

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak usia dini, yakni sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan dasar dan kehidupan tahap berikutnya. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 58 Tahun 2009 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, telah memberikan rambu-rambu penyelenggaraan pendidikan anak usia dini agar sejalan dengan standar pelayanan minimum yang diamanatkan undang-undang, termasuk didalamnya penyelenggaraan pendidikan taman kanak-kanak. Dalam pasal 28 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 ayat 1, disebutkan bahwa yang termasuk anak usia dini adalah anak yang masuk dalam rentang usia 0-6 tahun.

Masa usia dini merupakan masa yang paling penting atau masa keemasan untuk sepanjang usia hidupnya. Para pendidik dan orang tua harus memahami pentingnya masa emas (*golden age*) yaitu perkembangan pada usia dini sebagai masa penting, masa sensitifnya, semua potensi yang dimiliki untuk berkembang. Oleh sebab itu perlu dukungan lingkungan yang kondusif bagi perkembangan potensi yang dimiliki anak. Orang dewasa cukup mendukung dan memfasilitasi upaya anak untuk berkembang. Anak usia dini memiliki karakteristik yang unik dan khas baik secara kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial, moral dan sebagainya. pendidik dan orang tua untuk itu diharapkan agar memahami karakteristik anak sehingga bisa berkembang sesuai tahapan umur anak. Jika salah satu dari karakteristik anak tidak berkembang, maka akan menjadi masalah pada tahap perkembangan anak berikutnya.

Kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berfikir. Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf. Kognitif adalah suatu tingkah laku yang mengakibatkan seseorang memperoleh pengetahuan, baik dari segi kemampuan dalam memecahkan masalah.

Perkembangan kognitif anak menjadi salah satu penentu dalam pengembangan kecakapan hidupnya dimasa yang akan datang. Dengan kecerdasan kognitif yang dimilikinya, permasalahan dalam kehidupan sehari-hari baik sederhana ataupun rumit bisa dipecahkan. maka perkembangan kognitif akan menjadi sangat penting dalam perkembangan anak usia dini.

Permainan adalah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya, sedangkan alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan Untuk dapat mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini yaitu dengan bermain.

Bermain adalah dunia kerja anak usia dini dan menjadi hak setiap anak untuk bermain tanpa dibatasi usia. Bermain merupakan pengalaman langsung yang efektif dilakukan anak usia dini dengan atau tanpa alat permainan. Bagi anak, bermain dijadikan sebagai kesempatan yang menyenangkan karena anak melakukannya dengan sukarela, spontan dan tanpa beban. Ketika bermain anak bereksplorasi, menemukan sendiri hal yang sangat membanggakan, mengembangkan diri dalam berbagai perkembangan emosi, sosial, fisik, dan intelektualnya.

Bermain pada anak merupakan sarana untuk belajar yang menyenangkan, sebab bagi anak bermain dan belajar merupakan suatu kesatuan dan suatu proses yang terus menerus terjadi dalam kehidupannya. Melalui bermain, anak dapat mengorganisasikan berbagai pengalaman dan kemampuan kognitifnya dalam upaya

menyusun kembali gagasan-gagasan yang indah. Permainan yang dapat di gunakan untuk mengembangkan kognitif anak yaitu dengan menggunakan *Puzzle*.

Puzzle merupakan media yang bisa dijadikan salah satu acuan bagi pengajar sebagai variasi dalam proses belajar mengajar. Media ini bisa diterapkan untuk pengembangan kognitif anak karena di dalamnya terdapat angka-angka ataupun gambar dan para anak harus dapat menyusun gambar dengan baik atau secara utuh. Penggunaan *Puzzle* dalam pembelajaran akan mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, menyenangkan dan menantang terlebih bila media ini diaplikasikan dalam pembelajaran tentunya akan sangat menarik perhatian dan minat anak yang berimplikasi pada meningkatnya kemampuan kognitif anak.

Berdasarkan hasil observasi di TK Al-Azhar bahwa anak kelompok B anak masih pasif dan hanya bercerita dengan teman dan tidak memperhatikan guru menjelaskan aturan main hal ini disebabkan guru belum menggunakan pembelajaran yang menarik bagi anak, sebab guru hanya menggunakan metode cerama dan media yang digunakan pun tidak menarik perhatian anak, hanya lebih banyak menggunakan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) sehingganya membuat anak bosan dan pandangannya ke teman sebelah dan mengajak teman bercerita bahkan bermain ketika kegiatan pembelajaran berlangsung.

Adapun upaya yang dapat dilakukan oleh guru untuk dapat meningkatkan kognitif yaitu menggunakan *Puzzle*. Pada kegiatan *puzzle* dilakukan dengan kegiatan bermain sehingga anak merasa senang dan dengan mudah anak dapat menyusun *puzzle* secara utuh. *Puzzle* yang digunakan 6-8 keping dengan bentuk yang berbeda-beda, dan potongan yang berbeda. Dengan melatih menyusun kepingan *puzzle* maka anak dapat melatih kemampuan kognitif, seperti anak mudah mengenal bentuk, warna, ukuran, melatih memecahkan masalah sederhana yaitu dapat menyusun *puzzle* secara utuh. Dengan permainan *puzzle* ini diharapkan kemampuan kognitif anak dapat berkembang secara optimal.

Puzzle begitu mudah di dapatkan, dan bagi guru dapat dibuat dengan sendiri menggunakan kardus bekas dan bisa membuat berbagai macam bentuk *Puzzle* dan berbagai macam gambar, warna yang menarik perhatian anak. Tidak lepas dari itu peran orang tua sangat penting untuk semua perkembangan anak khususnya kognitif dengan menggunakan *Puzzle* yang mudah di dapat dengan membeli atau bisa dibuat sendiri. waktu anak lebih banyak di rumah dan orang tua bisa membiasakan anak untuk mengerjakan *Puzzle* hingga menjadi bentuk yang utuh. Begitu pula di sekolah bila anak selalu di latih untuk mengerjakan *Puzzle* maka akan membantu anak untuk dapat menyusun *Puzzle* dengan utuh dan perkembangan kognitif anak bisa meningkat.

Berdasarkan catatan hasil kemampuan anak pada kenyataannya Kemampuan kognitif anak belum dapat memecahkan masalah sehari-hari, mengenal konsep bentuk, warna, dan ukuran, menyusun *puzzle*, masih belum berkembang dengan optimal. Masih banyak anak yang mengalami kekeliruan, kurang aktif, tidak fokus, dan tidak bersemangat saat kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang ada di TK Al-Azhar, anak haruslah diberikan media yang sifatnya nyata atau kongkrit, bervariasi, dan metode atau permainan yang menyenangkan pada kegiatan pembelajaran. Sehingga anak mudah memahami apa yang disampaikan, anak fokus saat guru menjelaskan, anak lebih aktif, dan bersemangat saat kegiatan pembelajaran sehingga tercipta suatu pembelajaran yang menyenangkan. Salah satunya dilakukan dengan permainan *puzzle*.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik mengambil penelitian dengan judul Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan *Puzzle* Pada Anak Kelompok B di TK Al-Azhar Desa Hulawa Kecamatan Paguyaman Kabupaten Boalemo

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka dapat di identifikasikan permasalahan sebagai berikut.

- a. Sebagian anak kurang mampu dalam menyusun *puzzle* secara utuh, anak hanya dapat menyusun 3-5 keping *puzzle*
- b. Sebagian anak hanya mampu menyusun 2 keping walaupun menggunakan durasi waktu yang lama
- c. Kurangnya media, media yang digunakan hanya lembar kerja, sehingganya tidak menarik perhatian anak
- d. Kurangnya perhatian guru, guru lebih banyak menggunakan metode ceramah sehingga anak mudah jenuh.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan Bagaimanakah Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan *Puzzle* Pada Anak Kelompok B di TK Al-Azhar Desa Hulawa Kecamatan Paguyaman Kabupaten Boalemo?

1.4 Cara Pemecahan Masalah

Cara pemecahan masalah yang digunakan untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok B di TK Al-Azhar Desa Hulawa Kecamatan Paguyaman Kabupaten Boalemo Melalui Permainan *Puzzle* dengan langkah sebagai berikut.

1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan melakukan apersepsi
2. Guru dan anak melakukan tanya jawab sesuai dengan tema
3. Guru mengenalkan *puzzle* pada anak dan cara menyusun *puzzle*
4. Guru membagi anak menjadi kelompok dengan anggota 4 orang

5. Guru memberi kesempatan pada setiap kelompok menyusun *puzzle* hingga utuh melalui bermain dengan melihat kelompok mana lebih dulu selesai dan tersusun secara utuh
6. Guru memintah setiap anak untuk menyusun *puzzle* hingga utuh untuk melihat mana anak yang sudah bisa menyusun *puzzle*
7. Setelah semua anak menyusun puzzle, dilanjutkan dengan evaluasi akhir
8. Kesimpulan
9. Menutup kegiatan pembelajaran

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka tujuan penelitian yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif melalui permainan *Puzzle* pada anak kelompok B di TK Al-Azhar Desa Hulawa Kecamatan Paguyaman Kabupaten Boalemo.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian tindakan kelas (PTK) ini adalah :

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara umum Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan serta dapat dijadikan bahan kajian bagi para pembaca, khususnya untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melaui permainan *Puzzle*.

- a. Sebagai pendorong untuk pelaksanaan pendidikan sehingga menjadi pengetahuan bagi orang tua dan guru.
- b. Sebagai informasi pengetahuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak melalui permainan *puzzle*.

1.6.2 Manfaat Praktis

Dilihat dari segi praktis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi :

- a. Bagi anak didik
Dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan yang menyenangkan.

b. Bagi Orang Tua

Orang tua dapat berperan aktif dalam membantu memantau perkembangan dan memperhatikan kegiatan anak sehingga perkembangan anak tersebut berhasil secara optimal.

c. Bagi Guru

Guru dapat memilih alat permainan yang baik untuk anak sesuai dengan tingkat perkembangannya.