

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini merupakan individu yang berada dalam masa kritis perkembangan. Masa kritis ini menjadi penentu bagaimana perkembangan anak selanjutnya, pada masa ini pendidikan sangat diperlukan untuk mendukung seluruh proses perkembangan anak, salah satunya Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Usia 5-6 menjadi penentu bagaimana kesiapan anak untuk menempuh pendidikan berikutnya yaitu pendidikan dasar, usia ini merupakan tahap akhir masa anak usia dini. Pada usia ini, anak mulai menunjukkan perkembangan kemampuan dalam berfikir yang lebih kompleks dibandingkan usia sebelumnya, seperti kemampuan dalam berfikir simbolik, mengingat, mengelompokkan, mengenali pola serta memahami hubungan sebab akibat secara sederhana (Suyadi & Ulfah, 2022).

Anak usia 5-6 tahun memiliki karakter yang khas yaitu rasa ingin tahu yang tinggi, aktif bertanya, senang mencoba hal yang baru, serta belajar secara optimal melalui pengalaman langsung dan aktifitas bermain. Rohmah (2025) menjelaskan bahwa anak usia 5-6 tahun berada difase perkembangan kognitif yang memerlukan stimulasi terarah melalui kegiatan yang melibatkan eksplorasi dan interaksi yang aktif dengan lingkungan agar kemampuan berfikir anak berkembang secara maksimal. Kemampuan anak usia 5-6 tahun berkembang pesat, Salah satunya kemampuan dalam menyelesaikan masalah. Pada tahap ini, anak mulai mampu mengenali permasalahan sederhana yang dihadapinya, mencoba berbagai alternatif solusi, serta mengevaluasi hasil dari tindakan yang dilakukan walaupun masih memerlukan bimbingan dari orang dewasa.

Kemampuan menyelesaikan masalah pada anak usia dini dapat terlihat ketika menghadapi kesulitan pada saat bermain, seperti mencari cara agar susunan balok tidak roboh, menyesuaikan bentuk bangunan agar tetap seimbang, atau memperbaiki kesalahan ketika bangunan yang dibuat runtuh. Kemampuan menyelesaikan masalah

untuk anak usia dini berkembang melalui aktifitas bermain konstruktif yang memberi kesempatan pada anak untuk merencanakan, berfikir, mencoba, dan mengambil keputusan yang sederhana berdasarkan pengalaman bermainnya. Sylvani et al. (2024) menyatakan bahwa permainan balok merupakan media efektif dalam pembelajaran anak usia dini, dengan permainan balok kemungkinan anak untuk bereksplorasi, berimajinasi, serta mengembangkan kemampuan berfikir logis dan pemecahan masalah sederhana.

Media pembelajaran yang tepat sangat dibutuhkan dalam mendukung perkembangan kognitif dan pemecahan masalah pada anak usia 5-6 tahun. Salah satu media yang cocok dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini adalah media permainan balok. Permainan balok adalah salah satu media bermain konstruktif yang memungkinkan anak untuk dapat mengeksplorasi konsep bentuk, ukuran, warna, ruang, keseimbangan, serta hubungan antar objek secara konkret. Melalui aktifitas membangun, menyusun, dan memodifikasi balok, anak bisa terlibat langsung dalam berfikir, merencanakan, dan memecahkan masalah. Permainan balok merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini, khususnya dalam kreatifitas, meningkatkan kemampuan berfikir logis dan pemecahan masalah.

Melalui bermain balok anak dapat mengeksplorasi konsep bentuk, ukuran, ruang, keseimbangan, serta hubungan antar objek secara nyata. Larasati et al. (2024) menyebutkan bahwa penggunaan permainan media balok yang dirancang secara terstruktur dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun karena menuntut anak agar mengamati, membandingkan, mengklasifikasikan, serta menyusun strategi dalam menyelesaikan tantangan bermain. Selain itu menurut Siregar (2023) media bermain balok memberikan kesempatan pada anak untuk belajar secara konkret melalui aktivitas menyusun, membongkar, mengelompokkan, dan menciptakan bentuk tertentu.

Meskipun media permainan balok memiliki potensi besar untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak, keberhasilannya sangat

dipengaruhi oleh peran guru dalam proses kegiatan pembelajaran. Guru mempunyai peran sebagai penyedia media, fasilitator, pembimbing, dan motivator yang merencanakan kegiatan bermain sesuai dengan tujuan pembelajaran, memberikan stimulus berupa pertanyaan pemantik, serta mendampingi anak selama proses bermain berlangsung. Itryah & Pertiwi (2024) menegaskan bahwa peran guru yang aktif dalam pembelajaran berbasis permainan balok dapat membentuk anak untuk berpikir kritis dan reflektif sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna. Mala & Sari (2022) juga menyatakan bahwa permainan balok dapat memberikan dampak optimal terhadap perkembangan kognitif anak apabila guru mampu mengarahkan aktivitas bermain dengan tujuan perkembangan yang jelas dan sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Hasil penelitian terdahulu, tampak sebuah kesenjangan (*research gap*) yang konsisten: penelitian Kartini (2025) serta Mauda & Arsyad (2021) yang berfokus pada produk atau capaian kognitif anak cenderung memposisikan guru sebagai pelaksana pasif tanpa mengkaji perannya secara utuh, sementara penelitian yang berfokus pada keterampilan guru tidak menelusuri dampaknya secara langsung terhadap kemampuan kognitif spesifik seperti pemecahan masalah pada anak (Masnipal, 2022). Penelitian Itryah & Pertiwi (2024) sekalipun sudah menyinggung peran guru, masih bersifat deskriptif umum dan belum menjangkau secara spesifik bagaimana guru merancang (*planning*), melaksanakan (*implementing*), dan mengevaluasi (*evaluating*) pembelajaran berbasis balok untuk tujuan kognitif tertentu.

Kesenjangan tersebut menjadi semakin penting untuk dikaji mengingat kemampuan kognitif, khususnya pemecahan masalah, merupakan salah satu capaian perkembangan yang secara eksplisit diamanatkan dalam Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, di mana guru berperan sebagai penentu utama tercapainya standar tersebut melalui perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran yang terarah. Apabila peran guru dalam memfasilitasi permainan balok tidak dikaji secara mendalam dan hanya diposisikan sebagai pelengkap dari capaian anak semata, maka

akan sulit diperoleh gambaran utuh mengenai strategi, hambatan, serta praktik terbaik yang sebenarnya dilakukan guru di lapangan dalam menstimulasi kemampuan memecahkan masalah anak melalui media balok. Padahal, sebagaimana ditegaskan oleh Teori *Scaffolding* Vygotsky (1978), keberhasilan anak dalam mencapai kemampuan kognitif yang lebih tinggi, termasuk kemampuan memecahkan masalah pada permainan konstruktif seperti balok, sangat bergantung pada kualitas bimbingan orang dewasa, dalam hal ini guru, bukan semata pada ketersediaan media itu sendiri. Dengan demikian, kajian yang berfokus pada peran guru secara komprehensif, mulai dari tahap perencanaan hingga evaluasi, menjadi krusial untuk mengisi kekosongan yang belum terjawab oleh penelitian-penelitian terdahulu.

Namun, pada kenyataannya di beberapa lembaga PAUD pemanfaatan permainan balok masih belum sepenuhnya dilakukan secara optimal. Media balok sering digunakan hanya sebagai aktivitas bermain bebas tanpa perencanaan pembelajaran yang sistematis dan berorientasi pada pencapaian perkembangan kognitif anak. Larasati et al. (2024) mengungkapkan pemahaman guru tentang strategi pembelajaran berbasis bermain menjadi salah satu faktor yang menyebabkan media permainan balok masih belum dimanfaatkan secara maksimal dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak. Umam et al., (2021) juga menambahkan bahwa keterbatasan guru dalam melakukan refleksi dan evaluasi pembelajaran permainan berdampak pada masih belum optimalnya pencapaian indikator perkembangan kognitif pada anak usia dini.

Berdasarkan hasil observasi awal di TK A Bustanul Hasanah, Kutorejo, Media permainan balok telah tersedia dan digunakan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Namun, penggunaannya belum sepenuhnya terintegrasi dengan perencanaan pembelajaran yang terstruktur dan berorientasi pada pengembangan kemampuan kognitif, khususnya kemampuan memecahkan masalah anak 5-6 tahun. Padahal, Masnopal (2022) dan Itryah & Pertiwi (2024) menegaskan bahwa penggunaan permainan balok yang dirancang secara terencana dan terstruktur serta didamping secara intensif oleh guru dapat memberikan kontribusi yang sangat berpengaruh dalam

peningkatan perkembangan kognitif anak usia dini. Oleh karena itu berdasarkan pentingnya perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun, potensi permainan media balok sebagai sarana pembelajaran, dan peran strategis guru dalam mengoptimalkan proses pembelajaran, maka perlu dilakukan penelitian mengenai peran guru dalam mengembangkan kognitif anak menggunakan media permainan balok di TK A Bustanul Hasanah Kutorejo. Penelitian ini diharapkan bisa memberikan gambaran mengenai peran guru dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran berbasis permainan balok, serta menjadi bahan rekomendasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di lembaga pendidikan anak usia dini.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas tersebut, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah

1. Bagaimana peran guru dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak menggunakan media permainan balok di TK A Bustanul Hasanah?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran menggunakan media permainan balok dalam meningkatkan kognitif anak di TK A Bustanul Hasanah Kutorejo?
3. Faktor apa saja yang mendukung dan menghambat peran guru dalam mengembangkan kognitif anak menggunakan media permainan balok di TK A Bustanul Hasanah Kutorejo?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui peran guru dalam mengembangkan kognitif anak melalui penggunaan media permainan balok di TK Bustanul Hasanah Kutorejo.
2. Untuk mendeskripsikan proses pembelajaran menggunakan media permainan balok yang dilakukan guru dalam mengembangkan kognitif anak.

3. Untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi peran guru dalam mengembangkan kognitif anak melalui media permainan balok di TK Bustanul Hasanah Kutorejo.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan kajian ilmu pendidikan anak-anak usia dini, khususnya kajian mengenai peran guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui penggunaan media permainan balok. Hasil penelitian ini menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya terkait pembelajaran berbasis bermain dan peran guru sebagai fasilitator dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak. Penelitian ini diharapkan menjadi dasar bagi pengembangan teori dan konsep pembelajaran yang berorientasi pada kebutuhan dan karakteristik anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran nyata mengenai peran guru dalam merencanakan, melaksanakan, membimbing, dan mengevaluasi pembelajaran menggunakan permainan balok yang bertujuan mengembangkan. Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan refleksi dan evaluasi bagi guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mengembangkan kognitif anak usia dini.
- b. Bagi lembaga TK Bustanul Hasanah Kutorejo, diharapkan penelitian ini dapat menjadi bahan evaluasi dan masukan dalam mengembangkan program pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini, khususnya dalam pemanfaatan media permainan balok untuk mengembangkan kognitif anak.
- c. Bagi anak, diharapkan dapat membantu menciptakan proses pembelajaran yang lebih bermakna, menyenangkan dan menstimulasi kemampuan berfikir anak, sehingga

perkembangan kognitif anak usia dini dapat berkembang secara optimal.

- d. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi dan bahan pertimbangan bagi peneliti selanjutnya yang akan mengkaji topik serupa, khususnya terkait peran guru, media permainan balok, dan perkembangan kognitif anak usia dini dengan pendekatan kualitatif.

