

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini ialah awal pada kesuksesan pada jenjang-jenjang pendidikan berikutnya. Pendidikan anak usia dini ialah jenjang pendidikan yang dijalani setiap anak didik sebelum memasuki pendidikan sekolah dasar. Pendidikan anak usia dini satu upaya pendidikan / pembinaan yang ditunjukkan dengan pemberian rangsangan secara utuh, ialah bisa membantu perkembangan serta pertumbuhan anak (Rita Novianti, 2021:1-3). Usia dini ialah anak masa prasekolah yang memerlukan perkembangan serta pertumbuhan individu. Pada masa disini anak ditandai dengan beragam periode-periode penting yang hendak terlansung pada kesibukan anak selanjutnya sampai akhir periode perkembangan anak selanjutnya. Potensi anak usia dini paling cepat berkembang pada periode keemasan / *golden ege*. Ada beragam potensi-potensi yang perlu dikembangkan pada anak usia dini antara lainnya ialah perkembangan kognitif anak. Perkembangan kognitif anak salah satu perkembangan yang paling cepat pada anak usia dini.

Dalam Pendidikan Anak Usia Dini ataupun pada Taman Kanak-kanak pengembangan kognitif dikenal dengan istilah daya pikir, yang ialah satu potensi / daya guna memahami beragam perihal yang bersifatkesibukan/ perilaku (Mujib Utsamani, 2020:2). Kemampuan kognitif anak diperlukan pada rangka mengembangkan pengetahuannya tentang apa yang anak lihat, dengar, rasa, raba, ataupun yang anak cium melalui panca indranya. Kognitif ialah kemampuan belajar / berpikir ataupun bisa didefenisikan kemampuan guna memahami serta mengerti sesuatu hal.

Perkembangan kognitif pada dasarnya tahapan-tahapan perubahan yang terlansung pada rentang kesibukan manusia agar anak sanggup melansungkan eksplorasi terhadap dunia sekitarnya. Dengan pengembangan aspek kognitif anak diharapkan sanggup guna memahami, mengolah informasi, memecahkan masalah, serta mengetahui sesuatu. Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan mulai

dari mekanisme anak berpikir serta kemampuan anak guna mengkoordinasikan beragam masalah ataupun menyelesaikan satu masalah. Kemampuan kognitif anak bisa dipergunakan selaku tolak ukur pertumbuhan kecerdasan (Khadijah, 2006:31). Perkembangan aspek kognitif anak bisa dilihat pada beragam kegiatan yang mereka lakukan yang didorong dengan rasa ingin tahu yang besar pada diri anak. Kognitif anak cepat berkembang, apalagi dengan bermain permainan yang mengenakan permainan / benda yang anak sukai. Dengan perihal termaksud peneliti memfokuskan pada salah satu alat permainan ialah permainan *Puzzle* guna mengetahui adakah pengaruh permainan *Puzzle* terhadap perkembangan aspek kognitif anak.

Puzzle ialah salah satu permainan alat permainan edukatif yang dimana pada permainan termaksud adanya kegiatan membongkar pasang serta menyusun kembali kepingan-kepingan termaksud pada bentuk gambar utuh. Dengan demikian, melalui penggunaan media *puzzle* termaksud anak bisa bergerak aktif sehingga kognitif anak bisa berkembang dengan baik, karena penggunaan *puzzle* disini memberikan pengalaman yang bisa membantu pada perkembangan kognitif anak. Bermain *puzzle* , bisa melatih anak guna mengetahui / mengenali ukuran, gambar, serta bentuk yang berbeda. Sebelum menyusun *puzzle* selaku bentuk awal, terlebih dahulu gambar diacak kemudian anak hendak mencoba menyusun pada sebuah bingkai dengan mekanisme menyambungkan potongan-potongan kecil selaku sebuah gambar awal guna bisa melatih daya ingat, belajar bermain, serta bisa melatih daya fikir anak (Wulan Diana, 2019:13-14).

Dengan mengenakan *puzzle* bisa menarik guna belajar serta tiada terlalu membosankan.

Pada umumnya kegiatan pembelajaran pada TK mengenakan pembelajaran belajar sambil bermain, karena dunia anak ialah dunia bermain. Belajar sambil bermain ialah salah satu mekanisme belajar yang sangat penting serta berpengaruh terhadap perkembangan anak. Pendidik mesti sanggup mengembangkan satu permainan guna bisa menstimulasi pertumbuhan serta perkembangan pada anak. Permainan ialah salah satu kegiatan yang disukai anak, karena sesuai dengan

karakteristik anak. Permainan juga stimulasi yang sangat penting guna anak, dimana anak bermain dengan mengenakan segenap emosi, perasaan, serta pikirannya (Nina Veronika, 2019:1-3).

Karena pentingnya merangsang perkembangan kognitif sejak dini mengharuskan pendidik maupun orangtua mengetahui permainan yang tepat digunakan bisa merangsang perkembangan kognitif anak. Dan diharapkan kognitif anak bisa berkembang maksimal sesuai dengan potensi anak miliki. Namun pada kenyataannya perkembangan kognitif anak pada TK AL-Ikhlas Aek Badak Julu masih terlihat kurang diberikan stimulasi karena media serta permainan yang digunakan kurang bervariasi serta terbatas, perihal disini yang menjadikan anak kurang tertarik guna mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan perihal termaksud peneliti ingin menstimulasi perkembangan aspek kognitif anak melalui permainan *puzzle*.

Berdasarkan hasil observasi serta pengamatan yang dilaksanakan terhadap peneliti pada awal Desember 2021 pada TK Al-Ikhlas Aek Badak Julu, bahwasanya pada TK termaksud kurangnya pengaplikasian media pembelajaran *puzzle*, metode yang digunakan pada TK termaksud belum variatif, pada TK termaksud masih terdapat beberapa anak mempunyai permasalahan pada perkembangan kognitif, dimana anak belum sanggup memecahkan tugas sederhana yang diberikan terhadap guru, misalnya anak belum sanggup mengenali benda pada ukuran kecil ke ukuran yang besar, anak belum sanggup menyusun kepingan-kepingan *puzzle*, serta anak belum sanggup menyusun *puzzle* ke bentuk awal gambar. Berdasarkan permasalahan yang ada, peneliti tertarik guna melaksanakan penelitian dengan judul **“Penggunaan Permainan *Puzzle* Dalam Perkembangan Kognitif Anak Di Tk Al-Ikhlas Aek Badak, Kecamatan Sayurmatangi, Tapanuli Selatan T/A 2021/2022.**

1.2 Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang pada kemukakan pada atas, lalu bisa diidentifikasi masalahnya selaku berikut:

1. Pentingnya *Puzzle* pada pengembangan kognitif anak

2. Guru kurang mengaplikasikan media pembelajaran
3. Masih terdapat beberapa anak yang perkembangan kognitifnya masih rendah
4. Masih tampak beberapa anak kemampuan memecahkan masalah masih rendah

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan Identifikasi masalah diatas, peneliti membatasi masalah yang hendak dikaji pada riset ini, ialah tentang “Perkembangan kognitif pada penggunaan permainan *Puzzle* pada Tk Al Ikhlas Aek Badak Julu

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar belakang batasan masalah diatas, lalu rumusan masalah riset disini ialah

1. Bagaimana pelaksanaan penggunaan permainan *puzzle* pada TK Al Ikhlas?
2. Bagaimana langkah-langkah penggunaan *puzzle* pada perkembangan kognitif anak pada TK Al Ikhlas?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, lalu tujuan riset disini ialah

1. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan penggunaan permainan pada TK AL-Ikhlas Aek Badak Julu.
2. Untuk mengetahui bagaimana langkah-langkah penggunaan permainan *Puzzle* pada perkembangan kognitif anak pada TK Al-Ikhlas.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat yang bisa diambil pada penelitian yang hendak dilangsungkan disini ialah:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Dapat menambah wawasan tentang penggunaan *Puzzle* terhadap aspek kognitif anak
 - b. Diharapkan sanggup memberikan data mengenai pengaruh permainan *puzzle* terhadap perkembangan kognitif anak.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

Dapat dijadikan referensi guna meneliti kian lanjut.

b. Bagi Anak

Dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak agar kian berkembang secara optimal

c. Bagi Pendidik

Dapat dijadikan salah satu sumber belajar serta bahan masukan guna mengenakan metode bermain *Puzzle* guna meningkatkan perkembangan aspek kognitif anak.

d. Bagi Paud

Bahan masukan terhadap kepala sekolah guna memperbaiki praktik-praktik pembelajaran guru agar selaku kian efektif serta efisien sehingga kualitas pembelajaran serta hasil belajar anak didik meningkat.

e. Bagi Orang tua

Diharapkan agar orangtua bisa menerapkan sekaligus menstimulasi anak didik secara tepat sehingga anak bisa memiliki kecerdasan yang optimal.