

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pemberian stimulasi pendidikan bertujuan untuk menjaga keberlangsungan anak supaya menjadi generasi yang dapat membangun bangsa kearah yang lebih positif. Segala bentuk perkembangan yang diciptakan manusia tidak lepas dari adanya sebuah pendidikan. Perkembangan erat kaitannya dengan pola pikir yang berkembang secara progresif dan sistematis. Begitu pula dengan pendidikan yang pelaksanaan kegiatannya dilakukan dengan cara peninjauan yang terfokus pada peningkatan perkembangan individu dalam setiap aspek yang dimilikinya, salah satunya dalam aspek perkembangan kognitif pada anak usia dini. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Masa pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini berada pada rentan usia 0-6 tahun. Pada usia tersebut anak berada dalam masa pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Anak mulai banyak mempelajari kehidupan melalui pengamatan terhadap lingkungan yang ada disekitarnya. Halimah (2016) berpendapat bahwa anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan mempunyai karakteristik tersendiri berdasarkan tahapan usia anak. Pada masa ini anak usia dini sedang berada pada masa keemasan (*golden age*) yaitu masa anak melakukan kegiatan eksplorasi dengan lingkungannya sehingga anak mendapatkan pengetahuan melalui pengalaman hidup secara langsung. Pada masa golden age ini pertumbuhan dan perkembangan anak dapat distimulasi secara maksimal. Berdasarkan PERMENDIKBUD Republik Indonesia nomor 137 tahun 2014 terdapat enam aspek perkembangan bagi anak usia dini yaitu (1) aspek perkembangan nilai dan

moral agama; (2) aspek perkembangan fisik-motorik; (3) aspek perkembangan kognitif; (4) aspek perkembangan bahasa; (5) aspek perkembangan sosial-emosional dan; (6) aspek perkembangan seni. Seluruh aspek perkembangan tersebut dimaksimalkan stimulasinya agar tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak dapat tercapai secara maksimal.

Aspek perkembangan pada anak usia dini salah satunya yaitu aspek perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif merupakan tahapan perubahan yang dialami individu melalui stimulasi kemampuannya dalam memahami, menganalisis, mengolah dan memecahkan suatu masalah menjadi sebuah pengetahuan atau informasi. Anak usia dini mulai mampu melakukan pengamatan pada objek yang ada disekitarnya. Namun dalam hal ini kemampuan pengamatan yang dimiliki anak masih sangat sederhana. Anak usia dini mengandalkan kemampuan sensor-motoriknya untuk melihat, menyentuh, memegang, mengamati dan merasakan objek-objek tersebut. Aspek perkembangan kognitif erat kaitannya dengan perkembangan otak. Hal tersebut dipengaruhi oleh pertumbuhan ukuran atau volume otak serta fungsi kerja otak anak. Perkembangan otak akan mempengaruhi fungsi otak untuk berfikir seperti mengetahui, memahami, menganalisis, mensintesis, beride, bernalar, berkefektifitas dan bertindak. Maka dari itu, penting bagi anak untuk menstimulasi kerja otaknya agar fungsi otak dapat berjalan sesuai dengan perkembangannya sehingga keberlangsungan perkembangan aspek kognitif yang diharapkan pada anak juga dapat tercapai.

Perkembangan aspek kognitif yang terjadi pada anak dapat diukur melalui evaluasi capaian aspek perkembangan. Capaian aspek perkembangan kognitif anak usia dini disesuaikan dengan rentan usia anak. PERMENDIKBUD Republik Indonesia nomor 137 tahun 2014 menguraikan lingkup perkembangan anak pada setiap aspek perkembangan dengan rentan usia yang berbeda. Lingkup perkembangan tersebut tercantum dalam Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA). Secara garis besar lingkup perkembangan aspek kognitif anak meliputi cara anak dalam menghadapi suatu masalah, mencari solusi pemecahan masalah, berpikir logis serta berfikir simbolik. Perkembangan ini dapat distimulasi dengan pemberian pengalaman pada anak untuk bereksplorasi, berimajinasi dan mencoba sesuatu hal yang baru secara langsung. Hal tersebut

dimaksudkan agar anak dapat merasakan pengalaman baru yang membekas di ingatannya dalam rentan waktu lama. Berdasarkan capaian pembelajaran untuk satuan PAUD, kurikulum merdeka berpedoman pada pendekatan konstruktivistik yang terkandung dalam teori Piaget dan Vygotsky. Acuan dalam capaian pembelajaran untuk satuan PAUD pada kurikulum merdeka yang mengadaptasi pembelajaran intrakurikuler, stimulasi pada anak dirancang dengan cara memperbanyak dan memperluas lingkungan belajar dengan tujuan agar anak dapat lebih bereksplorasi dan berinteraksi dengan lingkungan disekitarnya.

Anak usia dini menggunakan seluruh indera yang dimiliki untuk mengingat sesuatu hal yang terjadi dalam kehidupannya. Selain itu, anak usia dini juga cenderung menyukai kegiatan bermain yang memberikan kesenangan sekaligus pengalaman dan pembelajaran. Pada masa keemasan atau golden age ini anak sedang berada pada masa untuk mengeksplorasi lingkungan dan mencoba hal baru yang belum pernah anak temukan sebelumnya. Dalam tahapan perkembangan anak usia dini, bermain merupakan salah satu jembatan untuk anak dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangannya secara maksimal. Anak dapat menemukan hal baru, mencoba sesuatu dengan menggunakan pancaindra dan memperoleh kepuasan dalam bermain sambil belajar. Bermain memiliki fungsi yang berpengaruh besar bagi perkembangan anak yaitu berbagai macam pengalaman yang menyenangkan dapat ditemukan oleh anak melalui eksplorasi dan eksperimen tertentu dengan tetap mengembangkan usaha pengenalan dan pembelajaran pada anak usia dini. Bermain merupakan kegiatan bagi anak untuk mengekspresikan diri dengan melakukan aktivitas fisik-motorik dengan cara yang menyenangkan. Melalui kegiatan bermain anak dapat berkreasi dan berinteraksi dengan lingkungannya. Bermain pada dasarnya merupakan rangkaian kegiatan yang menyenangkan bagi anak usia dini. Bermain dilakukan tanpa adanya tekanan serta paksaan dari pihak manapun agar kegiatan bermain dapat dinikmati oleh anak sehingga seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan yang mencakup aspek kognitif, fisik-motorik, sosial-emosional dan psikologis anak dapat dikembangkan secara maksimal (Silawati & Abidin, 2019). Seperangkat alat pelengkap dan pendukung dibutuhkan pada saat pelaksanaan kegiatan di beberapa permainan. Maka dari itu, dalam beberapa permainan tersebut diperlukan alat yang dapat

menunjang kegiatan bermain agar permainan lebih menarik dan edukatif. Alat permainan edukatif sebagai seperangkat instrumen kegiatan bermain disediakan untuk dimanfaatkan oleh seseorang untuk menciptakan konsep belajar sambil bermain dalam rangka mengembangkan aspek perkembangan dan pertumbuhan anak (Silawati & Abidin, 2019).

Board game merupakan salah satu alat permainan yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan motorik halus, kemampuan proses berpikir serta mengembangkan pengetahuan. Board game dirancang untuk dapat digunakan oleh segala usia dan segala bidang pengetahuan. Treher (2011) mengungkapkan bahwa board game tidak hanya diciptakan dengan desain yang mumpuni namun juga dirancang untuk menciptakan suasana bermain yang menyenangkan dan dapat memunculkan rasa kompetitif pada seseorang yang memainkannya. Selain itu, board game juga dirancang sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alat permainan penyedia pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan proses berpikir, membangun komunikasi dan menjalin hubungan pertemanan serta menemukan hal baru melalui pemecahan masalah. Board game sebagai media pembelajaran juga berisi muatan-muatan materi dalam satu atau lebih subjek pembelajaran yang difokuskan sebagai penyedia informasi dan pengetahuan. Treher juga menjelaskan selain untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, board game yang berbasis permainan kelompok juga dapat membantu anak dalam mengembangkan keterampilan komunikasi dan membangun hubungan pada saat pemain berhadapan satu sama lain untuk menjawab dan memecahkan masalah bersama. Hal tersebut dapat membangun kekuatan anak dalam kolaborasi antar teman dan kelompok sehingga anak nantinya akan terbiasa untuk mengatur sesuatu hal secara sistematis dan terorganisir dalam pelibatan diri dengan hubungan kerja secara kelompok dimasa yang akan datang.

Sains merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang proses terjadinya suatu fenomena yang terjadi terhadap alam. Pembelajaran sains untuk anak diperkenalkan dengan pendekatan sederhana bukan dengan cara yang rumit dan kompleks. Sains adalah bentuk pembelajaran dari berbagai permasalahan yang ditemukan anak di lingkungan sekitarnya sehari-hari. Pembelajaran sains untuk anak yaitu sains sebagai ilmu pengetahuan yang dapat

dipelajari melalui pemecahan masalah dan rasa ingin tahu anak yang muncul sehingga memberikan dampak terhadap tingkat pertumbuhan dan perkembangan pola pikir serta cara berpikir anak. Stimulasi pertumbuhan dan perkembangan tersebut berpengaruh terhadap aspek perkembangan kognitif pada anak yaitu berkaitan dengan kemampuannya dalam memahami, menganalisis, mengolah dan memecahkan sesuatu menjadi sebuah pengetahuan atau informasi. Bumi dan Tata Surya merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan alam yang mencakup materi mengenai benda-benda langit. Dalam cakupan materinya, tata surya membahas mengenai berbagai macam jenis planet, meteoroid, asteroid dan benda langit lainnya. Tata surya merupakan sekumpulan benda-benda langit yang berpusat pada matahari. Matahari sebagai pusat tata surya dan planet yang bergerak mengelilinginya berada pada satu garis orbit. Pengenalan konsep bumi dan tata surya pada anak usia dini ditujukan sebagai salah satu tahap pengenalan proses sains sederhana. Anak dapat lebih mengenal lingkungannya dengan lebih luas sehingga pengetahuan anak terhadap dunia dan isinya dapat secara lengkap diketahui oleh anak.

Pembelajaran sains dalam cakupan materi bumi dan tata surya dapat ditemui dalam beberapa buku khusus untuk anak. Namun dalam metode pembelajarannya, anak terbatas dalam imajinasi dan kreativitas. Pengenalan konsep bumi dan tata surya dapat dikembangkan melalui pengembangan alat permainan edukatif yang memuat materi mengenai konsep sains tersebut. Pengembangan board game yang dapat menstimulasi aspek perkembangan melalui permainan dapat dipadukan dengan muatan materi berkaitan dengan konsep bumi dan tata surya. Kurangnya ketersediaan alat permainan edukatif yang memuat materi bumi dan tata surya juga menjadi pendukung latar belakang pengembangan board game untuk meningkatkan kemampuan proses berpikir anak usia dini dalam pembelajaran sains. Pengembangan board game yang dirancang khusus untuk anak usia dini diharapkan mampu dijadikan sebagai media pembelajaran edukatif untuk anak serta mampu meningkatkan aspek perkembangan anak khususnya dalam kemampuan proses berpikir secara kreatif, inovatif dan imajinatif sehingga anak mampu meningkatkan kemampuannya dalam memecahkan suatu masalah.

1.2 Rumusan Masalah

- 1) Bagaimana pengembangan *board games* sebagai media stimulasi kemampuan proses berpikir pada anak usia 5-6 tahun?
- 2) Bagaimana hasil uji kelayakan *board games* dalam menstimulasi kemampuan proses berpikir pada anak usia 5-6 tahun?
- 3) Bagaimana hasil uji coba *board games* sebagai media stimulasi kemampuan proses berpikir pada anak usia 5-6 tahun?

1.3 Tujuan Penelitian

- 1) Untuk memperoleh gambaran *board games* sebagai media stimulasi kemampuan proses berpikir pada anak usia dini
- 2) Untuk mengetahui hasil uji kelayakan *board games* dalam menstimulasi kemampuan proses berpikir pada anak usia 5-6 tahun
- 3) Untuk mengetahui hasil uji coba *board games* sebagai media stimulasi kemampuan proses berpikir pada anak usia 5-6 tahun

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

- 1) Memberikan pengetahuan terhadap pentingnya pengenalan cabang ilmu pengetahuan alam kepada anak usia dini untuk meningkatkan kemampuan proses berpikir dan mengenalkan ilmu sains pada anak sejak dini
- 2) Sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya sehingga dapat menambah wawasan mengenai kegunaan *board game* sebagai media stimulasi untuk anak usia dini

1.4.2 Manfaat Praktis

- 1) Bagi Pembaca
Sebagai sarana literasi dan informasi mengenai pemanfaatan *board game* untuk mengembangkan kemampuan proses berpikir serta pengenalan pembelajaran sains untuk anak usia dini

2) Bagi Anak

Menstimulasi kemampuan proses berpikir dan pengenalan pembelajaran sains menggunakan *board game* sebagai alat permainan edukatif

3) Bagi Peneliti

Memberikan informasi mengenai “Pengembangan *Board game* sebagai Media Stimulasi Kemampuan Proses Berpikir Anak”

1.5 Struktur Organisasi

Struktur organisasi penulisan pada penelitian ini berisi rincian penulisan sistematis pada setiap bagian penelitian yang berjudul Pengembangan *Board Game* Sebagai Media Stimulasi Kemampuan Proses Berpikir Anak Usia Dini. Sistematika penulisan pada penelitian ini meliputi :

1) BAB I PENDAHULUAN

Pada bagian ini berisi uraian permasalahan awal pada bidang pendidikan anak usia dini. Bab ini secara rinci berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi.

2) BAB II KAJIAN PUSTAKA

Pada bagian ini berisi uraian serta penjelasan secara rinci mengenai dasar teori serta konsep yang digunakan sebagai fokus penelitian. Bab ini secara rinci berisi uraian teori mengenai dasar aspek kognitif, kemampuan proses berpikir anak usia dini dan penggunaan media dalam pembelajaran sains.

3) BAB III DESAIN PENELITIAN

Pada bagian ini berisi uraian metode penelitian yang berisi rangkaian metodologi sebagai acuan pelaksanaan penelitian. Bab ini secara rinci membahas mengenai desain penelitian yang digunakan, partisipan, tempat penelitian, pengumpulan dan analisis data, serta isu etik.

4) BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini berisi uraian hasil temuan dan pembahasan berdasarkan hasil uji validasi dan uji coba lapangan yang telah dilakukan di TK X. Bab ini secara rinci membahas mengenai hasil pengembangan *board*

game sebagai media stimulasi kemampuan proses berpikir anak usia 5-6 tahun di TK X dalam lingkup pembelajaran sains.

5) BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Pada bagian ini berisi uraian simpulan, implikasi dan rekomendasi berdasarkan penelitian yang telah dilakukan.