

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan anak usia dini sangat penting dilaksanakan sebagai pembentukan kepribadian manusia secara utuh, yaitu pembentukan karakter, budi pekerti, cerdas, ceria, terampil, dan bertakwa kepada Allah SWT. Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani maupun rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal dan informal. Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan dengan tujuan membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) di sekolah dan membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai tingkat perkembangannya, sehingga memiliki kesiapan yang optimal di dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan di masa dewasa.<sup>1</sup>

Menurut Ratna Pangastuti, anak usia dini adalah manusia kecil dari usia 0 sampai 6 tahun memiliki potensi yang masih harus dikembangkan.

---

<sup>1</sup> Maimunah Hasan, *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*, (Jogjakarta: DIVA Press, 2012) h. 15

Anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa. Anak selalu bergerak aktif, dinamis, antusias, dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat, didengar dan dirasa. Mereka seolah-olah tak pernah berhenti bereksplorasi dengan belajar. Anak bersifat egosentris, memiliki rasa ingin tahu secara alamiah, merupakan makhluk sosial, unik, kaya dengan fantasi, memiliki daya perhatian yang pendek, dan merupakan masa yang paling potensial untuk belajar. Anak merupakan pribadi yang unik maka lingkungan yang diupayakan oleh pendidik dan orangtua hendaknya dapat memberikan kesempatan pada anak untuk mengeksplorasikan berbagai pengalaman dengan berbagai suasana, juga memperhatikan keunikan anak-anak dan disesuaikan dengan tahap perkembangan kepribadiannya.

Masa anak usia dini juga disebut sebagai masa berkelompok, sehingga biarkan anak bermain di luar rumah bersama teman sebayanya dan jangan terlalu membatasi pergaulan anak selama dalam lingkup positif sehingga kelak anak akan mudah untuk bersosialisasi dan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya.<sup>2</sup> Berdasarkan teori di atas bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0 hingga 6 tahun yang melewati masa bayi, masa batita dan masa prasekolah. Pada setiap masa yang dilalui oleh anak usia dini akan menunjukkan perkembangannya masing-masing yang berbeda antara masa bayi, masa batita, atau masa prasekolah.

---

<sup>2</sup> Ratna Pangastuti, *Edutainment PAUD*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2014) h. 15

Ada empat sarana yang berperan dalam pendidikan anak, yaitu rumah, sekolah, masyarakat, dan lingkungan. Bermain merupakan sarana belajar bagi anak yang menyenangkan dan mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak, melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosional, sosial, nilai dan sikap hidup.<sup>3</sup>

Di dalam Islam bermain bukanlah sesuatu yang asing, seperti dalam QS Al-Furqon ayat 44 tentang pentingnya pendidikan dan pengajaran mengenai perkembangan kognitif untuk peserta didik agar dapat berfungsi secara positif di kemudian hari.

أَمْ تَحْسَبُ أَنَّ أَكْثَرَهُمْ يَسْمَعُونَ أَوْ يَعْقِلُونَ ۚ إِنَّ هُمْ إِلَّا كَالْأَنْعَامِ ۗ  
بَلْ هُمْ أَضَلُّ سَبِيلًا

Maksud dari ayat diatas adalah pendidikan dan pengajaran perlu diupayakan sedemikian rupa agar ranah kognitif para peserta didik dapat berfungsi secara positif dan bertanggung jawab dalam arti tidak menimbulkan nafsu serakah dan kedustaan yang tidak hanya akan merugikan dirinya sendiri saja, tetapi juga merugikan orang lain.

Apakah kamu mengira bahwa kebanyakan mereka itu mendengar dengan pendengaran yang dibarengi dengan pengertian (atau memahami) apa yang kamu katakan kepada mereka. (Tiada lain) (mereka itu hanyalah seperti binatang ternak, bahkan mereka lebih sesat lagi jalannya) daripada

---

<sup>3</sup>Sabil Risaldy, *Bermain, Bercerita & Menyanyi* ,(Jakarta : Luxima, 2014) , h. 47

binatang ternak itu, karena binatang ternak mau menurut dan patuh kepada penggembalanya, sedangkan mereka tidak mau menaati Pemeliharaanya, yaitu Allah, yang telah memberikan kenikmatan kepada mereka.

Demikian besarnya kemampuan otak dan demikian rumitnya tatanan saraf yang ada di dalamnya, sehingga peralatan yang paling canggih pun saat ini mampu menyingkap secara tuntas seluruh rahasianya. Sejumlah besar upaya riset kognitif didukung oleh riset-riset ahli kedokteran saraf yang memang sudah banyak ditemukan dari fungsi otak, tetapi masih cukup banyak pula rahasia lainnya yang masih memerlukan penelitian lebih jauh dan mendalam.

Diantara temuan-temuan riset yang paling menonjol adalah sebagai mana yang peneliti kemukakan di atas, yakni bahwa otak adalah sumber dan menara pengontrol bagi seluruh kegiatan kehidupan ranah-ranah psikologis manusia. Otak tidak hanya berpikir dengan kesadaran, tetapi juga berpikir dengan ketidaksadaran. Pemikiran tidak sadar sering terjadi pada diri sendiri. Ketika tidur misalnya, bermimpi, dan mimpi adalah bentuk berpikir dengan gambar-gambar tanpa disadari. Kebiasaan bangun di waktu subuh dan siap mengerjakan rencana-rencana harian juga merupakan aktivitas otak yang tanpa disadari oleh diri sendiri. Alhasil, ranah kognitif yang dikendalikan oleh otak itu memang merupakan karunia dari Allah yang luar biasa dibandingkan dengan organ-organ tubuh

manusia.<sup>4</sup> Dengan demikian, pengembangan kognitif yang merupakan salah satu karunia terbaik dari Allah SWT untuk masing-masing anak, tidak kalah penting dijadikan hal utama dalam ranah pendidikan dan pengajaran, baik dari orangtua dirumah maupun guru yang membimbing di sekolah.

Ki Hajar Dewantara mengemukakan bahwa permainan mempunyai kedudukan dan arti yang sangat penting. Selama anak-anak tidak tidur dan tidak melakukan sesuatu pekerjaan maka ia sedang bermain. Dari hal tersebut tersirat sebuah arti bahwa bermain merupakan sebuah kebutuhan yang harus dilakukan oleh anak-anak selama mereka terjaga.

Secara sederhana alat permainan lego adalah permainan anak berupa kepingan atau blok kecil dan besar yang dapat dirangkai, disusun dan dirakit menjadi bentuk tertentu sesuai dengan imajinasi anak.

Alat permainan edukatif lego adalah seperangkat mainan susun bangun yang terbuat dari plastik berbentuk persegi panjang dan bergerigi sehingga dapat disatukan. Mengapa mainan anak ini disebut seperangkat, karena terdiri dari banyak bentuk persegi panjang yang dapat dibangun menjadi berbagai bentuk. Misalnya bentuk mobil, pesawat, motor, kereta api, menara, gedung, rumah, senjata pistol, pedang dan lain-lain. Mainan lego ini terjual dengan berbagai warna yang indah dan menarik. Semua bentuk dapat keinginan dan kreatifitas serta imajinasi setiap anak.

---

<sup>4</sup> Muhibbin Syah, *Telaah singkat perkembangan peserta didik*, (Jakarta: rajawali pers, 2014), h. 115

Kemudian bangunan lego yang telah dibentuk dapat dibongkar lagi dan dibuat menjadi bentuk lain yang diinginkan.

Anak dari semua tingkatan usia perkembangan dapat memainkan mainan lego, mulai dari usia 3 tahun sampai dewasa, baik perempuan maupun laki-laki. Permainan ini sangat menarik untuk melatih daya kreatifitas dan imajinasi seseorang. Anak-anak dapat sambil belajar mengenal warna, karena warnanya yang beranekaragam dapat dibangun dan dibentuk dan dibentuk sesuai dengan warna yang disukai. Mainan lego dapat melatih kesabaran dan kejelian di dalam membangun suatu bentuk bangunan yang tinggi.

Banyak sekali manfaat yang didapatkan dari mainan lego. Selain yang disebutkan diatas, mainan lego dapat membantu mengasah bakat anak untuk menjadi seorang arsitektur kelak pada saat mereka dewasa. Seni menciptakan dan membangun berbagai bentuk sehingga menyerupai seperti bangunan berbagai bentuk aslinya. Besar sekali manfaat yang didapatkan dari mainan lego yang pertama kali diciptakan di Denmark dan telah menjadi mainan favorit dunia. Ukuran lego pada umumnya berukuran kecil tetapi lego ukuran besar biasanya dipakai untuk anak yang berusia dibawah empat tahun dengan nama "Pre-School".<sup>5</sup> Alat permainan

---

<sup>5</sup> Rasty Purwandary. Permainan Edukatif sebagai Media.  
<http://riastypurwandari.blogspot.co.id/2014/05/permainan-edukatif-sebagai-media.html?m=1>  
diakses pada hari kamis pukul 02.00 WITA

lego merupakan media yang memang sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Berdasarkan hasil observasi, Kegiatan yang berhubungan dengan pengembangan berbagai aspek yang ada pada anak usia dini melalui media pembelajaran yang terlalu monoton, mengingat karakteristik anak usia dini adalah mudah bosan dan perlu media pembelajaran yang menarik. Sementara fakta dari lapangan, media yang digunakan adalah hanya seperti pola gambar yang harus diwarnai, poster bergambar dan dilengkapi dengan warna yang ditempel di dinding dan sejenisnya. Sehingga masih banyak anak yang belum mengenal warna dasar seperti merah, kuning, biru, ataupun bentuk dasar seperti segi empat, segi tiga dan lingkaran. Beberapa Taman Kanak-kanak yang lain pun masih banyak yang menggunakan permainan lego tidak dengan mengoptimalkan fungsi dari permainan tersebut, misalnya guru hanya menggunakan permainan lego sebagai mainan selingan atau mainan pengisi waktu sebelum istirahat dan pulang tiba, padahal banyak aspek perkembangan yang dapat dikembangkan dengan menggunakan permainan lego. Sehingga peneliti tertarik mengambil judul “Pengaruh Permainan Lego terhadap Proses Pembentukan Konsep Warna Pada Anak Kelompok A di TK Harapan Masa Banjarmasin”.

## **B. Definisi operasional**

### 1. Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0-6 tahun. Masa anak usia dini sering disebut dengan istilah “*golden age*” atau masa emas. Pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat. Perkembangan setiap anak tidak sama karena setiap individu memiliki perkembangan yang berbeda. Makanan yang bergizi dan seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan tersebut. Apabila anak diberikan stimulasi secara intensif dari lingkungannya, maka anak akan mampu menjalani tugas perkembangannya dengan baik.<sup>6</sup>

Anak Usia Dini yang peneliti maksud yaitu anak TK A atau anak pada usia 4-5 tahun.

### 2. Permainan Lego

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara berulang-ulang demi kesenangan tanpa adanya tujuan dan sasaran yang hendak dicapai. Anak dibawah usia 6 tahun mempunyai masa

---

<sup>6</sup> Ratna Pangastuti, *Edutainment PAUD*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2014),



bermain yang cukup panjang adapaun yang dilakukan anak dapat menimbulkan kesenangan.

Permainan lego yang dimaksud peneliti dalam penelitian ini adalah permainan jenis bongkar pasang dari bahan plastik berbentuk bongkahan-bongkahan kecil yang warna-warni yang bisa dibongkar dan dipasangkan kembali dengan gerigi berbentuk bundar sebagai penyanggah agar bisa dipasangkan satu dengan yang lainnya.

### 3. Pembentukan konsep warna

Pembentukan konsep adalah sebuah tahapan anak dalam membentuk representasi informasi (di dalam ingatan) mengenai konsep yang diberikan. Pembentukan konsep juga dapat diartikan sebagai kemampuan anak dalam mengembangkan perkembangan kognitif mengenai sifat-sifat penting dan menonjol pada sejumlah objek dan penyimpulan dari suatu proses pengelompokan atau mengklasifikasikan sejumlah objek, peristiwa, atau ide yang serupa yang dimilikinya terhadap suatu objek.<sup>7</sup>

Adapun fokus pembentukan konsep yang peneliti maksud yaitu tahapan anak dalam membentuk sebuah konsep dalam mengenal warna. Beberapa tahapan yang digunakan anak untuk mengenal

---

<sup>7</sup> Joan Beck, *Meningkatkan Kecerdasan Anak*, (Jakarta: Delapratasa, 2003), h. 111

warna dalam penelitian ini yaitu asimilasi, akomodasi dan equilibrasi.

### **C. Rumusan Masalah**

1. Apakah permainan lego dapat mempengaruhi proses pembentukan konsep warna pada anak kelompok A di TK Harapan Masa Banjarmasin?
2. Bagaimana pengaruh permainan lego terhadap proses pembentukan konsep warna pada anak kelompok A di TK Harapan Masa Banjarmasin?

### **D. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui apakah permainan lego dapat mempengaruhi proses pembentukan konsep warna pada anak kelompok A TK Harapan Masa Banjarmasin.
2. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh dari permainan lego terhadap proses pembentukan konsep warna pada anak kelompok A TK Harapan Masa Banjarmasin.

### **E. Alasan Memilih Judul**

Alasan pertama mengapa peneliti tertarik mengambil judul ini adalah :

1. Karena alat permainan edukatif lego ini digunakan hampir semua Taman Kanak-kanak. Permainan lego yang peneliti ambil dalam judul ini karena permainan lego dapat menjadi salah satu kegiatan yang dapat mengembangkan pembentukan

konsep warna anak usia dini, baik pengetahuannya dalam mengenal bentuk maupun mengenal warna.

Alasan kedua yaitu mengapa peneliti tertarik mengambil usia 4-5 tahun, karena memang pada usia tersebut tingkat pencapaian yang harus dimiliki oleh anak salah satunya yaitu minimal mengenal 5 warna dasar, diantaranya yaitu merah, kuning, biru, putih dan hitam.<sup>8</sup>

2. Beberapa TK yang peneliti datangi, dapat dikatakan semuanya telah mempunyai dan melaksanakan kegiatan bermain lego sejak lama, namun kebanyakan dari TK yang melaksanakan permainan tersebut guru maupun pihak sekolah tidak memperhatikan apa dampak positif atau bahkan negatif dari permainan tersebut. Fakta yang peneliti temui dilapangan adalah permainan ini dianggap hanya menjadi permainan selingan, maka dari itu biasanya pelaksanaan kegiatan bermain cenderung dibiarkan begitu saja tanpa diperhatikan atau diarahkan oleh guru. Padahal sebenarnya dalam permainan ini bisa saja saat anak bermain guru ikut serta entah dalam mengarahkan kalau main harus tertib, menanyakan pada anak warna apa yang sedang ia pegang, atau sekedar bertanya bentuk apa yang sedang anak buat.

---

<sup>8</sup> Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 58 Tahun 2009, h. 10

3. Saat observasi di beberapa TK banyak diantaranya ditemukan anak yang memang telah mengenal warna, namun kurang tepat pada penyebutan namanya, misalnya saat menyebutkan warna merah namun yang anak ucapkan yaitu warna strawberry dan pada penggunaannya seperti “Api itu berwarna strawberry”, Kaki teman berdarah, darahnya warna strawberry” dan lain sebagainya.
4. TK yang peneliti ambil untuk melaksanakan eksperimen penelitian ini adalah TK yang pernah mempunyai lego, namun jarang memakainya karena hampir seluruhnya jam kegiatan dihabiskan dengan mengenal calistung, mewarna buku aktivitas anak sehingga alat permainan jarang digunakan.

Berdasarkan hasil observasi lapangan tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti tentang “Pengaruh Permainan Lego terhadap Proses Pembentukan Konsep Warna Pada Anak Kelompok A di TK Harapan Masa Banjarmasin”.

## **F. Manfaat Penelitian**

### **1. Kegunaan secara Teoretis**

Secara teoretis penelitian ini bermanfaat untuk membantu kinerja guru dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini.

## **2. Kegunaan secara Praktis**

- a. Bagi anak, penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan perkembangan kognitifnya dalam pengenalan warna, simbol maupun bentuk.
- b. Bagi guru, penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam memilih permainan sesuai dengan tahap maupun jenis perkembangan anak.
- c. Bagi Sekolah, penelitian ini bermanfaat sebagai acuan dalam memilih jenis media permainan yang disediakan di sekolah sebagai media untuk menstimulus berbagai perkembangan Anak Usia Dini.

## **3. Kegunaan untuk penelitian selanjutnya**

Bagi peneliti selanjutnya;

- a. Dapat lebih kreatif mengembangkan penelitian sekaligus menyesuaikan dengan keadaan Taman Kanak-kanak pada masa tersebut.
- b. Dapat menjadikan referensi buku yang digunakan dalam penelitian dengan melihat daftar pustaka yang ada.
- c. Dapat menginspirasi peneliti selanjutnya dalam memilih permainan yang lebih inovatif dalam mengembangkan kognitif anak ataupun perkembangan lainnya.

## G. Penelitian Terdahulu

Dalam peninjauan penelitian yang dilakukan, ada beberapa penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya, seperti;

1. Skripsi yang berjudul “*Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Balok Di PAUD Daharnas Lestari Tahun Ajaran 2012-2013*” oleh Mahnifra dengan hasil penelitian kemampuan kognitif anak pertemuan I siklus I berada pada tingkat kategori baik sebesar 66,7%. Siklus II dilakukan dengan menggunakan balok maka diperoleh data hasil siklus II menunjukkan bahwa perolehan nilai anak yang tergolong kurang tidak ada, yang tergolong cukup tidak ada, yang tergolong baik adalah 3,33%, yang tergolong baik sekali adalah 96,7%. Dengan demikian kemampuan kognitif anak pertemuan I siklus I berada pada tingkat kategori baik sekali sebesar 96,7%. Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat perbedaan perkembangan kognitif yang signifikan antara kelompok kontrol dan kelompok perlakuan pada anak usia prasekolah dengan hasil analisis statistik *Mann Whitney U Test* menunjukkan nilai signifikansi  $p=0,001$ . Pada kelompok perlakuan terjadi perubahan perkembangan kognitif pada pra

tes (rerata 39; standar deviasi 4) menjadi (rerata 47; standar deviasi 2,345).<sup>9</sup>

2. Skripsi yang berjudul "*Bermain Lego Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah (4-5 Tahun) Di TK A Pertiwi Dharma Kota Surabaya*" dari Sri Utami. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada kelompok perlakuan 9 anak (100%) menunjukkan perbedaan perkembangan kognitif sebelum dan sesudah intervensi. Sedangkan pada kelompok kontrol tidak terjadi perubahan.<sup>10</sup>
3. Dengan Skripsi yang berjudul "*Upaya Peningkatan Kreatifitas Anak Melalui Permainan Lego Pada Anak Usia Dini Di TK Aisiyah Mendungan*". Dengan hasil penelitian terjadi peningkatan anak melalui bermain menyusun lego. Siklus I 52,94% ( 9 anak), Siklus II 76,47 % (13 anak).<sup>11</sup>

Berdasarkan hasil dari ketiga penelitian di atas menyatakan bahwa permainan konstruktif dalam bentuk permainan lego dapat mempengaruhi perkembangan anak kelompok A, yang membedakan penelitian peneliti

---

<sup>9</sup> Mahnifra, "*Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Balok Di PAUD Daharnas Lestari Tahun Ajaran 2012-2013*" Skripsi. Surabaya, 2013 <https://media.neliti.com/.../75849-ID-upaya-meningkatkan-kemampuan-kognitif-an.pdf>

<sup>10</sup> Sri Utami, "*Bermain Lego Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah (4-5 Tahun) Di TK A Pertiwi Dharma Kota Surabaya*" Skripsi. Universitas Airlangga Surabaya, 2014. <https://www.coursehero.com/file/7731170/PAUD/>

<sup>11</sup> Marlina, "*Upaya Peningkatan Kreatifitas Anak Melalui Permainan Lego Pada Anak Usia Dini Di TK Aisiyah Mendungan*", Skripsi, 2014

dengan ketiga penelitian di atas adalah jenis perkembangan yang akan dinilai sebagai tolak ukur dalam penilaian dalam instrumen, ketiga penelitian diatas ditujukan untuk meningkatkan kreatifitas, kemampuan membaca dan perkembangan kognitif namun dalam mengenal bentuk.

#### **H. Sistematika Penulisan**

Bab I pendahuluan berisi latar belakang, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, alasan memilih judul, manfaat penelitian, penelitian terdahulu, dan sistematika penulisan.

Bab II landasan teori berisi hakikat Anak Usia Dini, teori perkembangan kognitif, materi tentang permainan lego dan manfaatnya.

Bab III metode penelitian berisi jenis dan pendekatan, subjek dan objek, desain, data dan sumber data, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan prosedur penelitian.

Bab IV laporan hasil penelitian yang berisi tentang gambaran umum lokasi penelitian, penyajian dan analisis data.

Bab V penutup berisi simpulan dan saran-saran.