

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu bentuk pembimbingan dan pengembangan potensi peserta didik supaya terarah dengan baik dan mampu tertanam menjadi kepribadiannya dalam kehidupan sehari-hari. Bentuk bimbingan dan pengembangan tersebut dilakukan secara sadar, terencana, dan sistematis oleh orang dewasa kepada anak-anak (peserta didik), guna mencapai tujuan pendidikan yang ditetapkan.

Tahapan yang dicapai peserta didik pada tingkat Anak Usia Dini (AUD) merupakan masa perkembangan dan pertumbuhan pada anak yang disebut (*golden age*) karena masa ini merupakan proses peletakan yang mendasar terjadinya pengembangan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral, dan nilai-nilai agama. Oleh sebab itu, dibutuhkan kondisi dan stimulasi yang sesuai untuk pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal. Pernyataan tersebut sejalan dengan Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 Pasal 1 butir 14 menyatakan bahwa:

“Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki p<sub>1</sub> an lebih lanjut”.

Pernyataan tersebut menunjukkan peran penting Pendidikan Anak Usia Dini sebagai dasar bagi pencapaian keberhasilan pendidikan yang lebih tinggi. Menyadari akan pentingnya hal

tersebut, maka memberikan layanan pendidikan sejak dini sangat diperlukan. Sebab pendidikan bagi anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan terhadap pertumbuhan dan perkembangan yang diharapkan dicapai anak pada rentang usia tertentu. Perkembangan yang dimaksud yakni aspek pemahaman nilai-nilai agama dan moral, fisik, bahasa, sosial emosional, terutama kognitif. Kemampuan kognitif adalah kemampuan daya pikir anak yang terjadi secara internal untuk berfikir lebih kompleks untuk memecahkan masalah yang dihadapi anak.

Sedangkan pendapat Witherington (dalam Susanto 2011: 15) menyatakan bahwa kemampuan kognitif adalah “pikiran, melalui pikiran dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan masalah”. Selanjutnya, perkembangan kognitif adalah perkembangan pikiran. Pikiran adalah bagian dari proses berfikir dari otak, pikiran yang digunakan untuk mengenali, dan memahami.

Berdasarkan pendapat di atas kemampuan kognitif merupakan kemampuan yang menentukan cepat tidaknya terselesaikan suatu masalah yang sedang dihadapi anak. Salah satu faktor yang mempengaruhi tingkat kemampuan kognitif anak yaitu minat belajar. Dimana anak tidak dapat melakukan aktivitas pembelajaran yang diberikan oleh guru. Hal ini juga disebabkan karena rendahnya minat belajar anak dan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang bervariasi sehingga membuat anak bosan.

Selain, faktor-faktor di atas yang mempengaruhi pengembangan kognitif AUD adalah kurang memadainya media pembelajaran. Media merupakan salah satu komponen yang menunjang pencapaian suatu tujuan pembelajaran. Oleh karena itu media pembelajaran ini seharusnya lebih dikembangkan penerapannya agar tujuan pembelajaran tercapai secara optimal.

Tanpa media maka proses belajar mengajar akan menjadi kurang bermakna, mengurangi kualitas penerimaan informasi dan pengetahuan, mempersulit guru dalam menjelaskan pembelajaran kepada anak serta membutuhkan waktu yang lebih banyak untuk menjelaskan pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan kognitif anak adalah dengan permainan edukatif yaitu puzzle. Permainan edukatif ini untuk melatih ketelitian kesabaran dan ketekunan anak dalam belajar.

Dengan puzzle, anak dapat belajar memecahkan masalah dalam menyusun kepingan – kepingan puzzle menjadi bentuk yang utuh. Sehingga permainan puzzle ini, dapat merangsang perkembangan daya pikir anak. Termasuk di dalamnya meningkatkan kemampuan konsentrasi. Permainan edukatif puzzle sangat diperlukan dan berperan penting dalam tumbuh kembang anak usia dini.

Permainan edukatif ini, selain untuk memenuhi kebutuhan naluri bermain anak, juga sebagai sumber belajar yang sangat diperlukan untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak. Aspek-aspek perkembangan tersebut hendaknya dikembangkan secara serentak sehingga anak lebih siap menghadapi lingkungan dan dapat mengikuti jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Pentingnya pendidikan anak usia dini terutama melalui permainan edukatif puzzle bertujuan untuk menumbuhkan kecerdasan matematis logis, linguistik, visual, intra, dan interpersonal anak.

Berdasarkan pengertian di atas permainan edukatif ini juga dapat membantu dan memudahkan guru dalam memilih alat permainan yang tepat dan bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan kognitif mereka. Sebab alat permainan edukatif adalah alat yang digunakan oleh anak untuk bermain sambil belajar. Artinya alat bermain tersebut merupakan

sarana belajar yang menyenangkan. Dan dengan bermain akan membawa mereka kepada pengalaman positif dalam segala aspek, seperti aspek daya cipta, kemampuan berbahasa, ketrampilan, kemandirian, bersosialisasi, kemampuan jasmani terutama daya pikir.

Melalui permainan edukatif, anak – anak bisa menjadi gembira, aktif, bersemangat, melebur, terbuka, dekat, berani, dan bersifat spontan apa adanya. Dengan demikian sebenarnya pada saat bermain, anak-anak dibawa lebih dalam alam bawah sadarnya untuk mengenali hakikat dirinya serta hubungannya dengan lingkungannya. Muncullah aneka ragam kepribadian orang, misalnya pemberani atau penakut, periang atau pemalu, terbuka atau tertutup, percaya diri atau rendah diri, egois atau mau berbagi, sombong, rendah hati, pemaaf, jujur atau pembohong, pemurah atau pelit, rajin atau malas, minder atau suka tantangan, dan sebagainya.

Berdasarkan hasil observasi penulis dilaksanakan di TK Kemala Bhayangkari Kota Sidikalang diketahui bahwa guru masih kurang menggunakan media pembelajaran kurang menarik. Selain permainan ini membuat pembelajaran menjadi menarik perhatian anak, permainan juga dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak yang bertujuan untuk memahami, menganalisa dan memecahkan masalah.

Untuk mendapatkan penjelasan yang lebih lengkap dan akurat tentang pengembangan kognitif anak maka perlu dilakukan penelitian tentang hal tersebut. Berdasarkan hal di atas, maka penulis melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Kognitif Anak TK Usia 5-6 Tahun) Kemala Bhayangkari Kota Sidikalang TA. 2012/2013”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka peneliti mengidentifikasi masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Rendahnya minat belajar anak
2. Metode pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi
3. Kurang menggunakan media pembelajaran khususnya permainan edukatif puzzle

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Mengingat banyaknya penyebab rendahnya kemampuan kognitif anak Taman Kanak-Kanak dalam proses pembelajaran maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

Pengaruh penggunaan permainan puzzle dalam proses pembelajaran terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun.

## **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini dirumuskan : Apakah ada pengaruh permainan puzzle terhadap pengembangan kemampuan kognitif anak Taman Kanak –Kanak Kemala Bhayangkari Sidikalang Tahun Ajaran 2012/2013.

## **1.5 Tujuan Penelitian**

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan permainan puzzle terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 Tahun Taman Kanak-Kanak Kemala Bhayangkari Sidikalang Tahun Ajaran 2012/2013.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

### **1.6.1 Manfaat teoritis yaitu:**

Penelitian ini dapat menjadi bahan referensi bagi pengembangan ilmu pendidikan di Indonesia yang berkaitan dengan meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun.

### **1.6.2 Manfaat praktis yaitu:**

1. Bagi penulis menambah pengetahuan ,pengalaman,dan ketrampilan melakukan penelitian pengaruh permainan edukatif puzzle terhadap kognitif anak.
2. Bagi guru Taman Kanak-Kanak untuk menggunakan permainan edukatif khususnya permainan puzzle dalam proses pembelajaran.
3. Bagi Kepala Sekolah sebagai pertimbangan untuk menyediakan permainan – permainan edukatif untuk mengoptimalkan kemampuan kognitif anak usia dini.
4. Dapat menjadi bahan masukan bagi penulis lain yang mengangkat masalah kemampuan kognitif anak usia dini.