

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia yang mengalami perkembangan paling pesat dalam kehidupan. Rentang usia yang masuk dalam golongan anak usia dini yaitu sejak lahir hingga usia 6 tahun. Anak yang berada pada rentang usia ini mengalami masa keemasan atau yang disebut masa *golden age*, artinya anak menerima semua stimulus yang diberikan dalam proses perkembangan dan pertumbuhannya secara cepat. Masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan kembang secara cepat dan pesat.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 angka 14 merupakan salah satu upaya pembinaan anak usia 0-6 tahun melalui pemberian stimulasi dan rangsangan dalam tumbuh kembangnya. Pada masa usia tersebut anak usia dini sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan yang paling pesat, baik fisik maupun mental. Pendidikan anak usia dini juga memiliki pengaruh yang sangat besar bagi keluarga, lingkungan dan juga bangsa karena anak-anak adalah generasi penerus keluarga sekaligus penerus bangsa. Adapun PAUD juga memiliki kerjasama dengan orangtua, dikarenakan stimulus yang diberikan agar sejalan yang di sekolah maupun di rumah. Hal ini berarti masa depan bangsa sangat ditentukan oleh pendidikan yang diberikan kepada anak. Tujuan PAUD adalah memaksimalkan tumbuh kembang anak melalui berbagai stimulus

yang sesuai. Oleh sebab itu pendidik diharapkan lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan berbagai kegiatan dan aktivitas yang dapat menstimulus perkembangan anak dengan menggunakan fasilitas yang dapat mengoptimalkan segala potensi yang dimiliki anak. Fasilitas yang digunakan juga diharapkan dapat memberikan perubahan pada aspek-aspek pertumbuhan dan perkembangan anak.

Pembelajaran anak usia dini hendaknya menyenangkan, menantang dan memiliki unsur bermain, belajar, bernyanyi dan bergerak yang dapat diterapkan melalui metode pembelajaran. Metode pembelajaran merupakan suatu cara ataupun langkah-langkah yang dilakukan pendidik dalam proses belajar mengajar (Suyanto, 2005: 144). Adanya metode yang diterapkan dalam pelaksanaan pembelajaran diharapkan anak dapat lebih mudah memahami materi yang diberikan. Adapun macam-macam metode yang dapat diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran yaitu metode karyawisata dimana anak-anak dapat mengamati lingkungan secara langsung seperti benda, manusia, hewan dan tumbuhan. Metode bercerita adalah bagaimana cara bertutur ataupun menyampaikan pesan secara lisan dan anak diberikan kesempatan untuk bertanya ataupun menjawab pertanyaan. Metode demonstrasi digunakan untuk memeragakan atau menunjukkan cara untuk membuat ataupun melakukan sesuatu. Metode bermain peran diterapkan untuk mengembangkan daya imajinasi/khayal, berekspresi dan kreativitas anak yang diinspirasi dari tokoh-tokoh ataupun benda. Metode pemberian tugas merupakan suatu cara mengajar antara siswa dan guru mengenai

penyelesaian kegiatan atau tugas yang diberikan dengan waktu yang disepakati. Metode proyek merupakan salah satu metode cara pemberian pengalaman belajar dengan menghadapkan anak dengan persoalan sehari-hari dan dipecahkan secara kelompok. Metode bercakap-cakap kegiatan yang dilakukan antara anak dengan guru, ataupun antara anak dengan anak. Metode eksperimen merupakan suatu kegiatan mengamati dengan tujuan mengecek atau mengenali sebab akibat antara gejala. Penerapan metode-metode di atas dapat diterapkan dalam beberapa permainan yang dapat dilakukan oleh anak seperti dalam bermain peran.

Bermain peran merupakan salah satu metode yang dapat diterapkan untuk menstimulus perkembangan anak yang dilakukan melalui sandiwara atau memerankan karakter orang lain. Melalui metode bermain peran anak dapat mengembangkan kemampuan bahasa, komunikasi, bersosialisasi, serta bereksperimen. Bermain peran yang dilakukan anak akan membantu memecahkan masalah yang terjadi di sekitarnya. Bermain peran bagi anak usia dini merupakan wadah untuk menjelaskan perasaan, sikap, maupun tingkah laku melalui peran yang akan diperankan. Contohnya anak memerankan profesi sebagai dokter maka boneka akan menjadi pasien, anak juga kadang menggunakan benda seperti sapu sebagai alat untuk terbang karena meniru film dan masih banyak lagi.

Proses pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini dilakukan dengan tujuan untuk memberikan penguatan atau stimulus pada semua aspek perkembangan yang dimiliki anak. Aspek perkembangan anak terdiri dari

Nilai Agama dan Moral (NAM), fisik motorik, kognitif, sosial emosional, bahasa dan seni. Aspek perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Perkembangan aspek kognitif merupakan kemampuan seseorang untuk memperoleh pengetahuan dan informasi melalui pengalaman yang nyata yang dialami oleh anak. Perkembangan kognitif meliputi proses mengingat, memecahkan masalah dan terakhir pengambilan keputusan, semua proses ini dilalui oleh semua orang termasuk anak berkebutuhan khusus.

Berdasarkan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) yang tertulis pada Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini menjelaskan bahwa lingkup perkembangan kognitif terbagi menjadi 3 yaitu, belajar dan memecahkan masalah, berfikir logis, dan berfikir simbolik. Pemecahan masalah merupakan suatu tindakan yang dilakukan dalam menyelesaikan masalah dengan menentukan penyebab masalah sampai untuk pemecahan masalahnya. Berfikir logis diartikan sebagai proses penggunaan penalaran secara konsisten untuk mengambil sebuah kesimpulan berdasarkan fakta-fakta objektif dan masuk akal. Sedangkan berpikir simbolik diartikan sebagai kemampuan dalam menggunakan simbol-simbol seperti huruf, angka, ataupun gambar.

Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) atau yang biasa disebut dengan *child with special needs* adalah anak yang memiliki keterbatasan secara fisik, psikologis, kognitif maupun sosial. Anak berkebutuhan khusus memiliki keterlambatan perkembangan dan pertumbuhan. Anak berkebutuhan khusus

biasanya memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak lainnya baik secara fisik, intelektual dan emosi yang dapat berubah-ubah dalam waktu tertentu. Dengan keterbelakangan yang dimiliki menjadikan anak berkebutuhan khusus sangat memerlukan perhatian dan pemberian layanan khusus dengan tujuan dapat mengoptimalkan potensi yang mereka miliki sehingga dapat mencapai tujuan dengan sempurna. Penyebab yang terjadi pada anak berkebutuhan khusus juga berbeda-beda mulai dari gangguan genetik, usia ibu hamil, keracunan pada ibu hamil, dan lahir prematur.

Salah satu gangguan pada anak berkebutuhan khusus adalah autisme (*autism*). Di Indonesia menurut data kecenderungan autis meningkat, terlihat pada prevalensi di dunia. Saat ini terdapat 15-20 kasus per 10.000 anak atau 0,15%-0,20% (Dinie, 2016). Oleh karena banyaknya anak autis di Indonesia maka sebagai orang tua orang yang paling dekat dengan anak harus mampu memberikan stimulus sesuai dengan kebutuhan anak agar semua aspek perkembangan anak juga lebih optimal. Autisme merupakan gangguan perkembangan kemampuan berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungannya. Gangguan ini terutama menyerang bagian sistem saraf, sehingga mengakibatkan seseorang mengalami hambatan dalam berinteraksi dengan orang lain dan tingkah laku yang ditimbulkan terbatas serta dilakukan secara berulang-ulang. Anak dengan autisme akan mengalami penurunan pertumbuhan dan perkembangan dibandingkan dengan anak lainnya.

Biasanya autisme dimulai pada awal kanak-kanak pada minggu pertama kehidupan. Autis juga memiliki gejala utama yaitu *Autistic Pectreum*

*Disorder (ASD)* yaitu gangguan dalam interaksi, komunikasi dan perilaku. Rusda Camelia, dkk (2019:99) menuliskan di artikel jurnalnya tentang peningkatan ASD di Amerika Serikat diperkirakan pada tahun 2012 sebesar 14,6 per 1.000 anak berusia 8 tahun dan secara signifikan lebih besar peningkatan terjadi pada anak laki-laki (23,6 per 1000) dibandingkan anak perempuan (5,3 per 1000). Pada tahun 2013 prevalensi anak autis di dunia berkisar 0,15-0,20% termasuk di Indonesia.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk membahas metode bermain peran sebagai bentuk stimulasi aspek perkembangan kognitif anak autis usia 5-6 tahun, dengan tujuan memberikan informasi kepada pendidik, orangtua maupun masyarakat. Sehingga penelitian ini menggunakan judul “metode bermain peran sebagai stimulasi aspek perkembangan kognitif anak autis usia 5-6 tahun”.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas maka rumusan masalah yang dapat diangkat adalah bagaimana metode bermain peran sebagai stimulasi aspek perkembangan kognitif anak autis usia 5-6 tahun?

### **1.3. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian yang dapat dilakukan adalah untuk mengetahui metode bermain peran sebagai stimulasi aspek perkembangan kognitif anak autis usia 5-6 tahun.

### **1.4. Manfaat Penelitian**

Manfaat dalam penelitian ini dapat dibagi menjadi dua bagian yaitu:

#### **1.4.1. Manfaat teoritis**

Manfaat penelitian ini diharapkan membantu memberikan pengetahuan dan masukan bagi peneliti lainnya yang akan melaksanakan penelitian terkait metode bermain peran sebagai stimulasi aspek perkembangan kognitif anak autis usia 5-6 tahun.

#### **1.4.2. Manfaat praktis**

1. Bagi peneliti: Penelitian ini dapat digunakan untuk menjadi bahan kajian bagi penelitian selanjutnya.
2. Bagi pendidik anak usia dini: Pendidik dapat mengetahui bagaimana cara mengembangkan aspek kognitif pada anak autis, sehingga pendidik memperoleh acuan dari hasil penelitian ini
3. Bagi anak autis: Adanya penelitian ini, anak autis dapat terbantu dalam proses pengembangan aspek kognitif.

## 1.5. Metode Kajian

Pendekatan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kualitatif dengan metode studi pustaka atau studi kepustakaan (*library research*). Penelitian studi kepustakaan secara kualitatif tidak melakukan penelitian langsung tetapi dilakukan dengan melalui riset-riset pada dokumen atau buku-buku (Mirzaqon, 2018). Proses pengumpulan data ataupun informasi dalam penelitian ini tidak ada batasan sehingga bisa didapat melalui literatur buku, catatan, majalah, referensi lainnya serta hasil penelitian sebelumnya yang relevan untuk mendapatkan jawaban dan landasan teori mengenai masalah yang akan diteliti.

Metode penelitian kepustakaan tergantung pada metode kritik teks, dengan mempertimbangkan tiga unsur sekaligus yaitu teks, konteks dan wacana (Mestika Zed, 2004). Teks yang dimaksud adalah semua jenis komunikasi, ucapan, gambar dan sebagainya. Konteks ialah relasi antar teks yang memasukkan semua situasi yang terkait dengan hal-hal yang berada di luar teks, tetapi mempengaruhi pemakaian bahasa. Wacana ialah upaya pengungkapan maksud-maksud atau pemahaman teks dan konteks, baik yang tersembunyi maupun yang terlihat. Sehingga dapat dikatakan dalam penelitian kualitatif yang menggunakan deskriptif ini akan memudahkan peneliti untuk menemukan sumber literatur dan penulisan hasil akhir.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan metode analisa isi yaitu mendeskripsikan penemuan yang

terdapat pada sumber penelitian. Data yang sudah terkumpul akan dikelompokkan sesuai dengan pembahasan sehingga dapat menemukan suatu kesimpulan dari literatur dan dapat memperoleh hasil analisis data yang benar dan tepat maka penulis akan menggunakan teknik analisis isi. Di akhir penulis akan menyimpulkan secara keseluruhan mengenai semua teori atau akan mendapatkan sebuah kesimpulan baru menurut pemahaman penulis.

Metode kajian ini menggunakan studi pustaka dengan sumber didapat dari buku (buku cetak dan *e-book*) maupun artikel ilmiah pada jurnal. Ruang lingkup pada kajian ini terbatas pada aspek perkembangan kognitif pada anak autis usia 5-6 tahun saja.

Langkah-langkah dalam penelitian:

1. Mengkaji literatur tentang metode bermain peran melalui berbagai pustaka, seperti buku dan artikel ilmiah
2. Mengkaji literatur tentang perkembangan kognitif anak autis usia 5-6 tahun melalui berbagai sumber pustaka, seperti buku dan artikel ilmiah
3. Menganalisis penerapan metode bermain peran sebagai stimulasi aspek perkembangan kognitif anak autis usia 5-6 tahun.

Menurut Miles dan Huberman (Sugiyono, 2016) analisis data dapat dilakukan dengan melakukan tiga aktivitas yaitu *data reduction*, *data display*, dan *conclusion verification*.

1. *Data Reduction* (reduksi data)

Reduksi data yang dimaksud adalah merangkum data, memfokuskan pada data yang diperlukan atau penting, data yang sesuai dengan pembahasan. Dengan demikian data yang sudah direduksi akan memberi gambaran yang jelas, serta mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data.

2. *Data display* (display data)

Penyajian data adalah sekumpulan informasi yang tersusun yang akan memberikan gambaran penelitian yang menyeluruh. Penyajian data yang disusun secara singkat, jelas, terperinci dan menyeluruh dapat memudahkan peneliti dalam menentukan aspek yang akan diteliti.

3. *Conclusion verification* (kesimpulan/verifikasi)

Setelah melakukan tahapan di atas maka langkah selanjutnya yaitu menyimpulkan hasil dari analisis data berdasarkan pengertian metode bermain peran sebagai stimulasi aspek perkembangan kognitif anak autis. Hasil analisis data ini dapat berupa menuliskan kesimpulan secara keseluruhan dari beberapa pengertian yang terdapat pada penelitian ini. Dari penjelasan tersebut akan ditarik kesimpulan secara garis besar dari sumber literatur yang sudah digunakan.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diketahui bahwa penelitian kualitatif deskriptif dengan metode studi kepustakaan merupakan suatu

penelitian yang datanya atau informasi dapat diambil dari berbagai sumber literatur dengan melihat teori-teori atau fakta-fakta dari para tokoh ataupun peneliti. Penelitian ini tidak memerlukan waktu untuk melakukan suatu penelitian di luar atau di lapangan, sehingga dapat memudahkan melakukan penelitian dengan menggunakan berbagai literatur atau sumber data yang lain. Sehingga akan dapat melihat perbandingan dan persamaan dari teori satu dengan yang lainnya. Beberapa teori tersebut dapat memunculkan sebuah proses pemikiran teori yang baru dan belum diketahui sehingga dapat memperluas teori tersebut dengan teori yang sudah didapat.

#### **1.6. Definisi/Penegasan Istilah**

Penegasan istilah pada penelitian ini, yaitu:

- a. Perkembangan kognitif, dapat diartikan sebagai kemampuan berpikir anak dari hal sederhana (mengingat) sampai dapat memecahkan masalah dengan menggunakan ide-ide ataupun gagasan yang dimiliki anak.
- b. Anak autis, merupakan anak yang mengalami gangguan perkembangan otak sehingga dapat mempengaruhi komunikasi dan interaksi dengan orang lain, oleh karena itu menyebabkan gangguan perilaku dan berkurangnya minat pada anak. Autis yang dibahas dalam penelitian ini adalah anak autis dengan jenis *autism*.
- c. Bermain peran, bermain peran merupakan kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak dengan meniru tokoh/karakter orang lain maupun

benda di sekitarnya. Bermain peran yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah bermain peran makro.