

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Pendidikan adalah usaha yang disengaja dan terencana untuk mewujudkan lingkungan belajar dan proses belajar bagi peserta didik secara aktif untuk mengembangkan potensinya dan agar anak memiliki daya dalam praktik keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan moral luhur, dan keterampilan yang dibutuhkan oleh dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara. Usaha tersebut dapat ditempuh dengan pendidikan formal, non formal atau informal. Sementara itu untuk jenjang pendidikannya, dapat dimulai dari jenjang terbawah yakni Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) (Jamal et al., n.d.).

Pendidikan anak usia dini (PAUD) pada dasarnya adalah pendidikan yang telah diselenggarakan dengan tujuan memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara keseluruhan atau menekankan perkembangan kepribadian setiap anak. Pendidikan anak usia dini sering disebut secara institusional sebagai jenis pendidikan yang menekankan pengaturan dasar untuk pertumbuhan dan perkembangan, termasuk koordinasi motorik halus dan kasar, kecerdasan emosional, kecerdasan majemuk (*multiple intelligence*), dan kecerdasan spiritual (Suyadi & Ulfah, 2021). Sedangkan secara yuridis, dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia NO 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (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.

Berkenaan dengan hal tersebut, islam telah mengatur semua aspek kehidupan manusia, begitupun terhadap pelaksanaan pendidikan pada anak usia dini, Allah berfirman dalam Al Qur'an:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ ۗ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya: "Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur". (An Nahl: 78)

Ayat di atas memberi gambaran bahwa setiap anak terlahir dalam keadaan tidak berdaya. Namun, Allah memberkahi setiap anak yang lahir dengan indera pendengaran, penglihatan, dan hati nurani. Sehingga dapat membedakan antara hal-hal yang berguna dan hal-hal yang menimbulkan Mudharat. Allah telah menyediakan pendengaran dan penglihatan sehingga manusia dapat secara bertahap mencerna semua yang telah mereka terima (Tinggi et al., 2018).

Oleh karena itu, panca indera merupakan aspek penting untuk menunjang keberhasilan proses pendidikan anak serta pertumbuhan dan perkembangannya. Sebagaimana tujuan dari Pendidikan Anak Usia Dini yakni untuk perkembangan holistik anak dalam aspek kehidupan, maka dibutuhkan stimulus. Stimulus akan berhasil apabila paca indera berkembang dengan baik. Stimulus dapat dilakukan dengan cara belajar sambil bermain, yang mana hal tersebut merupakan salah satu prinsip pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini. Bermain adalah salah satu metode untuk melaksanakan kegiatan pendidikan untuk anak-anak. Melalui bermain, kegiatan pembelajaran akan terasa menyenangkan dengan menggunakan teknik, metode, materi/bahan, dan media yang menarik. Anak-anak didorong untuk mengeksplorasi dan memanfaatkan benda-benda yang ada disekitarnya (Suyadi & Ulfah, 2021).

Suatu benda-benda yang dapat dilihat atau dipegang akan lebih membekas dan dapat diterima oleh otak serta memori, sehingga anak akan lebih mengingatnya dalam bentuk simbol-simbol. Anak diharapkan dapat berpikir melalui media (benda-benda konkret) yang ada di dekat anak, sehingga anak dapat menyerap pengalaman dengan mudah melalui benda-benda tersebut (Ariyanti, n.d.).

Salah satu benda konkret yang dapat menstimulus perkembangan anak usai dini adalah dengan lego. Lego merupakan alat permainan edukatif yang

terbuat dari plastik, berupa potongan-potongan persegi yang berwarna-warni dan beragam ukurannya, serta memiliki berbagai bentuk seperti tabung atau kerucut yang masing-masing dapat di tancapkan dan disusun sesuai dengan keinginan dan kreativitas. Sehingga anak akan merasa tertarik untuk memainkannya (Sri et al., n.d.).

Dengan bermain lego anak dapat mengembangkan aspek kognitifnya. Perkembangan kognitif merupakan suatu proses dimana seorang anak bisa mengembangkan keterampilan untuk menerapkan ilmu pengetahuannya. Kognitif merupakan perkembangan yang berfokus pada kemampuan dalam berfikir, memberi tanggapan, ide, simbol, gagasan dan memecahkan masalah. Kognitif berhubungan dengan kognisi, yakni proses untuk memperoleh pengetahuan. Oleh karena itu, untuk memperoleh pengetahuan anak dapat menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE). Menurut Samsudin (2008) APE merupakan permainan yang dapat merangsang otak dan menciptakan kreativitas, memberikan pembelajaran yang menyenangkan serta melatih konsentrasi anak (Palintan et al., n.d.).

Konsentrasi adalah bagaimana seseorang mampu menjaga perhatian mereka dalam mengerjakan sesuatu hingga pekerjaan itu selesai dalam jangka waktu tertentu dan mereka dapat mengingat setiap detail pekerjaan mereka. Anak yang memiliki konsentrasi yang baik ia akan mudah dalam mempelajari sesuatu dan mengingatnya. Akan tetapi anak yang terganggu konsentrasinya, mereka akan kesulitan untuk memusatkan perhatiannya saat melakukan pekerjaan yang ada. Mereka sering mengabaikan instruksi, kehilangan barang-barang dan tidak memperhatikan arahan dari orang tua maupun gurunya (Manurung & Simatupang, 2019).

Konsentrasi dapat dipelajari atau dilatih supaya anak dapat menyelesaikan pekerjaan atau kegiatan dengan tepat dan hasilnya baik (Waladiya et al., 2022). Salah satu kegiatan yang membutuhkan konsentrasi adalah “Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit” yang mana hal tersebut terdapat di dalam Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) yang terdapat pada Permendikbud No. 134 Tahun 2014 Tentang Nasional Pendidikan Anak, salah satu permainan yang

mengharuskan untuk mengkoordinasikan mata dan tangan adalah dengan bermain lego. Dengan konsentrasi, kita bisa menyelesaikan sesuatu dengan lebih cepat dan dengan hasil yang baik. Kurangnya konsentrasi dapat menyebabkan hasil kerja yang tidak maksimal dan memakan waktu. Begitupun ketika bermain lego, apabila tidak berkonsentrasi maka dalam penyelesaian dan hasilnya pun tidak maksimal (Anam, 2017).

Berdasarkan studi pendahuluan melalui pengamatan guru terhadap perkembangan konsentrasi anak di kelompok B RA Al-Kautsar dinyatakan bahwa tingkat konsentrasi anak-anak tersebut masih rendah. Terlihat konsentrasi anak terganggu ketika pembelajaran berlangsung, sehingga anak kesulitan dalam mengerjakan sesuatu dan hasil kerjanya menjadi tidak maksimal. Salah satu penyebab dari masalah tersebut adalah media pembelajaran yang digunakan kurang variatif, sehingga anak merasa bosan dengan media pembelajaran yang sudah pernah digunakan sebelumnya. Anak cenderung sibuk sendiri atau asyik sendiri. Selain itu strategi dan stimulus guru dalam mengembangkan konsentrasi anak masih belum maksimal.

Melihat dari permasalahan tersebut penelitian ini difokuskan pada salah satu permainan yaitu permainan lego untuk mengetahui hubungan dengan kemampuan konsentrasi anak usia dini. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti hal tersebut dengan judul penelitian “ Hubungan antara Kegiatan Bermain Lego dengan Kemampuan Konsentrasi Anak Usia Dini (Penelitian Korelasional di Kelompok B RA Al-Kautsar Kecamatan Panyileukan, Kota Bandung) ”.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut :

1. Bagaimana pelaksanaan kegiatan bermain lego anak usia dini di RA Al-Kautsar Panyileukan?
2. Bagaimana kemampuan konsentrasi anak usia dini di RA Al-Kautsar Panyileukan?

3. Bagaimana hubungan antara kegiatan bermain lego dengan kemampuan konsentrasi anak usia dini di RA Al-Kautsar Panyileukan?

C. TUJUAN PENELITIAN

Mengacu dari rumusan masalah yang telah didapat, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kegiatan bermain lego anak usia dini di RA AL-Kautsar Panyileukan
2. Untuk mengetahui kemampuan konsentrasi anak usia dini di RA Al-Kautsar Panyileukan
3. Untuk mengetahui hubungan antara kegiatan bermain lego dengan kemampuan konsentrasi anak usia dini di RA Al-Kautsar Panyileukan

D. MANFAAT PENELITIAN

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat dari penelitian ini yakni untuk mengetahui seberapa pengaruhnya bermain lego dengan kemampuan konsentrasi anak usia dini untuk dapat di implementasikan dalam kesehariannya, baik ketika di sekolah, di rumah, maupun di lingkungannya.

2. Manfaat Praktis

Selain daripada memberikan manfaat secara teoritis, kegiatan penelitian ini juga memberikan manfaat bagi beberapa kalangan. Diantaranya berikut ini :

- a. Peserta didik, anak mampu meningkatkan kemampuan konsentrasi sehingga dapat mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari
- b. Guru, meningkatkan kemampuan untuk menstimulus anak dengan beragam cara dan inovatif serta kreatif sehingga anak dapat melakukan pekerjaannya dengan baik
- c. Orangtua, dapat mengembangkan kembali hasil pencapaian anak disekolah dengan mengimplementasikannya di lingkungan keluarga
- d. Sekolah, mendapatkan hasil penelitian yang dapat dikembangkan kembali untuk penelitian-penelitian yang akan datang

- e. Peneliti, memberikan pengalaman dan wawasan terhadap objek yang diteliti serta hasil untuk penelitian yang dilakukannya

E. KERANGKA BERPIKIR

Bermain merupakan aktivitas yang dilakukan anak yang bertujuan untuk mendapatkan kesenangan, keriang, kebahagiaan serta baik untuk perkembangan motorik serta kognitifnya, selain itu kegiatan bermain dapat meningkatkan laju stimulasi yang digunakan sebagai cara untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Menurut singer bermain juga berfungsi agar anak-anak dapat bereksplorasi, mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi permasalahan-permasalahan dunia anak dan mengembangkan kreativitas anak. Dengan bermain secara tidak langsung anak akan memahami konsep secara ilmiah tanpa paksaan (D. Suryana, 2019).

Dalam bermain dibutuhkan suatu media, karna dengan media anak dapat memfungsikan panca inderanya dengan baik. Media yang paling sering dan efektif digunakan adalah dengan benda konstruktif. Main konstruktif atau pembangunan adalah main yang mempresentasikan ide anak melalui media yang bersifat cair dan media yang bersifat terstruktur. Dikemukakan oleh Pigaet bahwa main konstruktif membantu mempermudah anak untuk mengembangkan keterampilan yang mendukung tugas-tugas disekolah nanti. Adapun bahan permainan konstruktif yang bersifat cair dan aman dimainkan oleh anak yakni seperti air, pasir cat, play dough, krayon, pulpen dll. Sedangkan media yang bersifat terstruktur dan yang biasa digunakan adalah balok unit, balok berongga, balok berwarna dan lego (Wiwik Pratiwi, 2017).

Lego merupakan permainan konstruktif yang dilakukan dengan cara membangun, menata dan mengatur berbagai media yang ada di sekitar anak, juga telah biasa dimainkan oleh anak di masa perkembangannya. Bentuk lego banyak ragamnya, akan tetapi yang paling sering dimainkan adalah lego yang berbentuk persegi sehingga bisa saling tancap untuk disusun, dan dibangun dalam tema tertentu. Lego dapat dimainkan secara perorangan atau berkelompok (Tri Hayatun et al., n.d.). Menurut handayani Lego adalah permainan konstruktif berupa kepingan plastik yang dapat disusun dan dirangkai menjadi berbagai bentuk. Anak yang sering memainkan lego dapat

mengembangkan tiga aspek perkembangan sekaligus yaitu perkembangan motorik kasar, halus, dan kognitif (Asiatun, 2020).

Permainan Lego dapat diklasifikasikan berdasarkan warna, bentuk ataupun ukurannya. Dikemukakan dalam Permendikbud RI Nomor 134 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, tingkat pencapaian perkembangan anak pada lingkup perkembangan Kognitif dengan sub berpikir logis beberapa diantaranya adalah mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran variasi, mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi dan mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya (Kemendikbud, 2014). Berdasarkan hal tersebut, maka lego merupakan permainan yang tepat untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak.

Secara umum perkembangan kognitif adalah perubahan dalam pemikiran, kecerdasan, dan bahasa anak. Yang mana dari proses berkembangnya kemampuan kognitif anak mampu mengingat dan membayangkan bagaimana cara memecahkan masalah, serta menyusun strategi kreatif atau menghubungkan kalimat sehingga menciptakan pembicaraan yang bermakna (meaningfull) (Husain, 2014). Henmon berpendapat bahwa kognitif dan pengetahuan disebut intelegensi. Jadi kognitif merupakan bagian dari intelegensi. Berdasarkan hal tersebut Alfert Binet berpendapat bahwa salah satu aspek kemampuan intelegensi adalah adaptasi, bersikap kritis dan konsentrasi (Susanto, 2011). Sehingga diketahui bahwa kemampuan konsentrasi merupakan bagian dari perkembangan kognitif.

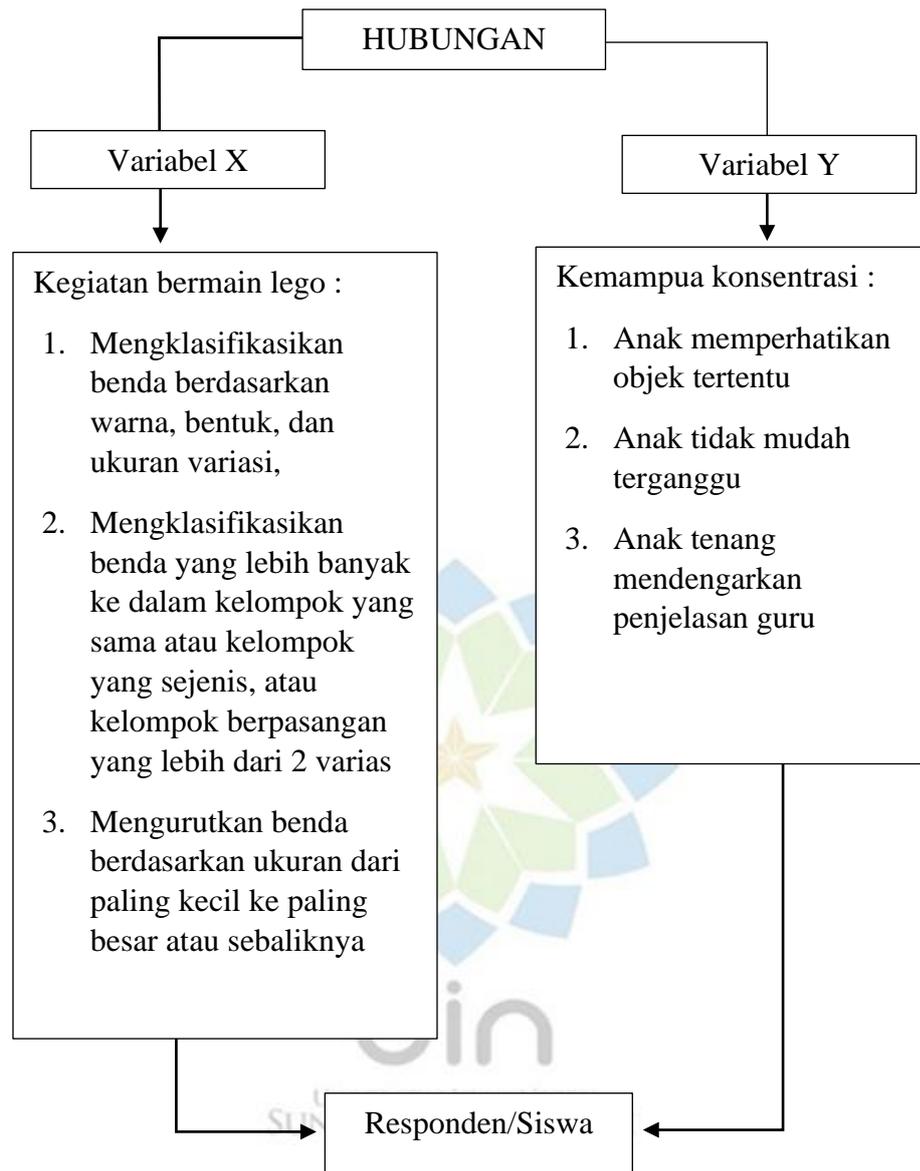
Konsentrasi mengandung pengertian pemusatan pikiran untuk melakukan sesuatu kegiatan. Konsentrasi adalah kemampuan seseorang untuk mempertahankan perhatiannya saat melaksanakan tugas sampai pekerjaan itu selesai dalam jangka waktu yang ditentukan dan dirinya dapat mengingat dengan baik segala hal tentang pekerjaannya tersebut. Anak dengan konsentrasi yang baik akan lebih mudah mempelajari sesuatu dan mengingatnya. Sedangkan, anak yang memiliki konsentrasi buruk akan

membuat anak kesulitan untuk menyelesaikan tugas dengan tepat waktu dan mendapatkan hasil yang kurang maksimal (Manurung & Simatupang, 2019).

Bentuk sikap yang menggambarkan rendahnya konsentrasi pada anak dapat dilihat dari beberapa tingkah laku yang dilakukan, seperti sering melakukan kesalahan, ceroboh, tidak mendengarkan dengan baik, tidak nurut, membangkang, keras kepala dan mudah lupa ketika beraktivitas sehari-hari (Manurung & Simatupang, 2019). Adapun indikator dari aspek konsentrasi yakni anak memperhatikan satu objek tertentu, anak tidak mudah terganggu dan anak tenang mendengarkan penjelasan guru (Syaputri & Istiarini, 2019).

Dari teori-teori diatas maka antara kegiatan bermain Lego (Variabel X) dengan kemampuan konsentrasi (Variabel Y) dapat digambarkan dengan skematis berikut ini :





Gambar 1.1 Skema Kerangka Berpikir

F. HIPOTESIS

Hipotesis merupakan penjelasan fenomena tertentu yang bersifat sementara dengan tujuan untuk mempermudah pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan. Untuk itu, peneliti tidak hanya mengumpulkan fakta-fakta yang bertebaran, tetapi lebih jauh lagi peneliti harus dapat menggeneralisasi dan menghubungkan fakta-fakta yang ada (Asep, 2018). Dari hipotesis barulah dilakukan lebih lanjut untuk membuktikan kebenaran dari hipotesis tersebut.

Berdasarkan kerangka pemikiran yang telah diuraikan, maka didapat hipotesis sebagai berikut :

(H_a) : terdapat hubungan antara kegiatan bermain lego dengan kemampuan konsentrasi anak usia dini di kelompok B RA Al-Kautsar, Kecamatan Panyileukan, Kota Bandung

(H₀) : tidak terdapat hubungan antara kegiatan bermain lego dengan kemampuan konsentrasi anak usia dini di kelompok B RA Al-Kautsar, Kecamatan Panyileukan, Kota Bandung

Hipotesis diatas diuji dengan membandingkan harga t_{hitung} dengan harga t_{tabel} pada taraf signifikan tertentu. Dengan ketentuan sebagai berikut :

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H₀) ditolak

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka hipotesis alternatif (H_a) ditolak dan hipotesis nol (H₀) diterima

G. PENELITIAN TERDAHULU

Beberapa hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan judul penelitian “Hubungan antara Kegiatan Bermain Lego dengan Kemampuan Konsentrasi Anak Usia Dini (Penelitian Korelasional di Kelompok B RA Al-Kautsar Kecamatan Panyileukan, Kota Bandung)” antara lain :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Azizah Arif (2021) dari Universitas Muhammadiyah Makassar Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, dengan judul “Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Media Lego di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Ponre Pada Kelompok B Kecamatan Gantarang Kabupaten Bulukumba” dengan hasil perkembangan awal sebelum tindakan menunjukkan bahwa masih ada anak berada pada kriteria belum berkembang dalam kegiatan memasang lego menjadi rangkaian, membuat berbagai bentuk rangkaian dan membongkar rangkaian yang telah dibuat sebagian besar anak masih perlu diingatkan dan dibimbing. Dan setelah dilakukan tindakan pada siklus I mengalami peningkatan dengan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH). Ini dibuktikan disetiap indikatornya, perkembangan motorik halus anak mengalami sedikit peningkatan. Setelah dilakukan

tindakan pada siklus II mengalami peningkatan dengan kriteria berkembang sangat baik (BSB). Dibuktikan pada setiap indikatornya, perkembangan motorik halus anak mengalami peningkatan sesuai dengan kriteria yang diharapkan. Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menjadikan permainan lego sebagai media penelitian, sedangkan perbedaannya adalah pada jenis penelitian, penelitian yang dilakukan oleh Nur Azizah Arif adalah PTK, sedangkan yang digunakan peneliti adalah korelasional.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Inda Syaputri dan Ratna Istiarini (2019) dari Universitas Muhammadiyah Tangerang Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, yang berjudul “Upaya Meningkatkan Konsentrasi Melalui Permainan Tradisional pada Anak Usia 5-7 Tahun di TK IT Al Jawwad” dengan hasil bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan konsentrasi anak usia 5-7 tahun di TK IT Al Jawwad, hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya konsentrasi yang pada kondisi awal didapatkan data dengan presentase 49% naik di Siklus I menjadi 63%, kemudian meningkat di Siklus II menjadi 78% dan meningkat lagi di Siklus III menjadi 96%. Sehingga terlihat dimana besar presentase kenaikan antara Kondisi Awal ke Siklus I sebesar 14%, dari Siklus I ke Siklus II sebesar 15%, dan dari Siklus II ke Siklus III sebesar 18%. Persamaan dari penelitian yang dilakukan oleh Inda Syaputri dan Ratna Istiarini adalah sama-sama meneliti kemampuan konsentrasi anak dalam bermain, dan perbedaannya adalah pada variabel Y penelitian tersebut membahas permainan tradisional serta pada jenis penelitiannya menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sedangkan yang digunakan peneliti adalah jenis penelitian korelasional
3. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Rohimah Tisnawati (2020) dari Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya Jurusan Pendidikan Luar Biasa, yang berjudul “Pengaruh Permainan Lego Terhadap Peningkatan Konsentrasi Anak Autis” dengan hasil bahwa bahwa aktivitas bermain lego memiliki pengaruh dalam meningkatkan kemampuan konsentrasi anak autis di Unit layanan anak berkebutuhan khusus Unesa. Hal ini

dibuktikan dengan data hasil penelitian bahwa durasi rata rata pada fase baseline (A1) 172 detik, kemudian dilanjutkan fase intervensi (B) 250 detik, dan fase pengulangan baseline (A2) yaitu 281 detik. Selanjutnya overlap kedua data menunjukkan nilai persentase yang kecil yaitu 0%, artinya aktivitas bermain lego berpengaruh terhadap kemampuan konsentrasi anak autis. Persamaan dari penelitian yang dilakukan oleh Nur Rohimah Tisnawati adalah dalam Variabel X sama-sama meneliti permainan lego dan Variabel Y sama-sama meneliti kemampuan konsentrasi anak, sedangkan perbedaannya adalah penelitian tersebut menggunakan penelitian Kuantitatif Eksperimen serta objek anak merupakan anak berkebutuhan khusus sedangkan yang digunakan peneliti adalah penelitian korelasional (Alim, 2015).

