

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak usia dini adalah anak yang sedang menjalani sebuah proses perkembangan dengan pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia 0 - 6 tahun memiliki masa perkembangan kecerdasan yang sangat pesat, sehingga masa ini disebut sebagai golden age (Masa emas). Masa ini merupakan masa yang tepat untuk meletakkan dasar pemahaman kognitif dan psikososial dalam menentukan kualitas hidup anak kelak. Perkembangan kognitif anak usia dini di tandai dengan kecerdasan dalam berfikir dan menyelesaikan masalah. Realitanya tidak semua anak dilakukan stimulasi sehingga perkembangan kognitif anak terganggu dan tidak mengalami peningkatan (Hidayah & Wijaya, 2022).

Penelitian Zhang J et al. dalam Riskesdas (2018), menyatakan bahwa lebih dari 200 juta anak balita di dunia diperkirakan mengalami gangguan perkembangan kognitif dan sosial emosional, 250 juta anak usia di bawah 5 tahun berisiko tidak mampu untuk mencapai perkembangan yang maksimal. Prevalensi penyimpangan perkembangan pada anak usia di bawah 5 tahun di Indonesia dilaporkan sekitar 7,51%. Perkembangan literasi numerasi anak di Indonesia usia 36-59 bulan Sebesar 64,60 % sedangkan berdasarkan jenis kelamin, perkembangan anak perempuan (66,20 %) lebih tinggi dibandingkan anak laki-laki (63,10 %). Hasil analisis terhadap data ECDI 2018 menunjukkan perkembang anak usia 36-59 bulan di Indonesia mencapai 88.3%, capaian ini masih perlu ditingkatkan dengan melibatkan

semua pihak karena capaian tersebut masih di bawah target yakni 90% (Risksedas, 2018).

Keterlambatan perkembangan kognitif memiliki dampak yang bervariasi, antara lain pengaruh pada fungsi intelektual, gangguan kesadaran dan kesulitan dalam pembelajaran. Anak yang mengalami keterlambatan ini juga sering menghadapi tantangan dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain, mereka mungkin mengalami kesulitan dalam memproses informasi, memahami konsep-konsep abstrak, serta menjalankan penalaran yang kompleks. Kemampuan berbahasa dan komunikasi mereka juga dapat terpengaruh, menyebabkan kesulitan dalam menyusun kalimat dengan benar, memahami percakapan, mengekspresikan diri dengan lancar. Perkembangan kognitif yang terhambat dapat memengaruhi keterampilan sosial, sehingga individu kesulitan membaca ekspresi wajah, memahami norma-norma sosial, dan berinteraksi dengan efektif. Prestasi akademis juga dapat terdampak, antar lain kesulitan dalam membaca, menulis, dan berhitung. Kesulitan menyesuaikan diri dengan perubahan lingkungan atau tuntutan kehidupan sehari-hari juga merupakan aspek lain yang mungkin terjadi. Penting untuk dicatat bahwa setiap individu memiliki perjalanan perkembangan yang unik, sehingga dampak dari keterlambatan kognitif dapat berbeda-beda antara satu individu dengan individu lainnya (Khadijah, 2016).

Perkembangan anak menuju arah yang lebih sempurna dan tidak dapat diulang kembali yang prosesnya pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Proses perkembangan kognitif, sebagai suatu bentuk berpikir, melibatkan kemampuan untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu hal. Piaget

menyatakan bahwa kognitif mencakup kemampuan seseorang dalam mengingat, merasakan, dan memiliki imajinasi. Kemajuan kognitif tidak hanya terbatas pada sains dan matematika, tetapi juga mencakup pemecahan masalah dan dapat dilihat dari kegiatan yang didorong oleh rasa ingin tahu besar dari diri anak. Perkembangan kognitif anak dapat diperkaya menggunakan alat permainan, karena bermain merupakan hal dekat dengan anak, dan dunia anak adalah dunia bermain. Bermain menciptakan lingkungan yang menyenangkan dan interaktif, sehingga anak menjadi lebih antusias dalam hal belajar dan tidak mudah bosan (Khadijah, 2016).

Alat permainan edukatif yang baik untuk anak usia 3-4 tahun harus mampu membuat mereka berpikir, menarik perhatian dengan warna dan desain menarik, serta sesuai dengan tingkat perkembangan. Pemikiran logis dan tantangan yang sesuai akan membantu keterlibatan tanpa menimbulkan anak frustrasi. Kriteria ini efektif dalam membantu membentuk dasar kognitif anak pada usia ini. (APE) menyediakan berbagai jenis alat yang dirancang secara khusus untuk mendukung pembelajaran anak. Salah satu kategori yang populer adalah APE ciptaan Montessori, dirancang untuk memperkaya perkembangan anak dalam aspek motorik, kognitif, dan sosial emosional. APE juga mencakup alat seperti APE untuk kemampuan berbahasa Peabody, yang bertujuan membantu anak mengembangkan kemampuan berbahasa dengan cara yang menarik dan lancar. Selain itu, terdapat alat seperti Balok yang membantu anak mengembangkan sensorimotor, kognitif, dan keterampilan motorik halus. Kartu digunakan untuk mengembangkan keterampilan sensori, termasuk keterampilan mendengar dan koordinasi mata, tangan, dan pendengaran. Sementara itu, boneka Jari berfungsi sebagai alat

pembantu untuk mengembangkan keterampilan sensori dan motorik halus pada jari. Di samping alat-alat tersebut, tersedia berbagai jenis APE lainnya (Gandana, 2019).

Balok merupakan alat permainan edukatif, dapat meningkatkan perkembangan kognitif dengan bentuk bangun ruang tiga dimensinya yang terdiri dari enam sisi, dua belas rusuk, dan delapan titik sudut. Bermain balok, terutama balok cuisenaire dan balok unit, merupakan jenis bermain bebas yang memberikan ruang kreatif kepada anak sesuai dengan imajinasinya. Alat permainan ini tidak terikat pada aturan kaku, memungkinkan anak untuk mengembangkan kemampuan kognitif seperti mengenal bentuk geometri, warna, membuat kreasi bentuk dari balok, mengurutkan benda berdasarkan seriasi ukuran atau warna, dan mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok sejenis atau berpasangan, serta dalam hal berhitung, akan tetapi kedua balok tersebut juga memiliki kelemahan yaitu Balok Unit terbatas dalam merepresentasikan konsep matematika abstrak dan menjadi terlalu sederhana untuk masalah kompleks. Sebaliknya, Balok Cuisenaire, meskipun mendukung pemahaman matematika dasar, juga terbatas dalam merepresentasikan konsep yang lebih kompleks (Diknas, 2021)

Penelitian yang dilakukan oleh Astuti (2018) menunjukkan bahwa penggunaan balok Cuisenaire memberikan dampak positif terhadap kemampuan berhitung, pengenalan bilangan, dan keterampilan berpikir anak. Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-10, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, serta menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan hingga 10 meskipun masih dengan bimbingan guru didukung juga penelitian Kamarudin et al (2023) menunjukkan bahwa pengembangan balok Cuisenaire berhasil meningkatkan

kemampuan kognitif anak secara keseluruhan. Penelitian Shunhaji, Ahmad & Fadiyah (2020) menyatakan bahwa penggunaan balok dalam pendidikan anak usia dini dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam berbagai bidang, termasuk matematika, sains, agama, serta motorik halus dan kasar. Bermain balok dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenali bentuk geometri, warna, membuat kreasi bentuk, mengurutkan benda, dan mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok sejenis atau berpasangan. Penelitian Holis (2016) mengenai penggunaan balok unit juga menunjukkan bahwa belajar melalui bermain balok unit dapat signifikan meningkatkan kreativitas dan kognitif anak usia dini. Selaras dengan penelitian Aisyah (2020) menegaskan bahwa bermain dengan balok memberikan kesempatan bagi anak untuk melatih kerjasama mata, tangan, dan kordinasi fisik, sementara balok unit dengan beragam bentuknya memungkinkan anak untuk menyusun potongan-potongan balok dan mendesain bentuk ruang dan bangunan sesuai dengan imajinasi dan kemampuannya. Secara keseluruhan, penelitian-penelitian ini menegaskan manfaat besar dari penggunaan balok dalam mendukung pengembangan kreativitas dan kognitif anak usia dini.

Hasil studi pendahuluan di Pos PAUD Kelurahan Tanjungrejo, pada tanggal 26 Januari 2024 yang melibatkan wawancara dengan para guru menggunakan indikator perkembangan kognitif anak usia dini, mengindikasikan bahwa kemampuan perkembangan kognitif anak pada aspek belajar pemecahan masalah, berfikir logis, dan berfikir simbolik masih belum optimal. Pos PAUD Kelurahan Tanjungrejo menggunakan berbagai alat permainan edukatif seperti boneka, wayang, balok susun, lego, puzzle dan sebagainya. Boneka dan wayang, lebih fokus

pada dimensi naratif dan imajinatif, sehingga kurang merangsang kemampuan berpikir logis. Sementara balok susun dapat membantu keterampilan motorik, namun memiliki keterbatasan dalam merepresentasikan konsep matematika yang lebih kompleks. Lego dapat meningkatkan kreativitas, tetapi tidak secara khusus memperkuat berpikir simbolik terkait dengan matematika. Untuk mengatasi kekurangan ini, diperlukan pemilihan alat permainan yang beragam, seperti penggunaan balok cuisenaire dan balok unit, yang dapat menjadi solusi untuk melengkapi kekurangan yang ada dalam alat permainan yang telah digunakan sebelumnya. Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang perbedaan perkembangan kognitif anak usia dini dengan stimulasi balok cuisenaire dan balok unit di Pos PAUD Kelurahan Tanjungrejo.

1.2 Rumusan Masalah

Adakah perbedaan perkembangan kognitif anak usia 3 – 4 tahun dengan stimulasi balok cuisenaire dan balok unit di Pos PAUD Kelurahan Tanjungrejo?

1.3 Tujuan

a. Tujuan Umum

Untuk mengetahui perbedaan perkembangan kognitif anak usia 3 – 4 tahun dengan stimulasi balok cuisenaire dan balok unit

b. Tujuan Khusus

- 1) Mengidentifikasi hasil penilaian perkembangan kognitif anak usia 3 – 4 tahun yang di stimulasi dengan permainan balok cuisenaire

- 2) Mengidentifikasi hasil penilaian perkembangan kognitif anak usia 3 – 4 tahun yang di stimulasi dengan permainan balok unit
- 3) Menganalisis perbedaan perkembangan kognitif pada anak usia 3 – 4 tahun yang di stimulasi balok cuisenaire dan balok unit

1.4 Manfaat

a. Bagi Anak

Meningkatkan kemampuan anak dalam bidang kognitif, menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan beragam

b. Bagi orang tua

Meningkatkan pengetahuan orang tua sehingga dapat memberikan stimulasi untuk perkembangan kognitif anaknya dan mengetahui apakah perkembangan kognitif anaknya telah sesuai dengan umurnya.

c. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan pengalaman sehingga dapat mengetahui perbedaan perkembangan kognitif anak usia dini antara yang diberi stimulasi permainan balok cuisenaire dan balok unit

d. Bagi tempat penelitian

Menambah wawasan di tempat penelitian dalam memberikan pembelajaran yang merangsang perkembangan kognitif anak menggunakan Alat Permainan Edukatif berupa balok cuisenaire dan balok unit.