BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hak setiap warga negara, termasuk pendidikan anak usia dini yang merupakan hak warga negara untuk mengembangkan potensi dirinya sejak dini. Landasan terbaik untuk mengembangkan kehidupan anak di masa depan adalah pendidikan sejak dini. Selain itu, pendidikan anak usia dini dapat mengoptimalkan kemampuan dasar anak untuk proses pendidikan di usia selanjutnya.

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1, Pasal 1, Butir 14 dinyatakan bahwa "Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut".

Anak usia dini merupakan periode dari usia 0 sampai 6 tahun dan dalam tahap perkembangan, anak usia dini adalah usia dimana biasanya dikenal dengan usia emas atau *golden age*. Dikatakan demikian karena masa ini merupakan masa sensitif bagi anak, sehingga mereka sangat mudah menerima rangsangan yang ada disekitarnya, seperti apa yang dilihat, didengar, dirasakan, diraba atau apa yang dialaminya sendiri, yang membekas. dan memberikan kesan atau pengalaman yang jelas, bahkan mendorong

pertumbuhan dan perkembangan anak selanjutnya. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan seorang anak ditentukan pada tahap awal perkembangannya, ketika anak ingin mengamati segala sesuatu yang ada disekitarnya untuk belajar, mengalami dan tumbuh.

Masa kanak-kanak adalah peluang emas untuk berbagai peluang perkembangan anak yang tidak terulang secara fisik, emosional, dan sosial. Kurangnya perhatian masa kanak-kanak pada usia dini memiliki efek yang meluas hingga dewasa. Seperti apa seorang anak saat dewasa sangat bergantung pada seberapa banyak perhatian, cinta, dan penghargaan yang mereka terima sejak usia dini.

Kemampuan kognitif adalah proses dimana anak-anak menerima informasi atau pengetahuan, misalnya anak mengenal tulisan, angka, dan huruf, mereka akan belajar dari apa yang mereka lihat. Pada proses pembelajaran guru akan menunjukkan jenis angka ataupun huruf dari situ anak-anak akan menangkap informasi atau pengetahuan mengenai jenis-jenis angka ataupun huruf sehingga mereka akan mengenal angka ataupun huruf tersebut. Pada usia anak-anak mereka cenderung lebih mudah mengerti karena mereka masih memiliki daya ingat yang kuat, namun ada beberapa anak juga yang memiliki kesulitan dalam mengingat angka ataupun huruf, hal ini yang perlu kita perhatikan. Salah satu cara yang dapat mengatasi masalah tersebut adalah dengan memberikan metode pengajaran yang menarik.

Pentingnya kemampuan kognitif bagi anak adalah agar anak dapat mengembangkan persepsinya berdasarkan apa yang dilihat, didengar dan dirasakannya, sehingga anak dapat memahami sepenuhnya, sehingga anak dapat melatih ingatannya terhadap semua kejadian atau peristiwa yang dialaminya, anak dapat memahaminya. Anak-anak tahu bagaimana bernalar secara alami atau ilmiah dan bagi anak-anak untuk memecahkan masalah yang mereka hadapi dalam hidup, sehingga mereka akhirnya menjadi orang yang dapat membantu diri mereka sendiri. Jika seorang anak memiliki kemampuan kognitif yang tidak berkembang sesuai dengan usianya, maka kemampuan kognitif anak tersebut melemah, sehingga anak tidak dapat berpikir lebih kompleks dan tidak dapat melakukan kemampuan penalaran, pemecahan masalah dan tugas kognitif lainnya.

Metode bermain merupakan salah satu metode yang diterapkan dalam pembelajaran di PAUD. Mengingat masa kanak-kanak, khususnya usia prasekolah, sebagai masa bermain, maka pendekatan pembelajaran yang tepat di TK adalah dengan metode bermain sambil belajar. Bermain merupakan suatu kebutuhan baik secara biologis dan psikologis yang sangat penting bagi anak. Melalui bermain, kebutuhan perkembangan dalam aspek gerak, perkembangan kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, interaksi sosial, nilai dan sikap hidup dapat terpenuhi. Bermain adalah ekspresi dan hiburan, termasuk kesenangan dan tujuan, baik tubuh maupun pikiran. Bermain adalah cara bagi anak-anak untuk mempelajari berbagai hal dan berhubungan dengan orang lain.

Metode bermain dapat membuat pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa. Selain itu, metode bermain dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk bagi anak, karena bermain adalah suatu kegiatan langsung dan spontan dimana terdapat interaksi manusia dengan manusia lainnya, dengan benda-benda di sekitarnya dan di kelilingi oleh kegiatan yang menyenangkan (*fun activities*), penampilan dan kebahagiaan. Diikuti inisiatif sendiri dan keterlibatan imajinasi, panca indera dan seluruh anggota tubuh.

Permainan puzzle merupakan permainan edukatif (APE) yang dapat merangsang perkembangan kognitif anak. Dengan menggunakan Media Puzzle, siswa juga melatih daya ingatnya untuk mengenal bentuk dan dapat melatih kemampuan berpikir anak dalam memecahkan teka-teki yang dimainkan dengan cara membongkar potongan puzzle bagian demi bagian. Permainan Puzzle adalah permainan yang bagian-bagian gambarnya disusun sedemikian rupa sehingga membentuk gambaran secara keseluruhan. Media puzzle sangat sering digunakan di taman kanak-kanak karena media puzzle merupakan bentuk permainan yang memiliki nilai pendidikan. Dengan bantuan puzzle, anak belajar memahami konsep bentuk, warna, ukuran dan angka. Tentunya bentuk puzzle yang akan digunakan lebih fleksibel dan memiliki warna yang lebih mencolok. Menyatukan kepingan puzzle berarti mengingat gambaran besar dan kemudian menyusun kepingan puzzle tersebut untuk membentuk gambaran objek.

Permainan Puzzle adalah salah satu bentuk permainan yang dapat melatih cara berpikir anak. Beberapa manfaat dari permainan ini adalah memudahkan anak dalam mengingat dan memahami konsep informasi, merangsang aktivitas anak, dan meningkatkan kemampuan kognitifnya. Tujuan dari metode bermain ini adalah untuk menuntun kemampuan penalaran anak yang tajam. Permainan puzzle dikenal dengan istilah teka-teki. Banyak penelitian yang menunjukkan bahwa permainan ini memupuk kemampuan anak dalam memecahkan berbagai masalah dengan menggunakan logika dan mengembangkannya. Selain itu, puzzle juga memiliki banyak manfaat seperti menciptakan suasana gembira saat bermain, mengurangi rasa cemas dan frustrasi pada anak. Juga dikatakan bahwa teka-teki juga dapat meningkatkan keterampilan motorik halus pada anak-anak.

Permainan puzzle cocok untuk segala usia artinya, orang tua atau pendidik bisa ikut bergabung dalam permainan ini. Kegiatan permainan ini juga dapat mempererat hubungan antara orang tua dan anak. Fungsi lainnya adalah jika seorang anak merasa sulit untuk menentukan bagian yang benar dalam permainan teka-teki, orang tua dapat membantu dan mendorong mereka untuk menyelesaikan tugas mereka. Dorongan orang tua dapat meningkatkan kepercayaan diri anak dan mendorong mereka untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan lainnya.

Berdasarkan hasil pra-observasi kegiatan pembelajaran pada hari Rabu 27 Maret 2024 di kelompok A TK Golden Bee Sintang terdiri dari 12 orang anak, 4 anak yang kemampuan kognitifnya sudah berkembang dengan baik

dan ada 8 orang anak yang masih kurang dalam kemampuan kognitifnya, dari beberapa anak tersebut masih kurang dalam pemahamannya seperti: masih belum memahami jumlah dan ukuran, belum mengetahui warna ketika pendidik meminta peserta didik untuk menyebutkan dan menunjuk warna-warna yang ada di dalam kelas, belum mampu menyebutkan angka mulai dari 1-10, dan menunjuk angka tidak sesuai dengan yang ditanya oleh pendidik. Ada anak ragu-ragu dalam menunjuk angka, ragu mencocokkan warna sesuai dengan bentuknya, anak masih menanyakan pendapat pendidik dalam mewarnai gambar. Hal tersebut disebabkan anak masih belum berkembang kemampuan kognitifnya,

Untuk permasalahan tersebut diperlukan salah satu media yang tepat agar nantinya kemampuan kognitif yang dilakukan di TK serta latihan yang dilakukan sesuai dengan tingkat usia, perkembangan dan kemampuan anak-anak. Untuk itu peneliti menggunakan media puzzle sebagai alat peraga dalam kegiatan pembelajaran dengan harapan anak dapat lebih tertarik atau berminat terhadap pembelajaran, sehingga berdampak pada kemampuan kognitifnya.

Berdasarkan permasalahan diatas peneliti merasa tertarik untuk meneliti lebih lanjut melalui penelitian tindakan kelas dengan judul **“Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Puzzle Di Kelompok A TK Golden Bee Tahun pelajaran 2023/2024”**

B. Fokus Penelitian

Dalam penelitian tindakan kelas, peneliti harus mempunyai fokus penelitian yang telah ditentukan agar pembatasan dalam penelitiannya tidak melebar atau menyempit atau bahkan tidak sesuai dengan yang menjadi tujuan utama dalam penelitian. Oleh karena itu, dengan melihat latar belakang yang telah dibahas maka yang menjadi penelitian ini berfokus pada peningkatan kemampuan kognitif anak menggunakan metode bermain puzzle untuk anak kelompok A TK Golden Bee Sintang Tahun Pelajaran 2023/2024

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan sebelumnya maka peneliti membuat pertanyaan penelitian guna mempermudah peneliti dalam melakukan proses penelitian :

1. Bagaimanakah pelaksanaan metode bermain puzzle dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di kelompok A TK Golden Bee Sintang tahun pelajaran 2023/2024 ?
2. Bagaimanakah kemampuan kognitif anak usia dini melalui metode bermain puzzle di kelompok A TK Golden Bee Sintang tahun pelajaran 2023/2024?
3. Bagaimanakah respon anak dalam metode bermain puzzle untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di kelompok A TK Golden Bee Sintang tahun pelajaran 2023/2024 ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah diatas peneliti merumuskan tujuan penelitian antara lain :

1. Mendeskripsikan pelaksanaan metode bermain puzzle dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di kelompok A TK Golden Bee Sintang tahun pelajaran 2023/2024
2. Mendeskripsikan kemampuan kognitif anak usia dini melalui metode bermain puzzle di kelompok A TK Golden Bee Sintang tahun pelajaran 2023/2024
3. Mendeskripsikan respon anak dalam metode bermain puzzle untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di kelompok A TK Golden Bee Sintang tahun pelajaran 2023/2024

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran bagi pembaca khususnya untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan puzzle.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah

Penelitian ini dapat digunakan sebagai refleksi dan acuan sekolah dalam rangka pembuatan kebijakan terkait Meningkatkan

Kemampuan Kognitif Melalui Metode Bermain Puzzle Pada Anak Usia Dini.

b. Bagi siswa

Penelitian ini dapat digunakan peserta didik untuk aktif menemukan materi yang dipelajari sehingga pembelajaran dirasakan lebih bermakna bagi peserta didik.

c. Bagi guru

Penelitian ini dapat digunakan sebagai refleksi dan masukan bagi guru sebagai fasilitator dan motivator dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Metode Bermain Puzzle Pada Anak Usia Dini.

d. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat digunakan sebagai langkah yang nyata dalam mewujudkan penerapan ilmu yang telah dipelajari selama kuliah di STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, serta dapat menambah wawasan yang lebih luas sebagai bekal bagi penulis apabila sudah terjun langsung sebagai pendidik.

e. Bagi Lembaga STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi di perpustakaan STKIP serta sebagai acuan bagi mahasiswa-mahasiswi untuk melakukan penelitian sejenis ataupun penelitian lanjutan

F. Definisi Istilah

Agar tidak salah mengartikan variabel-variabel yang dibahas dalam penelitian ini, maka secara singkat peneliti akan menjabarkannya sebagai berikut :

1. Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah proses berpikir, mengingat, pemecahan masalah dan pengambilan keputusan. Pengambilan keputusan dari masa kanak-kanak hingga remaja hingga dewasa, kemampuan mengevaluasi dan berefleksi.

2. Pengertian Permainan Puzzle

Permainan puzzle yang disebutkan dalam penelitian ini merupakan mainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan kognitif sejak dini. Media Puzzle adalah alat sederhana yang dimainkan dengan cara memecahkan potongan puzzle berdasarkan pasangannya