

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Anak merupakan manusia kecil yang memiliki potensi yang harus dikembangkan. Anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa, mereka selalu aktif, dinamis, antusias dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat, didengar dan dirasakan. Berdasarkan karakteristik anak yang aktif ini, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) hadir untuk membantu pengembangan potensi anak sedini mungkin dan dalam mendidik anak harus lebih kreatif. Menurut Sujiono (2013:9) menyatakan bahwa, pembelajaran pada anak usia dini haruslah menggunakan konsep belajar sambil bermain (*learning by playing*), belajar sambil berbuat (*learning by doing*), dan belajar melalui stimulasi (*learning by stimulating*). Namun, tanggung jawab pengembangan potensi anak bukan hanya tanggung jawab sekolah maupun guru, tetapi juga orang tua karena orang tua merupakan guru pertama seorang anak. Guru PAUD harus bersikap seperti orang tua dan orang tua harus bersikap seperti guru, sehingga terciptalah suatu interaksi yang baik kepada anak.

Pada perkembangan otak pada usia 0-6 tahun merupakan *golden age*, dimana otak anak pada masa ini mengalami perkembangan paling cepat dalam sejarah kehidupannya. Pada saat anak berusia sekita 3-4 tahun, sistem koneksi neuron dasar anak telah terhubung dengan baik, sementara itu jaringan syarafnya mulai meluas (Khadijah, 2016:27). Pendidikan anak pada usia dini memiliki dampak terbesar terhadap anak sebagai investasi untuk jenjang kehidupan selanjutnya. Berdasarkan hasil wawancara kepala sekolah PAUD Permata Hati menyatakan bahwa, PAUD merupakan tempat pendidikan karakter maupun kognitif anak itu dimulai dan jika anak sudah dibentuk dengan disiplin, beretika dan bermoral yang baik, maka anak akan mampu mempelajari semua hal di masa depannya.

Salah satu aspek paling penting yang perlu dikembangkan oleh anak adalah kemampuan kognitif anak. Perkembangan kognitif adalah salah satu aspek perkembangan manusia yang berkaitan dengan pengertian (pengetahuan), yaitu semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya (Desmita, 2010:103). Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak berasal dari lingkungan keluarga maupun sekolah. Lingkungan keluarga dapat membentuk pribadi anak secara utuh sedangkan lingkungan sekolah lebih mengembangkan cara berpikir anak secara baik. Untuk terbentuknya pengembangan kognitif anak yang baik, diperlukan koordinasi yang baik dari lingkungan keluarga maupun sekolah.

Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak untuk berpikir. Kemampuan anak untuk mengkoordinasikan berbagai cara berpikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat dipergunakan sebagai tolak ukur lembaga pendidikan PAUD atas pertumbuhan kecerdasan anak. Menurut Maryatun (2016:750) menyatakan bahwa peran pendidik, terutama pada tingkat PAUD tidak hanya sebagai pentransfer konsep ilmu saja, namun lebih pada pembimbingan pembentukan prilaku watak hingga karakter seorang anak. Sangat penting bagi guru untuk dapat mengerti cara berpikir, memahami, mengembangkan dan menghargai anak. Guru juga harus menyediakan dan memberikan materi yang sesuai dengan taraf perkembangan kognitif anak, agar lebih membantu anak untuk tertarik untuk belajar yang lebih bervariasi.

Mengembangkan kognitif anak usia dini, pada program PAUD memiliki beberapa bidang yang dapat dikembangkan. Pengembangan kognitif anak usia dini diarahkan pada pengembangan *audiotory*, visual, taktil, kinestetik, aritmatika, geometri dan *sains* (Khadijah, 2016:50). Pengembangan *audiotory* pada anak ini dapat berupa penjelasan, cerita dan deskripsi yang mudah dipahami. Pengembangan visual pada anak ini dapat berupa menunjukkan suatu benda secara *real*, baik berbentuk aslinya, miniatur dan alat peraga secara langsung. Pada dasarnya anak usia 3-4 tahun ini belum memiliki impretasi sendiri, sehingga dalam pembelajaran jenjang PAUD harus sangat *real*. Salah satu contoh pembelajaran

tersebut seperti anak ingin mengenal rasa manis, maka anak tersebut akan diajak oleh guru PAUD untuk membawa gula. Anak akan diajak untuk merasakan bagaimana rasa manis itu dan benda apa yang dapat menimbulkan perasaan manis di dalam mulut.

Agar dapat mengukur seberapa efektif guru dalam mendidik anak, perlu suatu rancangan sejumlah standart kompetensi. Standart kompetensi dalam PAUD sendiri berdasarkan kurikulum yang disusun oleh pemerintah dalam membentuk nilai dan kepribadian anak. Berdasarkan wawancara kepada kepala sekolah PAUD Permata Hati, terdapat beberapa standart kompetensi yang dicapai dalam mengembangkan kognitif anak yaitu, memiliki sikap ingin tahu, kreatif, dapat memecahkan masalah sehari-hari, mengenal benda disekitarnya, mengenal lingkungan sosial, menyajikan berbagai karya, mengenal lingkungan alam dan mengenal teknologi sederhana. Adanya standart kompetensi ini diharapkan anak dapat berpikir secara logis dan kritis serta anak dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan beberapa paparan dalam mengembangkan kognitif anak juga diperlukan sebuah media pendukung pengembangan kognitif anak. Menurut Suyadi (2010) menyatakan bahwa permainan edukatif berbasis media merupakan suatu aktivitas anak yang menggunakan benda, bahan ataupun instruksi dan teknik yang dapat merangsang anak untuk belajar dengan lebih interaktif. Media merupakan alat fisik atau alat yang dapat ditampilkan, dilihat maupun didengar yang dapat menyajikan pesan. Pengembangan sebuah media pembelajaran perlu diperhatikan berbagai prinsip agar media tersebut memberikan pengaruh efektif dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pernyataan diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi belajar yang dapat merangsang pikiran, perhatian dan minat untuk belajar. Menurut Suyadi (2010) menyatakan bahwa, media dapat membangkitkan motivasi dan ketertarikan anak. Syarat-syarat media dalam pengembangan kognitif anak adalah harus menarik, tumpul, ukuran yang sesuai dengan anak usia dini, tidak

membahayakan anak dan dapat dimanipulasi. Media ini memiliki manfaat sebagai motivasi belajar, memberikan variasi belajar, memberikan inti informasi dan menciptakan kondisi situasi belajar tanpa tekanan.

PAUD menggunakan Alat Permainan Edukasi (APE) sebagai penunjang pengembangan kognitif anak. Menurut Ariyanti dan Zidni (2015:59) menjelaskan bahwa kegiatan sehari-hari seorang anak tidak bisa lepas dari dunia bermain. Bermain memiliki pengaruh yang sangat besar untuk pengembangan kecerdasan seorang anak. Anak-anak tidak peduli apakah kondisi fisik maupun psikis bagus ataupun tidak semuanya dilakukan oleh anak dengan senang, karena hakikatnya bermain adalah kebutuhan bagi anak. Peran orang tua maupun tenaga pendidik lembaga PAUD sangat dibutuhkan untuk mengarahkan dan mengawasi setiap kegiatan bermain anak. Melalui permainan, anak akan memperoleh informasi lebih banyak sehingga pengetahuan dan pemahamannya lebih kaya dan lebih mendalam untuk mengembangkan kecerdasan anak tersebut.

Media alat permainan edukasi yang digunakan dalam PAUD ini memiliki banyak variasi jenis, agar anak tidak akan mudah bosan dalam memainkannya. Salah satu jenis media tersebut adalah *board game* yang merupakan permainan yang dilakukan di atas papan dan dimainkan oleh lebih dari satu orang dalam satu papan yang sama. Kelebihan dari *board game* ini adalah para pemain dapat berinteraksi secara langsung dengan pemain lain (Rudy, 2017:15). Banyaknya interaksi antar pemain akan menunjang kecerdasan anak lebih baik. Saat wawancara kepada anak juga mengatakan bahwa mereka sering bermain balok dan puzzle dalam lingkungan PAUD.

Berkaitan dengan penerapan pengembangan kognitif pada anak, maka guru PAUD dapat menerapkan program kegiatan sambil belajar yang salah satunya adalah dengan media *board game*, karena media ini merupakan media yang interaktif dan menyenangkan. Permainan *board game* akan tercipta banyak interaksi antara guru dan anak dan melatih untuk mengkonsolidasikan berbagai pengetahuan dan keterampilan kognitif yang baru dikuasai. Menurut Piaget dalam Jahja (2013:19) mengemukakan bahwa individu dalam hidupnya akan selalu

berinteraksi dengan lingkungan, dimana dalam interaksi akan memperoleh suatu skema yang berupa kategori pengetahuan yang membantu dalam menginterpretasi dan memahami dunia. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dikemukakan bahwa kegiatan bermain merupakan wahana bagi anak dalam melakukan berbagai eksperimen tentang berbagai konsep yang diketahui dan yang belum diketahuinya.

Pada lembaga PAUD sangat banyak menyediakan berbagai jenis alat permainan edukatif, namun tidak memiliki alat permainan edukatif yang berjenis *board game*. Menurut wawancara kepada kepala sekolah PAUD Permata Hati menyatakan bahwa kebanyakan menyediakan jenis permainan edukatif seperti balok, puzzle, kotak alfabet, kartu lambang bilangan dan loto warna dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak. Jenis-jenis permainan tersebut dinilai monoton dan tidak terdesain dengan baik, hal ini dapat menyebabkan anak akan mudah bosan dalam memainkannya. Perancang akan membuat sebuah *board game* yang akan membantu menunjang kemampuan kognitif anak.

Perancangan ini akan merancang suatu media interaktif alat permainan edukatif berjenis *board game* yang berfokus pada pengembangan kecerdasan kognitif *audiotory*, *visual* dan *memory* anak. Menurut Suyadi (2010) menyatakan bahwa, permainan edukatif berbasis media interaktif akan merangsang anak untuk belajar. Permainan *board game* ini akan dibimbing bersama guru untuk menyelesaikan permainan secara tuntas dengan memberikan instruksi dan deskripsi kepada anak. Tema permainan pada *board game* ini adalah mengenal hewan karena pengenalan hewan merupakan salah satu kurikulum pada jenjang PAUD serta anak perlu mendapatkan informasi tentang lingkungan di sekitar mereka salah satunya adalah mengenal hewan. Anak akan diajak untuk mengenal nama hewan, kandang hewan dan bentuk hewan tersebut secara *real* dalam bentuk kepingan puzzle. Perangsangan *audiotory* anak akan terasah pada saat anak menyelesaikan puzzle yang dibimbing bersama oleh guru. Perangsangan visual anak akan terasah pada saat anak melihat secara langsung bentuk dan nama hewan tersebut secara langsung. Perangsangan *memory* anak akan terasah pada saat anak dapat menyusun puzzle pada permainan *board game* ini.

1.2. Identifikasi Masalah

- a. Pentingnya perkembangan kognitif pada anak jenjang PAUD. Berdasarkan hasil wawancara kepala sekolah PAUD Permata Hati menyatakan bahwa, PAUD merupakan tempat pendidikan karakter maupun kognitif anak itu dimulai dan jika anak sudah dibentuk dengan disiplin, beretika dan bermoral yang baik, maka anak akan mampu mempelajari semua hal di masa depannya.
- b. Belum adanya *board game* edukasi perkembangan kognitif anak pada jenjang PAUD. Saat wawancara kepada anak juga mengatakan bahwa mereka sering bermain balok dan puzzle dalam lingkungan PAUD.
- c. Belum adanya *board game* edukasi perkembangan kognitif yang diterapkan dalam keseharian anak jenjang PAUD. Menurut wawancara kepada kepala sekolah PAUD Permata Hati menyatakan bahwa kebanyakan menyediakan jenis permainan edukatif seperti balok, puzzle, kotak alfabet, kartu lambang bilangan dan loto warna dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak.

1.3. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *board game* edukasi perkembangan kognitif anak pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang efektif dan menarik?

1.4. Batasan Masalah

- a. Perancangan ini berfokus pada pembuatan *board game* manual.
- b. Perancangan ini tidak membahas mengenai pengembangan aspek perilaku dan karakter anak usia dini seperti aspek moral dan emosi.
- c. Perancangan ini hanya akan membahas secara detail mengenai pengembangan aspek kemampuan kecerdasan kognitif anak usia dini.
- d. Konten pada perancangan *board game* ini meliputi aneka alat pembelajaran edukatif dan buku panduan bermain.
- e. Target audience pada perancangan *board game* ini adalah anak usia dini yang berumur 3-4 tahun.

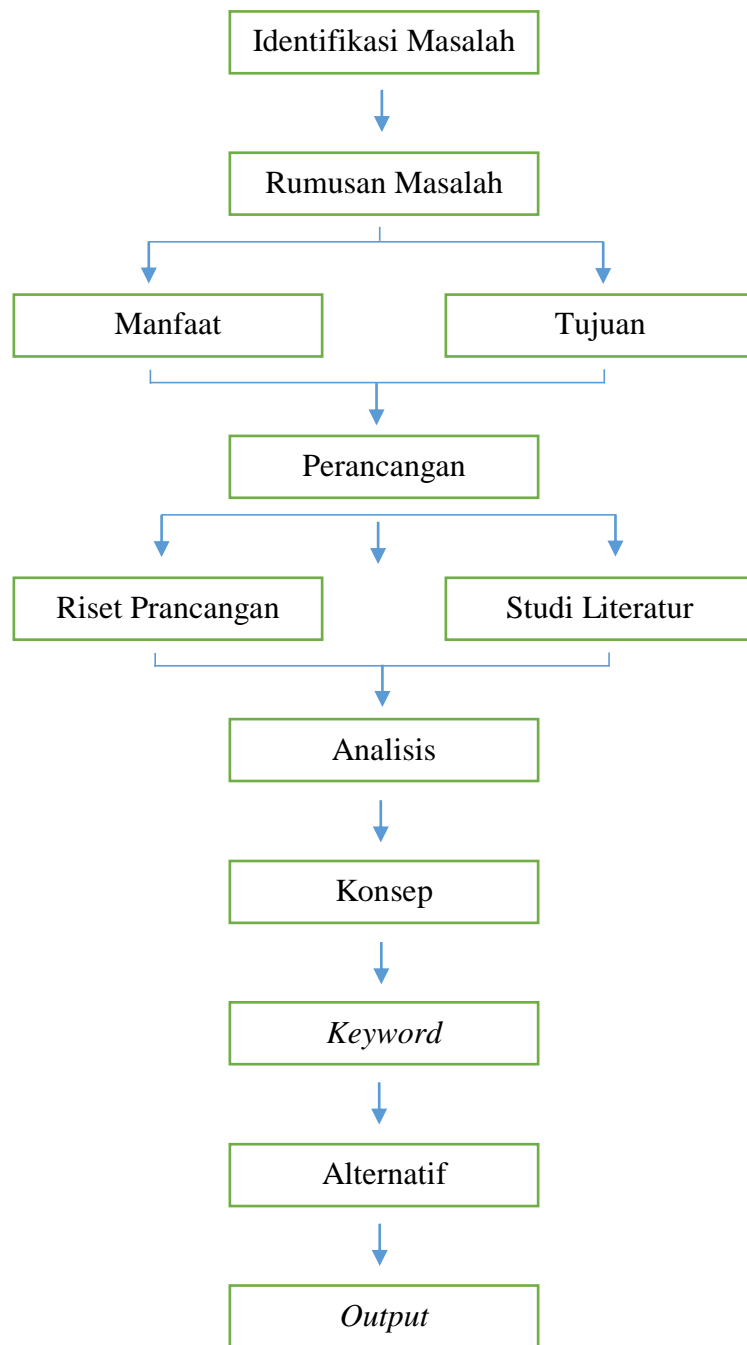
1.5. Tujuan Perancangan

- a. Mengenalkan sebuah media *board game* sebagai media pembelajaran edukatif kepada anak usia dini.
- b. Membantu anak usia dini agar tetap bisa belajar sambil bermain.
- c. Mengajak orang tua maupun tenaga pendidik PAUD untuk menunjang pengembangan kecerdasan kognitif anak usia dini
- d. Memberikan informasi kepada orang tua maupun tenaga pendidik PAUD tentang kecerdasan kognitif anak usia dini.

1.6. Manfaat Perancangan

- a. Menambah variasi media permainan anak yang edukatif kepada anak usia dini.
- b. Membuat anak usia dini tidak mudah bosan dalam proses pembelajaran.
- c. Memberikan edukasi sekaligus hiburan pada anak usia dini.
- d. Meningkatkan pengembangan kecerdasan kognitif anak usia dini secara optimal.
- e. Orang tua dapat mengawasi perkembangan kecerdasan kognitif dasar anak usia dini.
- f. Tenaga pendidik PAUD dapat mengawasi perkembangan kecerdasan kognitif anak usia dini.
- g. Meningkatkan perhatian kepada anak usia dini untuk mengembangkan kecerdasan kognitif mereka.
- h. Menambah wawasan bagi orang tua untuk mendukung pengembangan kecerdasan kognitif anak usia dini.
- i. Memberikan informasi bagi tenaga pendidik PAUD untuk memberikan pembelajaran yang lebih kreatif kepada anak usia dini.

1.7. Skema Perancangan



Gambar 1.1 Bagan Skema Perancangan
(Sumber : Data Pribadi)