

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini merupakan individu yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan secara pesat, masa inilah yang disebut dengan masa keemasan (*golden age*). Masa *golden age* merupakan suatu masa yang menjadi dasar dan memberi pengaruh besar terhadap kualitas perkembangan anak selanjutnya.<sup>2</sup> Pada masa *golden age* semua aspek perkembangan anak dapat dengan mudah distimulasi dan hanya berlangsung satu kali sepanjang kehidupan manusia.<sup>3</sup> Upaya pengembangan menyeluruh yang melibatkan aspek pengasuhan, kesehatan, pendidikan dan perlindungan perlu dilakukan.<sup>4</sup>

Santrock mengemukakan bahwa anak pada masa usia dini merupakan momen penting dalam kecerdasan, perkembangan otak dan kemampuan belajar anak yang signifikan.<sup>5</sup> Anak usia dini membutuhkan stimulasi dari lingkungannya untuk dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya. Kualitas perkembangan anak selanjutnya dipengaruhi dengan

---

<sup>2</sup> Mukti Amini, "Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini" dalam Jurnal Hakikat Anak Usia Dini, no. 1-4 (2014): hlm. 24.

<sup>3</sup> Mukti Amini, "Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini" dalam Jurnal Hakikat Anak Usia Dini, no. 1-4 (2014): hlm. 31.

<sup>4</sup> Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014, *Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*, (2014): hlm. 1-2.

<sup>5</sup> Agus Wibowo, *Pendidikan Karakter Usia Dini*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2013), hlm. 26.

pemberian stimulasi pada anak sejak usia dini.<sup>6</sup> Anak akan mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang baik jika diberikan stimulasi yang baik juga.

Orang tua berkewajiban memberikan stimulasi untuk anak sesuai dalam sebuah hadits yang diriwayatkan Al-Hakim yang berbunyi:<sup>7</sup>

مَا نَحَلَ وَالِدٌ وَآلِدَهُ أَفْضَلُ مِنْ أَدَبٍ حَسَنٍ

*“Tiada suatu pemberian yang lebih utama dari orang tua kepada anaknya selain pendidikan yang baik.”*. Dari hadits tersebut dapat disimpulkan bahwa orang tua diwajibkan memberikan pendidikan yang baik untuk anaknya. Salah satu lembaga pendidikan yang dapat memberikan layanan berupa stimulasi dan pembinaan pada anak usia dini berada dalam jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).<sup>8</sup>

Berdasarkan Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 butir 14 menjelaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan belajar dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Inti dari Undang-undang ini adalah pendidikan harus

---

<sup>6</sup> Mukti Amini, "Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini" dalam Jurnal Hakikat Anak Usia Dini, no. 1-4 (2014): hlm. 43.

<sup>7</sup> HR. Al-Hakim 7679, diakses 12 November 2019.

<sup>8</sup> Bambang Hartoyo, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (BPPLSP Regional III Jawa Tengah : Materi Tutor dan Pengelola Pendidikan Anak Usia Dini, 2004), hlm. 3.

dipersiapkan secara terencana dan bersifat holistik sebagai dasar anak memasuki pendidikan lebih lanjut.<sup>9</sup>

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dibagi menjadi 3 jalur yaitu formal, nonformal dan informal. Pendidikan formal meliputi Taman Kanak-Kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA), atau lembaga lain yang sederajat. Sedangkan jalur nonformal meliputi Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), atau lembaga lain yang sederajat. Dan jalur informal meliputi pendidikan dalam keluarga atau yang diselenggarakan oleh lingkungan.<sup>10</sup>

Pembelajaran hendaknya menyenangkan dan tidak membosankan pada anak usia dini. Pembelajaran yang menyenangkan untuk anak usia dini adalah dengan bermain. Bermain menjadi prioritas utama dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini. Bermain pada anak usia dini sudah tidak asing lagi. Bermain merupakan serangkaian aktivitas atau kegiatan anak untuk bersenang-senang. Dalam setiap kegiatan anak selama terdapat kebahagiaan atau bersenang-senang bagi anak usia dini maka bisa disebut dengan bermain. Sesuai dengan pengertian dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia bahwa istilah bermain berasal dari kata dasar main yang memiliki arti melakukan aktivitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati.<sup>11</sup>

---

<sup>9</sup> Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014, *Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*, hlm. 1.

<sup>10</sup> Dadan Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak*, (Jakarta: Prenada Media, 2016), hlm. 45.

<sup>11</sup> M. Fadlillah, *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Fajar Interpretama Mandiri, 2017), hlm. 6.

Menurut Al Ghazali bermain-main bagi seorang anak adalah sesuatu yang sangat penting untuk mereka. Sebab, melarangnya bermain-main seraya memaksakan untuk belajar terus menerus dapat mematikan hatinya, mengganggu kecerdasannya, dan merusak irama hidupnya.<sup>12</sup> Anak usia dini dianjurkan untuk berinteraksi langsung dengan objek supaya anak lebih memahami objek itu sendiri.

Sejalan dengan pendapat tersebut Piaget berpendapat, bahwa dengan berinteraksi dengan objek yang ada di sekitarnya anak dapat belajar mengkonstruksikan pengetahuannya. Kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan objek disediakan melalui bermain. Melalui bermain seorang anak mempunyai kesempatan untuk menggunakan indranya, yaitu menyentuh, mencium, melihat, mendengar dan merasakan suatu objek.<sup>13</sup>

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut maka bermain sangat penting bagi anak usia dini karena melalui bermain dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak, ialah aspek motorik, afektif, bahasa, sosial emosional dan kognitif. Kegiatan bermain juga merupakan wahana bagi anak dalam melakukan berbagai eksperimen tentang berbagai konsep yang diketahui dan yang belum diketahuinya.

Salah satu aspek perkembangan yang bisa dikembangkan yaitu mengenalkan rasa pada anak usia dini. Kemampuan mengenal rasa termasuk

---

<sup>12</sup> Andang Ismail, *Education Games: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*, (Yogyakarta: Pilar Media, 2006), hlm. 1.

<sup>13</sup> M. Fadlillah, *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Fajar Interpretama Mandiri, 2017), hlm. 13.

dari perkembangan kognitif.<sup>14</sup> Kemampuan mengenal rasa pada anak usia dini merupakan hal yang sangat penting bagi perkembangan otaknya, karena pengenalan rasa pada anak usia dini dapat merangsang indra perasa. Pengenalan konsep rasa pada anak usia dini juga mengasah kemampuan mengingat. Maka dari itu pengenalan rasa sejak usia dini khususnya usia 2-3 tahun sangat dianjurkan agar anak dapat membedakan dan mengetahui macam-macam rasa. Rasa yang dapat dikenalkan pada anak adalah manis, asin, pahit dan masam.<sup>15</sup>

Permainan Tebak Rasa merupakan permainan yang sederhana dan menarik untuk anak. Bahan-bahannya bisa didapat dengan mudah karena menggunakan bahan-bahan dapur. Cara bermainnya pun mudah dan dapat dilakukan oleh anak-anak. Permainan ini dapat menstimulasi anak dalam mengenal rasa dan mampu menambah pemahaman anak dalam mengenal rasa. Anak bisa merasakan secara langsung rasa makanan yang telah dicoba.

Berdasarkan hasil observasi di Pos PAUD Mawar II Desa Katur Kecamatan Gayam Bojonegoro, diperoleh informasi bahwa rata-rata kemampuan mengenal konsep rasa pada anak usia 2-3 tahun di Pos PAUD Mawar II semester genap tahun pelajaran 2019/2020 masih belum berkembang. Dari hasil pengamatan anak hanya diberikan pengetahuan rasa dengan metode ceramah dan gambar makanan. Sehingga anak usia dini tidak tertarik dengan pembelajaran seperti itu dan anak juga ragu dalam

---

<sup>14</sup> Dadan Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak*, (Jakarta: Prenada Media, 2016), hlm. 70.

<sup>15</sup> Dadan Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak*, (Jakarta: Prenada Media, 2016), hlm. 36.

menyebutkan rasa. Karena pada usia 2-3 tahun anak belum bisa menalar hanya melalui gambar. Anak juga masih kesulitan dalam mengungkapkan rasa dan lebih sering mengatakan bahwa rasanya “enak”.

Atas dasar itu maka guru perlu memberikan kegiatan pembelajaran yang menarik dan dapat menstimulasi kemampuan mengenal rasa. Salah satunya yaitu dengan menggunakan permainan tebak rasa. Oleh sebab itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian di lembaga tersebut. Dengan melalui Permainan Tebak Rasa ini diharapkan mampu membantu lebih meningkatnya semangat dan kemampuan anak-anak dalam mengenal macam-macam rasa dengan baik dan benar. Di samping itu, dengan adanya permainan ini semoga bisa menjadi motivasi para pendidik PAUD khususnya dalam penciptaan permainan sendiri yang menarik untuk anak.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut rumusan masalah yang menjadi fokus dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana Permainan Tebak Rasa dapat meningkatkan kemampuan pengenalan rasa pada anak usia 2-3 tahun di Pos PAUD Mawar II Desa Katur Kecamatan Gayam Bojonegoro ?
2. Bagaimana hasil yang dicapai dengan menerapkan Permainan Tebak Rasa berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan pengenalan rasa pada anak usia 2-3 tahun di Pos PAUD Mawar II Desa Katur Kecamatan Gayam Bojonegoro ?

### **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian pengaruh permainan tebak rasa terhadap kemampuan mengenal rasa pada anak usia 2-3 tahun di Pos PAUD Mawar II Desa Katur Kecamatan Gayam Bojonegoro ini bertujuan :

1. Untuk mengetahui kepastian Permainan Tebak Rasa dapat meningkatkan kemampuan pengenalan rasa pada anak usia 2-3 tahun di Pos PAUD Mawar II Desa Katur Kecamatan Gayam Bojonegoro.
2. Untuk mengetahui hasil yang dicapai dengan menerapkan Permainan Tebak Rasa berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan pengenalan rasa pada anak usia 2-3 tahun di Pos PAUD Mawar II Desa Katur Kecamatan Gayam Bojonegoro.

### **D. Manfaat Penelitian**

Dengan melaksanakan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi para guru, bisa bermanfaat untuk mengetahui seberapa jauh kemampuan siswa dalam pengenalan rasa dengan Permainan Tebak Rasa.
2. Bagi lembaga Pos PAUD Mawar II Desa Katur Kecamatan Gayam Bojonegoro, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih pemikiran yang baik dalam rangka peningkatan mutu proses belajar mengajar di Pos PAUD Mawar II Desa Katur Kecamatan Gayam Bojonegoro.

3. Bagi lembaga IAI Sunan Giri Bojonegoro, penelitian ini diharapkan dapat menambah koleksi penelitian mahasiswa dan sebagai persyaratan penyelesaian program Strata Satu (S1).
4. Bagi peneliti berikutnya, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan dalam penelitian ilmiah sebagai tambahan referensi dan bahan bacaan yang dapat memberikan inspirasi sebagai pijakan pada penelitian kelak.

#### **E. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang telah di kemukakan serta tujuan penelitian yang ingin dicapai, hipotesis penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Hipotesis Kerja ( $H_a$ )

Bahwa Permainan Tebak Rasa mempengaruhi kemampuan mengenal rasa pada anak usia 2-3 tahun di Pos PAUD Mawar II Desa Katur Kecamatan Gayam Bojonegoro.

2. Hipotesis Nihil ( $H_0$ )

Bahwa Permainan Tebak Rasa tidak mempengaruhi kemampuan mengenal rasa pada anak usia 2-3 tahun di Pos PAUD Mawar II Desa Katur Kecamatan Gayam Bojonegoro.

#### **F. Ruang Lingkup Penelitian**

Dalam penelitian ini, terdapat dua variabel, yaitu variabel tentang Permainan Tebak Rasa dan variabel tentang Kemampuan Mengenal Rasa.

### 1. Permainan Tebak Rasa

Variabel Permainan Tebak Rasa dalam penelitian ini diperlakukan sebagai variabel bebas (*independent variable*). Sedang indikator yang digunakan adalah interaksi penggunaan Permainan Tebak Rasa.

### 2. Kemampuan Mengenal Rasa

Variabel Kemampuan Mengenal Rasa dalam penelitian ini diperlakukan sebagai variabel terikat (*dependent variable*). Sedang indikator yang digunakan adalah tingkat kemampuan mengenal rasa pada anak usia 2-3 tahun.

## G. Keaslian Penelitian

Bagian ini, disajikan perbedaan dan persamaan antara kajian penelitian yang sedang dilaksanakan dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Orisinalitas penelitian atau keaslian penelitian diperlukan untuk menghindari adanya pengulangan yang sama terhadap penelitian terdahulu. Maka, bagian ini akan dijelaskan melalui gambaran tabel agar lebih mudah untuk difahami.

**Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu**

No	Peneliti dan Tahun	Tema dan Tempat Penelitian	Variabel Penelitian	Pendekatan dan Lingkup Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Disertasi, Sevy Ristalia Nabela, 2018	Pengaruh Bermain Teka-Teki Terhadap Kemampuan Mengenal Keaksaraan Pada Anak Kelompok B Di TK	Pengaruh Bermain Teka-Teki Terhadap Kemampuan Mengenal Keaksaraan Pada Anak	Kuantitatif	Hasil pelaksanaan penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan pada kemampuan

		Mardisiwi Mataram Baru Kabupaten Lampung Timur Tahun Ajaran 2016/2017			mengenal keaksaraan sebelum dan sesudah bermain teka- teki
2.	Diserta si, Ritah, 2014	Upaya Meningkatkan Daya Pikir Anak Tentang Konsep Matematika Sederhana Melalui Permainan Tebak Angka Di PAUD Mulia Kabupaten Bengkulu Selatan	Upaya Meningkatka n Daya Pikir Anak Tentang Konsep Matematika Sederhana Melalui Permainan Tebak Angka	Penelitian tindakan kelas kolaboratif	Hasil dari daya pikir anak tentang konsep matematika sederhana melalui permainan tebak angka menunjukkan peningkatan.
3.	Diserta si, Anna Nur Safitri, 2018	Mengembang kan Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Media Kartu Kata Pada Anak Di TK Aisiyah 5 Ngringo Jaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2017/2018	Mengembang kan Kemampuan Mengenal Huruf Menggunaka n Media Kartu Kata	Kualitatif	Proses pembelajaran anak pertama pendidik melakukan pembukaan, kedua kegiatan inti dan ketiga yaitu kegiatan penutup.

Tabel 1. 2 Posisi Penelitian

No	Peneliti dan Tahun	Tema dan Tempat Penelitian	Variabel Penelitian	Pendekatan dan Lingkup Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Disertasi, Fitrotul Tia Wardani, 2019	Pengaruh Permainan Tebak Rasa Terhadap Kemampuan Mengenal Rasa Anak Usia 2-3 Tahun Di Pos PAUD Mawar II Desa Katur Kecamatan Gayam Bojonegoro	Pengaruh Permainan Tebak Rasa Terhadap Kemampuan Mengenal Rasa Anak Usia 2-3	Kuantitatif	

## H. Definisi Istilah

Untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang pengertian dalam judul penelitian ini, maka perlu ditegaskan beberapa istilah yang terdapat dalam penelitian ini. Adapun istilah yang perlu ditegaskan dalam judul penelitian ini, diantaranya :

### 1. Permainan

Menurut KBBI Permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang dipergunakan. Permainan adalah bentuk aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan semata-mata untuk aktivitas itu sendiri, bukan karena ingin memperoleh sesuatu yang dihasilkan dari aktivitas tersebut.<sup>16</sup>

<sup>16</sup> KBBI, (diakses 13 November 2019).

## 2. Permainan Tebak Rasa

Permainan tebak rasa adalah suatu permainan yang menyediakan beberapa makanan dan minuman dengan berbagai rasa. Cara bermainnya juga mudah difahami dan dilakukan oleh anak. Dengan permainan tersebut pengalaman belajar anak didapat melalui eksplorasi secara langsung.

## 3. Mengenal Rasa

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, mengenal rasa adalah informasi yang disalurkan melalui saraf kemudian diolah di dalam otak. Manusia dapat merasakan disparitas aroma makanan dan minuman dikarenakan proses tersebut telah sampai pada otak. Menurut Utami Mengenal rasa adalah salah satu aspek kemampuan kognitif pada anak yang dapat dikembangkan, telah dijelaskan dalam pedoman pengembangan kurikulum Taman Kanak-Kanak merumuskan pengembangan kemampuan kognitif tingkat kemampuan pengetahuan umum dan sains untuk mencoba dan membedakan macam-macam rasa pada indikator yang tertulis.<sup>17</sup>

---

<sup>17</sup> Ruth Dwi Mulyantini, "Peningkatan Kemampuan Pengenalan Rasa Melalui Metode Demonstrasi Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK", Artikel Penelitian, 2016, hlm. 2.