

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah sesuatu yang sangat universal dan menjadi tonggak dari peradaban manusia. Dengan kata lain, baik buruknya manusia itu tergantung dari pendidikan yang telah dijalaninya. Tentu saja pengertian seperti ini tidak hanya terbatas pada pendidikan formal dalam bentuk institusi pendidikan yang ada, tapi juga termasuk dalam hal ini adalah pendidikan informal yang mencakup pendidikan dalam keluarga, lingkungan, dan juga pendidikan yang diberikan oleh masyarakat secara sosial.

Anak usia dini pada dasarnya telah memiliki hak dan kesempatan yang sama dalam mendapatkan pelayanan pendidikan, sebagaimana telah di amanatkan dalam Undang – undang Dasar 1945 yang mana pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan suatu sistem pendidikan Nasional yang meningkatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang diatur dengan undang-undang.

Pendidikan dan pengajaran merupakan salah satu sarana untuk mengembangkan kemampuan dalam mencapai sebuah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai 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.

Kelompok Bermain Bina Putra Husada Kemudo Prambanan Klaten memberikan Pengembangan Kognitif kepada anak dengan cara bermain yang menyenangkan. Pengembangan Kognitif menurut Darsinah (2009:5) merupakan perubahan kognitif yang terjadi pada aspek kognitif anak, dimana perubahan ini merupakan suatu proses yang berkesinambungan.

Kemampuan kognitif diperlukan anak dalam rangka mengembangkan pengetahuannya tentang apa yang ia lihat, dengar, rasa, raba, atau pun ia cium melalui pancaindra yang dimilikinya. Di pendidikan anak usia dini, pengembangan kognitif dikenal juga dengan istilah pengembangan daya pikir (Sujiono, 2008: 1.1).

Berdasarkan pendapat diatas bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir yang melibatkan otak, di mana otak akan berkembang pada saat pancaindra anak distimulasi sedemikian rupa sehingga mampu menampilkan kecerdasan kognitifnya. Sedangkan salah satu dari upaya untuk menstimulasi kecerdasan kognitifnya tentu melalui proses pendidikan dan pembelajaran.

Anak usia dini mengalami tumbuh kembang yang sangat luar biasa baik dari segi fisik motorik, bahasa, kognitif, maupun sosial emosi. Demikian perkembangan kognitif juga mengalami perkembangan yang cukup pesat, dimana anak usia 3-4 tahun sudah mulai dapat mengenal bentuk – bentuk geometri, ukuran, dan warna dengan baik.

Pada kenyataannya anak-anak kelompok bermain Bina Putra Husada Kemudo Prambanan Klaten di kelompok B1 dengan berjumlah 25 orang anak. Dalam satu kelas ada 19 anak yang belum suka dengan bermain balok,

dimana dengan bermain balok dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak tersebut. Kondisi ini disebabkan karena guru masih melakukan proses belajar yang satu arah, dimana anak hanya mendapatkan informasi dari guru saja, sementara anak hanya sebagai pendengar, mengakibatkan anak tidak aktif dalam proses belajar mengajar. Hal ini menuntut guru untuk dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak, dengan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Idealnya anak dengan bermain balok dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya seperti lebih imajinatif, tidak meniru karya orang lain, dan mempunyai ide-ide baru dan kreatif.

Berdasarkan uraian tersebut diatas maka Kelompok Bermain Bina Putra Husada di kelas B1 perlu menerapkan metode bermain balok lebih efektif dalam pembelajaran pengembangan kognitif anak, yang biasanya bermain balok tersebut dianggap sulit dalam penerapannya.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti akan mengadakan penelitian tindakan kelas tentang **“Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Metode Bermain Balok pada kelas B1 Kelompok Bermain Bina Putra Husada Kemudo Prambanan Klaten Tahun 2012-2013”**

## **B. Batasan Masalah**

Karena bahasan tentang pengembangan kognitif anak sangat luas, maka agar lebih fokus dan terarah, peneliti membatasi kajian penelitian ini hanya pada ruang lingkup bermain balok, yakni dalam bentuk mengenal

konsep, bentuk, warna, dan ukuran. Sedangkan balok yang dipergunakan akan dibatasi menjadi 25 potong balok.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan juga batasan masalah yang diajukan, maka rumusan masalah yang akan dicarikan jawabannya pada penelitian ini adalah sebagai berikut: “Apakah penggunaan metode bermain balok dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak kelas B1 di KB Bina Putra Husada Kemudo Prambanan Klaten tahun ajaran 2012-2013”?

### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut:

#### 1. Tujuan Umum

Untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak kelas B1 pada kelompok bermain Bina Putra Husada Kemudo Prambanan Klaten tahun 2012-2013.

#### 2. Tujuan Khusus

Untuk mengenal bentuk, warna, dan ukuran melalui metode bermain balok pada anak kelas B1 pada kelompok bermain Bina Putra Husada Kemudo Prambanan Klaten tahun ajaran 2012-2013.

## **E. Manfaat Penelitian**

### 1. Manfaat secara Praktis

Bisa menjadi salah satu solusi masalah yang terjadi pada anak kelas B1 pada kelompok bermain Bina Putra Husada Kemudo Prambanana Klaten dalam rangka melakukan pengembangan kognitif dengan menggunakan metode bermain balok.

### 2. Manfaat secara Teoritis

Menambah wawasan bagi peneliti dalam melaksanakan pengembangan kognitif yang terkait dengan bermain balok di lingkungan sekolah.