

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan yang dimilikinya, yang juga merupakan uaha untuk menciptakan dan membentuk generasi yang unggul dan berkompetensi sehingga mampu menjadi generasi penerus bangsa. Pada dasarnya anak usia dini merupakan anak yang berusia 0-6 tahun yang mana pada usia tersebut disebut dengan masa “*golden age*” (masa keemasan). Pada masa tersebut merupakan masa yang baik untuk memberikan stimulus pada anak sesuai dengan tahapan perkembangannya, karena memang pada dasarnya anak akan mudah menerima segala sesuatu yang kita ajarkan berdasarkan apa yang mereka lihat di sekelilingnya. Dalam UU No. 20 tahun 2003 Bab I Pasal I Ayat 14 menerangkan bahwa:

“Pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan dengan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan baik jasmani maupun rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.”¹

Pendidikan anak adalah hal yang sangat penting dalam membantu mengembangkan dan menstimulus potensi yang dimiliki oleh setiap anak. Untuk menciptakan dan membentuk generasi yang berkualitas pendidikan harus dilakukan sejak dini yaitu dengan melalui pendidikan anak usia dini, karena pada masa tersebut anak akan mengalami masa kepekaan yang tinggi dalam menerima berbagai rangsangan yang diberikan kepada mereka. Pada masa “*golden age*” banyak diyakini oleh pakar perkembangan, hal ini dikarenakan berbagai aktivitas dalam setiap kegiatan mampu memberikan stimulus aspek perkembangannya. Pembelajaran yang dilakukan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan pendidikan yang dilakukan pada anak yang berusia 0-6 tahun atau sering disebut dengan Pendidikan Anak Usia Dini. Pendidikan ini sangatlah harus dilakukan karena pada usia tersebut anak dapat meningkatkan

¹Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Bab I Pasal I Ayat 14 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

bakat dan potensi yang dimilikinya. Ada beberapa aspek perkembangan yang harus dikembangkan pada anak usia dini diantaranya aspek nilai agama dan moral, kognitif, bahasa, fisik motorik, seni, dan sosial emosional. Dalam penelitian ini, aspek perkembangan yang akan diteliti yaitu aspek kognitif. Kognitif dapat dikatakan sebagai fungsi pemikiran dalam melaksanakan sesuatu seperti memecahkan masalah, sudut pandang, pemikiran, simbolisasi, serta pemahaman. Arti kognitif sendiri disebut sebagai rencana dalam memecahkan suatu permasalahan. Kognitif juga dikatakan dengan pemikiran manusia tentang mendeskripsikan hal yang dilalui dalam mengorganisir keadaan.

Aspek Perkembangan kognitif ialah salah satu aspek yang harus dimaksimalkan pertumbuhannya. Dalam mengontrol sikap dan sifat orang lain yang berpatokan di dalam otak maka kognitif sangat perlu dikembangkan. Keterampilan seseorang dalam memahami konsep belajar, memikirkan hal baru, memahami sekitarnya, memecahkan permasalahan yang dihadapi serta menemukan konsep baru merupakan makna dari landasan kognitif. Dalam memaksimalkan kognitif anak dapat dilakukan dengan beberapa kegiatan bermain pola, menyusun, mengenal bentuk, ukuran dan warna, serta menghadapi permasalahan kecil. Permainan Lego dapat dimaknai dengan permainan yang dilakukan dengan membongkar dan menyusun kembali bentuk aslinya atau membuat bentuk baru dengan balok plastic yang tersusun dari kepingan balok atau kubus yang berbeda ukuran. Balok dan kubus kepingan ini biasanya dapat dirubah dalam bentuk benda yang berbeda beda sesuai dengan daya khayal anak dalam menciptakan benda yang diinginkan anak. Mainan bongkar pasang atau Lego ini sudah sangat populer untuk anak umur 2-6 tahun. Mainan ini sangat disukai anak karena dapat memicu daya kreatifitas anak dalam menciptakan sebuah karya atau benda.

Salah satu bentuk permainan yang akan diterapkan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan permainan konstruktif, yangmana anak diberikan kebebasan untuk mengembangkan imajinasi sesuai dengan kreativitas masing-masing setiap anak. Permainan konstruktif yang digunakan pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan permainan konstruktif lego. Permainan konstruktif lego merupakan jenis permainan bongkar pasang yang terdiri dari berbagai macam bentuk dan berbagai macam warna yang mana disusun dan dibentuk sesuai dengan kreativitas masing-masing anak. Permainan Lego dapat dimaknai dengan

permainan yang dilakukan dengan membongkar dan menyusun kembali bentuk aslinya atau membuat bentuk baru dengan balok plastic yang tersusun dari kepingan balok atau kubus yang berbeda ukuran. Balok dan kubus kepingan ini biasanya dapat dirubah dalam bentuk benda yang berbeda beda sesuai dengan daya khayal anak dalam menciptakan benda yang diinginkan anak. Mainan bongkar pasang atau Lego ini sudah sangat populer untuk anak umur 2-6 tahun. Mainan ini sangat disukai anak karena dapat memicu daya kreatifitas anak dalam menciptakan sebuah karya atau benda.

Paud-QU Ittihadul Ummah merupakan lembaga pendidikan formal yang didirikan dibawah naungan lembaga kementerian agama (kemenag) yang memiliki tujuan untuk mendidik dan mengajarkan anak menjadi generasi qur'ani, yang mana anak dikenalkan membaca huruf hijaiyyah, menulis, dan melafalkan ayat-ayat yang ada di dalam Al-qur'an dalam kesehariannya. Meskipun seperti itu, setiap anak pasti membutuhkan stimulus lain untuk merangsang aspek-aspek perkembangannya, seperti halnya pengenalan baca tulis, berhitung, pengenalan warna, pembiasaan fisik motorik pada anak (persiapan pra menulis), dan lain sebagainya.²

Dalam standart tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini kriteria yang harus dicapai dalam perkembangan anak yaitu mencakup aspek-aspek perkembangan meliputi fisik motorik, seni, sosial emotional, bahasa, kognitif, dan nilai agama moral. Dalam penelitian ini yang harus dicapai dalam mengembangkan kemampuan kognitif pada anak usia 2-3 tahun yaitu anak dapat mengenal konsep ukuran, konsep warna, kepekaan anak terhadap sekitar. Berdasarkan pernyataan diatas, menjelaskan bahwasannya anak usia dini memerlukan pendidikan untuk mendukung proses tumbuh kembangnya, dimana semua anak mempunyai potensi yang unik serta memiliki tingkat yang berbeda-beda untuk dimaksimalkan menggunakan rencana belajar yang telah dibuat guru. Salah satu kemampuan yang dimiliki anak usia dini yaitu kemampuan kognitif. Kemampuan kognitif merupakan kemampuan yang berhubungan tentang bagaimana anak dapat memproses pikiran dalam mengingat, menyelesaikan masalah, dan mengambil kebijakan yang akan berlanjut sampai ia dewasa. Berfikir adalah kegiatan

²Hasil Wawancara Dengan Ibu Munadhiroh Pada Tanggal 18 Oktober 2021.

yang selalu dilakukan oleh setiap orang secara berkala, melalui kognitif mereka dapat dengan mudah melakukan sesuatu dengan kemampuan berpikir setiap manusia. Melalui dari berhitung, mengenal bentuk dan lainnya. Hasil awal pengamatan yang dilaksanakan dalam mengidentifikasi anak di PAUD-Qu Ittihadul Ummah Jekulo didapati bahwa masih rendahnya kemampuan kognitifnya, penyebab rendahnya kognitif anak ini adalah masih belum adanya media yang disediakan oleh guru yang dapat memaksimalkan kemampuan kognitif anak.

Di PAUD-QU Ittihadul Ummah alat permainan edukatif (APE) lebih cenderung banyak dimainkan ketika sudah menyelesaikan kegiatan belajar dan pada waktu istirahat saja, meskipun pernah beberapa kali digunakan. Ada berbagai macam alat permainan yang terdapat di PAUD-QU Ittihadul Ummah diantaranya ada lego, bola, puzzle, kartu huruf, dan trampolin. Peneliti tertarik untuk menggunakan salah satu dari alat permainan edukatif yang ada di sekolah yaitu permainan konstruktif lego guna untuk mengembangkan kemampuan kognitif pada anak usia 2-3 tahun di Paud-Qu Ittihadul Ummah Jekulo Kudus. Hal ini berkaitan dengan kurangnya alat permainan edukatif yang ada di lembaga tersebut, maka peneliti memutuskan untuk memilih memanfaatkan media permainan yang sudah tersedia di lembaga tersebut untuk membantu peneliti dalam menstimulus anak, selain itu permainan konstruktif lego juga merupakan suatu permainan yang paling banyak diminati oleh anak-anak di lembaga tersebut. Penerapan permainan konstruktif lego yang ada di Paud-Qu Ittihadul Ummah Jekulo masih kurang optimal dalam penggunaannya karena di lembaga tersebut permainan lego hanya dimainkan ketika anak sudah selesai melakukan kegiatan, jadi alat permainan tersebut jarang sekali dimasukkan dalam kegiatan pembelajaran maka dari itu peneliti ingin menggunakan permainan konstruktif lego untuk ikut dimasukkan kedalam kegiatan pembelajaran, agar kegiatan lebih menarik dan anak tidak hanya bermain saja akan tetapi juga disisipi nilai-nilai edukatifnya.

Dalam penelitian ini, peneliti tertarik untuk mengambil subyek penelitian pada anak usia 2-3 tahun, hal ini dikarenakan sudah banyak sekali peneliti terdahulu yang menggunakan rentan usia 3-4 tahun maka peneliti ingin memilih rentan usia yang berbeda yang masih belum banyak digunakan oleh peneliti terdahulu, mungkin permainan atau media yang dipilih sama dengan yang digunakan untuk menstimulus anak usia 3-4 tahun

dan sudah terbukti dapat mengembangkan kemampuan kognitif pada anak usia tersebut, akan tetapi belum tentu juga dapat mengembangkan kemampuan kognitif jika digunakan pada anak dengan rentang usia 2-3 tahun.

Berdasarkan uraian-uraian tentang permasalahan di atas penulisan tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Permainan Konstruktif Lego Terhadap Perkembangan Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia 2-3 Tahun Di Paud-Qu Ittihadul Ummah Jekulo Kudus Tahun Ajaran 2021/2022**”.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan lego pada anak usia 2-3 tahun di PAUD-QU Ittihadul Ummah Jekulo Kudus ?
2. Bagaimana perkembangan kemampuan kognitif pada anak usia 2-3 tahun di PAUD-QU Ittihadul Ummah Jekulo Kudus ?
3. Bagaimana pengaruh permainan konstruktif lego dalam mengembangkan kemampuan kognitif pada anak usia 2-3 tahun di PAUD-QU Ittihadul Ummah Jekulo Kudus ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penerapan lego pada anak usia 2-3 tahun di PAUD-QU Ittihadul Ummah Jekulo Kudus
2. Untuk mengetahui perkembangan kemampuan kognitif pada anak usia 2-3 tahun di PAUD-QU Ittihadul Ummah Jekulo Kudus.
3. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh permainan konstruktif lego dalam mengembangkan kemampuan kognitif pada anak usia 2-3 tahun di PAUD-QU Ittihadul Ummah Jekulo Kudus.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada beberapa pihak terkait, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar anak, dan permainan konstruktif lego ini dapat membantu mengembangkan kemampuan kognitif pada anak.

2. Bagi pendidik
 Penelitian ini diharapkan dapat membantu pendidik sebagai pedoman dan saran dalam mengembangkan kemampuan kognitif pada anak pada anak. Selain itu, pendidik juga harus lebih teliti dalam memilih bahan ajar baik media maupun APE dalam membantu perkembangan anak sesuai tahapannya.
3. Bagi peneliti
 Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan untuk mengkaji secara rinci tentang pengaruh permainan konstruktif lego dalam mengembangkan kemampuan kognitif pada anak usia 2-3 tahun. Peneliti sangat berterima kasih dan bersyukur karena telah memberikan pengalaman dan ilmu baru tentang permainan konstruktif lego dalam mengembangkan kemampuan kognitif pada anak. Peneliti sangat berharap semoga penelitian ini dapat memberikan kemanfaatan bagi orang lain.
4. Bagi peneliti lain
 Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang pendidikan anak usia dini serta dapat menjadi bahan referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan masalah pengaruh permainan konstruktif lego dalam membantu mengembangkan kemampuan kognitif pada anak.

E. Sistematika Penulisan

Dalam sistematika penulisan skripsi ini memiliki maksud agar mampu mendapatkan gambaran serta garis-garis besar yang saling berhubungan dari masing-masing bagian, sehingga penelitian yang diperoleh akan menjadi sistematis. Penelitian ini menggunakan sistematika penulisan yang terdiri dari 3 bagian, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Bagian Awal
 Bagian awal ini berisikan halaman judul, halaman motto, halaman persembahan, halaman pengesahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, dan daftar gambar.
2. Bagian Isi
 Bagian isi ini akan membahas tentang 5 Bab yang telah ditulis, yaitu pendahuluan, landasan teori, metode penelitian, hasil penelitian, pembahasan dan penutup.

Bab I : Pendahuluan,

Bab ini akan menjelaskan secara global yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika kepenulisan.

Bab II : Landasan Teori

Bab ini menjelaskan kajian teori yang berisi tentang pengertian permainan konstruktif lego dan pembahasan penelitian-penelitian terdahulu, kerangka berpikir, dan pengembangan hipotesis.

Bab III : Metode Penelitian

Bab ini menjelaskan tentang jenis dan pendekatan, setting penelitian, populasi dan sampel, desain dan definisi operasional variabel, uji validitas dan reabilitas instrumen, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini menjelaskan tentang hasil penelitian, gambaran obyek penelitian, analisis data, dan pembahasan dari keseluruhan tentang pengaruh permainan konstruktif lego dalam mengembangkan kemampuan kognitif pada anak usia 2-3 tahun di PAUD-QU Ittihadul Ummah Jekulo Kudus.

Bab V : Penutup

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari keseluruhan hasil dari penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan oleh peneliti. Adapun saran berisi tentang masukan atau motivasi yang dapat membangun untuk peneliti.

3. Bagian Akhir

Bagian ini berisikan daftar pustaka yang digunakan sebagai rujukan dalam penulisan skripsi, daftar riwayat pendidikan, dan lampiran-lampiran.