

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Covid19 memiliki pengaruh besar terhadap sistem pendidikan di Nusantara. Pembelajaran dialihkan menjadi dua cara yaitu pembelajaran dengan sistem tatap muka dan pembelajaran daring. Menurut Sudarsana dalam bukunya menyatakan bahwa endemi Covid 19 membawa berbagai perubahan dalam pendidikan terutama pendidikan anak. Ketidak siapan akan situasi yang terjadi tentu saja akan menimbulkan dampak dan reaksi psikologis, baik pada diri orang tua, guru, bahkan anak sebagai pelajar. Sistem pembelajaran anak usia dini selama masa endemi covid19 di arahkan pada aktivitas belajar sambil bermain.¹

Dari pernyataan di atas dapat diasumsikan bahwa covid19 membawa lebih berpengaruh bagi pendidikan keadaan ini membawa banyak tekanan baik pada sistem, pengajar, orang tua dan anak didik. Aktivitas belajar dan bermain adalah salah satu cara atau solusi dalam penanganan endemi sistem pendidikan khususnya pendidikan anak. Aktivitas belajar sambil bermain tentunya harus diawasi oleh guru atau orang tua agar ilmu yang ingin diterapkan menjadi tepat sasaran dan kemampuan kemampuan anak akan semakin berkembang.

Bermain adalah salah satu cara untuk menerapkan ilmu pengetahuan. Bagi anak usia dini bermain yaitu keharusan yang dilakukan dengan spontan dan bertahap, bermain juga salah satu tanda awal dari perkembangan anak, sehingga kita bisa melihat berbagai peningkatan anak melalui bermain. Bermain menjadikan anak semakin aktif, inovatif dan produktif serta melatih ketangkasan anak. Vygotsky dalam buku Nurani menyatakan permainan yang melibatkan anak-anak membantu mengembangkan kemampuan kognitif mereka secara langsung. Dia menekankan pentingnya permainan simbolik dalam pengembangan pemikiran

¹Ketut Sudarsana, dkk. 2020. *Covid 19: Perspektif Pendidikan*. Denpasar: Yayasan Kita Menulis. h. 12

abstrak. Sejak anak mulai berpura-pura, mereka menjadi lebih baik dalam memikirkan arti dari fenomena yang mereka wakili secara mandiri.²

Menurut Martanti dalam penelitiannya menjelaskan bahwa bermain adalah rutinitas menyenangkan yang dilakukan anak karena, hampir semua permainan membuat anak senang dan gembira karena dengan bermain anak dapat menjalankan aktivitas yang sangat banyak.³ Elfiadi dalam jurnalnya menyatakan bermain merupakan rutinitas yang sangat fundamental untuk anak karena dengan bermain anak dapat mengembangkan kemampuannya dan belajar berbagai hal. Artinya bermain adalah media untuk mengembangkan kemampuan dan potensi sehingga anak memiliki berbagai keahlian dan kesiapan anak kelak. Melalui bermain, anak dapat bereksplorasi dengan lingkungan tempat ia bermain. Dengan bermain kecerdasan anak dapat berkembang, sehingga anak dapat mengatasi masalah di kemudian hari.⁴

Dari penjelasan di atas dapat diasumsikan maka bermain adalah suatu rutinitas anak yang dapat mengasah kemampuannya, dapat membantu anak untuk bereksplorasi dan mengembangkan kecerdasan anak. Selain itu bermain pada anak berguna untuk mengasah potensi anak sehingga bermain dapat dijadikan sebagai sarana untuk pembelajaran. Perlu diperhatikan oleh pendidik bahwasannya bermain juga dapat mengembangkan kognitif pada anak. Mengembangkan kognitif merupakan Mengembangkan yang paling mendasar selain Mengembangkan bahasa.

Perkembangan kognitif pada anak usia dini akan membantu anak mempersiapkan keharusan belajarnya pada masa dewasanya akan sangat dibutuhkannya media untuk mengembangkan kognitif pada anak usia dini. Pada masa pandemi seperti sekarang media juga harus digunakan dalam pemenuhan pembelajaran.

² Yuliani Nurani Sujiono. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan AUD, Edisi Revisi*. Jakarta: Indeks. h.93.

³ Ria Martanti. 2019. *Implementasi Bermain Balok Dalam Pelajaran Geometri Van Hiele Pada AUD di BA Aisyiyah Sukosaribabadan Ponorogo*. Yogyakarta: Skripsi. h. 2

⁴Elfiadi. 2016. *Bermain dan Mainan Bagi Anak Usia Dini*, Itqan, (Vol. VII, No. 1), Januari – Juni. h.52.

Media merupakan sarana anak untuk bermain, yang harus diperhatikan oleh orang tua dan guru ialah permainan untuk anak usia dini diharapkan dapat mengedukasi anak untuk mendukung pembelajaran anak sehingga dapat memenuhi sudut perkembangan anak. Pemilihan media permainan yang kurang tepat mengakibatkan sudut perkembangan anak tidak terpenuhi dan tujuan untuk menjadikan media permainan sebagai sarana pembelajaran tidak tepat sasaran. Menggunakan media permainan balok merupakan permainan edukatif yang menarik untuk anak usia dini.

Menurut Guslinda menyatakan bahwa Balok merupakan alat permainan edukatif yang sengaja dibuat untuk pendidikan dan pengembangan anak usia dini.⁵ Menurut Suyardi Permainan balok merupakan alat permainan yang berfungsi membentuk kecakapan kognitif, motorik halus, bahasa, seni budaya, sosial emosional, dan nilai moral anak.⁶

Dari penjelasan di atas dapat diasumsikan bahwa media balok merupakan media yang dirancang untuk sarana pembelajaran permainan balok juga berfungsi untuk membentuk kognitif, motorik, bahasa, sosial emosional, seni budaya dan nilai moral anak.

Bermain balok bagi anak usia dini sangat bermanfaat untuk tumbuh kembang anak. Bermain balok pada anak usia dini dapat disisipkan pada pembelajaran seperti mengetahui urutan balok dari yang terkecil sampai terbesar, warna, bentuk dan lain-lain. Anak dapat menggunakan balok sebagai media untuk mendalami bangun ruang, matematika, berhitung, konstruksi, dan keterampilan lain. Melalui bermain balok dapat melatih kemampuan anak dalam mengatasi masalah, berfikir sistematis dan logis serta meningkatkan imajinasi anak. Balok memiliki berbagai bentuk dan memiliki tujuan pembelajaran yang berbeda-beda.

Masalah yang dihadapi pada saat pandemi covid 19 ini ialah meningkatnya tingkat kejenuhan anak dan kurangnya pemenuhan pembelajaran untuk

⁵Guslinda, Rita Kurnia. 2018. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: Jakad Publishing. h.30.

⁶Suyadi, Issaura Dwi Selvi. 2020. *Implementasi Mainan Susun Balok Seimbang Berbasis Kearifan Lokal Yogyakarta untuk Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, (Volume 1). h.377

perkembangan kognitif anak usia dini. Untuk itu harus adanya media untuk mengembangkan kognitif anak, melalui media bermain balok anak selama wabah Covid19.

TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ranting Pembina ini merupakan TK yang menerapkan media balok sebagai alat edukatif untuk bermain anak. Dengan adanya media balok untuk bermain, anak tidak merasa bosan untuk mengikuti pembelajaran. Selain itu guru di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ranting Pembina juga menerapkan protokol kesehatan, sehingga peserta didik dapat bermain dengan aman dan nyaman. Dengan menggunakan media balok sebagai media bermain anak akan selalu aktif, eksploratif dan juga sangat antusias dalam pembelajaran.

Dari penjelasan pada latar belakang di atas peneliti tertarik untuk mengenal lebih lanjut secara deskriptif mengenai Implementasi Bermain Balok dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Pada Masa Pandemi Covid 19 di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ranting Pembina.

B. Fokus Penelitian

Dalam mempermudah peneliti menganalisis hasil penelitian dan membatasi pembahasan agar tidak terlalu luas maka penelitian ini difokuskan pada implementasi bermain balok dalam mengembangkan kognitif anak usia dini pada masa pandemi Covid 19 di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ranting Pembina.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus penelitian diatas maka yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana implementasi bermain balok dalam mengembangkan kognitif anak usia dini pada masa pandemi Covid 19 di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ranting Pembina?
2. Apa saja manfaat dari implementasi bermain balok dalam mengembangkan kognitif anak usia dini pada masa pandemi Covid 19 di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ranting Pembina?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan di atas maka dapat diuraikan tujuan masalah sebagai berikut:

1. Untuk menjelaskan implementasi bermain balok dalam mengembangkan kognitif anak usia dini pada masa pandemi covid 19 di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ranting Pembina
2. Untuk menjelaskan manfaat dari imlementasi bermain balok dalam mengembangkan kognitif anak usia dini pada masa pandemi covid 19 di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ranting Pembina

E. Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan penelitian di atas maka, peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Secara teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat berupa kontribusi ilmu keahlian kepada akademisi dan para guru RA atau TK terkhususnya di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ranting Pembina
 - b. Hasil penelitian ini dapat dilanjutkan sebagai bahan pembandingan terhadap penelitian selanjutnya.
2. Secara praktis
 - a. Bagi sekolah, Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat berupa kontribusi ilmu atau dalam pengambilan keputusan kepada guru/ pihak sekolah.
 - b. Bagi peneliti, sebagai latihan dalam pengembangan ilmu keahliandan sebagai tugas akhir untuk menempuh gelar sarjana.
 - c. Bagi peserta didik, memberikan pengalaman belajar melalui bermain balok dengan tetap menerapkan prokes yang dianjurkan oleh pemerintah.