

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Di Indonesia, pendidikan anak usia dini merupakan suatu hal yang sangat penting dan patut diperhatikan karena dapat membantu anak mengembangkan keterampilan sosialnya sebelum melanjutkan ke pendidikan yang lebih tinggi. Hal ini dapat kita lihat dalam UU. No 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 butir 14 yang Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak ia 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 (Sikdinas, 2005).

Pendidikan merupakan kebutuhan mendasar yang harus dipenuhi karena pendidikan diperlukan bagi kelangsungan hidup umat manusia guna memaksimalkan potensi yang dimilikinya. di al Qur'an Surat An-nahl (ayat 78) menjelaskan tentang pentingnya pendidikan anak usia dini.

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

Artinya: "Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun dan Dia menjadikan bagi kamu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani agar kamu bersyukur." Berdasarkan ayat diatas, dapat dipahami bahwa anak lahir dalam keadaan lemah tak berdaya dan tidak mengetahui (tidak memiliki pengetahuan) apapun seperti halnya anak usia dini.

Pendidikan anak usia dini hendaknya harus dirancang dalam nuansa bermain, sejalan dengan prinsip belajar anak usia dini, yaitu bermain sambil belajar. Hal ini berarti bahwa kegiatan bermain adalah inti dari kegiatan anak. Melalui bermain, anak mampu menunjukkan berbagai potensi, kemampuan, dan bakat-bakat yang dimiliki sehingga aspek-aspek perkembangan anak usia dini dapat berkembang dengan optimal (Eliyawati, 2005). Bermain adalah sarana yang sangat baik bagi anak-anak untuk mengeksplorasi pengalaman belajar.

Bermain juga dapat menjadi sarana untuk mengembangkan kreatifitas dan daya tangkap, karena bermain merupakan sumber pengalaman dan uji coba. Dengan

bermain melalui media, anak dapat lebih mengeksplorasi imajinasinya.

Bermain juga merupakan salah satu kegiatan yang paling digemari oleh anak kecil. karena dunia anak-anak adalah bermain. Menurut Piaget dalam Mayesty (1990) menyatakan bahwa bermain merupakan kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan. Bermain untuk anak-anak adalah cara yang bagus untuk belajar. Bermain membantu mengembangkan keterampilan intelektual, kognitif, spiritual, sosial dan motorik anak dan yang terpenting, mendukung tahap perkembangan anak. Salah satu manfaat bermain yaitu dapat mengembangkan perkembangan kognitif anak (Fadlilah, M, 2014).

Piaget (2007) mengatakan bahwa kemampuan kognitif adalah hasil dari hubungan perkembangan otak dan *system nervous* serta pengalaman-pengalaman yang membantu individu untuk beradaptasi dengan lingkungannya (Kliegman, Robert, M., 2012). Perkembangan kognitif merupakan proses berpikir anak, dimana anak dapat memunculkan kemampuan menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan kejadian atau peristiwa. Sedangkan definisi perkembangan kognitif menurut Piaget dalam Musbikin (2010) adalah kemampuan seseorang merasakan dan mengingat, serta membuat alasan untuk berimajinasi. Perkembangan kognitif tidak hanya meliputi matematika dan sains, akan tetapi juga meliputi belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, serta berpikir simbolis. Menurut Billet (2017) kemampuan kognisi manusia lebih dari kepandaian individu dan dibentuk melalui kontribusi dari dunia sosial. Sependapat dengan Billet, Wong (2017) menyatakan bahwa perkembangan kognitif anak usia dini dapat dikembangkan melalui interaksi. Interaksi dapat dilakukan dengan cara bermain atau dengan benda-benda yang ada di sekitar.

Piaget dalam Santrock (2007) menyatakan ada empat tahap perkembangan kognitif yaitu sensorimotor, praoperasional, operasional konkret, operasional formal. Usia RA tergolong dalam fase praoperasional yaitu usia dua sampai tujuh tahun. Pada tahap ini, anak mulai menggunakan gambaran mental untuk memahami dunianya. Ide-ide simbolik, yang diaplikasikan dalam penggunaan kata-kata dan

gambaran, kemudian digunakan dalam gambaran mental yang melampaui hubungan antara informasi sensorik dengan tindakan fisik. media belajar yang tepat sangat diperlukan bagi perkembangan kemampuan kognitif anak agar berkembang dengan baik dan terarah.

Menurut Kementerian Pendidikan Nasional (2010) Salah satu pencapaian perkembangan anak usia 4-6 tahun adalah perkembangan kognitif. Anak usia 4-6 tahun sangat peka terhadap rangsangan lingkungan, sehingga saat ini merupakan saat yang sangat strategis untuk mengenalkan konsep bilangan, simbol bilangan dan berhitung. Keingintahuannya terlihat jelas ketika dia didorong dan dimotivasi oleh tugas-tugas perkembangannya. Tentunya akan lebih efektif jika kegiatan pengenalan konsep bilangan dilakukan melalui berbagai permainan, karena bermain merupakan latihan dan berpikir bagi anak. Anak diyakini akan lebih sukses dalam belajar jika apa yang dipelajarinya sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kemampuannya.

Faktanya, pada kelompok A, anak-anak cenderung kurang antusias, seperti anak yang belum mengetahui konsep bilangan 1-10, selain itu anak masih belum mengetahui cara membedakan lambang bilangan 1-10, anak masih belum mengetahui cara menghitung jumlah benda 1-10, dan anak masih belum mengenal konsep bilangan 1-10. Hal ini terlihat ketika anak melakukan aktivitas bermain di dalam kelas. Oleh karena itu, guru dituntut untuk lebih terampil dan kreatif dalam menciptakan atau mengembangkan permainan yang ada agar lebih menarik, sehingga dapat mempengaruhi kemampuan kognitif anak dalam aspek daya ingat dan penalaran maupun kemampuan untuk merancang sesuai dengan imajinasinya.

Sehubungan dengan permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini, salah satu cara untuk mempengaruhi perkembangan kognitif anak adalah melalui penggunaan permainan yang menyenangkan dan mudah digunakan seperti permainan Lego. Permainan ini dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak karena bermain Lego memerlukan imajinasi dan kemampuan berpikir pemainnya. Beberapa model yang diinginkan pemain, seperti bangunan, mobil, bingkai dan bentuk lainnya, menjadi karya yang dapat merangsang kemampuan berpikir otak dan menunjukkan buah imajinasi. Lego dimainkan oleh lebih dari 400 juta anak di

seluruh dunia, termasuk Indonesia, dimana Lego baru mulai populer pada awal tahun 1980an (Cahyo, 2011).

Yulianti (2009) berpendapat menurutnya, manfaat anak bermain Lego adalah anak dapat menciptakan misi, memahami dasar-dasar, memahami alat, berkomunikasi dan bertukar pikiran, melatih keterampilan manipulasi motorik halus, dan mengembangkan keterampilan motorik halus.

Beberapa pendapat di atas mengemukakan bahwasannya permainan Lego merupakan permainan yang sangat unik dapat menarik perhatian anak dan dapat memenuhi kebutuhannya. Banyak juga manfaatnya untuk meningkatkan kemampuan kognitif, seperti mengembangkan imajinasi dan meningkatkan konsentrasi. Hal inilah yang menjadi motivasi untuk mengeksplorasi dampak permainan Lego terhadap kemampuan kognitif anak yang dimana mengingat kebutuhan anak yang tidak dapat dipisahkan dari bermain.

Berdasarkan penjelasan latar belakang penelitian di atas, maka peneliti mengangkat judul. **“Pengaruh Permainan Lego Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (Penelitian Kuasi Eksperimen di Kelompok A di RA Al-Kautsar Banjar)”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perkembangan kognitif anak sebelum melakukan permainan lego di Kelompok A RA Al-Kautsar Banjar?
2. Bagaimana perkembangan kognitif anak sesudah melakukan permainan lego di Kelompok A RA Al-Kautsar Banjar?
3. Bagaimana pengaruh permainan lego terhadap perkembangan kognitif anak di Kelompok A RA Al-Kautsar Banjar?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan Rumusan Masalah di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui:

1. Perkembangan kognitif anak sebelum melakukan permainan lego di Kelompok A RA Al-Kautsar Banjar.

2. Perkembangan kognitif anak sesudah melakukan permainan lego di Kelompok A RA Al-Kautsar Banjar.
3. Pengaruh permainan lego terhadap perkembangan kognitif anak di Kelompok A RA Al-Kautsar Banjar.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, diharapkan dapat memperoleh manfaat baik dari segi teoretis, maupun praktis, diantaranya:

##### 1. Manfaat Teoretis

Menurut Teoretis manfaat dari penelitian ini yaitu diharapkan dengan penggunaan media lego dapat memudahkan pemahaman anak dalam mengenal konsep desain dan estetika, dan dapat meningkatkan rasa percaya diri, dan meningkatkan perkembangan kognitif anak.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Bagi sekolah

Meningkatnya kualitas pembelajaran terutama bagi kepala sekolah dan tenaga pengajar, merupakan bahan laporan atau sebagai pedoman untuk mengembangkan perkembangan kognitif anak usia dini .

###### b. Bagi anak

Membantu meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam proses belajar dan mendapatkan pengalaman bermain dengan secara langsung.

###### c. Bagi peneliti

Dapat menambah pengalaman dan menambah pengetahuan tentang dampak permainan lego terhadap perkembangan kognitif anak usia dini RA Al-Kautsar Banjar.

#### **E. Kerangka Berpikir**

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah program pembinaan yang diberikan kepada anak mulai dari kelahiran hingga usia enam tahun, dengan tujuan memberikan stimulus pendidikan untuk mendukung pertumbuhan fisik dan mental mereka, sehingga anak siap menghadapi pendidikan lanjutan, sebagaimana tercantum dalam Pasal 1 ayat 14 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Ada lima aspek perkembangan anak yang

dikembangkan dalam PAUD yaitu nilai agama dan moral, aspek fisik-motorik, aspek kognitif, aspek bahasa, dan aspek sosio-emosional. Melalui rencana pembelajaran yang dibuat oleh pendidik, kelima aspek tersebut dikembangkan di PAUD.

Berdasarkan kutipan di atas, Salah satu fokus utama dalam pengembangan PAUD adalah perkembangan kognitif, walaupun aspek-aspek lainnya juga sama pentingnya untuk diperhatikan. Dalam konteks perkembangan kognitif, pengembangan ini merupakan hal yang perlu ditingkatkan seiring dengan pertumbuhan anak. Oleh karena itu, pengembangan kognitif sangat penting dalam mengatur sikap dan karakteristik orang lain yang didasarkan pada pemikiran. Kemampuan seseorang dalam memahami konsep belajar, mempertimbangkan ide-ide baru, menyelesaikan masalah, dan mengembangkan konsep-konsep baru adalah dasar penting dari aspek kognitif ini. Keterampilan kognitif anak dapat ditingkatkan melalui berbagai metode, seperti bermain dengan pola, mengatur, merangkai, mengenal bentuk, ukuran, dan warna, serta menyelesaikan masalah-masalah kecil.

Bermain merupakan metode pembelajaran utama untuk anak usia dini. Segala aktivitas yang dilakukan oleh mereka biasanya melibatkan bermain. Bermain tidak hanya memberikan kesenangan kepada anak, tetapi juga mendukung perkembangan mereka secara optimal. Santrock (2002) menyatakan bahwa bermain adalah kegiatan yang dilakukan untuk kepentingan aktivitas itu sendiri. Anak usia dini menikmati bermain karena mereka melakukannya dengan sukacita. Bermain dianggap sebagai kegiatan yang serius namun menyenangkan, dipilih secara sukarela oleh anak-anak dan bukan karena hadiah atau pujian (Trinova, 2012).

Berdasarkan kutipan di atas, permainan dapat membantu anak: 1) Mengembangkan keterampilan berorganisasi dan dapat memecahkan masalah: Artinya anak belajar mengatur dirinya sendiri selama bermain, yang terlihat ketika bermain dalam tim/kelompok. 2) Untuk mendukung pengembangan sosialisasi: a) Komunikasi sosial, yaitu komunikasi dengan teman sebaya, orang dewasa dan resolusi konflik. b) Kerjasama, yaitu gotong royong, komunikasi multifaset dan bergulir. c) konservasi sumber daya, yaitu pemanfaatan dan pemeliharaan secara benar terhadap benda-benda dan lingkungan hidup. d) Peduli terhadap sesama,

bagaimana memahami dan menerima perbedaan individu serta memahami permasalahan multikultural. e) Mengekspresikan dan mengurangi rasa takut. Fungsi bermain adalah untuk memberikan ruang kepada anak dalam memahami diri mereka sendiri serta hubungannya dengan seluruh dunia. Mendampingi anak menguasai konflik sebenarnya bertujuan agar melalui bermain, anak belajar bagaimana mengatasi, menghadapi dan menyelesaikan permasalahan yang ada. Kemampuan berpikir kritis ini sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari dan dalam merencanakan masa depan, sehingga memberdayakan anak untuk menjadi pemecah masalah (Khadijah & Armanila, 2017).

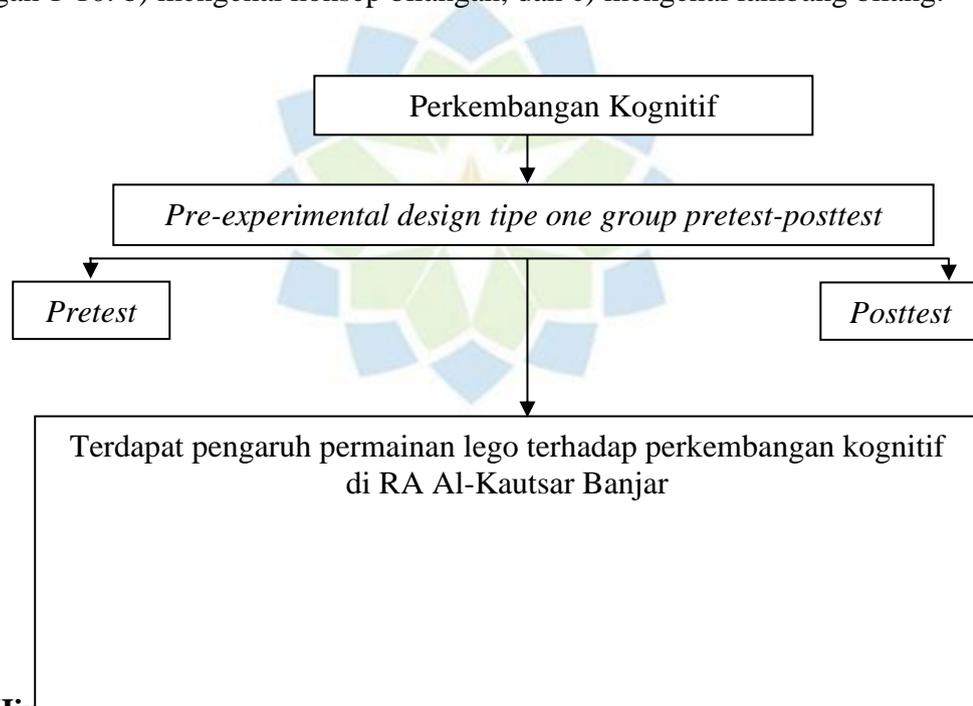
Dalam hal ini terjadi perkembangan besar di berbagai tempat, yang menjadi salah satu usaha yang cukup menjanjikan. Salah satunya permainan "lego". Menurut Utami dkk (2008) "lego" adalah permainan konstruktif dari potongan plastik yang dapat disusun dan disatukan dengan cara tertentu untuk membuat sesuatu. Banyaknya toko mainan di Indonesia yang menjual mainan "lego" menandakan bahwa bermain "lego" bersama anak-anak kini sudah menjadi hal yang lumrah. Selain itu, lego juga dikenal dengan kategori permainan konstruktif, yang terjadi ketika anak-anak melibatkan diri dalam suatu kreasi atau pengembangan produk atau mengatasi pemecahan masalah yang diciptakan sendiri. (Santrock, 2002).

Bermain lego dapat mengembangkan pola pikir dan daya cipta anak dengan strategi bermain sekaligus belajar (Ningtyas, 2014). Piaget (Santrock, 2002) melihat permainan sebagai media yang mengembangkan aspek kognitif anak-anak. Hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan Rosita dkk (2013), bermain lego mempunyai peranan yang penting agar anak dapat menumbuhkembangkan imajinasinya dan menyusun struktur bangunan yang diinginkan.

Menurut Khadijah (2016), kemampuan kognitif seseorang meliputi kemampuan berpikir kritis, mengingat informasi, menganalisis peristiwa terkini, dan menghasilkan solusi kreatif terhadap permasalahan yang tampak tidak penting. Sebagaimana telah diungkapkan oleh para ahli, bahwa perkembangan kognitif sangat dibutuhkan untuk dikembangkan sejak usia dini untuk mengasah kemampuannya dalam berpikir. Oleh karena itu, perkembangan kognitif pada anak

usia dini sangatlah penting, karena tujuan PAUD adalah mengembangkan seluruh potensi anak agar di masa depan dapat berfungsi sebagai manusia seutuhnya sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Bahwa potensi yang ada pada setiap orang termasuk pada anak usia dini tidak dapat dikembangkan dengan sendirinya, melainkan memerlukan kegiatan pendidikan yaitu pengembangan keterampilan kognitif pada anak usia dini.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2004 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini dalam lingkup perkembangan kognitif yaitu: a) menyebutkan lambang bilangan 1-10. b) mengenal konsep bilangan, dan c) mengenal lambang bilang.



#### F. Hipotesis Penelitian

Pada bagian ini peneliti menguraikan tentang dugaan sementara. Hipotesis seringkali menjadi dasar dalam perancangan penelitian dan digunakan untuk mengarahkan pengumpulan data serta analisis statistik. Hipotesis terbagi menjadi 2 jenis yaitu hipotesis nol ( $H_0$ ) yang menyatakan tidak ada pengaruh atau tidak ada perbedaan antara variabel X dan Y dan hipotesis kerja ( $H_a$ ) yang menyatakan adanya pengaruh antara variabel X dan Y. Pengujian hipotesis nol sering dilakukan dengan bantuan perhitungan statistik. Apabila data yang terkumpul mendukung hipotesis nol, maka hasilnya dapat menyimpulkan bahwa tidak ada perbedaan yang

signifikan antara variabel. Sebaliknya, jika data mendukung hipotesis kerja, maka dapat menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh, hubungan, atau perbedaan yang signifikan antara variabel yang sedang diteliti (Sugiyono, 2013).

Dalam penelitian ini, jawaban sementara terhadap masalah di atas, dirumuskan sebagai berikut :

Ha : Ada pengaruh permainan lego terhadap perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun di RA Al-Kautsar.

Ho : Tidak ada pengaruh permainan lego terhadap perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun di RA Al-Kautsar.

### G. Penelitian Terdahulu

Beberapa hasil dari penelitian terdahulu yang berkaitan dengan judul penelitian “Pengaruh Permainan Lego terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini ”(Penelitian di Kelompok A RA Al-Kautsar)” antara lain :

1. Isnaini Atik Marlina (2011) dengan judul “*Upaya peningkatan kreativitas anak melalui bermain lego pada anak usia dini di TK Aisyiyah mendungan*”. Universitas Muhammadiyah Surakarta, Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak melalui bermain lego pada pokok bahasan menyusun bentuk menjadi monas, hotel, bus, kereta dan menjadi bentuk bebas. Penerima tindakan adalah anak kelas B TK Aisyiyah mendungan yang berjumlah 15 anak. Subjek pelaksanaan tindakan adalah anak. Pelaksanaan ini dilakukan dalam dua siklus 3 pertemuan. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis kritis terhadap kelemahan dan kelebihan kinerja anak dalam proses pembelajaran yang terjadi didalam kelas selama penelitian berlangsung. Hasil penelitian adalah terjadi peningkatan anak melalui bermain menyusun lego. Peningkatan kreativitas siswa dalam: a) kreativitas mengemukakan ide sebelum tindakan 23,52% (4 anak), siklus I 35,29% (6 anak), siklus II 47,05% (8 anak), b) kreativitas ketepatan menggunakan alat peraga sebelum tindakan 29,41% (5 anak), siklus I 47,05% (8 anak ), siklus II 64,70% (11 anak), c) kreativitas kreatifan bertanya sebelum tindakan 29,41% (5 anak), siklus I

41,17% (7 anak), siklus II 58,88% (10 anak), d) kreativitas dalam kemandirian sebelum tindakan 36,29% (6 anak), siklus I 52,94% (9 anak), siklus II 76,47% (13 anak). Penelitian tersebut memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang sedang diteliti. Adapun untuk persamaannya yaitu pada variabel X sama-sama meneliti mengenai permainan lego sedangkan untuk perbedaannya pada variabel Y mengkaji tentang aspek perkembangan Kreativitas, dan sedangkan peneliti lebih fokus mengkaji mengenai perkembangan kognitif anak usia dini kelompok A.

2. Ratna Uli Gultom, Sri Roihanati, pada tahun (2015), Vol. 1 *Pengaruh Permainan Lego Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Di RA Ibnu Halim Tj. Mulia Hilir Medan* UIN Sumatera Utara Medan. Hasil dari penelitian ini pada proses dalam memperoleh hasil analisis data, sebelum memberikan perlakuan yang berbeda kepada kedua kelas sampel yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Peneliti melakukan observasi awal terhadap kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai sampel penelitian. Setelah dilakukan perlakuan yang berbeda diperoleh skor kemampuan kognitif anak di kelas kontrol 6,06 sedangkan di kelas eksperimen 10,2. Dari hasil observasi kedua sampel tersebut diperoleh selisih 4,14. Dari data yang diperoleh tersebut terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan kognitif anak pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hal ini dapat disebabkan karena permainan lego yang menarik bagi anak usia 4-5 tahun, dengan adanya permainan lego anak memperoleh pemahaman mengenal warna dasar, mampu mengenal perbedaan berdasarkan ukuran serta mampu mengenal bentuk geometri sederhana. Maka berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di RA Ibnu Halim Tj. Mulia Hilir dapat disimpulkan bahwa permainan lego memberi pengaruh yang positif terhadap kemampuan kognitif anak. Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian peneliti. Untuk perbedaannya yaitu pada jenis penelitiannya penelitian kuantitatif dengan menggunakan eksperimen sedangkan peneliti lebih fokus menggunakan quasi eksperimen

*pre-experimental design* dan pada variabel X sama-sama meneliti mengenai permainan lego sedangkan untuk persamaanya pada variabel Y mengkaji tentang aspek perkembangan kognitif sedangkan peneliti lebih fokus mengkaji mengenai perkembangan kognitif anak usia dini kelompok A.

3. *Pengembangan kreativitas anak melalui bermain konstruktif lego di taman kanak-kanak Al Hidayah Silir Labuhan Ratu IV Labuhan Ratu* yang dilakukan oleh Siti Zulaikhah, Nur Kholis, Rina Wulandari yang dilakukan pada tahun 2019 STAI Darussalam Lampung, dari hasil peneletian menunjukkan bahwa pengembangan kreativitas peserta didik sudah berkembang dengan baik hal tersebut dapat dilihat pada indikator pencapaian (1) Kemampuan anak untuk mengeluarkan ide baru, (2) Gagasan atau produk baru, (3) Kombinasi baru berdasarkan data yang ada, (4) Idealis dalam berkarya tidak sama dengan hasil karya teman-temannya dan terlihat dari adanya semangat peserta didik dalam melakukan kegiatan bermain konstruktif lego. Penelitian ini menunjukkan bahwa penelitian ini memiliki persamaan dan tentunya memiliki perbedaan dengan penelitian yang sedang diteliti oleh peneliti. Untuk persamaanya yaitu pada jenis penelitiannya penelitian kuantitatif dengan pendekatan quasi eksperimen design dan pada variabel X sama-sama meneliti permainan lego sedangkan untuk perbedaannya pada variabel Y mengkaji tentang kreativitas sedangkan peneliti lebih fokus mengkaji perkembangan kognitif di Kelompok A.