

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan menjadi pilar utama dalam mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan sebagai perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok orang dalam proses mendewasakan diri melalui pengajaran dan pelatihan. Secara umum pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dalam proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Dengan upaya penyiapan sumber daya manusia untuk menciptakan generasi unggul yang dilakukan dengan pendidikan sejak anak berusia dini.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian sebuah rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan ketika memasuki pendidikan yang lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan

spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku beragama), bahasa dan komunikasi sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Perkembangan merupakan suatu proses yang bersifat kumulatif artinya perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Anak usai dini berada dalam masa keemasan (*golden age*) di sepanjang rentang usia perkembangan manusia, bahwa masa ini merupakan periode sensitif yang mudah menerima stimulus-stimulus dari lingkungannya baik disengaja maupun tidak disengaja. Pada masa inilah terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis sehingga anak siap merespon dan mewujudkan semua tugas-tugas perkembangan yang diharapkan muncul pada perilaku sehari-hari.

Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 Pasal 5 menjelaskan tentang struktur kurikulum PAUD memuat program-program pengembangan yang mencakup beberapa program pengembangan, yaitu pertama adalah nilai agama dan moral yang mencakup perwujudan suasana belajar untuk berkembangnya perilaku, baik yang bersumber dari nilai agama dan moral serta bersumber dari kehidupan bermasyarakat dalam konteks bermain. Kedua adalah fisik motorik mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan kinestetik dalam konteks bermain. Ketiga adalah kognitif mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan proses berpikir dalam konteks bermain. Keempat adalah bahasa mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan bahasa

dalam konteks bermain. Kelima adalah sosial emosional mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kepekaan, sikap, dan keterampilan sosial serta kematangan emosi dalam konteks bermain. Keenam adalah seni kognitif mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya eksplorasi, ekspresi, dan apresiasi seni dalam konteks bermain.

Bermain dapat memenuhi kebutuhan anak untuk secara aktif terlibat dengan lingkungan, untuk bermain dan bekerja dalam menghasilkan suatu, serta untuk memenuhi tugas-tugas perkembangan kognitif lainnya. Selama bermain, anak menerima pengalaman baru, manipulasi hal dan alat, berinteraksi dengan orang lain dan mulai merasakan dunia mereka. Bermain menyediakan kerangka kerja untuk anak mengembangkan pemahaman tentang diri mereka sendiri, orang lain, dan lingkungan.

Anak memiliki kecerdasan yang berbeda dan banyak aspek kemampuan yang perlu dikembangkan, salah satunya adalah mengembangkan kemampuan kognitif. Kognitif adalah suatu proses yang terjadi secara internal didalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berfikir. Perkembangan kognitif merupakan perubahan kognitif yang terjadi pada aspek kognitif anak, dimana perubahan ini merupakan suatu proses yang berkesinambungan. Masa kanak-kanak merupakan masa yang tepat untuk mendapat berbagai stimulus agar anak dapat berkembang secara optimal. Anak usia dini masih dalam proses belajar dan banyak menyerap ilmu yang distimulasikan dari orang tua dan yang mengandung nilai

edukatif (pendidikan), dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan peserta didik.

Menurut Permendikbud No.11 Tahun 2020 tentang Petunjuk Operasional Dana Alokasi Khusus Fisik Pendidikan, APE adalah seperangkat bahan dan media belajar untuk mendukung kegiatan belajar melalui bermain, sehingga menjadi lebih efektif dalam rangka mengoptimalkan perkembangan peserta didik. Salah satunya permainan edukatif adalah *puzzle* karena dapat mempengaruhi kecerdasan kognitif pada anak.

Puzzle merupakan media gambar yang termasuk ke dalam media visual karena dapat dicerna melalui indera penglihatan. *Puzzle* adalah permainan yang menyusun suatu gambar menjadi bentuk utuh dari kepingan-kepingan. Dengan bermain *puzzle* anak dapat melatih intelegensi dalam memecahkan masalah dilingkungan sekitar anak. Dalam proses pembelajaran anak usia dini lebih sering menggunakan permainan yang menyenangkan agar anak dapat mengeksplor kreativitasnya dengan cara belajar sambil bermain. Diantaranya dapat menggunakan permainan edukatif, seperti *puzzle*, meronce, balok, menggambar, bentuk angka dan huruf, plastisin dan lain-lain.

Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. APE merupakan salah satu media pembelajaran visual yang dapat digunakan untuk memberikan stimulasi bagi anak usia dini. APE juga merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain.

Permainan *puzzle* juga melibatkan koordinasi mata dan tangan dan anak dapat bereksplorasi menurut kemampuan dan minatnya.

Kegiatan di Taman Kanak-Kanak menggunakan pembelajaran belajar sambil bermain agar mudah untuk dipahami, dimengerti dan menyenangkan. Dari hal ini maka dibutuhkan suatu permainan sebagai media dalam pembelajaran di Taman Kanak-Kanak. Alat bermain tidak harus mahal namun unsur pendidikanlah yang diutamakan. Penyampaian materi pembelajaran dengan pendekatan belajar sambil bermain sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran di Taman Kanak-Kanak yang akan membantu memperlancar serta mempermudah anak dalam memahami serta mengerti tentang materi yang disampaikan oleh pendidik.

Namun pada kenyataannya, prinsip belajar melalui bermain sebagian belum berjalan dengan benar, sehingga tujuan bermain bagi anak tidak tercapai. Hal ini terlihat jelas pada saat pembelajaran di Taman Kanak-Kanak yang dilakukan dengan cara menjelaskan saja tanpa adanya alat peraga atau permainan dalam proses pembelajarannya serta banyaknya tuntutan yang berat, yang dapat membebani anak, seperti anak harus sudah pandai menulis, berhitung dan membaca. Hal ini membuat anak mudah bosan dan tidak bersemangat dalam belajar.

Rendahnya kemampuan anak menjadi petunjuk adanya kecenderungan kelemahan sekaligus kesulitan belajar, yang dalam hal ini berarti ada kesulitan pada anak dalam menerima pembelajaran. Dengan permainan yang monoton, anak akan cepat bosan dan menyebabkan

perkembangan kognitif pada anak akan menjadi rendah. Karena anak memiliki anggapan bahwa bermain dengan menggunakan permainan itu sulit dan kurang disukai. Sementara itu guru juga masih belum optimal dalam menyediakan alat permainan edukatif bagi anak usia dini. Agar materi pengajaran yang disampaikan oleh guru mudah diterima maka sebagai guru harus mampu mencari cara yang efektif dan perlu melakukan tindakan tertentu untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak.

Berdasarkan hasil praobservasi pada tanggal 6-7 Februari 2024 ditemukan beberapa masalah perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun di TK Merak Kedembak Air Tabun, di Kelompok B1 dengan jumlah 24 anak, terdapat 14 anak yang mengalami masalah dalam perkembangan kognitifnya dan 10 anak yang memiliki perkembangan sesuai tahap perkembangan usianya. Hal ini menunjukkan bahwa beberapa perkembangan kognitif pada anak belum berkembang dengan baik yang ditandai dengan beberapa anak pada saat pembelajaran masih belum mampu menerima pembelajaran dari segi aspek kognitif anak, seperti berhitung, mengenal angka, mengenal huruf, mengenal warna, mengurutkan benda dan anak kurang fokus memahami apa yang disampaikan oleh guru, dan juga saat guru bertanya kepada anak tentang apa yang baru disampaikan anak-anak tidak bisa menjawab dan terlihat kurang bersemangat.

Hal lain yang ditemukan yakni saat guru menyampaikan pembelajaran hanya menjelaskan saja tanpa adanya kreativitas untuk mencari sesuatu hal yang membuat anak tertarik. Hal ini dikarenakan media yang tersedia belum

semuanya sesuai dengan tema, hanya beberapa media yang tersedia diantaranya balok, bola, boneka dan lego. Hal ini juga disampaikan oleh kepala TK Merak Kedembak Air Tabun bahwa media yang tersedia masih sangat sedikit. Untuk memperbanyak pengalaman guru mengenai anak, guru harus membuat sekreatif mungkin media yang membantu dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak. Jika semua kebutuhan dapat terpenuhi dengan baik maka kegiatan yang berlangsung dapat dikatakan berhasil dan dapat mengembangkan perkembangan kognitif anak. Namun ketika faktor pendukung belum tersedia dengan optimal maka guru dapat memberikan sesuatu yang dapat menarik perhatian anak baik dari diri sendiri maupun adanya media.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian di TK Merak Kedembak Air Tabun tentang “Pengaruh Permainan *Puzzle* Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Kelompok B Di TK Merak Kedembak Air Tabun Tahun Pelajaran 2023/2024”. Dalam penelitian ini diharapkan peneliti dapat mengetahui seberapa besar pengaruh permainan *puzzle* terhadap perkembangan kognitif anak kelompok B di TK Merak.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka permasalahan yang digunakan sebagai acuan penelitian ini ialah :

1. Rumusan Masalah Umum

Rumusan masalah merupakan bagian yang dijelaskan permasalahan yang dikaji atau diteliti. Adapun masalah umum dalam penulisan ini adalah bagaimana “Pengaruh Permainan *Puzzle* Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B Di TK Merak Kedembak Air Tabun Tahun Pelajaran 2023/2024”. Dari rumusan masalah umum ditemukan menjadi masalah-masalah khusus.

2. Rumusan Masalah Khusus

- a) Apakah terdapat perbedaan perkembangan kognitif anak kelompok B menggunakan permainan *puzzle* pada pengukuran awal (*pre-test*) di TK Merak Kedembak Air Tabun tahun pelajaran 2023/2024 ?
- b) Apakah terdapat perbedaan perkembangan kognitif anak kelompok B menggunakan permainan *puzzle* pada pengukuran akhir (*post-test*) di TK Merak Kedembak Air Tabun tahun pelajaran 2023/2024 ?
- c) Apakah terdapat perbedaan perkembangan kognitif anak kelompok B menggunakan permainan *puzzle* pada pengukuran awal (*pre-test*) dan pengukuran akhir (*post-test*) di TK Merak Kedembak Air Tabun tahun pelajaran 2023/2024 ?
- d) Bagaimana respon anak terhadap permainan *puzzle* pada anak kelompok B TK Merak Kedembak Air Tabun tahun pelajaran 2023/2024 ?

- e) Apakah permainan *puzzle* memiliki pengaruh terhadap perkembangan kognitif anak kelompok B di TK Merak Kedembak Air Tabun tahun pelajaran 2023/2024 ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut :

1. Tujuan Penelitian Umum

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dengan jelas “Pengaruh Permainan *Puzzle* Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B Di TK Merak Kedembak Air Tabun Tahun Pelajaran 2023/2024”.

2. Tujuan Penelitian Khusus

Tujuan khusus yang hendak di capai pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Untuk mengetahui perbedaan perkembangan kognitif anak kelompok B menggunakan permainan *puzzle* pada pengukuran awal (*pre-test*) di TK Merak Kedembak Air Tabun tahun pelajaran 2023/2024
- b) Untuk mengetahui perbedaan perkembangan kognitif anak kelompok B menggunakan permainan *puzzle* pada pengukuran akhir (*post-test*) di TK Merak Kedembak Air Tabun tahun pelajaran 2023/2024
- c) Untuk mengetahui perbedaan perkembangan kognitif anak kelompok B menggunakan permainan *puzzle* pada pengukuran awal (*pre-test*)

dan pengukuran akhir (*post-test*) di TK Merak Kedembak Air Tabun tahun pelajaran 2023/2024

- d) Untuk mengetahui respon anak terhadap permainan *puzzle* pada anak kelompok B TK Merak Kedembak Air Tabun tahun pelajaran 2023/2024.
- e) Untuk mengetahui apakah permainan *puzzle* memiliki pengaruh terhadap perkembangan kognitif anak kelompok B di TK Merak Kedembak Air Tabun tahun pelajaran 2023/2024

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini disusun dengan harapan dapat memberi manfaat antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi mengenai pengaruh permainan *puzzle* terhadap perkembangan kognitif pada anak kelompok B di TK Merak Kedembak Air Tabun.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai sarana dalam meningkatkan pengetahuan metode penelitian dan sebagai sarana menerapkan langsung, teori yang didapat dibangku kuliah dalam kegiatan pembelajaran nyata.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan kajian, dalam usaha meningkatkan perkembangan kognitif pada anak, dan juga

sebagai bahan kajian dan pertimbangan akan pentingnya menggunakan media belajar agar anak tidak merasa jenuh dan bosan.

c. Bagi Anak

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan perkembangan kognitif melalui permainan *puzzle* pada anak, dan diharapkan anak memperoleh variasi model pembelajaran sehingga motivasi belajar bertambah.

d. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam upaya pengadaan inovasi pembelajaran bagi guru-guru lain dan juga memotivasi mereka untuk selalu melakukan inovasi untuk menemukan permainan-permainan dalam pembelajaran yang tepat dan afektif.

e. Bagi Lembaga STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi yang bermanfaat bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian pada bidang yang sama, khususnya bagi mahasiswa-mahasiswi STKIP persada Khatulistiwa Sintang serta sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

E. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2019:68) variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik

kesimpulannya. Variabel dalam penelitian ini ada dua yaitu variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*).

1. Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Menurut Sugiyono (2019:69) *independent variable* sering disebut sebagai variabel *stimulus*, *predictor*, dan *antecedent*. Dalam bahasa Indonesia sering disebut variabel bebas. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan *puzzle* (X).

2. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Menurut Sugiyono (2019:69) *dependent variable* sering disebut sebagai variabel *output*, kriteria, *konsekuen*. Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat yang digunakan dalam penelitian ini adalah perkembangan kognitif (Y).

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari adanya kesalahan dalam menafsirkan judul penelitian ini, maka diperlukan penegasan atau pengertian pada istilah-istilah dalam judul dan pembatasan masalahnya sebagai berikut:

a. Permainan *Puzzle*

Permainan *puzzle* adalah permainan yang terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih kreativitas, keteraturan, dan tingkat konsentrasi. Permainan *Puzzle* juga merupakan sebuah permainan yang berupa kepingan-kepingan dari gambar dan disusun menjadi satu untuk mendapatkan suatu gambar yang utuh.

b. Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif adalah hasil dari hubungan perkembangan otak dan Sistem saraf dan pengalaman-pengalaman yang membantu individu untuk beradaptasi dengan lingkungannya. Perkembangan kognitif juga merupakan suatu kemampuan yang berhubungan dengan daya nalar atau daya berfikir tiap masing-masing anak.

