

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini adalah pendidikan yang ditujukan bagi anak-anak usia prasekolah dengan tujuan agar anak dapat mengembangkan potensi-potensinya sejak dini sehingga dapat berkembang secara optimal dan siap melanjutkan ke pendidikan selanjutnya. Maimunah (2009:15) mengatakan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke beberapa arah berikut ini:

1. Pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar)
2. Kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual).
3. Sosioemosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi, yang disesuaikan dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Tujuan diselenggarakan anak usia dini yaitu membentuk anak Indonesia yang berkualitas, anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya, sehingga memiliki kesiapan yang optimal di dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan di masa dewasa dan membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) di sekolah (maimunah, 2009: 16-17).

Usia dini/prasekolah merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak-anak. 5 aspek perkembangan yang dimiliki anak harus dapat dikembangkan secara optimal. Upaya pengembangan ini dapat dilakukan berbagai cara termasuk mengembangkan kemampuan kognitif agar anak dapat menyelesaikan masalah sendiri dalam hidupnya nanti.

Istilah kognitif, intelegensi dan kecerdasan tidak memiliki arti yang berbeda secara tegas, melainkan berhubungan satu dengan yang lain, sehingga sering digunakan secara bergantian tergantung konteksnya (Darsinah, 2011: 1). Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berfikir. Menurut Piaget dalam Suyanto (2005: 5) semua anak memiliki pola perkembangan kognitif yang sama yaitu melalui 4 tahap antara lain sensori-motor, pre-operasional, konkret-operasional, dan formal-operasional.

Bagi setiap orang tua tentu mereka menginginkan agar anaknya menjadi orang yang cerdas dan memiliki kemampuan luar biasa. Ada kebanggaan tersendiri ketika orang tua memiliki anak yang seperti itu. Namun tidak semua orang tua maupun guru mengetahui apa yang harus mereka lakukan dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak. Untuk mengembangkan kognitif pada anak tidak harus dilakukan dengan susah. Guru perlu menciptakan jenis-jenis permainan untuk merangsang otak anak yang menjadikan anak merasa senang melakukannya.

Menurut para ahli di bidangnya bahwa anak-anak bukan orang dewasa kecil, melainkan anak kecil yang senang bermain-main. Oleh sebab itu biarkanlah anak-anak itu menikmati masa indahnyanya yaitu masa anak-anak bermain dan berikanlah kebebasan bermain pada anak, karena dengan bermain merupakan suatu kebahagiaan tersendiri bagi anak-anak (Lisnawaty, 1993: 93).

Belajar melalui bermain merupakan strategi yang tepat untuk pembelajaran anak usia dini. Kegiatan bermain itu pasti menyenangkan dan penuh warna. Semua orang suka dengan bermain baik anak-anak, remaja, orang dewasa bahkan orang tua sekalipun. Bagi anak-anak bermain mempunyai peran yang sangat penting karena kegiatan bermain dapat menjadi sarana perkembangan anak. Dengan melakukan permainan anak-anak akan terlatih secara fisik, demikian juga dengan kemampuan kognitif dan sosialnya pun akan berkembang. Kegiatan bermain dapat dilakukan di dalam ruangan dan di luar ruangan.

Pengalaman merupakan guru yang terbaik dan proses yang alamiah. Dengan bermain akan menambah dan mengembangkan pengetahuan dari setiap dari setiap pengalamannya. Salah satu media permainan yang digunakan di dalam ruangan adalah balok yang sudah tidak asing lagi bagi anak-anak maupun guru. Semua anak senang bermain balok dengan berbagai bentuk. Dengan media balok tersebut anak akan belajar mengenal konsep ukuran, bentuk, warna, angka dll. Balok dapat menghilangkan kejenuhan anak untuk belajar tentang konsep.

Berdasarkan pengamatan yang sudah dilakukan oleh peneliti di KBI-RA Taqiyya Kartasura, secara keseluruhan pembelajaran sudah cukup baik, akan tetapi dalam menstimulasi kemampuan kognitif anak khususnya dalam memahami konsep masih perlu variasi dan inovasi metode pembelajaran dan penggunaan alat permainan edukatif. Hal tersebut terlihat pada saat proses pembelajaran berlangsung anak cenderung pasif dan kurang optimal dalam memahami suatu konsep. Hal tersebut dikarenakan kegiatan di kelas masih berorientasi pada guru dan guru hanya memberikan kegiatan dan permainan yang monoton sehingga anak kurang tertarik dan cepat bosan.

Sementara itu, selama ini penggunaan alat permainan edukatif kurang optimal karena guru hanya menggunakan lembar kerja siswa atau majalah untuk memberikan kegiatan di dalam kelas sehingga anak cenderung pasif, kurang kreatif dan kurang mandiri. Agar materi pembelajaran yang disampaikan guru kepada anak lebih mudah diterima maka guru perlu tindakan-tindakan tertentu yang dirasa perlu untuk mengembangkan kognitif anak.

Untuk mengoptimalkan potensi yang dimiliki anak, maka guru perlu memperhatikan kebutuhan anak dalam memaksimalkan perkembangan anak. Dari kenyataan yang ada dapat dilihat bahwa kegiatan yang berorientasi pada guru tidak sesuai untuk diterapkan dalam kegiatan. Adapun penggunaan alat permainan edukatif akan menjadikan anak lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan di kelas.

Salah satu peralatan atau alat permainan edukatif adalah balok *cuisenaire* yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam mengenalkan konsep ukuran, bentuk, angka dll. Sudono (2000: 21) mengatakan bahwa balok-balok *cuisenaire* digunakan dari tingkat TK sampai tingkat sekolah dasar.

George Cuisenaire menciptakan balok *cuisenaire* untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak, pengenalan bilangan dan untuk peningkatan ketrampilan anak dalam bernalar (Surtikanti, 2011: 107). Balok *cuisenaire* tidak hanya mengembangkan aspek kognitif saja tetapi juga aspek-aspek perkembangan yang lain seperti motorik halus, bahasa, serta melatih koordinasi mata dan tangan anak untuk membedakan ukuran balok.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis ingin mengadakan penelitian tentang “*Pengaruh Permainan Balok Cuisenaire Terhadap Kemampuan kognitif Anak pada Kelompok A di KBI-RA Taqiyya Kartasuta Tahun Pelajaran 2013/2014*”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka identifikasi masalah pada penelitian adalah belum optimalnya penggunaan permainan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak.

C. Pembatasan Masalah

Agar permasalahan dapat dikaji secara mendalam maka masalah tersebut harus dibatasi. Dalam hal ini penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Permainan balok *cuisenaire* dibatasi pada 7 warna (merah, kuning, hijau, biru, orange, ungu dan coklat).
2. Kemampuan kognitif anak dibatasi pada lingkup perkembangan konsep bentuk, warna, ukuran, pola dan lingkup perkembangan konsep bilangan dan lambang bilangan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah permainan balok *cuisenaire* dapat mempengaruhi kemampuan kognitif anak pada kelompok A di KBI-RA Taqiyya, Kartasura Tahun Pelajaran 2013/2014?
2. Seberapa besar pengaruh permainan balok *cuisenaire* terhadap kemampuan kognitif pada anak kelompok A di KBI-RA Taqiyya, Kartasura Tahun Pelajaran 2013/2014?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh permainan balok *cuisenaire* terhadap kemampuan kognitif anak pada kelompok A di KBI-RA Taqiyya, Kartasura Tahun Pelajaran 2013/2014.

2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan balok *cuisenaire* terhadap kemampuan kognitif anak pada kelompok A di KBI-RA Taqiyya, Kartasura Tahun Pelajaran 2013/2014.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini secara umum diharapkan guru dapat mengembangkan kemampuan berpikir secara logis dan sistematis.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi KBI-RA. Dapat dijadikan sebagai salah satu cara dalam meningkatkan kemampuan kognitif dan kualitas anak-anak serta meningkatkan mutu sekolah tersebut.
- b. Bagi Guru. Dapat dijadikan solusi bagi guru dalam memilih alat permainan edukatif guna meningkatkan kemampuan kognitif anak serta memberikan stimulasi yang tepat sesuai usia dan tahap perkembangan sosial intelektual anak.
- c. Bagi Orang Tua. Dapat dijadikan motivasi bagi orang tua dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam proses belajar di rumah dan memberikan pemahaman bahwa dalam mendidik seorang anak itu tidak bisa dengan paksaan.
- d. Bagi Anak. Dapat membantu anak dalam meningkatkan kecerdasan mereka yang selanjutnya dapat mempengaruhi peningkatan kemampuan mereka.