

**PENGARUH PEMAHAMAN ORANG TUA TENTANG DUNIA BERMAIN
TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
DI RA MASYITHOH MERTASINGA**



SKRIPSI

Disusun untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap

Oleh:

**AYUNI AGUSTINA KUNCORO
NIM. 1923241004**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA AL GHAZALI CILACAP
TAHUN 2025**

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut pendapat Dwi Sunar pada (Murtiningsih, 2013) dunia anak identik dengan dunia bermain. Melalui berbagai aktivitas bermain, anak dapat memperoleh banyak pengalaman belajar. Bermain memiliki peran yang sangat krusial dalam mendukung perkembangan anak, sehingga mereka dapat tumbuh dan berkembang menjadi secara optimal. Sebagian besar waktu anak dihabiskan buat bermain, baik secara mandiri maupun bersama teman-temannya. Bermain, sesuai pendapat Smith and Pellegrini dalam Musfiroh (Musfiroh, 2012) bermain ialah aktivitas yang dilakukan buat kepentingan pribadi dengan cara yang menyenangkan, bermain dilakukan tanpa berfokus pada hasil akhir serta memiliki sifat yang fleksibel, aktif, dan positif. Dengan kata lain, tujuan bermain bukan untuk menyenangkan orang lain, melainkan muncul dari dorongan dan keinginan pribadi. Oleh sebab itu, bermain memberikan kesenangan dan dilakukan dengan cara yang menyenangkan bagi pelakuknya. Selain itu, bermain dapat diartikan sebagai suatu aktivitas yang bertujuan untuk kesenangan semata tanpa memikirkan hasil akhirnya. Aktivitas ini dilakukan secara sukarela tanpa adanya tekanan atau paksaan dari pihak lain.

Selain mendukung perkembangan aspek fisik dan motorik, bermain juga berperan dalam menumbuhkan nilai-nilai agama dan moral, meningkatkan kemampuan kognitif, bahasa, seni, serta sosial-emosional.

Salah satu perubahan yang paling terlihat pada anak usia dini saat bermain adalah peningkatan dalam aspek kognitif. Perkembangan kognitif sendiri berkaitan dengan proses berpikir anak dalam memahami serta mencari solusi atas berbagai permasalahan yang dihadapi. Selain itu, aspek kognitif juga sering kali diartikan sebagai kapasitas intelektual atau kemampuan berpikir seseorang.

Menurut Santrock dalam Novita perkembangan kognitif tidak hanya terbatas pada bidang matematika dan sains, namun juga mencakup kemampuan dalam memecahkan persoalan serta penguasaan berbagai konsep. Aspek ini dapat berkembang melalui interaksi sosial serta dipengaruhi oleh lingkungan budaya di sekitar anak. (Novita, 2018). Pola pikir anak pada tahap ini masih bersifat egosentris, yang berarti mereka cenderung melihat dunia hanya dari perspektif mereka sendiri. Anak belum mampu sepenuhnya memahami peran mereka dalam lingkungan serta cara berbagai hal saling terhubung. Selain itu, mereka juga mengalami kesulitan dalam memahami perasaan orang lain, serta belum bisa berpikir secara terbalik atau melihat suatu situasi dari perspektif yang berbeda.

Pemberian rangsangan untuk mengembangkan kognitif anak sangat penting dalam mendukung tahap perkembangan selanjutnya. Sesuai hasil pengamatan para peneliti, hal ini dapat terlihat pada anak usia 5-6 tahun, di mana pada tahap ini mereka mulai mampu membedakan antara aturan dan larangan dalam kegiatan bermain, melatih kemampuan memahami arti berbagai sesuatu dengan teman, mengenal aneka macam alat-alat bermain

yang akan digunakan, dan merapikan kembali peralatan bermain tadi sehabis selesai dipergunakan ke tempat semula sesuai arahan dari pendidik. Pemberian rangsangan tadi tentu diajarkan dan dilatihkan pada anak saat bermain bersama orang tua di rumah. Hal ini kemudian menjadi kebiasaan yang bisa dipraktikkan anak saat bermain di sekolah.

Tidak sedikit dari orang tua yang mengurangi hak bermain anak bersama keluarga buat mengembangkan potensinya karena kesibukan bekerja. Orang tua seringkali lupa bahwa masa *golden age* adalah periode perkembangan pesat yang tidak boleh terlewatkan, di mana seluruh potensi anak berkembang dengan cepat. Pada tahap ini, pembelajaran yang diberikan seharusnya bersifat menyenangkan serta bisa dilakukan melalui bermain, bukan sekadar memenuhi target yang diterapkan oleh orang tua, seperti pencapaian akademik tertentu saat anak lulus dari Taman Kanak-kanak di mana anak wajib bisa membaca, menulis, serta berhitung (Novita, 2018).

Saat ini tidak hanya seorang ayah yang bekerja, tetapi banyak ibu memiliki pekerjaan baik di luar maupun membuka usaha di rumah dengan tujuan membantu perekonomian keluarga. Hal yang perlu diperhatikan ketika seorang wanita mempunyai karir atau bekerja adalah risiko berkurangnya waktu buat memantau perkembangan anak secara langsung. Sebagian besar wanita karir yang sudah mempunyai anak biasanya menitipkan mereka kepada orang yang bisa dipercaya, baik anggota keluarga maupun pengasuh. Namun, bila pola asuh yang diterapkan oleh

ibu tidak diperhatikan dengan baik, hal ini bisa menyebabkan kesenjangan dalam perkembangan anak.

Namun, meskipun seorang ibu bekerja sebagian besar waktu anak pasti akan lebih banyak dihabiskan bersama ibu. Pengasuh hanya bertugas menjaga waktu ibu bekerja dan waktu ibu kembali tanggung jawab terhadap perkembangan anak akan kembali ke ibu, baik melakukan aktivitas belajar sampai menemani mereka bermain. Sebab bagaimanapun ibu tetap memegang peranan krusial bagi anak-anaknya. Sejak lahir, ibu selalu di sisi anak, memberikan makanan dan minuman, merawat, serta berinteraksi secara intens dengan mereka. Pendidikan yang diberikan ibu, baik atau buruk, mempunyai pengaruh besar terhadap perkembangan serta karakter anak di masa depan. Kedekatan emosional ini membuat sebagian besar anak cenderung lebih menyayangi ibunya dibandingkan anggota keluarga lainnya.

Kurangnya pencerahan oleh pihak-pihak yang signifikan seperti keluarga atau salah pemilihan pola asuh bagi perkembangan anak akan memicu munculnya persoalan pada perkembangan anak. Berdasarkan pendapat Kuswanto dalam penelitiannya, terdapat beberapa problematika dalam perkembangan perilaku anak usia dini. Pertama, anak cenderung menarik diri dari pergaulan dengan teman sebaya dan lebih memilih untuk bermain sendirian. Kedua, anak seringkali merasa takut buat tampil sebab khawatir ditertawakan. Ketiga, munculnya kecemasan saat harus berpisah dari orang tua, terutama ibu. Keempat, munculnya temper tantrum atau ledakan emosi yang sulit dikendalikan. Kelima, perilaku agresif sebagai

bentuk ekspresi kemarahan, yang bisa berupa tindakan menyakiti orang lain. (Na'imah, 2020).

Orang tua mempunyai peran krusial dalam mendampingi anak bermain guna meningkatkan perkembangan kognitif mereka di rumah. Peran tersebut mencakup menjadi *observer* (pengamat yang teliti ketika mengamati perilaku anak sehari-hari), motivator, fasilitator, madrasah (pendidik utama bagi anak), serta *problem solver* (pemecah persoalan yang membantu menemukan solusi terbaik bagi anak). Menurut opini dari Nurtaniawati dalam Novita, terdapat beberapa langkah-langkah yang dapat dilakukan oleh pengajar maupun orang tua untuk merangsang perkembangan kognitif anak, antara lain (Novita, 2018): 1) Mendukung anak dalam mengajukan dan menjawab pertanyaan dengan memanfaatkan imajinasi dan rasa ingin tahunya, 2) Membantu anak dalam memahami berbagai konsep, seperti bentuk, warna, ukuran, pola dan angka, 3) Memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi lingkungan sekitar melalui pengalaman langsung dan pembelajaran berbasis praktik (*hand-on experience*).

Dampak dari peran orang tua dalam menemani anak bermain terhadap perkembangan kognitif anak antara lain: 1) meningkatkan motivasi anak buat belajar, baik di lingkungan rumah maupun di sekolah, 2) mendorong anak berpikir lebih kritis serta mampu menganalisis suatu hal dengan lebih baik, 3) membuat anak menjadi lebih aktif dalam mengeksplorasi lingkungan sekitar, 4) peningkatan pada pencapaian hasil pembelajaran anak, 5) anak bisa mengemukakan cita-citanya dengan lebih

jas, 6) munculnya karakter tanggung jawab dan rasa percaya diri pada diri anak. (Novita, 2018).

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Angka 14 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah jenis pendidikan yang ditujukan bagi anak sejak lahir hingga usia enam tahun. Pendidikan ini diberikan melalui stimulasi yang bertujuan untuk mendukung perkembangan fisik dan mental anak agar mereka siap melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya. PAUD berperan dalam membimbing, menstimulasi, dan mengoptimalkan seluruh potensi anak usia dini. Dengan demikian, anak dapat mengembangkan perilaku serta kemampuan dasar yang sesuai dengan tahapan perkembangannya, sehingga lebih siap melanjutkan ke tingkat pendidikan berikutnya.

Masa usia dini ialah pondasi utama dalam pertumbuhan dan perkembangan anak. Setiap pengalaman yang diperoleh pada fase ini memiliki dampak signifikan terhadap perkembangan mereka, baik di masa sekarang maupun di masa depan. Salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang berlandaskan ajaran Islam adalah Raudhatul Athfal (RA). Lembaga ini berperan dalam membangun dasar kepribadian muslim pada anak, menumbuhkan kecintaan terhadap Al- Qur'an, serta mengenalkan mereka pada dunia luar guna mengembangkan kemampuan komunikasi dan bersosialisasi. Selain itu, RA juga membantu anak memahami peraturan, menanamkan kedisiplinan, serta mempersiapkan mereka buat memasuki jenjang pendidikan dasar. Salah satu lembaga yang berperan

dalam pendidikan ini adalah Raudhatul Athfal (RA) Masyithoh Mertasinga.

RA Masyithoh Mertasinga merupakan lembaga pendidikan formal pra-sekolah yang berada di bawah naungan Kementrian Agama dan telah berdiri sejak tahun 2005. RA Masyithoh Mertasinga terletak di Jalan Trenggiling no. 5B RT 03 RW 03 Desa Mertasinga Kecamatan Cilacap Utara. Dikarenakan lokasi RA Masyithoh Mertasinga sangat strategis, lingkungan yang padat dan aktif karena terletak dekat dengan beberapa sekolah, kantor kelurahan, pasar, sehingga tidak heran banyak orang tua mempercayakan anak mereka untuk bersekolah di RA Masyithoh Mertasinga. Berikut beberapa pekerjaan orang tua murid di RA Masyithoh Mertasinga terutama seorang ibu selain menjadi ibu rumah tangga yaitu pedagang, guru, bidan, dokter, dan karyawan swasta suatu perusahaan. Dengan kesibukan beberapa ibu tersebut, banyak dari mereka memilih menyekolahkan anak sejak dini untuk menambah pengetahuan dan pengalaman belajar maupun bermain yang kurang didapatnya dari orang tua saat dirumah. Ada juga ibu yang mempekerjakan seorang pengasuh untuk menjaga sekaligus membimbing anak untuk menambah pengalaman bermain di rumah.

Berdasarkan hasil observasi pada Hari Sabtu, 23 Desember 2023 yang telah dilakukan peneliti di RA Masyithoh Mertasinga, terdapat beberapa kasus yang terjadi di RA Masyithoh Mertasinga dalam pencarian informasi sekolah bahwa banyak dari ibu mengeluh tentang keterlambatan belajar anak mereka saat di sekolah maupun saat di uji sendiri di rumah.

Adapun faktor terhambatnya peningkatan perkembangan kognitif anak yang diakui oleh kebanyakan ibu disebabkan karena kurangnya waktu anak untuk dirinya melakukan aktivitas yang disukainya, kurangnya waktu anak bersama teman sebayanya untuk bermain bersama karena ada beberapa dari mereka diikutkan kegiatan les baik pelajaran maupun olahraga dan selebihnya menghabiskan waktu hanya dirumah saja, lebih parahnya dengan keadaan ibu yang bekerja, waktu interaksi dengan anak saat di rumah terbatas akibat kelelahan dan beberapa penjelasan dari para ibu, anak hanya diberikan ponsel untuk menghilangkan kebosanan mereka.

Adapun kasus serupa dari hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Arlan Hidayatulloh di RA Miftahul Huda Langkaplancar pada tahun 2023, bahwa salah satu tantangan yang dihadapi orang tua dalam mendukung permainan anak adalah kesibukan mereka dengan pekerjaan serta usaha untuk memahami perkembangan teknologi yang terus berubah setiap tahunnya. Namun, dalam kasus di RA Miftahul Huda Langkaplancar, persepsi orang tua terhadap aktivitas bermain pada anak menunjukkan pemahaman yang cukup baik. Mereka menyadari bahwa bermain tidak hanya sekadar hiburan bagi anak, tetapi juga memiliki peran penting dalam perkembangan berbagai aspek tumbuh kembangnya. Selain itu, orang tua memahami faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas bermain anak. Mereka menyadari bahwa selain lingkungan, terdapat aspek lain yang berpengaruh, seperti kesehatan, jenis kelamin, status sosial ekonomi, dan ketersediaan alat bermain. Kesadaran ini juga mencakup pemahaman mengenai jenis permainan yang dapat merangsang

perkembangan anak. Misalnya, mereka sering mengajak anak bermain lempar bola untuk melatih keterampilan motorik, serta mendorong aktivitas lain seperti lompat tali dan bermain balok. Seiring dengan kemajuan teknologi, orang tua juga berusaha keras untuk memahami teknologi agar dapat memberikan bimbingan yang tepat kepada anak-anak mereka dalam penggunaannya (Hidayatulloh, 2023).

Apabila hak bermain anak tidak terpenuhi, akibatnya anak kurang tertarik menerima pelajaran, cepat bosan saat guru menjelaskan materi dan hanya ingin bermain seakan ingin melepaskan kebebasannya selama berada di sekolah. Karena bermain menurut Musfiroh dalam Dwi Murtiningsih (Murtiningsih, 2013) merupakan aktivitas yang menyenangkan sekaligus menjadi kebutuhan mendasar bagi anak-anak. Selain itu, pemenuhan kebutuhan bermain sangat berhubungan dengan peningkatan motivasi belajar mereka. Proses pembelajaran akan berlangsung lebih optimal jika kebutuhan anak akan bermain dapat dipenuhi dengan baik. Namun, berbagai faktor tertentu dapat mengurangi atau bahkan menghilangkan kesempatan tersebut. Ketika hal ini terjadi, anak juga kehilangan kesempatan buat belajar secara alami dan menyenangkan. Hal ini disebabkan oleh sifat alami anak yang cenderung berusaha memenuhi kebutuhan bermainnya sebagai bagian dari proses tumbuh kembangnya.

Ada baiknya meskipun kedua orang tuanya sibuk bekerja, maka buatlah agenda kegiatan dengan meluangkan waktu bersama dimana hak bermain anak terpenuhi, hak belajar juga terpenuhi. Saat ini banyak tempat

wisata edukatif yang dapat dikunjungi bersama keluarga guna membantu anak meningkatkan aspek kognitif dimana anak tetap akan merasa senang dan termotivasi untuk belajar melalui bermain seperti berkunjung ke Kebun Binatang, Benteng Pendem, Pantai Teluk Penyu, Segara Anakan dan atau sekedar bermain dirumah dengan peralatan yang ada meskipun hanya mendengarkan cerita kegiatan anak, itu sudah dianggap menemani anak bermain.

Sehingga dampak negatif yang mungkin terjadi dapat berkurang, misalnya selain kurangnya ketertarikan pada belajar, anak yang jarang bersosialisasi dengan teman akan menjadi egois dan ingin menguasai semua permainan yang ada di sekitarnya tanpa ada keinginan berbagi kepada temannya, selain itu terhambatnya kemampuan berkomunikasi dengan orang lain juga akan berkurang. Sehingga orang tua memutuskan buat mendaftarkan anak mereka di RA Masyithoh Mertasinga untuk memenuhi haknya bermain dan belajar guna menambah pengetahuan selama orang tua sibuk bekerja. Tujuannya adalah untuk menambah wawasan dan pengalaman anak, serta mempererat hubungan antara anak dengan orang tua, pendidik, dan teman sebaya. Oleh karena itu, setiap anak bermain maupun belajar dengan temannya, pendidik dan orang tua harus menyesuaikan permainan dengan aspek perkembangannya.

Berdasarkan hal tersebut, pendidik dan orang tua harus mengenali sekaligus memahami dunia bermain yang baik dalam mengembangkan aspek kognitif anak. Masa anak-anak relatif panjang untuk belajar tentang segala hal. Oleh karena itu, anak membutuhkan ruang yang dapat

digunakannya untuk menyalurkan rasa ingin tau yang tinggi. Selaku pendidik di suatu lembaga pendidikan hendaknya menyediakan sarana dan prasarana bermain yang edukatif, menyenangkan dan aman bagi anak.

Langkah tersebut juga tidak lepas dari peranan orang tua yang bisa membantu anak memunculkan kemampuan dalam aspek kognitifnya dengan selalu mendampingi aktivitas bermain anak baik saat kegiatan sekolah maupun di rumah sehingga selain anak akan merasa aman juga dapat memberikan rasa semangat untuk menambah pengetahuan mereka karena mendapat dukungan dari orang tua.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji lebih dalam mengenai Pengaruh Pemahaman Orang Tua tentang Dunia Bermain terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di RA Masyithoh Mertasinga. Sesuai dengan pemaparan sebelumnya, fokus penelitian ini adalah memahami bagaimana pemahaman orang tua tentang dunia bermain dapat memengaruhi perkembangan kognitif anak usia dini di RA Masyithoh Mertasinga.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, permasalahan yang dapat diidentifikasi antara lain :

1. Kurangnya pemahaman orang tua di RA Masyithoh Mertasinga mengenai pentingnya dunia bermain dalam mendukung perkembangan kognitif anak usia dini, yang masih belum banyak dipahami.

2. Dampak dari kurangnya kesempatan bermain anak bersama orang tua dalam meningkatkan perkembangan kognitif menjadi tantangan pendidik saat membimbing belajar anak di RA Masyithoh Mertasinga.
3. Belum ada data yang menunjukkan adanya pengaruh pemahaman orang tua tentang dunia bermain terhadap perkembangan kognitif.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, penelitian ini dibatasi pada pengaruh pemahaman orang tua tentang dunia bermain terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. Penelitian ini akan fokus pada sejauh mana tingkat pemahaman orang tua mengenai pentingnya bermain dapat mempengaruhi aspek kognitif anak, serta bagaimana keterlibatan mereka dalam aktivitas bermain berkontribusi terhadap perkembangan intelektual anak usia dini.

D. Rumusan Masalah

Merujuk latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana tingkat pemahaman orang tua di RA Masyithoh Mertasinga tentang dunia bermain anak?
- b. Bagaimana tingkat perkembangan aspek kognitif pada anak usia dini di RA Masyithoh Mertasinga?
- c. Bagaimana pengaruh pemahaman orang tua tentang dunia bermain terhadap perkembangan aspek kognitif anak usia dini di RA Masyithoh Mertasinga?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai rumusan masalah di atas, tujuan pada penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui tingkat pemahaman orang tua di RA Masyithoh Mertasinga tentang dunia bermain anak.
2. Untuk mengetahui tingkat perkembangan aspek kognitif anak usia dini di RA Masyithoh Mertasinga.
3. Untuk mengetahui pengaruh pemahaman orang tua tentang dunia bermain terhadap perkembangan aspek kognitif anak usia dini di RA Masyithoh Mertasinga.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat, baik dari segi teoritis maupun praktis, sebagaimana dijelaskan berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi mahasiswa yang tertarik meneliti hubungan antara dunia bermain dan perkembangan kognitif anak usia dini, khususnya di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan sumber rujukan dalam pengembangan studi serta praktik pendidikan anak usia dini berbasis bermain.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Penulis

- 1) Memberikan pengalaman dan wawasan bagi penulis mengenai pengaruh pemahaman orang tua tentang dunia bermain terhadap perkembangan kognitif anak usia dini.
 - 2) Memperdalam pemahaman penulis mengenai perkembangan kognitif anak serta karakteristiknya.
- b. Bagi Instansi/Lembaga
- 1) Menyediakan informasi mengenai pengaruh pemahaman orang tua tentang dunia bermain terhadap perkembangan kognitif anak, yang dapat digunakan untuk meningkatkan perkembangan anak di sekolah.
 - 2) Mendorong penelitian lebih lanjut di daerah lain mengenai pengaruh pemahaman orang tua tentang dunia bermain terhadap perkembangan kognitif anak usia dini, sehingga dapat memperluas wawasan dan penerapan dalam pendidikan anak usia dini.
- c. Bagi Orang tua
- 1) Memberikan pemahaman tentang pentingnya pemahaman orang tua mengenai dunia bermain anak dalam mendukung perkembangan mereka.
 - 2) Menyediakan wawasan mengenai perkembangan kognitif anak usia dini serta faktor-faktor yang mempengaruhinya.
 - 3) Membantu orang tua dalam mendidik anak secara lebih cerdas dan efektif, sehingga perkembangan kognitif anak dapat berkembang secara optimal.

d. Bagi Anak

Membantu anak memperoleh stimulasi yang sesuai dengan tahapan usianya, untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan, khususnya dalam aspek kognitif.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang memiliki topik serupa atau sebagai bahan pengembangan teori mengenai pengaruh pemahaman orang tua tentang dunia bermain terhadap perkembangan kognitif anak usia dini.