

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu upaya untuk membantu mencerdaskan manusia menjadi lebih sensitif terhadap lingkungan, artinya proses pendidikan diharapkan akan terlahir individu yang lebih baik dibandingkan dengan generasi sebelumnya yang belum mendapatkan pendidikan. Membangun generasi yang cerdas dan berkualitas, maka pendidikan harus dilakukan sejak dini. Salah satu cara adalah dengan menyelenggarakan lembaga pendidikan anak usia dini atau yang lebih dikenal dengan sebutan PAUD. Tujuan dalam UUD 1945 adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dimana setiap individu pada dasarnya memiliki potensi atau bakat kecerdasan yang perlu diasah dan memerlukan bantuan orang lain untuk mengembangkan bakat tersebut. Salah satu yang dapat menjadi model bagi anak adalah seorang pendidik. Pendidik pertama dalam lingkungan keluarga atau secara informal adalah orang tua dan pendidik secara formal di sekolah adalah seorang guru. Guru di lembaga pendidikan harus memiliki kemampuan dalam memupuk dan mengembangkan potensi/bakat anak secara sistematis melalui kegiatan pendidikan.

Pendidikan anak usia dini sebagaimana dinyatakan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 butir 14 menyatakan bahwa upaya pembinaan yang diarahkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun dilakukan melalui pemberian rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak agar

memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih tinggi.² Pendidikan Anak Usia Dini merupakan bagian dari pendidikan informal yang menjadi pondasi dalam mengikuti pendidikan selanjutnya. PAUD adalah satuan pendidikan bagi anak usia dini pada jalur pendidikan informal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia empat tahun sampai enam tahun berdasarkan usia kelompok A untuk usia 4 – 5 tahun dan kelompok B untuk anak usia 5-6 tahun.

Peraturan Pemerintah No.137 dan 146 Tahun 2013 Tentang standar pendidikan Anak Usia Dini menyatakan bahwa aspek yang harus ada dalam kurikulum pendidikan anak usia dini adalah aspek nilai perkembangan agama, moral, fisik dan motorik, kognitif bahasa, keaksaraan sosial emosional. Pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan terhadap anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan secara menyeluruh, mencakup semua aspek perkembangan dengan memberikan stimulasi terhadap perkembangan anak agar dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

Kemampuan kognitif anak akan terus berkembang melalui proses pendidikan yang bertahap. Perspektif menurut para kognitivis menyatakan bahwa tingkah laku seseorang lebih bergantung kepada *insight* terhadap hubungan yang ada di dalam suatu situasi.³ Pendidikan aspek kognitif diajarkan pada anak usia dini dengan tujuan untuk menstimulasi kecakapan kemampuan tumbuh-kembangnya. Salah satu bentuk kemampuan kognitif adalah dalam menciptakan sebuah kreativitas pada anak. Kreativitas

² UU Sisdiknas NO 20 Tahun 2003 *Tentang Sisdiknas Pendidikan Nasional*

³ Muhammad Fadlillah, *Desain Pembelajaran PAUD : Tinjauan Teoretik & Praktik*, (Jogjakarta : Ar-Ruzz Media, 2012), hlm. 102

diwujudkan dengan melalui cara mencipta, melihat, merasakan dan dalam mempergunakan sebuah karya dalam keadaan apapun. Daya kreativitas dan ketrampilan yang tinggi dipicu oleh kemampuan anak dalam kemampuan kognitifnya. Semakin tinggi kemampuan kognitif yang dimiliki oleh anak, akan semakin tinggi pula kreativitas mereka dalam berkarya di sekolah.

Pandemi Corona (Covid-19) membuat proses belajar di sekolah berubah secara signifikan. Masa pandemi yang tidak diketahui kapan berakhirnya menyebabkan perubahan dalam proses belajar dan mengajar, terlebih lagi dalam dunia pendidikan yang berimbas pada peserta didik dari segala usia tidak dapat bersekolah secara normal. Pembelajaran dilakukan dirumah saja dengan melalui media elektronik seperti handphone. Pendidik pada masa pandemi covid-19 ini harus mampu mengkondisikan anak agar belajar di rumah dengan benar. Pandemi covid 19 yang terjadi saat ini telah berlangsung selama satu tahun dan proses pendidikan masih belum menemukan titik terang bagaimana proses belajar yang efektif dan efisien. Sekolah menggunakan pendidikan online untuk solusinya, namun dalam pelaksanaannya teknik pengajaran tidak dapat sepenuhnya sama dengan apa yang lakukan di kelas seperti ketika pembelajaran berlangsung dengan tatap muka.⁴ Dampak pandemi covid-19 inipun terjadi pada pendidikan anak usia dini. Proses pembelajaran anak usia dini yang lebih mengutamakan menggunakan permainan sebagai media belajar yang menyenangkan agar anak dapat mengeksplor kreativitasnya dengan cara belajar sambil bermain menjadi terhambat. Semuanya harus dilakukan secara daring (dalam jaringan) dimana

⁴ Wijayanto Adi. *Pemanfaatan Teknologi Virtual Learning Pada Perkuliahan Olah raga Outbond Selama Gempuran Pandmei covid 19.2019*. hlm.1

anak dan guru tidak dapat berkumpul bersama. Anak akan lebih mudah belajar ketika mereka bermain dan belajar secara bersama-sama dengan teman sebaya di sekolah maupun di rumah.

Permainan yang bervariasi menjadi sebuah materi yang mampu menstimulasi kecerdasan anak, namun pada kenyataannya orang tua sering salah dalam mengartikan bermain pada usia anak-anak. Selama ini orang tua lebih membebani anak dengan tuntutan anak yang berat, seperti anak harus sudah pandai menulis, berhitung dan membaca, sehingga tujuan mengenalkan anak dalam sosialisasi dengan cara bermain bagi anak tidak tercapai dan lebih mengejar dalam hal membaca, menulis dan berhitung. Rendahnya kemampuan anak menjadi petunjuk adanya kecenderungan kelemahan sekaligus kesulitan belajar, yang dalam hal ini berarti ada kesulitan pada anak dalam menerima materi belajar. Permainan yang monoton akan membuat anak cepat bosan dan menyebabkan rendahnya perkembangan kognitif anak. Anak beranggapan bahwa bermain dengan menggunakan permainan itu sulit dan kurang disukai, sementara guru masih belum optimal dalam menyediakan alat permainan edukatif bagi anak usia dini. Materi pengajaran yang disampaikan oleh guru harus mudah diterima anak untuk meningkatkan perkembangan kognitif. Salah satu contoh kemampuan kognitif pada anak adalah kemampuan dalam hal membaca, menulis dan berhitung.

Kemampuan dalam melipat, membaca, menulis, berhitung mengenal warna dan menebali garis, tidak muncul dengan sendirinya pada anak. Kemampuan anak harus dibentuk dan dilatih sedini mungkin. Stimulasi yang tepat akan menyebabkan anak mampu menerima pelajaran tanpa rasa tertekan

dan takut. Kondisi yang terjadi di RA Al Khodijah Purworejo, anak usia 4-5 tahun masih belum bisa berkembang dari segi kognitif, 5 anak masih kesulitan mengenal bilangan, membilang dengan benda, serta 2 anak kesulitan menyelesaikan tugas dan meminta bantuan dari orang tua serta orang terdekatnya terutama pada masa pandemi ini. Hasil nilai dari ketrampilan melipat, menggambar, menebali garis serta mewarnai gambar, pada saat pandemi ini lebih rendah dibandingkan dengan kemampuan anak usia 4-5 tahun pada umumnya ketika belajar di sekolah.

Hal ini membuat peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dari permasalahan tersebut diatas, apakah orang tua yang sangat berperan dalam proses pembelajaran mereka, apakah orang tua sudah dapat melakukan stimulasi yang tepat terhadap kemampuan kognitif anak dan apakah orang tua mampu menggantikan peran guru dalam mendampingi anak belajar dari rumah, inilah alasan bagi peneliti begitu pentingnya untuk melakukan penelitian dan menyajikan sebuah rumusan masalah yang berjudul judul: “Pengaruh Peran orang tua dalam mendampingi anak bermain puzzle angka dan Membuat kerajinan Tangan Terhadap kecerdasan kognitif anak usia 4-5 tahun pada masa pandemi covid -19 di RA Al Khodijah Purworejo.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Permainan puzzle jarang diterapkan dirumah
2. kemampuan motorik kasar anak di RA masih belum maksimal
3. Kurangnya pendalaman orang tua dalam mendampingi anak

membuat kerajinan tangan terhadap kecerdasan kognitif anak

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada paparan latar belakang yang disampaikan, peneliti kemudian membuat rumusan masalah dalam bentuk suatu pertanyaan penelitian. Adapun rumusan pertanyaan besar yang diajukan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

1. Apakah ada pengaruh peran orang tua dalam mendampingi anak bermain puzzle terhadap kemampuan kognitif pada anak-anak usia 4-5 tahun pada masa pandemi covid -19 di RA Al Khodijah Purworejo?
2. Apakah ada pengaruh peran orang tua dalam mendampingi anak dalam membuat kerajinan tangan terhadap kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun pada masa pandemi covid -19 di RA Al Khodijah Purworejo?
3. Apakah ada perbedaan pengaruh peran orang tua dalam mendampingi anak bermain puzzle dan membuat kerajinan tangan terhadap perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun pada masa pandemi covid-19 di RA Al Khodijah Purworejo?

D. Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah di atas, maka penelitian ini mempunyai tujuan, yaitu:

1. Untuk menganalisis pengaruh peran orang tua dalam mendampingi anak bermain puzzle terhadap kemampuan kognitif pada anak-anak usia 4-5 tahun pada masa pandemi covid -19 di RA Al Khodijah Purworejo
2. Untuk menganalisis pengaruh peran orang tua dalam mendampingi anak

dalam membuat kerajinan tangan terhadap kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun pada masa pandemi covid -19 di RA Al Khodijah Purworejo

3. Untuk menganalisis perbedaan pengaruh peran orang tua dalam mendampingi anak bermain puzzle dan membuat kerajinan tangan terhadap kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun pada masa pandemi covid-19 di RA Al Khodijah Purworejo

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini secara teoritis diharapkan memiliki kontribusi untuk menyumbangkan teori dalam pendidikan dan perkembangan pada anak usia dini khususnya yang berkaitan dengan peran orang tua dalam mendampingi anak bermain puzzle dan membuat kerajinan tangan untuk meningkatkan kecerdasan kognitif anak.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini secara praktis diharapkan

- a. Bagi Kepala Sekolah, diharapkan sekolah mampu mengembangkan model pembelajaran, sekolah mampu menghasilkan sumber daya yang berkualitas dalam memberikan kontribusi dalam mendidik anak sesuai dengan perkembangan fisik motoriknya.
- b. Bagi Guru, diharapkan guru menjadi lebih kreatif dalam merancang dan membangun media alat bantu belajar sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak
- c. Bagi Peneliti, dapat dijadikan referensi sebagai bahan penelitian tentang konsep warna dan angka yang berkaitan dengan kognitif guna

diteliti lebih lanjut.

F. Penegasan Istilah

Penegasan atau pengertian pada istilah-istilah dalam judul dan pembatasan masalahnya harus dihindari untuk mencegah adanya kesalahan dalam menafsirkan judul penelitian, maka dijelaskan sebagai berikut :

1. Konseptual

- a. Pengertian puzzle. Puzzle adalah suatu permainan yang disusun berdasarkan potongan potongan kecil dari suatu gambar tertentu yang membentuk suatu pola tertentu.⁵
- b. Pengertian kemampuan kognitif adalah suatu kemampuan individu yang berkaitan dengan perkembangan otak dengan pengalaman yang diperoleh dalam beradaptasi dengan lingkungannya.⁶
- c. Bermain adalah sesuatu yang dilakukan secara berulang-ulang untuk mendapatkan kesenangan pada diri seseorang.⁷
- d. Ketrampilan merupakan kemampuan mengendalikan otot tangan, bahu dan pergelangan tangan. Pada anak usia dini ketrampilan tangan dapat berkembang dengan cepat.⁸

2. Operasional

- a. Pengertian permainan Puzzle adalah sebuah permainan yang berupa kepingan-kepingan dari gambar dan disusun menjadi satu untuk

⁵ Andang ismail, *Education Games*, (Jogjakarta: Pro U Media, 2011), hlm. 199

⁶ Yuliani Nurani Sujiono, dkk, *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2004), hlm. 3.7

⁷ Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Indeks, 2009), hlm.144

⁸ Elizabert Hurlock. *Psikologi Perkembangan, Suatu Pendekatan Sepanjang. Rentang Kehidupan (terjemahan)*. Jakarta: Erlangga. Indonesia, D. P. 2014

mendapatkan suatu gambar yang utuh.

- b. Pengertian kemampuan kognitif adalah suatu kemampuan yang berhubungan dengan daya nalar atau daya berfikir tiap masing-masing anak.
- c. Pengertian bermain, adalah kegiatan yang dilakukan secara terus menerus untuk memperoleh kesenangan hiburan dan pengetahuan
- d. Ketrampilan adalah, kemampuan seseorang untuk menciptakan karya dari suatu bentuk.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika dilakukan untuk mempermudah pemahaman yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini. Berikut ini dikemukakan pokok-pokok masalah dalam skripsi ini. Adapun sistematikanya sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, yang terdiri dari: latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, hipotesis penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, sistematika pembahasan.

Bab II Landasan Teori, yang berisikan tentang landasan teoritis yaitu uraian hasil kajian telaah keperustakaan tentang permainan puzzle, kemampuan berhitung, pengenalan warna, serta pengenalan angka pada anak.

Bab III Metode Penelitian, yang terdiri dari: rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi, sampling dan sample penelitian, kisi-kisi instrument, instrument penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, analisis data.

Bab IV Hasil penelitian, yang berisi deskripsi singkat mengenai data penelitian dan pengujian hipotesis.

Bab V Pembahasan, yang berisi pembahasan rumusan masalah I, pembahasan rumusan masalah II, dan pembahasan rumusan masalah III.

Bab VI Penutup, yang berisi kesimpulan, implikasi penelitian dan saran.

Bagian akhir dari skripsi memuat hal-hal yang sifatnya komplementatif yang berfungsi untuk menambah validitas isi skripsi yang terdiri dari daftar rujukan dan lampiran-lampiran