

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Satuan atau program PAUD adalah layanan PAUD yang dilaksanakan pada suatu lembaga pendidikan dalam bentuk Taman Kanak-kanak (TK)/Raudatul Athfal (RA)/Bustanul Athfal (BA), Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), dan Satuan PAUD Sejenis (SPS). Layanan tersebut menyelenggarakan pengembangan secara holistik untuk membina anak usia 0-6 tahun. Adanya layanan satuan pendidikan anak usia dini tersebut menjadi harapan agar anak menerima stimulasi yang tepat untuk tumbuh-kembang. Pembelajaran pada pendidikan anak usia dini yang menganut prinsip belajar seraya bermain merupakan cara pemberian stimulasi tersebut. Prinsip tersebut meninjau atas kondisi psikologis anak yang memiliki kebutuhan bermain.

Keberadaan pendidikan anak usia dini sebagai layanan untuk sejak lahir hingga usia enam tahun, memiliki peran penting karena masa tersebut ialah masa emas (*golden age*) sehingga tepat untuk memberikan stimulasi tumbuh-kembang bagi anak. Salah satu bagian formal pendidikan anak usia dini yakni Taman Kanak-kanak (TK) ialah bagian yang paling diminati orangtua untuk mengikutsertakan anaknya. Alasannya antara lain ialah agar anak memiliki persiapan matang untuk melanjutkan pada jenjang pendidikan dasar. Berdasarkan manfaat dan fungsi dari Taman Kanak-kanak tersebut mendorong pemerintah mulai mengkaji ulang beberapa bagian.

Salah satu bagian yang mengalami perubahan yaitu kurikulum. Fokus pengembangan secara holistik telah beralih pada Peraturan Menteri Pendidikan

dan Kebudayaan No. 146 Tahun 2014 yang mencakup 6 aspek perkembangan. Aspek tersebut diantaranya NAM, Kognitif, Sosial Emosional, Bahasa, Fisik, dan menambahkan aspek Seni. Dari seluruh aspek, kemampuan kognitif menjadi sasaran yang paling diperhatikan oleh setiap kalangan (baik orangtua, guru, dan masyarakat). Kemampuan kognitif yang menjadi harapan ialah sudah matang membaca, menulis, dan menghitung (calistung).

Sementara kemampuan kognitif, bukan hanya mengenai calistung tetapi pengembangan kognitif secara keseluruhan yakni dapat melalui taktil (indra peraba) untuk menyadari berbagai jenis tekstur. Seharusnya anak telah menerima materi yang berkaitan tentang tekstur pada tema panca indra namun fokus penjelasannya ialah tentang guna dan manfaat indra. Keterkaitan antara kemampuan taktil, materi sains, dan indra sentuhan memang berhubungan erat sebab pengetahuan tentang tekstur tergolong dari materi sains. Pengetahuan tersebut akan dimiliki oleh anak melalui indra sentuhan. Proses menerjemahkan setiap yang disentuh oleh anak disebut kemampuan taktil.

Selain terabaikan dari fokus penjelasan saat tema pembelajaran, stimulasi untuk kemampuan kognitif melalui pengalaman taktil untuk mengenalkan tekstur dilakukan secara abstrak (dilakukan dengan tidak langsung menyentuh jenis tekstur). Keadaan dari tidak terpenuhinya pengalaman secara konkret mengenai tekstur juga terjadi dengan tidak adanya media pendukung untuk pembelajaran. Oleh karena itu, media dan perencanaan pelaksanaan pembelajaran yang matang seharusnya dipersiapkan oleh guru sehingga dapat memberi pembelajaran untuk membentuk konsep secara tepat mengenai tekstur untuk anak.

Berbagai keadaan di lapangan yang ditemukan peneliti melalui Praktek Pengalaman Terpadu (PPLT) di TK B Santa Lusia diantaranya menekankan pembelajaran yang sarat untuk pengembangan kognitif khususnya Calistung sehingga anak kurang menerima stimulus untuk pengembangan kemampuan kognitif lainnya (salah satunya, kemampuan taktil). Pembelajaran yang menekankan pada kognitif ini menjadi sebuah tindak lanjut dari harapan orangtua bahwa anak harus belajar dengan mengerjakan LKA agar mampu calistung sementara stimulus untuk kemampuan tersebut dapat melalui bermain seraya belajar. Selain itu, kurangnya pemanfaatan media yang bervariasi menjadi salah satu penyebab anak menerima pembelajaran dengan penugasan dan berfokus pada calistung namun kurang pada pengembangan lain salah satunya, kemampuan taktil.

Kondisi yang tidak berbeda dengan keadaan dari PPLT Peneliti dapat ditemukan dari penelitian sebelumnya dari Sri Rahayu (2014) berjudul peningkatan kemampuan taktil melalui penggunaan metode eksperimen pada anak kelompok A TK Al-Huda Kerten juga memaparkan bahwa anak belum mampu membedakan, mengelompokkan, dan melaporkan jenis tekstur sedangkan mengenai pembelajaran terdapat proses yang konseptual melalui ceramah dan pemberian tugas LKA sehingga tidak memberi pengalaman konkret. Selain tekstur, suhu dan setiap hal yang berkaitan dengan indra peraba untuk membentuk pengetahuan seharusnya menjadi proses nyata bagi anak untuk menerimanya. Proses pengenalan yang menggunakan media abstrak tanpa adanya pengalaman secara langsung bagi anak untuk mengetahui konsep tekstur dan lainnya.

Prinsip pembelajaran anak yakni belajar seraya bermain masih sesuai dengan keadaan anak usia dini yang secara psikologisnya masih taraf aktivitas bermain. Prinsip tersebut masih berstatus pro – kontra dari sebagian pihak seperti orangtua yang menganggap prinsip belajar seraya bermain kurang efektif karena tidak yakin bahwa prinsip tersebut dapat mempersiapkan anak mengikuti pendidikan dasar. Pro – kontra dari sebagian pihak atas prinsip tersebut menimbulkan beberapa pihak pendidikan anak usia dini mengubah nilai dari prinsip belajar seraya bermain sehingga muncul pembelajaran yang tidak menyenangkan bagi anak.

Hal ini menggugah peneliti untuk menekankan kegiatan dengan prinsip belajar seraya bermain tersebut dengan berinisiatif untuk menggunakan permainan mencari pasangan kartu sensori. Permainan ini ialah turunan dari model pembelajaran kooperatif yang menggunakan teknik mencari pasangan (*make a match*). Teknik tersebut melandasi peneliti menerapkan kegiatan permainan mencari pasangan kartu sensori sebagai tindak lanjut atas stimulasi pengembangan indra peraba anak. Teknik pembelajaran mencari pasangan kartu sensori tersebut, menjadi sebuah turunan kegiatan menarik yang dikemas dalam bentuk permainan.

Sebagaimana pernyataan Huda (2011) bahwa model pembelajaran kooperatif dapat dilaksanakan dalam setiap tingkatan usia pendidikan formal maka Taman Kanak-kanak ialah salah satunya. Namun adanya keunikan pada pendidikan anak usia dini yakni belajar seraya bermain sehingga teknik dari pembelajaran kooperatif dikemas dalam permainan bermakna. Penjelasan dari pernyataan tersebut terkandung dalam hasil penelitian tindakan kelas oleh R. Dewi (2012) yang dilaksanakan melalui beberapa tindakan dari sebelum tindakan

sampai pada siklus III yakni pada saat sebelum tindakan 34,7%, siklus I mencapai 51,44 %, siklus II mencapai 64,5 %, dan pada siklus III mencapai 83,4%. serta dari hasil seluruh pembahasan dan analisis yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan, dengan permainan mencari pasangan pada anak TK ABA Troketon 2 Pedan Klaten dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Strategi mencari pasangan dapat meningkatkan kemampuan kognitif karena anak akan mendapatkan pengetahuan dan informasi, baik dari guru, teman, ataupun dari sumber-sumber lain. Anak mendapatkan pengetahuan dari guru misalnya saat ditunjukkan dengan media kartu yang berupa konsep sejumlah benda maupun angka atau lambang bilangan. Anak mendapatkan informasi dari teman-teman saat teman yang membawa kartu angka (lambang bilangan) harus mencari pasangan dengan teman yang membawa kartu bergambarkan sejumlah konsep benda.

Penelitian lainnya yang juga mendukung bahwa teori dari permainan mencari pasangan dapat mengasah kemampuan kognitif diantaranya. teknik mencari pasangan lambang bilangan maka kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak kelompok A TK Kihajar Dewantoro 14 Kelurahan Ipilo Kecamatan Kota Timur Kota Gorontalo meningkat Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan analisis deskripsi kuantitatif. Peningkatan hasil belajar juga dialami anak dengan penerapan metode make a match dan kartu huruf yang dilakukan oleh Desak dkk (2012/2013) dalam penelitian penerapan model pembelajaran make a match berbatukan media kartu huruf untuk meningkatkan kognitif anak kelompok B. Secara keseluruhan hasil penelitian memberi sebuah pernyataan

bahwa permainan mencari pasangan dan sejenisnya dapat memberi pengaruh pada kemampuan kognitif anak.

Secara sederhananya bahwa pengetahuan/ kognitif anak terasah melalui berbagai pengalaman yang melibatkan panca indra, salah satunya ialah indra peraba maka peneliti akan menguji teori dari permainan mencari pasangan. Permainan mencari pasangan ini memiliki perbedaan, yakni anak akan mencari pasangan kartu sensori. Kartu sensori tersebut memiliki materil sebagai media untuk memperoleh pengalaman konkret untuk kemampuan taktil dalam eksplorasi mengenai tekstur.

Adanya prinsip belajar seraya bermain menimbulkan insiatif terhadap peneliti untuk menguji pengaruh permainan mencari pasangan kartu sensori untuk kemampuan taktil dengan mengemas pengalaman konkret bagi anak untuk mengetahui jenis tekstur. Sebagaimana Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan No. 146 tahun 2014 menegaskan setiap anak memiliki kesanggupan untuk mengenal berbagai jenis tekstur yang terdapat dalam bagian Kompetensi dasar 3.6 dan 4.6 yang mencakup kompetensi inti yang harus dicapai pada bidang pengetahuan dan keterampilan. Berdasarkan uraian diatas maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “**PENGARUH PERMAINAN MENCARI**

PASANGAN KARTU SENSORI TERHADAP KEMAMPUAN TAKTIL
PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK SANTA LUSIA TAHUN AJARAN
2016 / 2017”

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun masalah yang ditemukan ialah sebagai berikut :

1. Fokus orangtua menekankan pada kemampuan kognitif membaca, menulis, dan menghitung
2. Pro – Kontra terhadap prinsip belajar seraya bermain
3. Muatan pembelajaran menekankan pada stimulasi penugasan
4. Kurangnya variasi media pembelajaran
5. Pemberian stimulasi kemampuan taktil yang terbatas

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rincian dari masalah yang dikemukakan, peneliti membatasi penelitian ini pada pengaruh permainan mencari pasangan kartu sensori untuk kemampuan taktil anak usia 5-6 tahun.

1.4 Rumusan Masalah

Atas dasar yang dikemukakan tersebut, peneliti merumuskan masalah yakni apakah ada pengaruh bermain mencari pasangan kartu sensori terhadap kemampuan taktil anak usia 5-6 tahun.

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bermain mencari pasangan kartu sensori terhadap kemampuan taktil pada anak usia 5-6 tahun.

1.6 Manfaat Penelitian

Peneliti mengharapkan melalui penelitian ini dapat bermanfaat bagi sumbangsih keilmuan dan praktik langsung di lapangan. Beberapa manfaat yang diharapkan tersebut ditinjau dari:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Sebagai sumbangsih pemikiran teoritis untuk pengembangan keilmuan pada bidang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) secara praktisnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktisnya diklasifikasi sebagai berikut:

1. Bagi anak

Stimulus bagi anak untuk kemampuan kognitif anak melalui indra peraba

2. Bagi guru

Sebagai bentuk pertimbangan kegiatan pembelajaran yang dimiliki oleh guru dari yang sebelumnya untuk pembelajaran bermakna melalui indra peraba

3. Bagi Taman Kanak-kanak

Sebagai bahan literatur kepala TK untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran pada bidang pengembangan kognitif melalui indra peraba

4. Bagi Peneliti

Sebagai salah satu syarat melengkapi pendidikan peneliti demi terasahnya sikap mengembangkan diri untuk meneliti konteks disiplin ilmu pendidikan guru untuk anak usia dini