

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan adalah proses pembentukan karakter pada manusia. Pendidikan sebagai proses yang tidak hanya berlangsung sesaat, melainkan terus berlanjut sejak usia anak dalam kandungan hingga dewasa. Pendidikan merupakan pondasi awal dalam proses pendidikan anak usia dini. Karena pada pendidikan anak usia dini dapat menentukan untuk pendidikan jenjang selanjutnya. Pendidikan anak usia dini memiliki prinsip bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Melalui bermain, anak mampu mencoba menemukan berbagai hal baru dan menarik untuk dirinya, serta mengembangkan potensi yang dimilikinya.² Allah SWT berfirman dalam surat At-Tahrim ayat 6 tentang pentingnya pendidikan bagi anak usia dini:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غِلَاظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu, penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, yang keras yang tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan”. (Surat At-Tahrim Ayat 6).³

Pembelajaran anak usia dini seharusnya memperhatikan strategi dalam pembelajaran. Strategi merupakan suatu cara atau usaha dalam proses kegiatan belajar mengajar antara guru dan siswa guna mencapai tujuan. Pada pemilihan strategi untuk belajar sambil bermain harus memperhatikan beberapa faktor penting, yaitu karakteristik tujuan pembelajaran, karakteristik anak dan cara belajar, tempat dimana kegiatan belajar mengajar berlangsung,

² Putri Ismawati, “Penggunaan Alat Permainan Edukatif ‘Puzzle Jam’ Terhadap Kemampuan Kognitif ‘Mengenal Lambang Bilangan,’” *Jurnal Program Studi PGRA 2*, no. 1 (2016): 66.

³ Miya Rahmawati, “Mendidik Anak Usia Dini Dengan Berlandaskan Pemikiran Tokoh Islam Al-Ghazali,” *Al-Fitrah: Journal Of Early Childhood Islamic Education 2*, no. 2 (2019): 274–286.

serta tema dan pola kegiatan pada saat kegiatan belajar mengajar. Selain itu pendidik juga harus memperhatikan tahapan strategi dalam kegiatan belajar mengajar melalui bermain, antara lain: memahami suatu permasalahan, menyusun sebuah rencana, melaksanakan rencana yang tersusun, dan terakhir mengevaluasi.⁴ Strategi sangat berperan penting dalam stimulasi perkembangan anak usia dini. Sehingga sebisa mungkin pendidik menciptakan strategi pembelajaran melalui bermain yang menarik untuk memikat perhatian anak agar mau belajar.

Seharusnya perkembangan kognitif anak usia 4 – 5 tahun diterapkan sedini mungkin agar dapat terstimulasi dengan baik. Pada lingkup perkembangan kognitif anak usia 4 – 5 tahun dapat belajar dalam pemecahan masalah dan berfikir logis. Anak dapat mengekspresikan sesuatu sesuai dengan ide yang dimiliki terkait dengan berbagai pemecahan masalah, salah satunya yaitu dengan bermain puzzle. Melalui permainan puzzle anak dapat mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna yang sesuai.⁵

Pentingnya stimulasi kognitif pada anak dapat melatih kemampuan auditori yaitu kemampuan yang berkaitan dengan indera pendengaran atau bunyi (anak mampu menyimak dengan baik), visual yaitu kemampuan yang berkaitan dengan indera penglihatan dan persepsi lingkungan (anak mampu mengingat gambar yang ada pada puzzle), taktil yaitu kemampuan yang berkaitan dengan indera peraba (sentuhan), kinestetik yaitu kemampuan dalam gerakan motorik kasar dan halus (anak mampu menyusun puzzle dengan baik), aritmatika yaitu kemampuan dalam berhitung, geometri yaitu kemampuan yang berkaitan dengan bentuk, ukuran, dan warna (anak mampu mengetahui bentuk dan warna yang ada pada puzzle), serta sains yaitu kemampuan dalam pemecahan masalah secara sederhana (anak mampu

⁴ Feby Atika Setiawati and Suyadi, “Penerapan Strategi Pembelajaran Melalui Permainan Ular Tangga Tantangan Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini,” *Jurnal Buah Hati* 8, no. 1 (2021): 49–61.

⁵ Kemendikbud, “Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini”: 24 – 25.

menyelesaikan susunan puzzle dengan rapi).⁶ Stimulasi merupakan pemberian rangsangan yang datang dari lingkungan luar anak. Stimulasi untuk perkembangan anak merupakan hal penting untuk proses pertumbuhan yang optimal. Stimulasi diberikan secara bertahap sesuai dengan tingkat perkembangan anak.⁷ Oleh karena itu stimulasi kognitif anak perlu dikembangkan melalui media alat permainan edukatif yang berfungsi mengembangkan kemampuan kognitif anak.

Alat permainan edukatif yang mampu menstimulasi kemampuan kognitif pada anak, meningkatkan konsentrasi dan keterampilan anak, serta dapat memahami bentuk, warna hingga ukuran salah satunya adalah permainan puzzle. Menurut Wahyu & Maureen permainan puzzle adalah jenis permainan yang melatih pola pikir anak ketika menyusun potongan puzzle menjadi bentuk yang utuh.⁸ Dari gagasan tersebut permainan puzzle merupakan jenis permainan edukatif yang digunakan untuk mengasah kemampuan berpikir anak dalam menyusun potongan-potongan gambar menjadi bentuk yang utuh. Permainan puzzle ini tidak hanya menstimulasi kemampuan kognitif anak, tetapi juga mampu menstimulasi aspek-aspek perkembangan anak usia dini yang lainnya. Seperti aspek fisik-motorik, seni, sosial emosional, dan bahasa.

Setelah mengamati secara langsung terdapat lembaga yang masih belum menstimulasikan kemampuan kognitif anak melalui media alat permainan edukatif. Selain itu belum tercapainya perkembangan kognitif anak usia 4 – 5 tahun secara maksimal yang berdampak pada kegiatan pembelajaran membuat anak mudah merasa bosan, maka diperlukan alat permainan edukatif yang dapat menstimulasi kemampuan kognitif anak. Salah satunya yaitu permainan puzzle, pada permainan puzzle memiliki berbagai jenis gambar sesuai dengan tema yang diperlukan pada saat

⁶ Sri Tatminingsih, “Alternatif Stimulasi Kemampuan Kognitif Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Komprehensif,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2019): 183.

⁷ Asfi Yanti We and Puji Yanti Fauziah, “Tradisi Kearifan Lokal Minangkabau ‘Manjulai’ Untuk Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2020): 1339–1351.

⁸ Herman Trimantara and Neni Mulya, “Mengembangkan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Alat Permainan Edukatif Puzzle,” *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 1 (2019): 25–34.

pembelajaran. Jenis gambar puzzle tersebut seperti: puzzle keluargaku, puzzle hewan, puzzle buah-buahan, puzzle kebutuhanku, puzzle baju adat, puzzle pemandangan, puzzle tempat rekreasi, puzzle air api udara, puzzle alat komunikasi, puzzle aku ingin menjadi, dan puzzle tata surya. Dengan adanya berbagai jenis gambar puzzle yang digunakan, anak-anak dapat memilih dan menggunakan sesuai dengan minatnya.

Kegiatan bermain bagi anak usia dini dapat memberikan pengalaman dalam mengenali lingkungan sekitar. Melalui bermain dapat memberikan stimulasi pada anak, selain itu juga dapat menjadi alternatif dalam pemecahan suatu masalah. Mengajak anak bermain dengan penataan lingkungan yang sesuai juga dapat menstimulasi tumbuh kembang mereka, salah satunya adalah stimulasi kognitif. Oleh karena itu sebisa mungkin membuat penataan lingkungan bermain yang aman, nyaman dan kondusif untuk anak.⁹

Dari hasil observasi di TK Dharma Wanita Tanen, disana guru menggunakan media alat permainan edukatif puzzle untuk menstimulasi kognitif anak pada sudut pengaman di kelas, dengan menggunakan berbagai jenis puzzle sesuai tema pembelajaran dapat mempermudah anak untuk mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk, warna dan ukuran. Kemudian anak juga dapat memilih bentuk puzzle sesuai minatnya, sehingga ia dapat bermain sambil belajar dengan aman dan nyaman. Dari uraian tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti tentang judul "*Strategi Guru Dalam Permainan Puzzle Pada Stimulasi Kognitif Anak 4 – 5 Tahun Di TK Dharma Wanita Tanen*".

⁹ Siti Nur Hayati and Khamim Zarkasih Putro, "Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini," *Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 7, no. 1 (2017): 1–187, <https://journal.uir.ac.id/index.php/generasiemas/article/view/6985>.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian di atas dapat diambil fokus penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana perencanaan strategi guru dalam permainan puzzle pada stimulasi kognitif anak 4 – 5 tahun di TK Dharma Wanita Tanen?
2. Bagaimana pelaksanaan strategi guru dalam permainan puzzle pada stimulasi kognitif anak 4 – 5 tahun di TK Dharma Wanita Tanen?
3. Bagaimana evaluasi strategi guru dalam permainan puzzle pada stimulasi kognitif anak 4 – 5 tahun di TK Dharma Wanita Tanen?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan perencanaan strategi guru dalam permainan puzzle pada stimulasi kognitif anak 4 – 5 tahun di TK Dharma Wanita Tanen.
2. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan strategi guru dalam permainan puzzle pada stimulasi kognitif anak 4 – 5 tahun di TK Dharma Wanita Tanen.
3. Untuk mendeskripsikan evaluasi strategi guru dalam permainan puzzle pada stimulasi kognitif anak 4 – 5 tahun di TK Dharma Wanita Tanen.

D. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian secara teoritis diharapkan dapat berguna untuk menambah wawasan keilmuan khususnya yang berkaitan dengan permainan puzzle pada stimulasi kognitif anak.

2. Secara Praktis

Hasil penelitian secara praktis, peneliti berharap dapat bermanfaat bagi :

- a. Bagi Kepala TK Dharma Wanita Tanen

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan evaluasi terhadap suatu kebijakan dalam program-program sekolah terutama dalam implementasi permainan puzzle pada stimulasi kognitif anak.

b. Bagi Guru TK Dharma Wanita Tanen

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai tambahan referensi bagi guru untuk meningkatkan pada saat saat implementasi permainan puzzle pada stimulasi kognitif anak dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

c. Bagi Peserta Didik di TK Dharma Wanita Tanen

Penelitian ini diharapkan mampu menambah motivasi belajar peserta didik dan mengasah kemampuan kognitif mereka pada saat mengimplementasikan permainan puzzle.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, pengetahuan, dan pengalaman yang penuh makna untuk penelitian yang lebih lanjut, yang berkaitan dengan implementasi permainan puzzle pada stimulasi kognitif anak.

E. Penegasan Istilah

Untuk meminimalisir perbedaan asumsi tentang isi penelitian ini, maka perlu dibuatkan penegasan istilah sebagai berikut:

1. Penegasan Konseptual

a. Strategi Guru

Kata strategi berasal dari bahasa Yunani yakni Strategos yang merupakan gabungan dari Stratos atau tentara dan ego atau pemimpin. Pada dasarnya strategi dapat dikatakan sebagai alat untuk mencapai tujuan. Sehingga strategi adalah suatu rencana yang disusun untuk mencapai tujuan yang diinginkan.¹⁰

b. Permainan Puzzle

Menurut Sulistina dkk permainan puzzle adalah konsep permainan yang dilakukan dengan menyusun gambar yang sesuai dengan memperhatikan bentuk, warna, dan ukuran.¹¹ Permainan puzzle menurut Sintia dkk adalah permainan edukatif yang dapat

¹⁰ Eris Juliansyah, "Strategi Pengembangan Sumber Daya Perusahaan Dalam Meningkatkan Kinerja PDAM Kabupaten Sukabumi," *Jurnal Ekonomak* 3, no. 2 (2017): 19–37.

¹¹ Gusti Noor Ermawati dkk., "Pembuatan Dan Penerapan Mainan Edukasi (Puzzle) Untuk Stimulasi Kognitif Anak Berkebutuhan Khusus Di RSUD Ulin Banjarmasin," *PUSAKO: Jurnal Pengabdian Psikologi* 01, no. 02 (2022): 46–54.

dibongkar pasang agar dapat terbentuk menjadi suatu gambar yang utuh.¹²

Dapat disimpulkan bahwa permainan puzzle adalah kegiatan bermain dengan menyusun kepingan-kepingan menjadi gambar yang utuh yang sesuai dengan bentuk, warna, dan ukuran.

c. Stimulasi Kognitif

Stimulasi adalah pemberian rangsangan mulai dari penglihatan, ucapan, pendengaran, dan sentuhan yang berasal dari lingkungan sekitar anak.¹³ Kognitif adalah kemampuan seseorang untuk menghubungkan, mengevaluasi dan merefleksikan suatu kejadian atau peristiwa.¹⁴

Dapat disimpulkan bahwa stimulasi kognitif adalah pemberian rangsangan dasar pada anak dengan merefleksikannya melalui suatu kegiatan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan otak anak.

2. Penegasan Operasional

Berdasarkan penegasan operasional yang dimaksud dari “Strategi Guru dalam Permainan *Puzzle* pada Stimulasi Kognitif Anak 4 – 5 Tahun di TK Dharma Wanita Tanen” adalah suatu rancangan yang dibuat dalam permainan puzzle dari pendidik yang diberikan kepada anak didik guna merangsang perkembangan kognitif anak usia 4 – 5 tahun untuk melatih konsentrasi atau daya ingat anak, dan kecerdasan majemuk pada anak.

¹² Sintia dkk., “Pengembangan Alat Permainan Puzzle Untuk Menstimulasi Kecerdasan Interpersonal Anak Kelompok B Di Tk Alam Pelangi Banda Aceh,” *Jurnal Ilmiah Mahasiswa* 2, no. 2 (2021): 1–16.

¹³ Jauharotur Rihlah, “Makna Stimulasi Pertumbuhan Dan Perkembangan Anak Usia Dini Dalam Perspektif Fisik Dan Mental,” *JECED : Journal of Early Childhood Education and Development* 1, no. 1 (2019): 9–20.

¹⁴ Reni Ardiana, “Strategi Guru Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak Kanak,” *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 2 (2022): 1–10.

F. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah penulisan dan pemahaman secara keseluruhan tentang skripsi ini, maka sistematika laporan dan pembahasan disusun sebagai berikut:

BAB I: Pendahuluan, pada bab ini penulis membahas beberapa gambaran singkat guna mencapai tujuan penulisan yang terdiri dari: konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

BAB II: Kajian Teori, pada bab ini penulis membahas tentang implementasi permainan puzzle, kajian tentang kualitas pembelajaran, kajian tentang strategi pembelajaran, kajian tentang metode pembelajaran, kajian tentang media pembelajaran. Serta memuat penelitian terdahulu dan paradigma penelitian.

BAB III: Metode Penelitian, pada bab ini terdiri dari rancangan penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, analisis data, pengecekan keabsahan temuan, dan tahap-tahap penelitian.

BAB IV: Hasil Penelitian, pada bab ini memuat hasil penelitian yang terdiri dari deskripsi data, temuan penelitian, dan analisis data.

BAB V: Pembahasan, memuat gagasan penelitian, keterkaitan antara teori-teori dengan temuan penelitian, serta menjelaskan temuan yang diungkap dari lapangan.

BAB VI: Penutup, pada bab ini merupakan bab terakhir dari pembahasan dan penelitian dalam skripsi yang telah ditulis, yang berisikan kesimpulan dari hasil penelitian secara keseluruhan. Kemudian dilanjutkan dengan memberikan beberapa saran guna perbaikan atas segala kekurangan yang ada.