

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masa anak merupakan masa yang indah. Dalam masa ini, semua anak akan cenderung lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain daripada belajar, karena masa ini menjadi fase bermain bagi anak. Dalam bermain, anak dapat diajak belajar dengan cara yang menyenangkan, sehingga tujuan belajar dan bermain dapat tercapai dalam waktu bersamaan.

Anak merupakan sosok individu yang sedang menjalani suatu proses sangat pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak memiliki dunia dan karakteristik sendiri yang jauh berbeda dari dunia karakteristik orang dewasa. Anak sangat aktif, dinamis, antusias, dan selalu ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya. Anak-anak membutuhkan pendidikan, terutama Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

Pendidikan Anak Usia Dini ialah pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Pendidikan Anak Usia Dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan bagi anak. Pada masa ini, perkembangan kognitif ialah salah satu perkembangan yang harus diperhatikan. Menurut Ambara (2014:6) Perkembangan kognitif adalah suatu berpikir, daya menghubungkan serta kemampuan menilai dan mempertimbangkan. Untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak, maka diperlukan Alat Permainan Edukatif (APE).

Alat Permainan Edukatif merupakan alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan

yang ditujukan untuk membantu perkembangan anak. Pendidikan pada anak perlu disesuaikan dengan minat serta tahap perkembangan anak. Belajar dengan bermain sangat penting, karena sebagai guru, kita menyadari bahwa kegiatan bermain yang dinikmati anak dapat digunakan untuk menarik perhatian serta mengembangkan pengetahuan anak.

Melalui bermain banyak aspek yang bisa dikembangkan dalam diri anak. Aspek yang biasa dikembangkan saat anak bermain antara lain, aspek perkembangan nilai agama dan moral, fisik motorik, sosial-emosional, bahasa, seni, dan kognitif. Seperti yang telah kita ketahui bahwa APE itu harus mampu mengembangkan lebih dari satu aspek perkembangan pada diri anak.

Pada dasarnya kemampuan anak sangat ditentukan oleh kualitas otak. Sehingga kualitas otak akan berpengaruh dengan proses berpikir kognitif anak. Dengan Bermain, anak mampu menangkap informasi dengan lebih cepat, dengan catatan bahwa pada waktu bermain anak menggerakkan anggota tubuh seperti motorik halus maupun motorik kasarnya. Namun sebaliknya, jika bermainnya anak hanya mengandalkan satu jari saja untuk bergerak misalnya bermain *gadget*, hal itu dapat membahayakan kesehatan anak maupun perkembangan anak.

Namun kondisi jaman sekarang banyak ditemukan bahwa bermainnya anak mayoritas kecanduan *gadget* (handphone maupun tablet). Anak merasa tidak masalah jika tidak dibelikan mainan karena dengan bermain *gadget* pun sudah membuat ia senang. Melihat hal tersebut jelas kita sebagai pendidik maupun orangtua tahu bahwa dengan bermain *gadget* saat usia dini kurang menstimulasi perkembangan anak, seperti anak kurang bersosialisasi dengan lingkungan sekitar, motorik kasar anak kurang terasah karena hanya duduk diam bahkan terkadang anak tidur telentang yang dapat mengakibatkan mata anak sakit.

Selain masalah tersebut, anak yang dibiarkan bermain dengan orang dewasa tanpa diawasi orangtua juga berpengaruh terhadap aspek perkembangan anak terutama perkembangan kognitif anak. Anak lebih suka bermain dengan orang dewasa karena mereka merasa di pedulikan dan mengerti apa yang mereka inginkan, tetapi kita tidak mengetahui apakah bermain anak sesuai dengan usia anak atau bahkan sangat tidak sesuai untuk anak. Saat ini, banyak kejadian yang tidak diinginkan oleh para orangtua yang dilakukan anak, beberapa diantaranya yaitu pembicaraan anak yang seperti orang dewasa terhadap teman sebayanya, anak merekam kejadian yang ia lihat dan melakukan kejadian tersebut terhadap temannya, dsb.

Permasalahan lain, karena orangtua yang sama-sama bekerja sehingga kurang menstimulasi perkembangan anak menjadi salah satu penyebab kurang berkembangnya aspek perkembangan anak. Orangtua yang sama-sama bekerja kurang mempunyai waktu untuk menemani anaknya dan mengajari anak berbagai kegiatan yang dapat menstimulasi perkembangannya. Saat ini orangtua menyerahkan anak sepenuhnya bahkan menuntut pada lembaga PAUD untuk mengajarkan calistung (membaca, menulis dan berhitung) karena banyak orangtua yang menginginkan anak pintar dalam hal akademik. Hal ini membuat para guru PAUD memikirkan kegiatan yang membuat anak dapat membaca, menulis, dan berhitung dengan cara yang menyenangkan, yaitu menggunakan APE.

Salah satu APE yang dapat digunakan ialah pasir kinetik atau pasir berwarna. Pasir merupakan sesuatu yang menyenangkan bagi anak. Menurut Olivia dalam Nurhidayah (2018:180) mengungkapkan bahwa anak-anak dapat mempertahankan pesan sekitar 40% lebih baik jika ditampilkan dalam warna. Penggunaan APE dengan pasir berwarna dapat menjadi salah satu alternatif media

pembelajaran Banyak yang tidak mengetahui manfaat pasir bewarna, bagi anak usia dini banyak manfaat ketika anak bersentuhan langsung dengan pasir, karena anak akan merasakan benda yang halus, terapi atau melemaskan jari-jemari anak agar anak bisa merasakan memegang pasir. Pada awalnya ketika bermain anak tidak mengetahui maksud dan tujuan permainan, namun sebenarnya tanpa disadari anak telah memperoleh pengetahuan baru. Hal tersebut dapat memicu perkembangan proses berfikir dan kreatifitasnya dalam pemecahan masalah, akhirnya aspek kognitif anak pun dapat berkembang.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti yang dilaksanakan di TK Amanda Cipta Menanggal II No.II Surabaya, di kelas kelompok A terdapat 20 anak yang terdiri dari 10 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Peneliti menemukan berbagai permasalahan yang terjadi di kelas tersebut dengan 4 anak mampu mengenal huruf dari cetakan pasir, dan mulai bisa berhitung angka 1 sampai 10. Sedangkan 5 anak belum bisa membentuk huruf dari cetakan pasir sendiri namun masih dibantu oleh guru, 7 anak belum mampu berhitung 1 sampai 5, dan 4 anak belum mampu membentuk huruf. Secara luas dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak di TK Amanda Cipta Menanggal II No.II Surabaya pada kelompok A masih rendah.

Model pembelajaran yang digunakan pada sekolah tersebut yaitu model kelompok. Berdasarkan observasi dan wawancara, diketahui bahwa guru jarang memberikan permainan pasir bewarna, padahal pasir bewarna dapat menstimulasi anak seperti memegang pensil atau menulis karna melemaskan otot jari anak.

Berdasarkan uraian di atas maka perlu dilakukan penelitian tentang "Pengaruh Permainan Pasir Berwarna atau Pasir Kinetik terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 tahun di TK Amanda Cipta Menanggal II No.II Surabaya.

B. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini variabel bebas (*independent variable*) (x) adalah permainan pasir berwarna atau pasir kinetik. Sedangkan variabel terkait (*dependent variable*) (y) adalah kemampuan kognitif

Pada penelitian ini permainan pasir berwarna atau pasir kinetik sebagai variabel x, permainan pasir berwarna merupakan kegiatan bermain pasir yang dilakukan agar anak dapat bereksplorasi dengan tujuan untuk mengembangkan kemampuan dan imajinasi anak

Variabel terikat pada penelitian ini yaitu kemampuan kognitif. kemampuan kognitif merupakan suatu proses berpikir seseorang dalam melakukan beragam tugas yang dibebankan kepadanya dalam mengatasi suatu situasi untuk memecahkan masalah.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang di kemukakan, maka di rumuskan permasalahan yaitu apakah permainan pasir berwarna atau pasir kinetik berpengaruh terhadap kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun dini di TK Amanda Cipta Menanggal II No. II Surabaya?

D. Tujuan Penelitian

Hasil penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan pasir berwarna (pasir kinetik) terhadap kemampuan kognitif anak usia dini 4-5 tahun di TK Amanda Cipta Menanggal II No.II Surabaya.

E. Manfaat penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat kepada pihak-pihak sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis:

- a. Diharapkan dapat memberi sumbangan untuk pengembangan pengetahuan tentang kemampuan kognitif anak melalui bermain pasir berwarna.

2. Manfaat Praktis:

- a. Bagi guru, hasil penelitian ini sebagai masukan dalam memperaktekkan pembelajaran yang dikelolanya untuk perbaikan pembelajaran agar meningkatkan kualitas pembelajaran yang dikelolanya.
- b. Bagi sekolah, hasil penelitian ini sebagai masukan untuk perbaikan proses belajar anak dan meningkatkan mutu pendidikan di TK Amanda Cipta Menanggal II No.II Surabaya.
- c. Bagi anak usia dini, dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak.