

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu usaha yang secara sadar dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh perubahan sikap dan perilaku melalui pengajaran dan pelatihan dalam berbagai aspek kehidupan. Pendidikan juga merupakan suatu proses yang terencana dan sistematis untuk mengembangkan potensi peserta didik melalui berbagai pengalaman belajar, baik di dalam maupun di luar lingkungan sekolah. Pendidikan juga merupakan salah satu pembelajaran yang berlangsung secara terencana dan sistematis untuk mengembangkan potensi individu, baik dari segi intelektual, keterampilan, maupun sikap dan nilai-nilai, pendidikan juga dapat membentuk karakter untuk kehidupan yang lebih baik di masa yang mendatang.

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa: Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu bentuk pendidikan yang ditujukan untuk anak sejak lahir hingga usia 6 tahun. Pada tahap ini,

perkembangan anak sangat pesat baik dalam aspek fisik, kognitif, sosial, emosional, maupun bahasa. Pendidikan anak usia dini melibatkan berbagai kegiatan yang dirancang untuk merangsang tumbuh kembang anak melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan sesuai dengan tahap perkembangannya.

Anak usia dini adalah anak-anak dibawah usia 6 tahun atau pada rentang usia 0 sampai 6 tahun. Mereka disebut juga dengan usia emas (*golden age*). Usia emas atau *golden age* adalah masa keemasan manusia. Usia ini merupakan periode kritis untuk perkembangan otak dan keterampilan dasar pada seperti bahasa, motorik, dan interaksi sosial pada anak. Pendidikan anak pada rentang usia tersebut berada dalam tahap awal untuk belajar melalui pengalaman dan di lingkungan sekitar mereka.

Menurut Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 28 menjelaskan bahwa : pendidikan anak usia dini adalah jalur pendidikan yang ditujukan untuk anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun.

Bermain merupakan aktivitas yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Melalui permainan anak tidak hanya, memperoleh kesenangan, tetapi juga mengembangkan berbagai aspek perkembangannya, Permainan edukatif adalah permainan yang memiliki unsur mendidik yang didapatkan dari sesuatu yang ada dan melekat serta menjadi bagian dari permainan itu sendiri. Permainan edukatif juga memiliki sifat seperti pengelompokan, bongkar pasang, memadukan, mencari padanan, merangkai,

membentuk, serta menyusun. Permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk permainan tradisional dan modern yang akan diberi muatan pendidikan dan pengajaran. Atas dasar pengertian itu, permainan yang dirancang untuk memberi informasi atau menanamkan sikap tertentu, misalnya mengajarkan nilai-nilai kebersamaan dan kegotong royongan, termasuk dalam kategori permainan edukatif karena permainan itu memberikan pengalaman belajar kognitif dan afektif. Alat Permainan Edukatif adalah segala jenis alat atau bahan yang dirancang khusus untuk anak, dengan tujuan utama memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak.

Kognitif adalah semua aktivitas yang berkaitan dengan pikiran seperti berpikir, belajar, mengingat, dan memahami. Kognitif pada anak usia dini adalah proses perkembangan kemampuan berpikir, memahami, dan belajar pada rentang usia 0 sampai 8 tahun. Pada tahap ini otak anak berkembang sangat pesat dan kemampuan kognitifnya mengalami perubahan yang amat penting. Perkembangan kognitif pada anak usia dini merupakan masa kritis dalam pembentukan kemampuan berpikir dan belajar, dengan cara memberikan stimulasi yang tepat dan lingkungan yang mendukung dapat membantu anak mencapai kemampuan kognitifnya secara optimal.

Permainan balok merupakan salah satu jenis permainan terdiri dari potongan-potongan kayu atau bahan lain yang berbentuk balok. Permainan

balok memiliki berbagai bentuk, ukuran, dan warna yang dapat memicu anak untuk melakukan eksplorasi, dan manipulasi sehingga dapat merangsang berbagai aspek kognitif seperti pengenalan bentuk, ukuran, dan warna. Permainan balok juga memungkinkan anak untuk merakit, menyusun, dan membangun berbagai bentuk atau struktur dengan imajinasi mereka. Anak usia dini terutama kelompok B berada pada tahap perkembangan kognitif yang sangat pesat. Permainan edukatif balok adalah alat permainan yang sangat efektif untuk membantu anak-anak belajar dan tumbuh. Selain itu, permainan edukatif balok juga memberikan manfaat melatih kesabaran dan ketelitian pada anak.

Permainan edukatif balok berfungsi sebagai media pembelajaran yang menyenangkan yang dapat mengasah berbagai aspek perkembangan anak, baik yang bersifat kognitif maupun sosial emosional anak. Permainan edukatif balok melatih anak untuk memecahkan masalah dan mengembangkan kreativitasnya. Permainan edukatif balok juga dapat mendukung aspek sosial anak, karena permainan ini dapat dilakukan secara berkelompok, yang mengajarkan pentingnya kerjasama, berbagi, dan berkomunikasi dengan baik.

Berdasarkan hasil praobservasi dan wawancara awal dengan guru kelas B1 pada tanggal 19 Februari 2025 diperoleh informasi bahwa jumlah semua keseluruhan anak di kelas B1 adalah 10 orang anak dan terdapat 3 orang guru mengajar di kelas, kegiatan permainan edukatif balok di kelas B1 biasanya dilaksanakan sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung hal ini

bermanfaat untuk menstimulasi perkembangan anak saat belajar. Pada saat sebelum permainan edukatif balok berlangsung anak-anak sangat antusias mendengar penjelasan dari guru mulai dari mengenalkan bentuk-bentuk bangunan balok seperti bentuk bulat, persegi, dan segitiga, bagaimana cara memainkan balok tersebut, dan pentingnya bermain balok untuk meningkatkan perkembangan anak dalam belajar mengenal berhitung dan daya ingat berpikir anak. Adapun yang disampaikan oleh guru pada saat permainan balok dilaksanakan beberapa anak terlihat sangat antusias bermain balok mulai dari menyusun balok hingga berkerja sama dengan teman, namun ada beberapa anak yang terlihat belum aktif dan bisa menyusun balok secara mandiri, dari 10 anak terdapat 7 orang anak terlihat aktif bermain menyusun balok dan 3 orang anak masih belum aktif untuk berfokus bermain balok. Hal ini juga dibenarkan oleh guru kelas bahwa 7 orang anak tersebut tersebut saat kegiatan pembelajaran seperti biasa juga terlihat kurang aktif belajar dan belum konsentrasi, untuk itu permainan edukatif balok ini membantu untuk melatih meningkatkan perkembangan kognitif anak dengan melihat ke aktifan anak saat belajar dan bermain, kreatifitas dan imajinasi anak, dan cara anak berpikir menemukan solusi sederhana saat memecahkan masalah sederhana menyusun permainan balok.

Berdasarkan masalah diatas maka peneliti tertarik untuk meneliti dengan judul “Analisis Permainan Edukatif Balok Untuk Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B1 di TK Negeri 3 Sintang tahun pelajaran 2024/2025”.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini menganalisis permainan edukatif balok untuk perkembangan kognitif pada anak kelompok B1 di TK Negeri 3 Sintang. Fokus utama mencakup perkembangan kognitif anak melalui permainan edukatif balok, pelaksanaan permainan edukatif balok pada anak, dan manfaat permainan edukatif balok pada anak. Tujuan untuk memahami perkembangan kognitif anak melalui permainan edukatif balok.

C. Pertanyaan Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, pertanyaan penelitian yang dikemukakan adalah seperti berikut:

1. Bagaimana perkembangan kognitif melalui permainan edukatif balok pada anak kelompok B1 di TK Negeri 3 Sintang Tahun Pelajaran 2024/2025?
2. Bagaimana pelaksanaan kegiatan permainan edukatif balok pada anak kelompok B1 di TK Negeri 3 Sintang Tahun Pelajaran 2024/2025?
3. Apa manfaat permainan edukatif balok pada anak kelompok B1 di TK Negeri 3 Sintang Tahun Pelajaran 2024/2025?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan perkembangan kognitif melalui permainan edukatif balok pada anak kelompok B1 di TK Negeri 3 Sintang Tahun Pelajaran 2024/2025.

2. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan permainan edukatif balok pada anak kelompok B1 di TK Negeri 3 Sintang Tahun Pelajaran 2024/2025.
3. Untuk mendeskripsikan manfaat permainan edukatif balok pada anak kelompok B1 di TK Negeri 3 Sintang Tahun Pelajaran 2024/2025.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini terjadi menjadi dua manfaat yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai permainan edukatif balok untuk mengembangkan kognitif pada anak kelompok B1 di TK Negeri 3 Sintang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan agar anak bisa mengembangkan kognitif pada saat belajar dan bermain dimanapun mereka berada terutama di sekolah.

b. Bagi Guru

Penelitian dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran permainan edukatif untuk mengembangkan kognitif pada anak. Diharapkan juga guru dapat meningkatkan metode pembelajaran yang inovatif dan kreatif dengan memanfaatkan permainan edukatif balok.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai langkah yang tepat untuk memotivasi guru dalam melihat perkembangan kognitif bagi anak saat berada di lingkungan sekolah.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberi inspirasi bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian secara mendalam. Dan dapat juga dijadikan wawasan bagi peneliti selanjutnya berkaitan dengan permainan edukatif balok.

e. Bagi Lembaga STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan terhadap kampus STKIP di bidang pendidikan anak usia dini khususnya yang berkaitan dengan alat permainan edukatif balok.

F. Definisi Operasional

Adapun definisi operasional menunjukan apa yang harus dilakukan dan bagaimana melakukannya. Definisi operasional adalah hal-hal yang harus dijawab untuk menghindari kesalahpahaman istilah-istilah yang terdapat di judul.

1. Permainan Edukatif Balok

Permainan balok adalah jenis permainan yang menggunakan balok-balok dengan berbagai struktur bentuk, ukuran, dan mencari berdasarkan jenisnya. Penelitian yang dimaksudkan dalam penelitian ini yaitu pada permainan edukatif balok dapat melatih kemampuan berpikir anak dan

belajar memecahkan masalah, berkreasi sesuai dengan imajinasi menciptakan berbagai bentuk bangunan dari balok. Contohnya, anak-anak bisa menyusun balok membentuk bangunan rumah sesuai dengan kreativitas anak.

2. Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif adalah kemampuan anak dalam berpikir. Beberapa kemampuan ini adalah termasuk bagaimana cara memperhatikan, mengingat, merencanakan sesuatu, dan memecahkan masalah. Dalam perkembangan kognitif juga mendorong anak memiliki rasa kepercayaan diri terhadap kreativitas yang diciptakan.

3. Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0 sampai 6 tahun. Pada masa ini, anak mengalami perkembangan yang pesat baik secara fisik maupun psikis. Masa ini disebut masa *golden age* karena akan menentukan bagaimana kehidupan anak selanjutnya. Anak usia dini memiliki karakteristik rasa ingin tahu, bersifat unik, dan memiliki imajinasi serta kreatifitasnya.