

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Masa usia dini adalah masa yang sangat menentukan bagi perkembangan dan pertumbuhan anak karena merupakan masa peka dalam kehidupan anak. Masa peka adalah masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Di mana pada masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral, dan nilai-nilai agama. Oleh sebab itu dibutuhkan suasana belajar, strategi dan stimulus yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal.

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling mendasar dan menempati kedudukan sebagai golden age dan sangat strategis dalam pengembangan sumber daya manusia. Rentang anak usia dini dari lahir sampai usia enam tahun adalah usia kritis sekaligus strategis dalam proses pendidikan dan dapat mempengaruhi proses serta hasil pendidikan seseorang selanjutnya yang artinya pada periode ini merupakan periode kondusif untuk menumbuhkan berkembang berbagai kemampuan, kecerdasan, bakat dan kemampuan fisik anak.

Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 butir 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai

dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Ada lima aspek perkembangan anak yang dikembangkan di PAUD, yaitu aspek nilai-nilai agama dan moral, aspek fisik/motorik, aspek kognitif, aspek bahasa, serta aspek sosial-emosional. Kelima aspek ini dikembangkan melalui rancangan pembelajaran yang dipersiapkan oleh guru ataupun pendidik yang ada di PAUD.

Salah satu aspek yang penting untuk dikembangkan di PAUD adalah aspek perkembangan kognitif meskipun aspek-aspek yang lain juga sama pentingnya untuk dikembangkan. Pada aspek perkembangan kognitif, kompetensi dan hasil belajar yang diharapkan pada anak adalah anak mampu dan memiliki kemampuan berfikir secara logis, berfikir kritis dan dapat memberi alasan dalam memecahkan masalah yang dihadapi. Kemampuan kognitif dapat dipahami sebagai kemampuan anak untuk mengkoordinasikan berbagai cara berpikir untuk merancang, mengingat, dan menyelesaikan berbagai masalah yang dihadapi anak.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti di RA Ibnu Halim, kemampuan kognitif anak belum berkembang dengan baik, misalnya anak belum mampu mengenal bentuk geometri sederhana, anak belum mencampur warna saat diberi tugas, dan anak belum mampu membedakan benda berdasarkan ukuran. Hal ini dapat dilihat pada saat anak melakukan kegiatan bermain di dalam kelas. Untuk itu guru dituntut untuk lebih terampil dan kreatif untuk menciptakan atau mengembangkan permainan yang sudah ada menjadi lebih menarik agar dapat mempengaruhi kemampuan kognitif anak dalam aspek daya ingat dan penalaran maupun kemampuan untuk merancang sesuai dengan imajinasinya. Berkaitan

dengan permasalahan yang dihadapi dalam penelitian ini, maka cara untuk mempengaruhi perkembangan kognitif anak ialah dengan menggunakan permainan yang menarik dan mudah dimainkan seperti permainan lego, puzzle, menyusun balok, serta berbagai jenis permainan kognitif lainnya. Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan hanya pada permainan lego untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak.

Permainan lego dipilih dalam penelitian ini karena permainan ini dapat memudahkan anak dalam bermain disamping permainan ini sangat menyenangkan. Bentuk lego yang beragam serta warnanya yang menarik akan membuat anak senang dan tidak jenuh pada saat anak berada di dalam kelas. Namun pada kenyataannya guru kurang memahami manfaat dari permainan lego tersebut sehingga tujuan untuk dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui permainan lego belum dapat terlaksana.

Ada beberapa alasan mengapa bermain lego tepat diberikan kepada anak usia dini. Pertama, alat tersebut mudah diperoleh dan banyak dipakai di taman kanak-kanak atau kelompok bermain baik di kota maupun di desa, sehingga sebagian besar anak mengenal dengan baik permainan tersebut. Kedua, jenis permainan tersebut banyak digemari sebagian besar anak, akan tetapi karena tidak disertai bimbingan guru menyebabkan tujuan dari permainan lego sebagai alat pengembangan kognitif tidak tercapai. Ketiga, secara teknis jenis permainan tersebut mudah dioperasikan oleh anak, baik laki-laki maupun perempuan dan tidak membutuhkan keterampilan khusus.

Bermain merupakan hal yang esensial bagi kesehatan anak, meningkatkan keakraban dengan teman sebaya, mengurangi tekanan, meningkatkan kemampuan kognitif, meningkatkan daya jelajah, dan memberi tempat berteduh yang aman bagi perilaku yang secara potensial berbahaya. Dalam permainan diharapkan agar anak dapat meningkatkan kemampuan berbicara dan berinteraksi dengan satu sama yang lain. Permainan memungkinkan anak dapat mengembangkan kompetensi dan melakukan keterampilan yang diperlukan dengan cara yang santai dan menyenangkan. Oleh sebab itu guru perlu memahami dan menyediakan kebutuhan yang diperlukan anak usia dini agar dapat mempengaruhi kemampuan kognitif anak sejak sedini mungkin. Karena dunia anak adalah dunia bermain, maka salah satu cara yang dapat dilakukan guru adalah menggunakan permainan sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak. Hal ini lah yang menjadi motivasi penulis untuk meneliti seperti apa pengaruh permainan lego terhadap kemampuan kognitif anak dilihat dari kebutuhan anak yang tidak lepas dari permainan.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Permainan Lego Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di RA Ibnu Halim Tahun Ajaran 2014/2015”**.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian sebagai berikut :

1. Perkembangan kognitif anak di RA Ibnu Halim belum berkembang dengan cukup baik.

2. Kurangnya pengawasan dan keikutsertaan guru pada saat anak bermain.
3. Belum tercapainya tujuan permainan lego sebagai alat pengembangan kognitif.

### **1.3. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini yaitu Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun dan Permainan Lego di RA Ibnu Halim T.A. 2014/2015.

### **1.4. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu : Adakah pengaruh permainan lego terhadap kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di RA Ibnu Halim T.A. 2014-2015.

### **1.5. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan lego terhadap kemampuan kognitif anak usia 4-5 di RA Ibnu Halim T.A. 2014/2015.

### **1.6. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah :

#### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi bidang keilmuan pendidikan anak usia dini, khususnya yang terkait dengan strategi pengembangan kognitif anak.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi anak adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif agar berkembang secara optimal.
- b. Manfaat bagi guru yaitu sebagai bahan masukan agar menggunakan permainan lego dalam pembelajaran, khususnya untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.
- c. Bagi lembaga PAUD, menjadi wawasan agar dapat mengembangkan permainan lego bagi anak sebagai salah satu sarana perkembangan kemampuan kognitif.
- d. Manfaat bagi peneliti sebagai tambahan pengetahuan mengenai permainan yang dapat dilakukan untuk mengoptimalkan kemampuan kognitif anak.
- e. Manfaat kepada pembaca dapat digunakan sebagai bahan acuan atau referensi dan perbandingan yang berkaitan dengan permasalahan penelitian yang dikaji.