

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Taman Kanak-kanak merupakan salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal bagi anak usia empat sampai enam tahun. Masa ini dikenal pula dengan masa pra sekolah yang merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognisi, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni moral dan nilai-nilai agama. Itulah sebabnya pada masa ini dibutuhkan kondisi dan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal (dalam Yulianti, 2010:3)

Dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 dijelaskan bahwa Taman Kanak-kanak sebagai salah satu mata rantai pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak usia empat tahun sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Depdiknas, 2003:8). Di samping itu, Taman kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak di luar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar. Hal ini berarti, tujuan program kegiatan belajar Taman Kanak-kanak adalah untuk membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya.

Mengingat pesatnya perkembangan yang terjadi pada periode masa kanak-kanak tersebut, maka para ahli psikologi perkembangan menyebut masa ini sebagai "*the golden age*" (usia emas). Pada masa kanak-kanak ini merupakan periode terpenting untuk merangsang pertumbuhan otak anak dengan belajar melalui berbagai alat permainan.

Alat permainan yang sangat efektif pada lembaga Taman Kanak-kanak dikenal dengan Alat permainan edukatif. Menurut Mayke (2005:12), Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan dan dapat mendorong anak untuk beraktivitas yang bersifat atau menghasilkan sesuatu. Dengan kata lain, alat permainan edukatif sebagai sumber belajar mengandung makna bahwa alat permainan tersebut dirancang, dibuat, dan dimanfaatkan untuk memberikan kemudahan kepada anak dalam kegiatan bermainnya sambil belajar.

Alat permainan edukatif merupakan sarana yang penting untuk memicu perkembangan saraf dan motorik anak. Meski demikian, alat permainan edukatif tidak selalu identik dengan permainan canggih dan mahal. alat permainan edukatifpun dapat diciptakan dengan menggunakan bahan sederhana yang biasanya terbuang atau bahan yang mudah didapat, seperti potongan kayu, karton, kardus, atau plastik yang berbentuk balok.

Pemanfaatan bahan sederhana berbentuk balok untuk menjadi alat permainan edukatif bagi Anak TK, tentu saja tidak lepas dari kreativitas para guru dalam mengoptimalkan segala potensi yang dimilikinya. Semakin kreatif guru memberi rangsangan belajar melalui alat permainan edukatif pada anak usia TK, maka dengan sendirinya anak akan terangsang untuk tumbuh dan berkembang menjadi sosok manusia yang suka memanfaatkan kekayaan sumber daya alam sebagai sumber belajar utama. Di samping itu, dengan memanfaatkan bahan sederhana berbentuk balok menjadi alat permainan edukatif, anak akan merasakan bahwa dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar mereka terdapat berbagai alat permainan yang bisa memenuhi seluruh aspek kebahagiaan serta memudahkan anak untuk melakukan proses pembelajarannya (dalam Cony Semiawan, 2008:71).

Keberadaan guru terhadap pemanfaatan alat permainan edukatif balok, sangat memberi pengaruh terhadap pendidikan anak serta dapat menggali kreativitas anak untuk perkembangannya dimasa-masa yang akan datang. Penggunaan alat permainan edukatif balok adalah salah satu alternatif untuk dapat membangkitkan gairah belajar anak. Sebab dengan alat permainan edukatif balok,

maka anak tidak menimbulkan rasa bosan dalam setiap memainkannya, karena dengan model pembelajaran ini anak akan semakin kreatif menyusun balok-balok hingga berbentuk bangunan yang mereka inginkan

Menurut Montolalu (2006:22), permainan balok mempunyai tempat dihati anak serta menjadi pilihan favorit dalam bermain bahkan sampai memasuki lembaga pendidikan dasar. Ketika bermain balok banyak temuan-temuan terjadi sehingga menjadi seni bermain sendiri bagi anak-anak. Bentuk bermain secara konstruksi dari yang sederhana sampai yang rumit dapat menunjukkan adanya peningkatan pengembangan berpikir anak secara bertahap dan daya penalaran anak akan bekerja aktif. Konsep pengetahuan matematika akan mereka temukan sendiri, seperti nama bentuk, ukuran, warna, pengertian sama/tidak sama, seimbang dan lain-lain. Itulah sebabnya, saat bermain balok, anak-anak bebas mengeluarkan dan menggunakan imajinasi serta keinginannya untuk menemukan agar dapat bermain dengan kreatif.

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif balok dapat meningkatkan lebih dari satu aspek perkembangan anak misalnya; anak dapat menyusun balok-balok hingga berbentuk bangunan dalam berbagai macam ukuran (besar, sedang, kecil) dan dengan warna yang disukai anak. Hal ini berarti telah melatih anak tidak hanya dari segi motorik halus tetapi juga mengenalkan konsep warna, ukuran, dan bentuk pada anak. Di samping itu, ketika anak bermain susun balok dan bisa membuat bangunan, tentu anak akan merasa puas dan gembira. Pencapaian ini akan menumbuhkan rasa percaya diri akan kemampuannya. Anak-anak juga bebas mengeluarkan dan menggunakan imajinasi serta keinginannya untuk menemukan sesuatu yang bernilai lebih agar anak dapat bermain dengan kreatif. Imajinasi dan kreativitas anak dituangkan dalam karya mencipta beragam bentuk bangunan yang diinginkannya dengan warna-warna yang menarik.

Hasil observasi awal menunjukkan, dari 23 orang anak yang ada pada Kelas A di TK Negeri Pembina Kabupaten Bone Bolango, terdapat 6 orang anak sudah dapat memanfaatkan alat permainan edukatif balok dengan baik. Akan tetapi masih terdapat 17 orang anak lagi yang belum dapat memanfaatkan alat

permainan edukatif balok secara optimal. Anak hanya tertarik pada warnanya saja dan lebih cenderung untuk mengelompokkan alat permainan edukatif balok tersebut berdasarkan warna.

Kurang optimalnya anak memanfaatkan alat permainan edukatif balok ini diduga disebabkan karena kurang berkembangnya motorik halus anak, dalam hal ini kelenturan jarinya yang belum berkembang sesuai dengan usia perkembangannya, sehingga anak tidak dapat mengkonstruksi balok-balok tersebut dengan optimal. Disamping itu juga, kemampuan guru terhadap aplikasi alat permainan tersebut turut berpengaruh dalam pemanfaatannya oleh anak didik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk membahas permasalahan tersebut dalam suatu kajian ilmiah dengan formulasi judul sebagai berikut: "Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Balok pada Anak Kelompok A di TK Negeri Pembina Kabupaten Bone Bolango.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Apakah faktor-faktor yang mempengaruhi pemanfaatan alat permainan edukatif balok pada Anak Kelompok A di TK Negeri Pembina Kabupaten Bone Bolango?"

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui "Faktor-Faktor yang mempengaruhi pemanfaatan alat permainan edukatif balok pada Anak Kelompok A di TK Negeri Pembina Kabupaten Bone Bolango".

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Secara Teoritis

Menambah khasanah keilmuan pendidikan, khususnya tentang faktor-faktor yang mempengaruhi pemanfaatan alat permainan edukatif balok oleh anak kelompok A.

1.4.2 Secara Praktis

- a. Bagi para guru, Memberikan kontribusi pemikiran kepada para guru agar dapat meningkatkan kemampuannya dalam mengenal dan memahami aplikasi alat permainan edukatif balok tersebut, sehingga anak dapat memanfaatkannya untuk perkembangan motoriknya.
- b. Bagi Anak TK, diharapkan hasil penelitian ini dapat menambah khasanah pengetahuannya dalam memanfaatkan alat permainan edukatif balok bagi pengembangan semua aspek perkembangannya
- c. Bagi lembaga, penelitian ini akan memberikan sumbangan yang berarti bagi lembaga untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui pemanfaatan alat permainan edukatif balok untuk meningkatkan semua aspek perkembangan anak.
- d. Bagi peneliti, hasil penelitian ini akan memberi pengetahuan baru bagi peneliti untuk mengadakan penelitian sejenis tapi beda permasalahannya.