

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menempuh pendidikan dimasa taman kanak-kanak adalah bagian tahapan pertama tiap anak demi menyalurkan semua pembelajaran dari lingkup eksternal selain orang tua. Terutama fokus pada pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh. Tentu dalam prosesnya melibatkan beberapa aspek atau unsur eksternal seperti perkembangan kemampuan nilai agama dan moral paling dasar ketika individu disebut manusia sosial, nilai Pancasila jadi landasan utama dalam berbangsa, fisik motorik yang berfungsi baik, kognitif, bahasa dan sosial emosional. Perihal terjabar diatas wajib tersampaikan secara terencana dan terprogram. Penjelasan tersebut jelas berlandaskan Permendikbudriset No. 5 Tahun 2022 Pasal 4 ayat (3) Standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini difokuskan pada aspek perkembangan yang mencakup: 1) nilai agama dan moral mulai terbentuk sejak dini, 2) nilai Pancasila dijadikan pedoman dalam hidup di Indonesia, 3) fisik motorik berfungsi dengan baik, 4) kognitif, 5) bahasa, 6) sosial emosional.

Maka dari itu perlu disesuaikannya antar satu aspek perkembangan unsur lainnya ketika mewujudkan taktik merancang serta melaksanakan pembelajaran. Pastikan keseimbangan aspek antar satu sama lain berjalan sesuai rencana dan teratur hingga potensi dalam diri seorang anak mampu berkembang signifikan ketika mencurahkan seluruh potensi yang dimilikinya. Fokus utama perkembangan ini demi tercapainya seluruh tujuan hidup tiap individu. Guna mewujudkan perihal itu, peserta didik tingkat Anak Usia Dini (AUD) bagian

masa perkembangan serta pertumbuhan pada anak disebut (*Golden Age*). Dengan kata lain tahapan ini diperlihatkan aktivitas seorang anak mulai membangun dasar pengembangan kemampuan nilai agama dan moral, nilai Pancasila jadi pedoman hidup, fisik motorik yang berfungsi dengan benar, kognitif, bahasa dan sosial emosional. Semua itu dipicu sebuah stimulus yang sesuai kriteria perkembangan anak agar hasil yang didapatkan sangat optimal. Pernyataan diatas terbukti dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 pasal 1 butir 14 menyatakan bahwa:

“Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan difokuskan kepada anak sejak lahir hingga berusia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan guna membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani supaya anak memiliki kesiapan akan memasuki pendidikan lebih lanjut”. Dari panjangnya pernyataan di atas, terlihat jelas menggaris bawahi betapa pentingnya pendidikan anak usia dini sebagai fondasi dasar sebelum lanjut ke tahap berikutnya. Jika menelusuri dunia pendidikan, mereka dinilai siap capai keberhasilan pendidikan lebih tinggi lagi. Tak terkecuali ikut mengukur seberapa jauh keberhasilan tersebut. Dengan memahami pentingnya hal tersebut, penyediaan layanan pendidikan sejak dini bagian krusial dalam menjalani kehidupan. Pendidikan bagi anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang mengacu kepada pertumbuhan dan perkembangan. Dalam artian terbentuk harapan orang tua buat si buah hati tunjukkan tumbuh kembang sesuai rentang usia. Makin bagus serta berkualitas pendidikan anak di usia dini, hasil yang dipanen juga tak mengecewakan dan sesuai yang diharapkan.

Membicarakan aspek perkembangan anak, ada satu aspek penting kerap disebut yakni aspek kognitif. Aspek kognitif adalah kemampuan daya pikir internal seorang anak untuk berpikir lebih kompleks agar bisa memecahkan masalah yang dihadapinya. Menurut Asmawati (2014, h. 79) tingkat capaian perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun terukur saat : 1) paham dan mengerti perbedaan ukuran lebih dari atau kurang dari dan paling atau ter, 2) pandai menggolongkan benda sesuai jenis warna, bentuk, dan ukuran 3 variasi, 3) mengklasifikasikan benda dalam jumlah banyak ke bagian kelompok sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi, 4) mengurutkan benda melihat ukuran dari paling kecil ke paling besar ataupun sebaliknya 5) berhasil pecahkan masalah sederhana hingga sulit dalam kehidupan sehari-hari. Lengkapi pernyataan tersebut, Suyadi (2010, h. 96) sebut capaian perkembangan kognitif anak usia dini usia (5-6 tahun) dikatakan a) bisa mengurutkan bilangan 1-50, b) tertarik dan senang lakukan permainan otak-atik bilangan, c) mencoba permainan dalam komputer, d) mudah meletakkan benda sesuai dengan jenis kelompoknya.

Berdasarkan penjabaran beberapa ahli disimpulkan jika kemampuan kognitif faktor yang menentukan seberapa cepat anak dapat menyelesaikan masalah, seperti mengelompokkan benda sesuai dengan kategorinya. Kemampuan kognitif terjadi secara genetik berdasarkan mekanisme biologis dalam perkembangan sistem syaraf menurut faktor internalnya. Sederhananya semua terjadi secara alami, hasil lebih maksimal ketika ada campur tangan faktor eksternal. Sedangkan kondisi anak dilahirkan tetap butuhkan stimulus sebagai pemicu kemampuan kognitif. Terutama lakukan proses pembelajaran dengan melibatkan secara langsung pola pikir dan teknik menalar hingga secara alamiah

karakter anak sebagai individu mampu bertahan sendiri alias menolong dirinya sendiri dengan cepat, tanggap dan tepat memecahkan masalah.

Ada beberapa penelitian cukup relevan dalam mengupayakan proses perkembangan kemampuan kognitif anak. *Pertama*, penelitian dilakukan (Rati Audina dkk, 2022), sebut pengaruh signifikan dibuktikan dari media permainan ular tangga terhadap perkembangan kognitif anak. Kondisi yang terjadi setelah pakai media permainan ular tangga ternyata efektif berikan rangsangan pada perkembangan kognitif anak. Tanda awal terlihat jelas saat anak mulai mengenal, memahami, menerapkan dan menganalisis. *Kedua*, dijabarkan lebih jelas atas hasil penelitian (Mefi Wulandari, 2019), simpulkan peran permainan puzzle yang menggunakan Run-test menunjukkan hasil penelitian terdapatnya pengaruh permainan Puzzle terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun, dilihat dari pada kelas eksperiment terdapat kenaikan sebesar 12,25% . *Ketiga*, penelitian yang dilakukan (Siti Nur Khasanah dan Allan Firman Jaya, 2016), sebut keterampilan kognitif kurang maksimal dan rendah, perlu libatkan media kartu angka guna menambah minat belajar serta cara berpikir anak pada kegiatan kognitif. Skor yang ditunjukkan dari uji keterampilan kognitif sambil bermain kartu angka capai 73, sementara itu rata-rata skor anak ketika proses belajar tanpa bantuan atau alternatif kartu angka hanya 38. Ditarik Kesimpulan jika keterampilan kognitif tiap anak TK Bina Wiyata alami perubahan drastis usai libatkan permainan kartu angka. *Keempat*, penelitian (Inggried Claudia Muloke dkk, 2017), menyimpulkan sebelum diberi stimulasi permainan edukatif puzzle tingkat perkembangan kognitif anak ada ditahap mulai berkembang, dan setelah diberikan stimulasi menggunakan permainan edukatif puzzle tingkat

perkembangan kognitif anak adalah berkembang sesuai harapan, sehingga terdapatlah hasil bahwa permainan edukatif puzzle berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di desa Linawan Kecamatan Pinolosian Kabupaten Bolaang Mongondow Selatan. *Kelima*, penelitian (Asbullah Muslim, 2017), sebut media gambar juga berperan penting dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di RA Palapa Nusantara NW Selebung Lombok Timur. Gejala awal ditandai saat anak berhasil kenali serta paham berbagai konsep, pola, bentuk, ukuran, warna, bilangan dan huruf kerap digunakan untuk kehidupan sehari-hari.

Dengan mengandalkan hasil penelitian terlebih dahulu, kesimpulan yang bisa diambil dan terlihat jelas ketika proses mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun memicu stimulus gunakan media eksternal seperti permainan ular tangga, media audio visual, media kartu angka, media loose parts atau media gambar.

Dari pengamatan yang telah dilakukan di TK Negeri Pembina 1 Kota Tanjungbalai disuguhkan kegiatan pembelajaran dengan kemampuan kognitif anak masih kurang. Permasalahan kemampuan kognitif dialami oleh anak berusia 5-6 tahun saat guru memberikan tugas di kelas yang perihal mengurutkan bentuk sesuai ukuran, didalam menyelesaikan tugas (berdasar ukuran bentuk dari terbesar-sedang-terkecil) guna menguji kemampuan kognitif tiap individu. Sayangnya hasil yang didapat tak sesuai target.

Sebagian besar anak kurang tepat ketika mengurutkan bentuk. Selama proses pengamatan terjadi, peneliti melihat anak-anak kurang mampu memilah ukuran bentuk terbesar ke ukuran sedang, begitupun sebaliknya. Sebagian besar

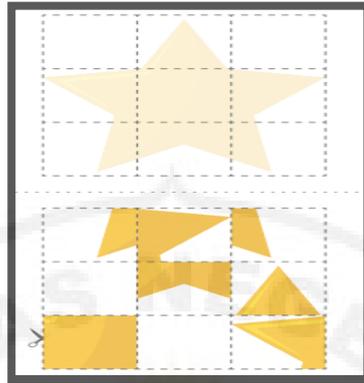
anak kurang tepat ketika mengurutkan bentuk. Selama proses pengamatan terjadi, peneliti melihat anak-anak kurang mampu memilah ukuran bentuk terbesar ke ukuran sedang, begitupun sebaliknya.

Pengamatan selanjutnya lebih fokus dengan mengarahkan ke tugas pengelompokkan warna dan bentuk. Agar perintah dan hasil akhir senada, penyelesaian tugas mengelompokkan gambar wajib sesuai warna dan bentuk dengan petunjuk (bentuk bintang dikelompokkan dengan bentuk bintang, bentuk lingkaran dikelompokkan dengan bentuk lingkaran. Yang kemudian persegi warna merah dikelompokkan dengan warna sejenisnya, persegi warna kuning dikelompokkan bareng persegi warna kuning).

Hasil yang sama terulang kembali, kurang memuaskan sekaligus tunjukkan penyelesaian tugas tidak sesuai perintah. Tindakan anak-anak melenceng dari perintah yang diberikan seperti mengelompokkan bentuk bintang kedalam kelompok bentuk lingkaran, masukkan persegi warna kuning kedalam kelompok persegi warna merah. Hasil pengujian tersebut perlihatkan bagaimana sebagian besar anak di kelas kurang mampu mengatasi situasi memecahkan suatu masalah. Bukti lebih jelasnya ketika anak-anak pakai media puzzle kertas, ekspresi bingung ketika menempelkan letak atau mencari pola yang pas untuk memastikan posisi potongan-potongan gambar. Pada akhirnya meminta bantuan guru buat menyelesaikan puzzle kertas tersebut.

Dari berbagai pengamatan yang dilakukan, anak-anak masih kesulitan membedakan ukuran serta bentuk, ada juga cara kurang tepat saat mengelompokkan gambar berdasar warna dan bentuk. Kurangnya kemampuan kognitif tersampaikan secara langsung saat melihat tidak terselesaikan proses

penyelesaian tugas puzzle kertas anak secara mandiri.



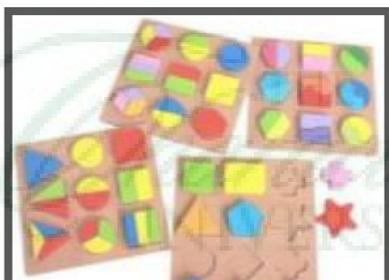
Gambar 1.1 Puzzle Kertas Yang Guru Sediakan

Tentu kurangnya kemampuan kognitif tidak sepenuhnya salah anak. Ada beberapa faktor penyebab kurangnya perkembangan kemampuan kognitif pada anak yakni, guru. Peran guru di sekolah harusnya membantu mengarahkan bagaimana tindakan yang pas dan kurang selama proses pembelajaran. Jika guru kurang kreatif saat proses pembelajaran, waktunya menerapkan teknik Ice Breaking. Teknik ini berlangsung sebelum proses pembelajaran terjadi. Bisa dimulai ketika berdoa, kemudian guru memakai alat bantu agar pembelajaran tersampaikan dengan tepat dan benar. Pakai media gambar dan pemberian tugas menggunakan LKPD yang sebelumnya telah dijelaskan guru. Pembelajaran cenderung terbatas jika dilakukan di dalam kelas dan hanya gunakan media gambar untuk penjelasan sebuah materi. Tindakan tersebut dinilai kurang efektif buat mengasah otak sambil tingkatkan kemampuan kognitif anak. Tak perlu waktu lama, beberapa faktor tersebut langsung terbukti oleh penulis saat lakukan observasi awal di TK Negeri Pembina 1 Kota Tanjungbalai selama 6 hari berturut-turut. Tanggal pastinya mulai 22- 27 Agustus 2022.

Faktor penyebab rendahnya kemampuan kognitif pada anak juga terjadi dalam proses pembelajaran guru. Apalagi tidak kreatif dan inovasi yang dilakukan

guru buat libatkan alat permainan edukatif. Kurangnya alat permainan edukatif yang digunakan dalam mengenalkan pola bentuk dan warna dinilai kurang menarik perhatian anak, karena alat permainan edukatif yang digunakan dalam mengenalkan pola bentuk dan warna hanya menggunakan puzzle kertas sehingga kurang menarik. Alhasil guru kurang kreatif hasilkan alat permainan edukatif berdampak pada anak kurang ekspresif dan bebas eksplere diri sambil mengasah kemampuan daya berpikir anak sejak usia dini. Faktor eksternal seperti alat permainan edukatif ikut berperan penting. Jangan lupa libatkan anak secara langsung dan berinteraksi aktif sepanjang proses belajar.

Pengamatan observasi yang dilakukan bertujuan awal ungap permasalahan dan faktor terjadi dilapangan mendorong penulis untuk menjadikan alat permainan edukatif puzzle construction sebagai alat permainan edukatif saat proses pemicu tingkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Terutama buat mengenal lebih dalam dan luas terkait pola bentuk dan warna. Disisi lain, permainan edukatif puzzle ikut melatih kemampuan kognitif perihal bentuk sesuai dengan ukuran atau mengelompokkan bentuk sesuai warna dan bentuk.



Gambar 1.2 Gambar Puzzle Geometri



Gambar 1.3 Gambar Puzzle Gambar Ambulan

Menurut Tilong (2014, h. 21) selain kemampuan menyusun puzzle dapat meningkatkan fungsi kognitif anak. Kemampuan untuk belajar serta memecahkan masalah sangat terkait ada keterampilan koginitif. Coba berikan tes pada anak-

anak untuk penyelesaian masalah pakai puzzle dan menyusun gambar.

Dampak besar diberikan permainan puzzle demi merangsang perkembangan daya pikir anak terbukti jelas. Bisa dibilang dengan puzzle ini mampu menjadi peran penting dalam tumbuh kembang anak usia dini dikarenakan anak dilatih untuk menyelesaikan permasalahan sambil memecahkan suatu permasalahan pada gambar dibalik puzzle yang telah diacak. Supaya hasil tes yang diinginkan terjadi, peran pemikiran dari anak dengan penjelasan diatas sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak pertimbangan beberapa aspek berikut konsep bentuk, warna, ukuran dan pola. Cara paling mudah atasi permasalahan kognitif anak di sekolah yaitu bermain puzzle.

Berbekal latar belakang masalah yang ada, penulis terdorong melibatkan penggunaan permainan puzzle sebagai pemicu perubahan signifikan kemampuan kognitif anak usia dini di TK NEGERI PEMBINA 1 KOTA TANJUNGBALAI. Berdasarkan uraian di atas penulis berkeinginan melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Permainan *Puzzle* Terhadap Kemampuan Kognitif Anak (Usia 5-6 Tahun) di TK Negeri Pembina 1 Kota Tanjungbalai”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian Latar belakang diatas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Sebagian besar anak berusia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 1 Kota Tanjungbalai kurang mampu mengurutkan bentuk sesuai jenisnya, yakni ukuran ataupun mengelompokkan bentuk sesuai warna dan bentuk.
2. Proses pembelajaran yang terjadi di kelas kurang bervariasi dan kreatif

3. Tidak ada perubahan atau inovasi dari alat permainan edukatif puzzle hingga proses pembelajaran lebih monoton serta kurang menarik dalam tahap menyenangkan menurut sudut pandang anak.

1.3 Batasan Masalah

Mengingat bahwa banyak faktor penyebab rendahnya kemampuan kognitif anak berpendidikan di Taman kanak-kanak didalam proses pembelajaran. Peneliti lebih fokus pada tahap penggunaan permainan puzzle dalam proses pembelajaran terhadap kemampuan kognitif dalam mengenal pola bentuk dan warna pada anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 1 Kota Tanjungbalai.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini: “Apakah ada pengaruh permainan puzzle terhadap kemampuan kognitif anak (Usia 5-6 Tahun) di TK Negeri Pembina 1 Kota Tanjungbalai”?.

1.5 Tujuan Penelitian

Guna mengetahui pengaruh permainan puzzle terhadap kemampuan kognitif anak (Usia 5-6 Tahun) di TK Negeri Pembina 1 Kota Tanjungbalai.

1.6 Manfaat Penelitian

Tak hanya bermanfaat untuk penelitian, diharapkan hasil penelitian beri beberapa manfaat seperti :

- Manfaat Teoritis

Dipertimbangkan jadi bahan referensi para penelitian selanjunya terutama fokus pada pengembangan ilmu pendidikan di Indonesia berkaitan erat dengan

kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun.

- Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Diharapkan proses pembelajaran berubah lebih menarik dan kreatif hingga tiap diri anak didik timbul rasa senang, pandai mengeskpresikan diri hingga pengalaman belajar pakai permainan puzzle bantu picu perubahan signifikan kemampuan kognitif.

2. Bagi Guru

Memperluas pengetahuan dan mendorong pemikiran melalui penggunaan permainan edukatif khususnya permainan puzzle untuk perbaiki proses pembelajaran.

3. Bagi Kepala Sekolah

Membantu kepala sekolah lebih sadar seberapa penting fasilitas lengkap untuk perkembangan kognitif tiap individu terutama aktivitas pembelajaran anak dan guru di lingkup sekolah.

4. Bagi Penulis

Menambah wawasan sekaligus bekal pengetahuan tentang kemampuan kognitif anak. Seberapa besar peran penting alat pembelajaran seperti permainan puzzle, sehingga peneliti dapat menerapkan secara praktis.

5. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dan memotivasi peneliti lain ketika melakukan hal serupa. Akan lebih baik lagi kalau makin banyak sudut pandang lain terkait masalah tersebut hingga lebih beragam.