

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Mencetak generasi unggul di tengah persaingan global seperti sekarang ini dapat dilakukan dengan jalan menyelenggarakan pendidikan yang memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada anak didik untuk tumbuh dan berkembang sesuai dengan potensi, bakat, minat, dan kesanggupannya. Pendidikan bagi anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan memberikan kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak.¹

Dunia pendidikan anak usia dini adalah sebuah dunia yang tidak terlepas dari bermain dan juga berbagai alat permainan anak-anak. Salah satu lembaga pendidikan yang berperan penting dalam proses pembelajaran dan peningkatan mutu dunia pendidikan anak usia dini adalah taman kanak-kanak yang disingkat menjadi TK dan juga Raudhatul Athfal/RA. Sebagai sebuah taman tentu saja taman kanak-kanak merupakan sebuah tempat belajar dan juga bermain yang memiliki berbagai sarana dan prasarana untuk mendukung terlaksananya proses pembelajaran yang baik dan berkualitas.

Para pakar sering mengatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Dengan main anak belajar, anak bermain dengan menggunakan mainan yang konkret (nyata). Dengan mainan tersebut anak akan banyak belajar hal seperti ukuran, bentuk, warna, besar kecil, berat ringan, kasar halus, selain itu anak juga belajar mengelompokkan benda, ciri-ciri benda, dan sifat- sifat benda.²

¹ Mursid, *Belajar Dan Pembelajaran Paud*, (Bandung: PT Rosda Karya, 2015), hlm. 13-15.

² Mukhtar latif, dkk. *Pendidikan anak usia dini*, (Jakarta: Kencana, 2013), hlm. 77-78.

Tujuan pendidikan nasional adalah membentuk manusia Indonesia yang cerdas, mandiri, berbudi pekerti luhur serta bermartabat. Tujuan pendidikan yang diharapkan adalah anak Indonesia yang berkarakter sesuai dengan nilai budaya-budaya yang dianut untuk mewujudkan dan tujuan pendidikan anak usia dini.

Menurut UU No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan rohani dan jasmani anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Usia dini merupakan masa emas karena pada masa itulah terjadi perkembangan yang tidak ditemui lagi pada perkembangan anak berikutnya.³

Masa usia dini adalah masa emas perkembangan anak dimana semua aspek perkembangan dapat dengan mudah distimulasi. Periode emas ini hanya berlangsung satu kali sepanjang rentang kehidupan manusia. Masa usia dini perlu dilakukan upaya pengembangan menyeluruh yang melibatkan aspek pengasuhan, kesehatan, pendidikan, dan perlindungan. Upaya pengembangan yang menyeluruh dituangkan dalam kegiatan bermain. Mereka memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa, mereka selalu aktif, dinamis, antusias, dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat, didengar, dirasakan. Masa ini anak menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya.

Setiap anak di dunia memiliki berbagai kecerdasan dalam tingkat dan indikator yang berbeda-beda. Hal ini menunjukkan bahwa semua anak pada

³ Henni U. Olili, *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Ape Di Tk Al-Djufri 1 Tatura palu*, (Skripsi Universitas Tadulako, 2015), hlm. 319-320.

hakikatnya adalah cerdas. Kajian tentang anak selalu menarik sehingga memunculkan berbagai pandangan hakikat seorang anak yang sebenarnya. Bahkan, dalam Al Qur'an Allah telah menyerukan tentang anak, seperti dalam surah Al-Kahf ayat 46 yang berbunyi sebagai berikut :⁴

أَمْالٌ وَالْبَنُونَ زِينَةُ الْحَيَاةِ الدُّنْيَا وَالْبَاقِيَاتُ الصَّالِحَاتُ خَيْرٌ عِنْدَ رَبِّكَ ثَوَابًا وَخَيْرٌ أَمَلًا

Artinya: Harta dan anak-anak adalah perhiasan kehidupan dunia tetapi amalan-amalan yang kekal lagi saleh adalah lebih baik pahalanya di sisi Tuhanmu serta lebih baik untuk menjadi harapan.

Dari ayat Al Qur'an diatas maka dapat disimpulkan bahwa anak merupakan anugerah dan juga titipan dari Allah SWT. Namun tergantung kepada orang tua dan juga lingkungannya bagaimana cara mereka dalam mendidiknya.⁵

Pembiasaan dan stimulus harus dilakukan secara tepat dan sesuai dengan tahapan perkembangannya sehingga anak dapat berkembang secara optimal. Berdasarkan rujukan di atas pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya mendidik yang meliputi seluruh tindakan yang dilakukan oleh orang dewasa yaitu orang tua dan guru dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan terhadap anak dengan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan sehingga anak belajar melalui pengalaman yang memberikan kesempatan anak untuk mengetahui dan memahami lingkungan disekitarnya.

Berbagai layanan pendidikan untuk anak usia dini telah diatur oleh pemerintah seperti Taman Penitipan Anak, Kelompok Bermain, dan Taman Kanak-kanak. Suatu lembaga tersebut terdapat guru yang menjalankan program

⁴ Al-Qur'an, Al-Kahf (18): 46

⁵ Ibid.

pendidikan karena guru memiliki peran yang sangat penting dalam peningkatan perkembangan anak di sekolah. Kegiatan pembelajaran guru hendaknya memberikan suatu pembelajaran yang menyenangkan, mendesain pembelajaran sehingga tidak monoton, membuat pembelajaran menjadi menarik, dan dapat mengembangkan aspek perkembangan anak secara optimal. Lembaga-lembaga PAUD dipercaya orang tua untuk menitipkan anaknya dengan harapan agar aspek perkembangan anaknya dapat berkembang dengan baik.⁶

Aspek-aspek perkembangan anak usia dini terdiri dari enam aspek yang meliputi aspek nilai moral agama, fisik motorik, bahasa, kognitif, social emosional dan seni. Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.137 Tahun 2014 salah satu aspek yang harus dikembangkan yaitu aspek perkembangan kognitif dalam belajar.

Perkembangan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir, berkreaitivitas dan berkarya. Kognitif mempunyai peranan penting baik berhasil anak dalam belajar karena sebagai besar aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berpikir. Kemampuan berpikir anak dapat dilihat saat anak dapat memecahkan masalah-masalah sederhana yang dihadapi, anak mengetahui benda, bentuk dan sebab akibat yang terjadi pada dirinya, anak usia dini mampu membuat karya-karya yang baru sesuai dengan pengetahuannya.⁷

Perkembangan kognitif juga merupakan perkembangan kemampuan anak untuk mengeksplorasi lingkungan karena bertambah besarnya koordinasi dan

⁶Yesi Ratna Sari, *Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Lpm Raman Endras*, (Skripsi Universitas lampung, 2018), hlm. 2-3.

⁷Ibid, hlm. 3-4.

pengendalian motorik, maka dunia kognitif anak berkembang pesat, makin kreatif, bebas, dan imajinatif.⁸

Anak usia dini seharusnya melakukan kegiatan dengan aktif untuk mengetahui hal-hal baru dilingkungan. Kenyataan yang terjadi di RA B As-Syahidul kabir terdapat anak yang mengalami permasalahan dalam perkembangan kognitif. Hal ini terlihat dalam proses pembelajaran yang peneliti amati pada para penelitian, anak belum mampu membuat sebuah karya yang guru instruksikan.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan di RA B As-syahidul kabir I Blumbungan menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan guru-guru monoton, kurang adanya kegiatan yang bersifat eksploratif dan membangun yang mengakibatkan kreativitas anak kurang ditunjukkan pada saat proses pembelajaran anak belum mampu membuat sebuah karya yang diperintahkan oleh Guru-guru. Guru-guru setiap harinya melakukan pembelajaran dengan metode ceramah dan majalah, sehingga pada saat proses pembelajaran anak tidak begitu menunjukkan sikap aktif seperti bertanya dan menyampaikan pendapatnya hanya beberapa anak yg aktif, selebihnya hanya duduk di kursi saja mendengarkan guru bercerita dan mengerjakan tugas.⁹

Hal ini menyebabkan anak kurang aktif di dalam kelas dan perkembangan kognitif anak berkembang kurang optimal begitu juga dengan perkembangannya yang lain. Proses pembelajaran tidak dilakukan dengan menggunakan media yang bervariasi, aktivitas pembelajaran yang dilakukannya berfokus pada buku majalah saja mengakibatkan anak tidak kreatif dalam pemecahan masalah.

Strategi yang dilakukan berpusat pada guru, anak hanya duduk diam di

⁸ Yudrik jahja, *psikologi perkembangan*, (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 185.

⁹ Hasil Observasi Pertama, Rabu 23 oktober 2018.

tempat duduk dan tidak adanya kegiatan dimana anak menyampaikan pendapat dan idenya, sehingga menjadikan anak pasif dalam proses pembelajaran yang dilakukan, anak cenderung diam dan tidak menjawab pertanyaan ketika guru bertanya dan meminta anak untuk bercerita hanya ada satu atau dua anak saja. Anak sering meniru temannya untuk menyelesaikan masalah, anak mudah menyerah dan mudah bosan ketika mengalami kesulitan saat bermain, dan anak cenderung meminta tolong kepadaguru untuk memecahkan masalah yang dihadapinya.

Salah satu guru di RA B As-syahidul kabir I juga menyebutkan bahwa kegiatan anak setiap harinya selalu menggunakan buku majalah, kegiatan anak selalu membaca dan menulis karena orang tua anak beranggapan kalau anak tidak menulis maka anak tidak belajar, sehingga kegiatan belajar setiap hari harus ada menulis dan berfokus pada buku majalah. Hal ini mengakibatkan anak bosan dalam belajar sehingga pada waktu observasi para penelitian terlihat anak bosan jika belajar yang mengakibatkan anak selalu ribut di kelas.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti merasa perlu melakukan upaya dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak dengan memberikan aktivitas belajar dengan metode bermain menggunakan media puzzle. Aktivitas dengan media puzzle dapat mempengaruhi kecerdasan kognitif pada anak.

Media puzzle merupakan media gambar yang termasuk kedalam media visual karena dapat dicerna melalui indera penglihatan. Puzzle adalah permainan yang menyusun suatu gambar menjadi bentuk utuh dari kepingan- kepingan. Pembelajaran dengan penggunaan media puzzle anak dapat melatih intelegensi dalam memecahkan masalah, anak akan dilatih untuk berfikir dan aktif dalam aktivitas di kelas. Aktivitas penggunaan media puzzle juga melibatkan koordinasi

mata dan tangan dan anak dapat bereksplorasi menurut kemampuan dan minatnya.

Penggunaan media puzzle akan melatih anak untuk melatih daya ingat, belajar dengan bermain, mengenal bentuk dan dapat melatih daya fikir anak dalam memecahkan kepingan puzzle. Penggunaan media puzzle akan melatih anak untuk berfikir secara aktif dan mengikuti kegiatan pembelajaran dengan aktif. Penggunaan media puzzle tersebut diharapkan perkembangan kognitif anak berkembang dengan optimal dan mampu mempersiapkan anak untuk masuk jenjang pendidikan selanjutnya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan Konteks penelitian di atas maka rumusan masalah yang dapat diajukan dalam penelitian, sebagai berikut:

Bagaimana Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Puzzle di RA-B As-Syahidul Kabir I Sumber Batu Blumbungan Larangan Pamekasan?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian Yaitu Untuk Mengetahui Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Puzzle di RA-B As-Syahidul Kabir I Sumber Batu Blumbungan Larangan Pamekasan.

D. Manfaat Penelitian

Disamping untuk memenuhi tujuan diadakannya penelitian diatas, hasil penelitian diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut;

1. Sebagai landasan teoritis, yang memberikan informasi dan wawasan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan tentang kemampuan kognitif melalui

media puzzle.

2. Secara praktis, peneliti ini dapat memberikan beberapa manfaat, antara lain:
 - a. Bagi siswa, diharapkan melalui pembelajaran dengan menggunakan media puzzle ini akan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini Di RA-B As-Syahidul Kabir I Sumber Batu Blumbungan Larangan Pamekasan.
 - b. Bagi sekolah
 - 1) Melalui penelitian ini menjadi sebagai suatu kebijakan dari kepala sekolah untuk menetapkan media puzzle dalam proses pembelajaran.
 - 2) Dapat memberikan bahan masukan untuk meningkatkan kemampuankognitif anak.
 - 3) Dapat meningkatkan kualitas sekolah.
 - c. Bagi guru, melalui penelitian ini diharapkan pendidik dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik dan ada yang baru dari pembelajaran sebelumnya serta sebagai pengayaan media pembelajaran yang variatif dalam peningkatan kognitif anak.
 - d. Bagi peneliti, penelitian ini dapat menambah wawasan dalam mengembangkan dan mengimplementasikan media puzzle untuk meningkatkan kognitif anak dan menambah pengalaman dalam mengembangkan media puzzle dalam setiap proses pembelajaran terutama dalam peningkatan kognitif.
 - e. Bagi Peneliti Berikutnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi sebagai acuan bagi peneliti berikutnya terutama dalam pembahasan pengembangan kognitif melalui media permainan puzzle.

E. Definisi Istilah

Agar tidak terjadi salah persepsi terhadap judul penelitian ini, maka perlu didefinisikan hal-hal sebagai berikut.

- a. Kognitif adalah menjelaskan semua aktivitas mental yang berhubungan dengan pikiran, ingatan, dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan dan memecahkan masalah.
- b. Anak Usia Dini adalah anak yang usianya 0-6 tahun yang memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa sehingga memunculkan berbagai keunikan pada dirinya.
- c. Media puzzle adalah salah satu alat penyampai materi kepada anak. Seperti teka-teki, teka-teki biasanya dilakukan anak dalam bermain dengan temannya sebagai permainan kelompok.
- d. RA As-Syahidul Kabir I yaitu Raudhatul Athfal yang berada dalam naungan yayasan pondok pesantren di Sumber Batu Desa Blumbungan Kecamatan Larangan Kabupaten Pamekasan. Peneliti memilih RA As-Syahidul Kabir I Sumber Batu sebagai obyek penelitian peningkatan kognitif menggunakan media puzzle di RA B As-Syahidul Kabir I.

F. Ruang Lingkup Penelitian dan Batasan Penelitian

Adapun ruang lingkup pada penelitian ini adalah Peningkatan Kognitif anak di Ra-B As-syahidul Kabir 1 Sumber Batu Blumbungan Larangan Pamekasan. Sedangkan batasan dalam penelitian ini hanya difokuskan kepada anak kelas RA B di RA As Syahidul Kabir I Blumbungan Larangan Pamekasan, yang akan diteliti tentang penggunaan media puzzle dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini.

G. Kajian Penelitian Terdahulu

1. Hasil penelitian dengan artikel yang berjudul Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Kaliwates Jember oleh Ferdina Dwi Ambar Sari tahun 2016. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui cara meningkatkan kognitif anak melalui bermain puzzle. Jenis penelitian yg dilakukan adalah observasi dan dokumentasi, berdasarkan hasil observasi dapat disimpulkan bahwa bermain puzzle dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak secara klasikal dari 16 anak terdapat 12 anak yang sudah berkembang kempuan kognitifnya.¹⁰
2. Hasil penelitian oleh Mefi Wulandari tahun 2019 dengan judul Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak 5-6 Tahun Di Paud Harapan Ananda Kota Bengkulu. Penelitian memiliki tujuan menganalisis dan mendeskripsikan pengaruh permainan edukatif puzzle ialah pembelajaran yag efektif yang mendukung perkembangan kognitif setelah diberikan permainan edukatif media puzzle. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak terutama dalam belajar dan pemecahan masalah anak dapat berkembang dengan baik apabila kegiatan dan media yang diadakan guru menarik dan menyenangkan sehingga anak akan tertarik mengikuti kegiatan tersebut. Persamaan penelitian ini dengan peneliti adalah sama-sama menerapkan metode *tindakan kelas*.¹¹

¹⁰ Ferdina Dwi Ambar Sari, *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Kaliwates Jember*. Artikel (Jember: 2015/2016).

¹¹ Mefi Wulandari, *Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak 5-6 Tahun Di Paud Harapan Ananda Kota Bengkulu*. Skripsi (Bengkulu: 2019).

3. Hasil penelitian oleh Nurrahma tahun 2021 dengan judul Peningkatan Kognitif Dalam Mengenal Angka Melalui Media Puzzle Pada Anak Kelompok A TK Negeri Pembina Matangnga. Metode pembelajaran dengan menggunakan media puzzle ini sangat efektif yaitu dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka bagi anak, kualitas proses pembelajaran yang semakin meningkat yang disajikan oleh pendidik , konsentrasi peserta didik terhadap pelajaran semakin mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II.¹²

¹² Nurrahma, *Peningkatan Kognitif Dalam Mengenal Angka Melalui Media Puzzle Pada Anak Kelompok A TK Negeri Pembina Matangnga*. Skripsi (Matangnga: 2021).