

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak-anak usia dini merupakan anak yang memiliki banyak potensi yang perlu dikembangkan sejak sedini mungkin. Secara umum anak usia dini merupakan anak yang berada pada usia 0-6 tahun. Usia dini merupakan usia yang sangat penting bagi perkembangan anak sehingga disebut *Golden Age*. Anak usia dini sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan yang paling pesat, baik fisik maupun mental. Anak usia dini belajar dengan caranya sendiri. Bila ditinjau dari hakikat anak usia dini, maka anak memiliki dua aspek perkembangan yaitu biologis dan psikologis (Putra, Nugroho, & Puspitarini, 2016).

Anak usia 5-6 tahun merupakan anak yang berada pada masa perkembangan praoperasional yang sudah mampu untuk mengenal, membedakan, mengklarifikasi, dan juga mengkategorikan tanaman maupun hewan, dan dari kemampuan ini anak pun dapat menyadari bahwa ada makhluk hidup ciptaan Tuhan selain dirinya (Alam semesta) yang harus dijaga dan di lestari. Namun kurangnya kesadaran guru serta orang tua dalam mengembangkan karakter peduli lingkungan ini menjadi kendala dalam mengoptimalkan karakter anak untuk mencintai lingkungannya (Saptorini, 2018). Karakter dipengaruhi oleh faktor genetik dan faktor lingkungan seseorang. Pada faktor lingkungan, karakter seseorang banyak dibentuk oleh orang lain yang sering berada di dekatnya atau yang sering mempengaruhinya, yang kemudian ditiru untuk dilakukannya. Peniruan ini dilakukan melalui proses melihat, mendengar dan mengikuti. Karena itu, karakter sesungguhnya dapat diajarkan atau diinternalisasi secara sengaja melalui aktivitas pendidikan. Jika di lingkungan pendidikan formal (sekolah), dilakukan dengan mengembangkan kurikulum berbasis pendidikan karakter (Suwardani, 2020).

Aspek yang perlu dikembangkan oleh anak adalah kemampuan kognitif anak. Menurut (Heleni, Al Khudri, 2018) Perkembangan kognitif pada umumnya sangat berhubungan dengan masa perkembangan motorik. Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi, sehingga dapat berfikir. Perkembangan kognitif adalah proses dimana individu dapat meningkatkan kemampuan dalam menggunakan pengetahuannya. Kognisi adalah fungsi mental yang meliputi persepsi, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah. Istilah kognisi (*cognition*) dimaknai sebagai strategi untuk mereduksi kompleksitas dunia. Kognisi juga dimaknai sebagai cara bagaimana manusia menggambarkan

pengalaman mengenai dunia dan bagaimana mengorganisasi pengalaman mereka. Aspek yang dipantau dari Perkembangan aspek Kognitif yaitu:

1. Informasi/pengetahuan *figurative*
2. Pengetahuan prosedur/operatif
3. Pengetahuan temporal dan *special*
4. Pengetahuan dan pingingat memori

Perkembangan kognitif anak menurut Jean Pieget dalam jurnal (Heleni, Al Khudri, 2018) ada 4 tahapan, yaitu sensori motor (usia 0-2 tahun), pra-operasional (usia 2-7 tahun), operasional kongkrit (usia 7- 11 tahun), operasional formal (Usia 11 tahun ke atas). Pada tahap pra-operasional (usia 2-7 tahun) anak menjadi ‘egosentris’, sehingga berkesan ‘pelit’, karena ia tidak bisa melihat dari sudut pandang orang lain. Anak tersebut juga memiliki kecenderungan untuk meniru orang di sekelilingnya. Meskipun pada saat berusia 6-7 tahun mereka sudah mulai mengerti motivasi, namun mereka tidak mengerti cara berpikir yang sistematis-rumit. Dalam menyampaikan cerita harus ada alat peraga. Mengingat terlalu luas pembahasan tentang perkembangan kognitif pada tahap pra-operasional pada usia 5-6 tahun, maka penulis membatasi pada indikator:

1. Mengenal warna
2. Membedakan ukuran besar dan kecil
3. Mengurutkan objek
4. Memasang benda sesuai dengan pasangannya
5. Mengenal konsep angka
6. Menyebutkan kembali benda-benda yang baru dilihat

Dalam upaya mengembangkan karakter dan potensi anak diperlukan penanganan yang baik dari berbagai komponen, antara lain dari guru yang merancang proses pembelajaran serta lingkungannya. Pendidikan Taman Kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang terdapat di jalur pendidikan sekolah (PP No. 27 Tahun 1990). Sebagai lembaga pendidikan prasekolah, tugas utama Taman Kanak-kanak adalah mempersiapkan anak dengan memperkenalkan berbagai pengetahuan, sikap perilaku, keterampilan dan intelektual agar dapat melakukan adaptasi dengan kegiatan belajar yang sesungguhnya di Sekolah Dasar (Putra, Nugroho, & Puspitarini, 2016). Menurut (Halimah, 2016) Pendidikan Taman Kanak-kanak yang sering disebut TK merupakan salah satu bentuk PAUD. Pendidikan anak usia dini yang

memiliki peran penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan mereka memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Pendidikan Taman Kanak-kanak merupakan jembatan antar lingkungan keluarga dengan masyarakat.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (PERMENDIKNAS) No. 58 Tahun 2009, tentang aspek kognitif menyebutkan dalam Tingkat Pencapaian Perkembangan (TPP) untuk pemahaman tentang konsep, bentuk, warna, ukuran dan pola, anak dapat mengenal dan membedakan warna dasar merah, kuning, biru, mengenal bentuk geometri, (segitiga, lingkaran dan segiempat) menyusun dari besar kecil atau sebaliknya. Berdasarkan wawancara kepada guru TK Aisyiyah 1 Kureksari, standart kompetensi dalam TK sendiri berdasarkan kurikulum yang disusun oleh pemerintah dalam membentuk nilai dan kepribadian anak. Terdapat beberapa standart kompetensi yang harus dicapai dalam mengembangkan kognitif anak yaitu mengenal benda disekitar, menceritakan kejadian yang dia alami, menyusun kegiatan yang akan dilakukan, mengenal waktu, mengungkapkan sebab akibat, bermain peran, mengekspresikan gerakan dengan lagu, mengasah imajinasi (kreatif), dapat memecahkan suatu masalah, mampu mengambil keputusan, mengenal lambang bilangan, mengenal huruf vokal dan konsonan, mengenal lingkungan sosial dan alam. Adanya standart kompetensi ini diharapkan perkembangan kognitif anak dapat berkembang lebih baik serta dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

Menurut (Hafina, Nur & Rusmana, 2019) proses pembelajaran yang dilakukan pada Taman Kanak-kanak belum berjalan secara optimal dalam mengembangkan potensi anak. Penyebabnya antara lain kurangnya pemahaman guru dalam pemilihan dan penerapan metode pembelajaran yang variatif serta karakteristik siswa yang beragam. Ketika kegiatan pembelajaran, para guru masih terjebak pada penerapan-penerapan proses ajar konvensional artinya para guru hanya mengulang-ulang rutinitas aktivitas belajar mulai dari awal pembelajaran, berbaris, menyanyi dan masuk ke dalam kelas. Berdasarkan pengamatan, penerapan proses belajar yang variatif dan inovatif masih jarang dilakukan. Padahal sudah cukup banyak metode-metode pembelajaran yang diterapkan pada anak dalam upaya meningkatkan perkembangan anak usia dini. Menurut (Marianus, 2017) dijelaskan bahwa psikologi manusia adalah lebih suka bermain dari pada belajar serius. Dalam *game*, pendidikan diberikan lewat praktek atau pembelajaran dengan praktek. Dalam *game* pemain seolah masuk dalam dunia baru tempat mereka bisa melakukan apa saja. *Game* secara tidak langsung mendidik manusia lewat apa yang mereka kerjakan dalam *game* tersebut. Apa yang mereka

kerjakan dalam *game* tersebut mempengaruhi pola pikir dan perilaku mereka ini berupa bagian dari edukasi.

Berdasarkan beberapa paparan dalam mengembangkan kognitif anak juga diperlukan sebuah media pendukung pengembangan kognitif anak. Menurut (Suyadi, 2010) dalam (Satriansyah, 2021) 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.

Pada lembaga TK sangat banyak menyediakan berbagai jenis alat permainan edukatif. Menurut wawancara kepada guru TK Aisyiyah 1 Kureksari menyatakan bahwa di TK Aisyiyah belum ada *board game* interaktif sebagai media pembelajarannya. Mereka hanya menyediakan *game* yang dibuat sendiri oleh guru-guru secara kreatif, karena guru di TK Aisyiyah dituntut untuk membuat APE (alat peraga edukatif). Seperti mengenalkan bentuk angka, mereka membuatnya dengan kardus bekas yang dilobangi sesuai bentuk angka kemudian dikasih benda penggerak yang bisa dijalankan mengikuti bentuk angka tersebut. Ibu Yeti selaku guru TK menyetujui jika penerapan edukasi perkembangan kognitif anak diterapkan dalam *board game* interaktif, terlebih yang membuat anak senang sekolah dan tidak bosan ke sekolah. Sebab di jaman 4.0 ini semua guru diharapkan bisa berubah dan mau berubah mengikuti jaman dalam pembelajaran yang diberikan kepada anak didiknya. Media apapun yang bisa membangun atau mengajak anak untuk bisa belajar melalui semua media pembelajaran yang ada ataupun dibuat oleh guru itu yang harus dimunculkan. Karena guru yang kreatif membuat aneka pembelajaran diharapkan nantinya membuat anak didiknya bisa berpikir kreatif dan inovatif. Sebab kebanyakan anak-anak itu menjadikan guru di sekolahnya merupakan contoh bagi mereka. Dari pernyataan tersebut, perancang akan membuat sebuah *board game* edukatif dan menarik yang akan membantu menunjang kemampuan kognitif anak.

Board game adalah jenis permainan yang dimainkan dengan media papan sebagai alat utama permainannya. Permainan ini memiliki bentuk dan pola bermain yang beragam. Penggunaan kartu-kartu dan dadu adalah beberapa unsur pendukung permainan ini. Permainan papan juga memiliki aturan permainan dan cerita yang berbeda-beda disesuaikan dengan tujuan pembuatan (Najib, 2018). Menurut Soefandi (2015:18) dalam (Nia, 2020) juga menjelaskan bahwa bermain memiliki berbagai fungsi untuk perkembangan dan pertumbuhan anak, seperti:

latihan pengambilan keputusan, memilih, mandiri, tuntas, kreativitas, percaya diri, pengembangan intelektual, pengembangan bahasa, bermain untuk pengembangan kecakapan sosial, bermain untuk pengembangan emosi, bermain untuk pengembangan fisik, bermain untuk kreativitas, dan bermain sebagai terapi.

Perancangan ini akan merancang suatu media interaktif alat permainan edukatif berjenis *board game* yang berfokus pada pengembangan kecerdasan kognitif. Permainan edukatif berbasis media interaktif akan merangsang anak untuk belajar. Tema permainan yang cocok sebagai bahan edukasi perkembangan kognitif anak TK adalah yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari dan lingkungan sekitar. Dengan begitu kecerdasan kognitif anak dapat berkembang dengan baik serta dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Permainan *board game* ini akan dibimbing bersama guru atau orang tua untuk menyelesaikan permainan secara tuntas dengan memberikan instruksi kepada anak sebagai bentuk perkembangan kecerdasan kognitif melalui *audiotory*. Penulis akan merancang *board game* tentang mengenal bentuk benda dan angka. Anak-anak akan diajak untuk mengenal bentuk benda yang ada disekitarnya. Perangsangan *audiotory* anak akan terasah pada saat anak menyelesaikan permainan yang dibimbing bersama oleh guru. Perangsangan visual anak akan terasah pada saat anak melihat secara langsung bentuk visual benda tersebut secara langsung. Perangsangan *memory* anak akan terasah pada saat anak dapat menyelesaikan permainan berdasarkan buku panduan yang ada.

Hingga sampai saat ini sudah ada satu *board game* yang mengangkat edukasi perkembangan kognitif yang ditujukan kepada anak-anak. Namun, dalam studi kasus yang kita angkat berbeda. Studi kasus yang saya angkat yaitu mengenal bentuk benda dan angka yang saya targetkan untuk anak TK sedangkan yang sudah ada itu mengenai pengenalan bentuk dan nama hewan pada anak PAUD. Melalui penjelasan pada paragraf-paragraf sebelumnya dapat disimpulkan bahwa edukasi perkembangan kognitif saat ini penting diberikan kepada anak-anak sejak dini, khususnya anak usia 5-6 tahun. *Board game* menjadi pilihan sebagai media pembelajaran untuk edukasi karena dianggap efisien penyampaiannya kepada anak-anak. Efisiensi yang ingin dicapai ketika menggunakan media *board game* ini yaitu anak-anak mampu secara langsung mengenal bentuk benda dan angka yang ada disekitarnya dan mampu menghitung dengan baik meskipun belajar dari sebuah permainan.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari adanya penjelasan latar belakang di atas, sehingga menimbulkan beberapa permasalahan yang saling berhubungan, yaitu:

- a. Pentingnya perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan hasil wawancara kepada guru TK Aisyiyah 1 Kureksari menyatakan bahwa, pendidikan kognitif pada anak usia dini itu sangat diperlukan.
- b. Kurangnya pengetahuan anak usia 5-6 tahun dalam mengenal bentuk benda dan angka. Hal tersebut karena perkembangan kognitif anak kurang terasah pada bagian visual. Anak menjadi sulit mengerti dan mengingat bentuk serta nama benda. Data tersebut didapatkan dari hasil wawancara dengan psikolog anak dan guru TK Aisyiyah 1 Kureksari.
- c. Belum terdapat *board game* edukasi perkembangan kognitif yang membahas mengenai bentuk visual benda dan angka di sekolah TK Aisyiyah 1 Kureksari yang lebih praktis dan mudah untuk dijadikan bahan ajar ke anak usia 5-6 tahun. Data didapatkan dari hasil wawancara dengan guru TK Aisyiyah 1 Kureksari.

1.3 Rumusan Masalah

Dari pembahasan latar belakang dan identifikasi masalah yang ada, maka dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah dari perancangan ini, yaitu “Bagaimana merancang *board game* yang efektif dan menarik sebagai media edukasi perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun?”

1.4 Batasan Masalah

- a. Perancangan ini hanya akan berfokus pada pengembangan aspek perilaku dan karakter anak usia dini seperti sikap, emosi dan daya ingat.
- b. Perancangan ini hanya akan membahas mengenai pengembangan aspek kemampuan kecerdasan kognitif anak usia 5-6 tahun secara detail.
- c. Perancangan ini berfokus untuk melatih kemampuan anak dalam perkembangan visual AUD melalui konten pengenalan bentuk benda dan angka yang dikemas dalam bentuk *board game*.
- d. Perancangan *board game* ini meliputi berbagai alat pembelajaran edukatif, buku panduan bermain dan media pendukung yang berfungsi sebagai media promosi (merchandise).

1.5 Tujuan

- a. Mengenalkan media *board game* sebagai media pembelajaran edukatif kepada anak-anak usia 5-6 tahun.
- b. Mengajak orang tua maupun guru TK untuk menunjang pengembangan kecerdasan kognitif anak usia dini.
- c. Melalui media *board game* diharapkan dapat memantu mengembangkan kecerdasan kognitif anak dalam pengembangan visual AUD.
- d. Membantu anak usia dini agar tetap bisa belajar sambil bermain.

1.6 Manfaat

- a. Meningkatkan kecerdasan kognitif anak usia 5-6 tahun secara optimal.
- b. Membuat anak usia 5-6 tahun tidak bosan dalam bermain dan beredukasi.
- c. Meningkatkan pemahaman orang tua mengenai pengembangan kognitif anak.
- d. Memberikan informasi kepada tenaga pendidik TK agar bisa memberikan pembelajaran yang lebih kreatif.