

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Indonesia merupakan negara kepulauan terbesar yang ada di dunia dengan jumlah pulau lebih dari tujuh belas ribu pulau serta memiliki luas wilayah laut yang lebih besar daripada luas daratannya. Indonesia memiliki luas wilayah sebesar 5.455.675 km² dan 3.544.744 km² yang diantaranya atau 2/3 wilayahnya adalah lautan. Dengan data tersebut maka Indonesia disebut sebagai negara maritim, yaitu negara yang dikelilingi oleh wilayah laut dan perairan serta memiliki banyak pulau. Indonesia memiliki berbagai macam kekayaan alam yang terdapat di lautan. Kekayaan tersebut seharusnya dapat dimanfaatkan dengan baik dan dirawat sebagaimana mestinya. Hal tersebut berkaitan dengan budaya maritim yang dimiliki oleh Indonesia.

Budaya maritim yang dimaksud adalah menjaga dan mengelola sumber daya laut dengan sebaik mungkin. Budaya tersebut kemudian diwariskan melalui pendidikan. Budaya maritim tidak boleh hilang karena alamiah bangsa Indonesia adalah sebagai negara maritim. Akan tetapi semakin berkembangnya zaman, budaya tersebut semakin luntur dan banyak tidak disadari oleh generasi penerus bangsa. Minimnya wawasan tentang kelautan menjadi ancaman terhadap budaya maritim di Indonesia. Pendidikan kelautan merupakan suatu keniscayaan yang harus dijadikan fokus kebijakan dan implementasi pendidikan untuk mempersiapkan generasi maritim sejak usia dini dan sekolah dasar kelas awal. (Hapidin, 2018).¹ Literasi terkait kemaritiman perlu dikembangkan di Indonesia mulai sejak usia dini. Literasi

¹ Hapidin, Nurjannah, Sofia H, "Pengembangan Model Pembelajaran Tematik Integratif Berbasis Proyek Dalam Menerapkan Pendidikan Kelautan Pada Anak di Kepulauan Seribu". Jurnal Pendidikan Usia Dini. Vol.12 Edisi 1, April 2018. Hal.54.

kemaritiman yang dimaksud adalah kemampuan untuk memahami tentang laut, khususnya dalam konteks kepulauan Indonesia.² Semangat maritim harus digalakkan pada setiap jenjang pendidikan. Sehingga, dalam proses pendidikan tidak hanya aspek pengetahuan saja tetapi karakter kepulauan yang bisa ditransfer ke anak didik. Pengenalan terhadap dunia kemaritiman pada anak usia dini dapat dimulai dari hal-hal sederhana yang berada di laut, seperti hewan-hewan laut, tumbuhan laut, dan gejala alam yang ada di daerah laut.

Anak usia dini adalah anak yang berada pada tahapan usia 0 sampai 8 tahun yang sedang mengalami perkembangan pesat dan unik. Pada usia ini anak-anak disebut berada pada masa *golden age* sehingga memerlukan stimulasi untuk perkembangannya dengan tepat. Anak usia dini mengalami perkembangan pada enam aspek perkembangan, yaitu aspek moral-agama, kognitif, sosial-emosional, fisik-motorik, bahasa, dan seni yang dilalui sesuai dengan tahapan perkembangan masing-masing anak. Salah satu aspek perkembangan yang penting bagi anak adalah aspek perkembangan bahasa. Perkembangan bahasa memiliki kaitan yang erat dengan kemampuan literasi pada anak usia dini dimana terdapat kemampuan berkomunikasi dan berbahasa didalamnya. Komunikasi dilakukan dengan tujuan untuk bertukar ide atau pikiran dan perasaan. Literasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia merupakan kemampuan menulis dan membaca. Dapat juga dimaknai sebagai kemampuan individu dalam mengolah informasi dan pengetahuan untuk kecakapan hidup. Definisi lama literasi adalah kemampuan membaca dan menulis tetapi saat ini istilah literasi menjadi semakin berkembang dalam pengertiannya. Kini ada ungkapan literasi sains, literasi komputer, literasi informasi, literasi

² Ahmad Nugraha, "Literasi Bahari Wajib Digalakkan", diakses dari <http://fpik.upstegal.ac.id/literasi-bahari/>, pada 24 Februari 2020 pukul 09.39 WIB.

virtual, literasi matematika dan lain-lain.³ Berdasarkan uraian sebelumnya, pendidikan anak usia dini dapat dijadikan pijakan paling awal untuk mengenalkan wawasan tentang lautan kepada anak, karena pada usia tersebut anak-anak sedang mengalami perkembangan yang pesat sehingga mudah untuk menyerap informasi yang diberikan kepada mereka.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Iis Basyiroh dalam jurnal Tunas Siliwangi di TK Negeri Centeh Kota Bandung, proses pembelajaran pengembangan kemampuan literasi dilakukan melalui kegiatan bermain. Jenis permainan yang mendukung program untuk meningkatkan kemampuan literasi pada anak, diantaranya bermain peran, bermain kubus, bermain arisan, bermain kartu kata, bermain koin dan gambar, bermain kotak rahasia dan bermain sedotan. Jenis-jenis permainan ini bertujuan untuk mengenalkan huruf atau simbol yang dilakukan dengan berulang-ulang. Berdasarkan penelitian tersebut ditemukan hambatan dalam melaksanakan program pengembangan kemampuan literasi pada anak yaitu guru kurang kreatif untuk memuat media pembelajaran yang baru dan guru yang tidak suka membaca atau guru yang malas menggunakan buku saat pembelajaran.⁴ Berdasarkan penelitian tersebut, pengembangan kemampuan literasi dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai jenis permainan yang menyenangkan, akan tetapi pendidik masih kurang kreatif dalam membuat permainan untuk mengembangkan literasi pada anak usia dini.

Sedangkan dalam penelitian yang dilakukan oleh Sujiyo Miranto cukup berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Iis Basyiroh. Penelitian yang dilakukan oleh Sujiyo mengambil fokus terhadap penanaman literasi lingkungan pada pendidikan anak usia dini. Sujiyo

³ Iis Basyiroh, Program Pengembangan Kemampuan Literasi Anak Usia Dini, Jurnal Tunas Siliwangi Vol. 3 No.2, Oktober 2017, Diakses pada 21 Februari 2020, pukul 14.54 WIB.h. 121

⁴ *Ibid*

melihat adanya hambatan-hambatan dalam menanamkan literasi lingkungan pada pendidikan anak usia dini. Menurutnya perlu dikembangkan pendekatan pembelajaran yang ideal sesuai dengan kebutuhan perkembangan dan minat setiap anak, serta mampu memanfaatkan rasa ingin tahu anak untuk mengenal dunia sekitarnya. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, terdapat berbagai karakteristik untuk menanamkan literasi lingkungan pada anak usia dini karena penanaman literasi lingkungan merupakan hal yang penting bagi anak usia dini untuk kepekaannya terhadap lingkungan.⁵ Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sujiyo, pengembangan literasi lingkungan merupakan hal yang penting bagi anak usia dini agar anak dapat meningkatkan kepekaannya terhadap lingkungan. Pengembangan kemampuan literasi lingkungan pada anak harus dilakukan dengan pendekatan pembelajaran yang ideal serta sesuai dengan kebutuhan minat dan karakteristik anak usia dini.

Peneliti melakukan observasi selama empat minggu di BKB PAUD Tunas Harapan yang terletak di Pulau Harapan, Kepulauan Seribu Utara. Berdasarkan hasil observasi selama tiga minggu pertama yang dilakukan oleh peneliti di BKB PAUD Tunas Harapan, pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan literasi pada anak usia dini di sekolah tersebut dilakukan dengan menggunakan model klasikal. Kegiatan yang dilakukan untuk mengembangkan literasi pada anak dilakukan dengan kegiatan bernyanyi, membaca, dan menulis. Pendidik di BKB PAUD Tunas Harapan juga menyediakan poster huruf alphabet di dinding sekolah untuk mengenalkan huruf pada anak. Namun pada minggu terakhir peneliti melakukan observasi, model pembelajaran di BKB PAUD Tunas Harapan berganti menjadi model sentra. Kegiatan yang dilakukan untuk mengembangkan literasi pada anak dilakukan

⁵ Sujiyo Miranto, "Menanamkan Literasi Lingkungan pada Pendidikan Anak Usia Dini", Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Januari 2019, Diakses pada 21 Februari 2020 pukul 15.00 WIB

dengan kegiatan-kegiatan yang menggunakan bahan alam sebagai media pembelajaran, seperti menulis di atas pasir. Saat model sentra dilaksanakan, terdapat tema dan subtema untuk kegiatan pembelajaran. Tema tersebut berkaitan dengan kemaritiman dengan melihat keadaan lingkungan sekitar di BKB PAUD Tunas Harapan yang merupakan lautan. Akan tetapi selama proses pembelajaran yang berkaitan dengan kemaritiman, peneliti belum menemukan kegiatan yang dapat meningkatkan literasi maritim pada anak-anak di BKB PAUD Tunas Harapan. Pembelajaran hanya berfokus pada kemampuan anak untuk mengenal huruf dan angka. Melihat kenyataan tersebut maka penting untuk mengembangkan literasi kemaritiman pada anak agar anak dapat mengenal dan memahami serta mencintai laut yang ada di negaranya dengan dikemas melalui permainan yang menyenangkan bagi anak agar tidak monoton dan membosankan.

Berdasarkan uraian di atas, untuk menstimulasi kemampuan literasi terutama literasi maritim pada anak usia dini perlu dilakukan dengan cara yang efektif dan sesuai dengan dunia anak. Salah satu caranya dengan bermain. Belajar dan bermain merupakan dua hal yang sangat penting dan saling melengkapi. Bermain dapat membuat anak belajar dengan senang, dan dengan belajar melalui bermain anak lebih dapat menguasai pelajaran yang lebih menantang. Dalam bermain, anak harus menerapkan konsep bermain untuk belajar dan bukan sekedar untuk bermain-main. Oleh sebab itu, kita sebagai pendidik harus bisa memilih dan memilah bentuk permainan yang dapat mencerdaskan anak dan permainan yang dapat merusak karakter anak. Pemilihan jenis permainan sebaiknya selaras dengan tahapan perkembangan usia anak agar pesan edukatif yang terdapat dalam permainan dapat tersampaikan dan ditangkap oleh anak dengan mudah dan menyenangkan. Selain itu, jika permainan yang dipilih selaras dengan tahap perkembangan anak maka dapat mengembangkan aspek kecerdasan tertentu pada anak.

Berdasarkan uraian permasalahan yang ada, peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan sebuah permainan yang praktis dan menyenangkan yaitu pengembangan permainan ludo untuk menstimulasi literasi maritim pada anak usia 5 – 6 tahun yang diharapkan dengan permainan tersebut, anak dapat lebih mengenal serta memahami tentang dunia kelautan yang mencakup hewan dan tumbuhan laut, serta gejala alam di daerah laut melalui kegiatan bermain.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisis masalah di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan permainan Ludo Maritim “Ludotim” untuk menstimulasi literasi maritim pada anak usia 5 – 6 tahun?
2. Bagaimana langkah-langkah penggunaan permainan ludo maritim “Ludotim” untuk menstimulasi literasi maritim pada anak usia 5 – 6 tahun?
3. Apa dampak yang terdapat dari penggunaan permainan ludo maritim “Ludotim” pada anak usia 5 – 6 tahun?

C. Ruang Lingkup

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijabarkan di atas, maka ruang lingkup pada penelitian ini akan dibatasi pada permasalahan yang berkaitan dengan pengembangan permainan ludo maritim “Ludotim” untuk menstimulasi literasi maritim pada anak usia 5 – 6 tahun.

Literasi maritim merupakan kemampuan seseorang untuk melakukan pemahaman yang terkait dengan kelautan, baik tentang berbagai macam hewan dan tumbuhan di laut, gejala alam di laut yang bertujuan untuk mengedukasi masyarakat khususnya generasi muda dan anak-anak agar lebih peduli dengan lingkungan laut.

Permainan Ludotim ini adalah permainan pengembangan dari permainan ludo yang biasa dimainkan oleh dua sampai empat orang. Permainan ini berbentuk permainan papan (*board game*) yang terdiri dari empat warna pemain (ungu, hijau, biru, dan kuning) dimana masing-masing pemain memiliki empat pion untuk dijalankan dan masuk ke kotak *finish*. Permainan dijalankan dengan menggunakan satu buah dadu yang berfungsi sebagai penentu langkah setiap pion. Pengembangan yang dilakukan pada permainan ini adalah dengan memasukkan unsur-unsur kelautan di dalam permainan. Seperti gambar-gambar tentang hewan laut, tumbuhan laut, dan gejala alam di daerah laut yang berkaitan dengan sistem main permainan ludo. Peneliti mengembangkan suatu model permainan untuk menstimulasi kemampuan literasi maritim pada anak usia dini.

Pengembangan karya inovatif ini difokuskan pada anak usia dini yang berusia 5 – 6 tahun dengan tujuan menstimulasi literasi maritim pada anak agar anak dapat memahami tentang kelautan Indonesia serta memiliki kecintaan dan kepedulian terhadap laut Indonesia.

D. Fokus Pengembangan

Berdasarkan ruang lingkup masalah yang ditetapkan sebelumnya, produk yang dihasilkan berupa permainan Ludo Maritim “Ludotim”. Permainan ini dibuat untuk menstimulasi literasi maritim anak usia 5 – 6 tahun. Maka penelitian ini akan difokuskan pada:

1. Pengembangan permainan ludo maritim “Ludotim” untuk menstimulasi literasi maritim pada anak usia 5 – 6 tahun;
2. Langkah-langkah penggunaan permainan ludo maritim “Ludotim” untuk menstimulasi literasi maritim pada anak usia 5 – 6 tahun;

3. Dampak penggunaan permainan ludo maritim “Ludotim” pada anak usia 5 – 6 tahun.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, diantaranya:

1. Secara Teoritis

Secara teoritis, manfaat penelitian ini diharapkan mampu memberikan inspirasi mengenai kegiatan permainan yang menarik dan menyenangkan. Selain itu juga dapat memberikan kontribusi dalam upaya mengembangkan permainan yang bisa bermanfaat untuk semua orang serta menstimulasi literasi maritim pada anak usia 5 – 6 tahun melalui permainan yang menyenangkan.

2. Secara Praktis

- a. Bagi pendidik anak usia dini

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang dapat dilakukan oleh guru sebagai ide untuk mengembangkan sebuah permainan dalam menstimulasi literasi maritim pada anak usia dini serta dapat mengamati stimulasi tentang literasi maritim yang diberikan pada anak usia dini.

- b. Bagi peserta didik

Hasil dari penelitian ini juga diharapkan dapat menstimulasi literasi maritim pada anak usia dini. Dalam proses kegiatan permainan ludo maritim “Ludotim” ini diharapkan dapat terlihatnya hasil dari pemberian stimulasi literasi maritim pada anak usia dini.

- c. Bagi orang tua

Pengembangan permainan ini dapat digunakan sebagai inspirasi bagi orang tua untuk memberikan kegiatan pengembangan literasi maritim pada anak yang dapat dilakukan di rumah.

d. Bagi masyarakat

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan informasi kepada masyarakat untuk lebih peduli dalam mengembangkan permainan berbasis maritim untuk menstimulasi literasi maritim pada anak usia dini.



