

BAB I

PENDAHULIAN

1.1 Latar Belakang

syamsul Yusuf L, (2013), menyatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0-6 tahun sering juga dikenal sebagai usia emas atau sering di sebut “Golden Age” anak usia dini juga merupakan tahap perkembangan paling sensitif yang terjadi di sepanjang kehidupan manusia selama periode sensitif inilah seseorang paling teriritasi, stimulasi yang tepat memungkinkan anak untuk berkembang secara optimal di semua bidang, ruang lingkup perkembangan tersebut saling terkait, terintergrasi, dan dikembangkan secara berkelanjutan di mulai dari program perkembangan anak usia dini.

Juniarti F. (2018), berpendapat bahwa faktor masalah kognitif yang dialami pada perkembangan anak merupakan faktor genetik atau keturunan, faktor lingkungan, faktor kematangan atau fisik dan psikisnya, faktor pembentukan, faktor minat dan bakat, dan faktor kebebasan. selain itu anak juga mengalami kesulitan dalam mengembangkan keterampilan dalam pemecahan masalah dan kemampuan berfikir selama bermain, permasalahan ini dapat disimpulkan bahwa masalah yang paling berpengaruh terhadap perkembangan kognitif seorang anak adalah masalah lingkungan.

Juita, (2013:15). Perkembangan kognitif merupakan suatu proses dimana individu atau seseorang dapat meningkatkan kemampuan dalam menggunakan pengetahuannya. Kognitif merupakan suatu aktivitas mental yang tinggi di dalamnya melibatkan kegiatan

menangkap, menyeleksi, mengelola, menyimpan informasi yang berasal dari luar dan menggunakannya saat dibutuhkan.

Menurut Fadly (2016), permainan balok merupakan bentuk alat permainan edukatif yang terdiri dari potongan-potongan balok dengan berbagai bentuk, warna dan ukuran, alat permainan ini biasanya terbuat dari kayu yang keras dan kuat. Permainan balok sangat cocok digunakan untuk anak usia 2 sampai 6 tahun. Permainan balok model dan jenisnya sangat banyak dan beraneka ragam. Permainan ini paling banyak di jumpai di lembaga PAUD, karena memang permainan balok sangat disukai dan digemari oleh anak.

Sher. (2013:107), Perkembangan kognitif anak dimulai sejak dini, melalui interaksi yang berlangsung antara anak dan pandangannya terhadap suatu kejadian dalam lingkungan. Keterampilan kognitif disebut juga dengan keterampilan matematis mencakup kemampuan proses mental masalah logis dan persamaan serta untuk memahami permainan balok dan hubungan satu sama lain. Keterampilan matematis perlu diperkenalkan sejak usia dini, dimana pada tahapan awal, anak harus diperkenalkan terlebih dahulu bagaimana cara mengenali, bentuk balok, jenis-jenis balok, bangun ruang, konsep bentuk, kerapian, ketelitian, bahasa, kreativitas, dan memahami konsep luar dalam yang sederhana.

Mulyasa E, (2015 h: 35), Menyebutkan efektivitas pembelajaran adalah suatu keberhasilan dari suatu proses interaksi antar peserta didik dengan guru dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Efektivitas pembelajaran dapat dilihat dari aktivitas anak selama pembelajaran berlangsung, respon anak terhadap pembelajaran dan penguasaan konsep anak. Untuk mencapai suatu konsep

pembelajaran yang efektif dan efisien perlu adanya hubungan timbal balik antara anak dan guru untuk mencapai suatu tujuan secara bersama, selain itu juga harus disesuaikan dengan kondisi lingkungan sekolah, sarana dan prasarana, serta media pembelajaran yang dibutuhkan untuk membantu tercapainya seluruh aspek perkembangan anak.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan sebelumnya, pada tanggal 20 sampai tanggal 25 Agustus di TK IT Permata Sunnah Banda Aceh, ditemui bahwa anak-anak pada kelompok B2 belum mampu mengenal jenis balok dengan baik sesuai dengan kriteria dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014. Dari 15 anak kelompok B2, terdapat beberapa anak belum mampu mengenal jenis balok dan beberapa anak sudah mampu mengenal jenis balok sesuai Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014. Indikator anak belum mampu mengenal salah satunya bisa dilihat dalam perilaku anak waktu ditanya tentang perbedaan jenis balok sebagian anak hanya diam saja. Hal lain yang ditemui adalah saat guru meminta menebak balok yang sudah disediakan pada sentra balok, anak-anak menyebutkan balok tidak sesuai dengan balok yang perlihatkan oleh guru.

Berdasarkan permasalahan tersebut dan mengingat pentingnya kemampuan kognitif bagi anak usia dini maka guru dapat memilih berbagai macam model, metode dan media dalam pembelajaran sentra. Salah satunya permainan balok, permainan balok membutuhkan suasana menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak, maka diperlukannya alat peraga atau media yang sesuai dengan benda yang menarik dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan. Manfaat utama permainan balok ialah mengembangkan aspek perkembangan dan kecerdasan anak melalui permainan balok yang sangat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari anak,

kegiatan permainan balok tentunya akan lebih efektif karena bermain merupakan wahana belajar bagi anak. Di yakini bahwa anak akan lebih berhasil mempelajari sesuatu apabila yang anak mempelajari sesuai dengan minat, kebutuhan dan kemampuannya.

Berdasarkan latar belakang permasalahan, peneliti tertarik untuk meneliti secara langsung efektivitas permainan balok sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak. Maka peneliti mengangkat judul “EFEKTIVITAS PERMAINAN BALOK TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF PADA ANAK KELOPOK B2 DI TK IT PERMATA SUNNAH BANDA ACEH”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah pada penelitian ini yaitu:

- 1) Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang dapat merangsang minat belajar anak.
- 2) Kurangnya kemampuan anak dalam membedakan bentuk dan jenis balok
- 3) Penerapan kegiatan pengembangan kognitif anak dalam lingkup simbolik yang masih kurang maksimal
- 4) Anak merasa bosan dengan kegiatan yang monoton.

1.3 Batasan Masalah

Menghindari meluasnya kajian penelitian ini, maka perlu dibatasi masalah penelitian ini dibatasi pada “EFEKTIVITAS PERMAINAN BALOK TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF PADA ANAK KELOPOK B2 DI TK IT PERMATA SUNNAH BANDA ACEH”

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikandi atas, maka perlu adanya rumusan masalah yang akan memberikan arah penelitian ini adalah:

- 1) Apakah permainan balok efektif terhadap kemampuan kognitif pada anak kelompok B2 di TK IT Permata Sunnah Banda Aceh?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah :

- 1) Untuk mengetahui efektivitas permainan balok terhadap kemampuan kognitif pada anak kelopak B2 di TK IT Permata sunnah banda aceh.
- 2) Untuk mengetahui adakah kendala dalam kemampuan kognitif pada anak kelompok B2 di TK IT Permata Sunnah Banda Aceh.

1.6 Manfaat Penelitian

- 1). Manfatat Teoritis
 - a) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan acuan mengenai efektifitas permainan balok terhadap kemampuan kognitif pada anak kelompok B2 di TK IT Permata Sunnah Banda Aceh.

2). Manfaat Praktis

- a) Bagi peneliti, penelian ini dapat menjadi pembelajaran tentang efektivitas permainan balok terhadap kemampuan kognitif pada anak kelompok B2 di TK IT Permata Sunnah Banda Aceh.
- b) Diharapkan dengan adanya efektifitas permainan balok terhadap kemampuan kognitif pada anak kelompok B2 di TK IT Permata Sunnah Banda Aceh, dapat berkembang sesuai dengan harapan.
- c) Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya, khususnya yang ingin mengkaji tentang efektivitas permainan balok terhadap kemampuan kognitif pada anak kelompok B2 di TK IT Permata Sunnah Banda Aceh.