

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak merupakan sosok individu yang sedang mengalami proses perkembangan yang sangat pesat bagi kehidupan serta organisasi yang merupakan satu kesatuan jasmani dan rohani yang utuh dengan segala struktur dan perangkat biologis dan psikologisnya sehingga menjadi sosok yang unik. Anak mengalami suatu proses perkembangan yang fundamental berarti bahwa pengalaman perkembangan pada masa usia dini dapat memberikan pengaruh yang kuat dan berjangka waktu lama sehingga melandasi proses perkembangan anak selanjutnya.¹

Sebagaimana dalam Q.S. Al-Nahl: 78 Allah berfirman:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُم مِّن بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ
وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ ۗ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ (النحل: 78).

Artinya: dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam Keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.²

Berdasarkan ayat di atas dapat difahami bahwa anak memiliki modal dasar yang berupa pendengaran, penglihatan dan hati untuk menjalani (mengalami) perkembangan yang dilalui dengan belajar, yang dilakukan

¹ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hal.27-28

² Depag RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Semarang: PT Toha Putra, 1995), hal.123

dengan modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman, dan proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan. "Setiap anak memiliki bakat, minat dan potensi yang tidak terbatas untuk dikembangkan oleh pendidik dalam suasana penuh kasih sayang, aman terpenuhi kebutuhan dasarnya dan kaya stimulasi".³ "Anak adalah makhluk yang sedang dalam taraf perkembangan yang mempunyai perasaan, pikiran, kehendak sendiri, yang kesemuanya itu merupakan totalitas psikis dan sifat-sifat serta struktur yang berlainan pada tiap-tiap fase perkembangan"⁴

Pentingnya peran guru dalam interaksi dalam memberdayakan peralatan dasar yang dimiliki anak melalui permainan, kegiatan bermain dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak. Salah satu bentuk permainan edukatif yang dapat mengoptimalkan kemampuan dan kecerdasan anak adalah permainan puzzle. Usia prasekolah merupakan suatu fase yang sangat penting dan berharga yang merupakan masa pembentukan dalam periode kehidupan manusia. Fase ini sering dipandang sebagai masa emas (*golden age*) bagi penyelenggara pendidikan, fase yang penting bagi perkembangan individu, karena fase ini terjadi peluang yang sangat besar untuk pembentukan dan pengembangan pribadi seseorang.

Prinsip Pendidikan di Taman Kanak-kanak yaitu belajar sambil bermain atau bermain seraya belajar. Telah diketahui bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Bermain pada anak merupakan sarana untuk

³Zainal Aqib, *Pedoman Teknis Penyelenggaraan PAUD*, (Bandung: Nuansa Aulia, 2011), hal.14

⁴Ayuningsih, *Aktivitas Cerdas Mengisi Kegiatan PAUD*. (Jakarta: Erlangga 2010), hal.12.

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. Dengan kata lain, bermain merupakan tahap awal dari proses belajar pada anak yang dialami semua manusia.

Pendidikan Taman Kanak-kanak dilaksanakan melalui bermain. Melalui bermain anak belajar tentang berbagai hal yang bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan yang telah ia miliki sejak lahir. Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, anak-anak berusaha untuk menyelidiki dan mendapatkan pengalaman yang kaya, baik pengalaman dengan diri sendiri, orang lain, maupun dengan lingkungan sekitar. Pernyataan di atas didukung oleh pendapat Diana Mutiah yang menyatakan bahwa:

“bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak itu sendiri. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak”.⁵

Pembentukan perilaku terdiri dari 4 aspek yaitu; 1) moral, 2) nilai-nilai agama, 3) sosial-emosional, dan 4) kemandirian. Sedangkan pengembangan kemampuan dasar yang terdiri dari 4 aspek yaitu kemampuan berbahasa, kognitif, fisik/motorik, dan seni.

⁵ Diana Mutiah. *Bermain dan Kreativitas*. (Jakarta: Sinar Sinanti 2010), hal.14.

Adapun pengembangan kecerdasan kognitif anak bertujuan untuk kemampuan berfikir mereka agar dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berfikir yang teliti. Cara yang dapat dilakukan oleh seorang guru dalam meningkatkan perkembangan kognitif dalam pembelajaran yaitu melalui metode, media yang menarik sehingga anak dapat menerima pembelajaran dengan senang dan nyaman. Apabila guru dalam menyampaikan pembelajaran dengan metode dan media yang tidak menarik bagi anak, maka anak akan merasa bosan dalam menerima pembelajaran dan kegiatan yang disampaikan tidak akan diserap dengan baik oleh anak didik. Oleh karena itu peneliti merasa tertarik untuk menerapkan permainan edukatif berupa bermain puzzle untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini.

Puzzle dapat diimplementasikan pada pembelajaran yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak, karena pada dasarnya anak-anak sangatlah menyukai permainan-permainan, salah satunya puzzle. Melalui puzzle anak dapat mempelajari sesuatu yang rumit serta anak akan berfikir bagaimana puzzle ini dapat tersusun dengan benar dan rapi.

Kognitif merupakan suatu proses dan produk pikiran untuk mencapai pengetahuan yang berupa aktivitas mental seperti mengingat,

mengsimbolkan, mengkatagorikan, memecahkan masalah, menciptakan dan berfantasi. Perkembangan kognitif adalah perkembangan kemampuan atau kecerdasan otak anak dan kemampuan kognitif berkaitan dengan pengetahuan kemampuan berfikir dan kemampuan memecahkan masalah. Kemampuan kognitif juga erat hubungannya dengan anak dapat berpikir, karena tanpa kemampuan kognitif mustahil anak dapat memahami kegiatan yang disajikan kepadanya. Aspek perkembangan pada anak usia dini ada banyak, salah satu dari aspek perkembangan tersebut adalah perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif perlu ditingkatkan dari usia dini agar daya pikir anak sejak ini bisa mengenal bentuk, warna, mengkatagorikan, memecahkan masalah dan lain-lain.

Usia anak yang bertambah, bisa mengikuti tahap perkembangan dalam dirinya seperti melakukan penalaran yang abstrak. Salah satu sumber belajar yang luas dalam pembelajaran anak usia dini adalah alat permainan yang menarik dan menyenangkan bagi anak. Dunia anak tidak terlepas dari dunia bermain dan hampir semua kegiatan anak bermain menggunakan alat permainan. Alat permainan ini tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak. Guru TK perlu memiliki pemahaman yang baik tentang alat permainan yang digunakan untuk pembelajaran di TK. Selain untuk pembelajaran di TK, alat permainan ini juga untuk memenuhi kebutuhan naluri bermain anak dan sebagai sumber belajar yang sangat diperlukan untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini. Aspek-aspek tersebut hendaknya dikembangkan secara serempak sehingga anak lebih

siap menghadapi lingkungannya dan mengikuti jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Guru TK juga sebaiknya memiliki kemampuan merancang alat permainan untuk pembelajaran di TK. Anak usia dini biasanya menyukai alat permainan dengan bentuk yang sederhana, tidak rumit, dan berwarna terang. Salah satu contoh permainan yang menarik yaitu permainan puzzle, karena puzzle dapat mengembangkan kecerdasan kognitif anak usia dini.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis di TK Dharma Wanita Ringinpitu Tulungagung , bahwa kegiatan bermain dalam belajar jarang dilakukan khususnya bermain puzzle. Salah satu kegiatan yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak yaitu kegiatan bermain puzzle, karena dari bermain puzzle anak mendapat pengetahuan seperti, mengenal bentuk, warna, memasangkan, melatih kesabaran dan lain-lain. Oleh sebab itu penulis melakukan penelitian dengan kegiatan bermain puzzle. Di sekolah tersebut ada tersedia alat bermain sebagai media pembelajaran. Hanya saja guru yang kurang mempergunakannya dalam pembelajaran yang berkaitan dengan perkembangan kognitif dan pada saat anak bermain atau pada saat pagi hari sebelum kegiatan belajar dimulai. Alat permainan puzzle yang ada disekolah merupakan media bermain yang di beli jadi dari toko, bukan dari hasil ciptaan guru sendiri.

Observasi : Kapan dilakukan

1. Pra Tindakan tanggal 28 Nopember 2017

Selama observasi peneliti melihat bahwa ana - anak memiliki kemauan bermain seperti bermain puzzle, tetapi anak merasa sulit dalam menyusun kepingan puzzle sampai selesai. Hal ini mungkin disebabkan karena jarang penggunaan permainan puzzle dalam pembelajaran disekolah. Ketika anak sedang menyusun kepingan puzzle, mereka merasa sulit dan bosan tetapi kepingan puzzle belum bisa disusun dengan benar akhirnya kepingan puzzle itu diserakkan karena sudah merasa bosan dan tidak sabar dalam menyusun kepingan puzzle tersebut. Pada saat anak menyusun kepingan puzzle, seorang guru sebaiknya mendampingi dan mengarahkan anak dalam menyusunnya agar mereka bisa mengerjakan susunan puzzle dengan benar sampai selesai dan timbul rasa gembira pada diri anak.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak melalui Kegiatan Bermain Puzzle di TK Dharma Wanita Ringinpitu Tulungagung Kelompok A Tahun Pelajaran 2017/2018”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pelaksanaan perkembangan anak melalui kegiatan bermain puzzle di TK Dharma Wanita Ringinpitu Tulungagung Kelompok A Tahun Pelajaran 2017/2018?
2. Apakah kegiatan bermain puzzle dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di di TK Dharma Wanita Ringinpitu Tulungagung Kelompok A Tahun Pelajaran 2017/2018?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan penelitiannya adalah:

1. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan perkembangan anak melalui kegiatan bermain puzzle di TK Dharma Wanita Ringinpitu Tulungagung Kelompok A Tahun Pelajaran 2017/2018.
2. Untuk mendeskripsikan apakah kegiatan bermain puzzle dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di di TK Dharma Wanita Ringinpitu Tulungagung Kelompok A Tahun Pelajaran 2017/2018.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menambah pengetahuan, yaitu dalam melakukan penelitian di TK, khususnya untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini sehingga potensinya dapat dikembangkan secara optimal.

2. Secara Praktis

- a. Bagi guru, sebagai bahan masukan untuk menggunakan permainan puzzle dalam pembelajaran khususnya yang berkaitan dengan perkembangan kognitif di sekolah.
- b. Bagi anak, hendaknya penelitian ini dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak.
- c. Bagi Kepala Sekolah, sebagai masukan untuk memfasilitasi alat permainan-permainan bagi anak di sekolah, terutama yang merangsang perkembangan kognitif anak.
- d. Bagi Peneliti lain, dapat dijadikan bahan untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang manfaat alat-alat edukatif terkait dengan upaya pengembangan aspek kognitif anak usia 5-6 tahun agar menggunakan permainan puzzle dalam meningkatkan perkembangan anak usia 5-6 tahun.

E. Hipotesis Tindakan

Hipotesis dalam penelitian ini adalah jika kegiatan bermain puzzle diterapkan dengan baik, maka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK Dharma Wanita Ringinpitu Tulungagung Kelompok A Tahun Pelajaran 2017/2018.

F. Definisi Istilah

1. Definisi Konseptual

- a. Puzzle merupakan permainan yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkainya. Oleh karena itu lambat laun, mental anak juga terbiasa untuk bersikap tenang, tekun dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu. Keberhasilannya menyusun puzzle akan membangkitkan rasa percaya diri. Rasa percaya dapat menambah rasa aman pada anak.⁶
- b. Kemampuan kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir. Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf. Salah satu teori yang berpengaruh dalam menjelaskan perkembangan kognitif ini adalah teori Piaget.⁷ Kemampuan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya sehingga dengan pengetahuan yang didapatkannya tersebut anak dapat melangsungkan hidupnya.

2. Definisi Operasional

Penelitian yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak melalui Kegiatan Bermain Puzzle di TK Dharma Wanita Ringinpitu Tulungagung Kelompok A Tahun Pelajaran 2017/2018” mengkaji tentang pelaksanaan perkembangan anak melalui kegiatan

⁶ Risang Melati, *Kiat Sukses Menjadi Guru PAUD yang disukai Anak-anak*, Yogyakarta: Araska, 2012), hal. 97.

⁷ Mulyono Abdurrahman, *Anak Berkesulitan Belajar*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), hal.

bermain puzzle dan kegiatan bermain puzzle dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK Dharma Wanita Ringinpitu Tulungagung Kelompok A Tahun Pelajaran 2017/2018.

G. Sistematika Pembahasan

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

BAB I: Pendahuluan, Pada bab ini penulis membahas berbagai gambaran singkat untuk mencapai tujuan penulisan yang meliputi: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan masalah, manfaat penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

BAB II: Kajian Pustaka, Pada bab ini membahas tentang kemampuan kognitif anak, kegiatan bermain puzzle penelitian terdahulu yang relevan dan paradigma penelitian.

BAB III: Metode Penelitian, pada bab ini pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, kehadiran penelitian sumber data, prosedur pengumpulan data, teknik analisis data, pengecekan keabsahan data.

BAB IV: Paparan Data, memaparkan data-data dari hasil penelitian yang disajikan dengan topik sesuai dengan pertanyaan-pertanyaan penelitian dan hasil analisis data, paparan data tersebut diperoleh dari observasi, serta dokumentasi yang telah dilakukan peneliti dalam setiap kegiatan pra-tindakan, siklus 1, siklus 2 dan siklus 3 serta temuan penelitian.

BAB V Pembahasan hasil penelitian yang dilakukan peneliti. Memuat gagasan peneliti, keterkaitan antara teori-teori dengan temuan penelitian, serta menafsirkan dan menjelaskan temuan yang diungkap dari lapangan. Dari sinilah peneliti dapat mengklasifikasikan data-data dalam rangka mengambil kesimpulan penyajian.

BAB VI: Penutup, Bab ini merupakan bab terakhir dari pembahasan dan penelitian dalam penulisan skripsi ini, yaitu menyimpulkan hasil penelitian secara menyeluruh. Kemudian dilanjutkan dengan memberikan saran-saran sebagai perbaikan dari segala kekurangan.