

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Anak usia dini sangat gemar bermain, bermain bagi anak usia dini merupakan aktivitas yang dilakukan untuk mendapatkan kesenangan. Dengan bermain seorang anak dapat mengekspresikan dirinya dengan leluasa, karena dengan bermain mereka juga mendapatkan unsur kebebasan yang merupakan keutamaan dalam kegiatan bermain, sehingga membuat bermain menjadi suatu aktivitas yang menyenangkan bagi anak usia dini.

Bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak karena menyenangkan, bukan karena hadiah atau pujian. Melalui bermain, semua aspek perkembangan anak dapat ditingkatkan. Dengan bermain secara bebas anak dapat bereksplorasi untuk memperkuat hal-hal yang sudah diketahui dan menemukan hal-hal baru. Melalui permainan, anak-anak juga dapat mengembangkan semua potensinya secara optimal, baik potensi fisik maupun mental intelektual dan spiritual (Risaldy, 2014).

Berdasarkan pengertian tersebut, kegiatan bermain bagi anak usia dini dapat diartikan sebagai jembatan bagi berkembangnya semua aspek pada anak. Namun, aktivitas bermain sering tergantikan dengan adanya gadget yang diberikan kepada anak. Padahal masa anak-anak adalah masa dimana tumbuh dan berkembangnya fisik maupun psikis manusia. Dimasa ini anak harus banyak bergerak agar tumbuh kembang anak optimal. Apabila dimasa ini anak-anak

hanya asyik berada didepan gadgetnya, kemungkinan pertumbuhan dan perkembangan anak akan kurang optimal.

Perlu diketahui bahwa periode perkembangan anak yang sangat sensitif adalah pada usia 1-5 tahun di sebut *The Golden Age*. Pada masa ini seluruh aspek perkembangan kecerdasan, yaitu kecerdasan intelektual, emosi dan spiritual mengalami perkembangan yang luar biasa sehingga yang akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya sampai dewasa (Yahya, Yudrik, 2000).

Anak pada masa *The Golden Age* tersebut membutuhkan stimulus yang tepat yakni dengan melakukan permainan ataupun aktivitas yang menyenangkan. (Cambridge University Press, 2014) Mengatakan lebih baik jika permainan yang diberikan tersebut terdapat unsur edukatif yang bisa mengembangkan aspek-aspek perkembangan pada anak. Berdasarkan pengertian tersebut, perkembangan anak dapat di stimulasi dengan memberikan permainan edukatif.

Yang perlu di pahami dalam permainan edukatif adalah kegunaan dari permainan itu sendiri. Menurut (Indrijati, 2017) kriteria yang perlu dipenuhi, agar bermanfaat dan juga bersifat mendidik bagi anak yaitu yang pertama dapat membantu anak dalam mengeksplorasi dan bereksperimen, yang kedua dapat dibongkar pasang, yang ketiga dapat memotivasi anak untuk meniru perilaku dan cara berfikir orang dewasa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ramaikis Jawati (2013) yang menemukan fakta

bahwa permainan edukatif ludo geometri dalam pembelajaran terhadap perkembangan kognitif di PAUD Habibul Ummi II telah meningkatkan aspek kognitif anak dalam penyelesaian permainan dan meningkatkan kemampuan pemahaman pada anak.

Kegiatan pada anak dilakukan dengan mengadakan media atau alat permainan edukatif yang bertujuan untuk menunjang proses belajar pada anak, sehingga kegiatan pembelajaran dapat diterima dengan baik. Untuk itu, media yang digunakan harus memenuhi standar keamanan sesuai dengan tingkat usia anak. Salah satu permainan edukatif yang memenuhi kriteria alat permainan edukatif yaitu permainan *sensory path*.

*Sensory Path* adalah metode yang melibatkan penggunaan jalur atau lintasan yang dirancang dengan berbagai elemen sensorik seperti warna, bentuk, dan tekstur yang berbeda untuk merangsang indera anak (Khabir, 2019). Dalam penjelasan tersebut menunjukkan bahwa *sensory path* bertujuan untuk merangsang perkembangan dan juga memberikan pengalaman sensorik yang kaya kepada anak-anak. Selanjutnya (Munawara, 2020) menjelaskan melalui pengalaman *gameplay* sensorik yang menarik dan interaktif, anak-anak dapat menjelajahi dunia di sekitar mereka menggunakan indera peraba, penglihatan, dan suara.

Permainan sensori dengan suara merupakan salah satu bentuk kemampuan dalam perkembangan kognitif auditori dimana kemampuan auditori sangat erat kaitannya dengan bunyi dan indera pendengaran anak (Sukadi,2008). Kemampuan kognitif bentuk auditori lebih dominan dalam

menggunakan indera pendengaran untuk melakukan aktivitas belajar. Dengan kata lain, seseorang anak akan mudah menangkap stimulus atau rangsangan melalui indera pendengaran (telinga). Kemampuan auditorial memiliki kekuatan pada kemampuannya untuk mendengar.

Berdasarkan pengertian di atas, permainan *sensory path* dengan suara dapat diartikan sebagai permainan yang mampu menstimulasi aspek kognitif anak. Menurut (Novitasari, 2018) kognitif ialah kemampuan anak untuk berfikir lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah, berkembangnya kemampuan kognitif ini akan mempermudah anak menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga ia dapat berfungsi secara wajar dalam kehidupan masyarakat sehari-hari.

Pengembangan kognitif pada anak usia dini menurut (Riyatuljannah & Suryadi, 2020) bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir anak dalam mengolah pemerolehan belajar, dapat mengemukakan macam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan logika matematis dan pengetahuan akan ruang dan waktu.

Dalam (Fatimah Ibda, 2015) Piaget mengatakan Setiap pengalaman mengandung elemen unik yang harus di akomodasi oleh struktur kognitif anak. Melalui interaksi dengan lingkungan, struktur kognitif akan berubah, dan memungkinkan perkembangan secara terus-menerus. Sejalan dengan teori tersebut, pengaruh interaksi lingkungan di sekitar anak ikut ambil bagian dalam perkembangan kognitif pada anak.

Sesuai dengan apa yang menjadi pemikiran dari Piaget tentang perkembangan kognitif anak yang dapat berkembang melalui interaksi dengan lingkungan, perkembangan anak di PAUD Bunga Harapan tentu terbentuk dari lingkungan itu sendiri. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan kepala sekolah PAUD Bunga Harapan menyatakan bahwa mayoritas anak menyukai aktivitas bermain di lingkungan sekolah. Hal ini menggugah minat peneliti untuk membahasnya.

Penelitian yang dilakukan oleh (Wulandari, 2021) menyatakan bahwa media bermain merupakan komponen yang tidak boleh diabaikan dalam proses pembelajaran karena dengan menggunakan media, tujuan pembelajaran menjadi maksimal. Anak juga membutuhkan stimulasi dari bermain untuk meningkatkan aspek perkembangan kognitif nya.

Penelitian tentang model permainan sensory sudah pernah dilakukan sebelumnya seperti penelitian (Asfinolia, 2022) tentang penerapan permainan *sensory* dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar anak usia 4 – 5 tahun. Kesimpulan bahwa Penelitian ini belum memiliki fokus permasalahan yang membahas aspek perkembangan kognitif anak.

Penelitian dari (Vina Iswahyuni, 2022) tentang pengaruh permainan sensori menjepit pom pom terhadap motorik halus anak usia 2 – 3 tahun. Dari hasil penelitian tersebut , peneliti hanya meneliti motorik halus pada anak. Penelitian ini juga belum membahas fokus pembahasan tentang aspek perkembangan kognitif anak.

Berdasarkan penjelasan di atas, penelitian terdahulu menunjukkan bahwa belum terdapat penelitian yang dilakukan secara mendalam tentang Pengembangan Model Permainan *Sensory Path* dengan Suara dalam Aspek Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki keterbaruan menyangkut substansi yang meliputi model permainan sensori dalam meningkatkan aspek perkembangan kognitif anak.

### **B. Fokus Penelitian**

Fokus penelitian yang diangkat oleh peneliti adalah pengembangan model permainan *sensory path* dengan suara dalam aspek perkembangan kognitif anak usia dini. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi suatu kegiatan yang menarik sekaligus menyenangkan dalam bentuk permainan sensori pada anak yang dapat di aplikasikan oleh guru PAUD.

### **C. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian yang berkaitan dengan penelitian, maka dapat di rumuskan masalah

1. Bagaimana permainan *sensory path* dengan suara terkait dengan kognitif anak usia dini?
2. Bagaimana kelayakan model permainan *sensory path* dengan suara dalam aspek perkembangan kognitif anak usia dini?

#### **D. Kegunaan Hasil Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi anak dalam melakukan aktivitas bermain melalui permainan sensori dengan suara.

Adapun kegunaan hasil penelitian lainnya antara lain:

##### 1. Bagi Peneliti

- a. Peneliti mampu memberikan variasi model permainan sensori dengan suara untuk anak usia dini.
- b. Peneliti dapat memiliki pengetahuan dan wawasan mengenai perkembangan kognitif pada anak usia dini.

##### 2. Bagi Anak

- a. Wadah untuk melakukan kegiatan bermain berbasis permainan sensori dengan suara.
- b. Meningkatkan aktivitas fisik pada anak melalui permainan sensori dengan suara.

##### 3. Bagi Program Studi Olahraga Rekreasi

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk topik pembahasan serupa pada masa yang akan datang.