

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa, mereka selalu aktif, dinamis, antusias dan egosentris.

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Anak usia dini memiliki rentan waktu yang sangat berharga dibandingkan usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasannya sangat luar biasa. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik, dan berada pada masa proses perubahan berupa pertumbuhan, perkembangan, pematangan, dan penyempurnaan, baik pada aspek jasmani maupun rohaninya yang berlangsung seumur hidup, bertahap, dan berkesinambungan. Serta menentukan perjalanan dan masa depan anak secara keseluruhan, dan akan menjadi fondasi bagi penyiapan anak memasuki pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Oleh karena itu, PAUD harus memperoleh perhatian yang layak dari berbagai pihak baik keluarga, pemerintah, maupun masyarakat. Pendidikan yang di berikan kepada anak bukan hanya bagaimana dia belajar mempersiapkan diri untuk melanjutkan pendidikan selanjutnya tetapi ajarkan juga tentang agama.

Anak usia dini merupakan masa usia emas, dimana seluruh aspek perkembangannya berkembang pesat pada usia ini. Tugas pendidikan dan orang tua adalah mengoptimalkan tumbuh kembang disemua aspek perkembangannya yang meliputi bahasa, kognitif, fisik motorik, nilai agama dan moral serta sosial emosional. Pada dasarnya perkembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya sehingga dengan kemampuan yang didapatnya tersebut, anak akan dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai kodratnya.

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Usia dini merupakan usia dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Usia dini disebut sebagai usia emas (*Golden Age*).¹

Dalam Undang-Undang No.20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Ayat 14 menyatakan bahwa:“ Pendidikan adalah usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya masyarakat, bangsa dan negara.

Selanjutnya, di dalam Undang-Undang tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa pendidikan usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membentuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.²

Kemampuan kognitif diperlukan oleh anak dalam rangka mengembangkan pengetahuan tentang apa yang mereka lihat, dengar, rasa, raba melalui panca inderanya yang dimilikinya. Dalam arti luas kognitif ialah perolehan, penataan dan penggunaan pengetahuan.

Kognitif juga dapat diartikan dengan kemampuan belajar atau berfikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya,serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana.

Menurut Maslihah kognitif sendiri dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mengerti sesuatu. Artinya, mengerti menunjukkan kemampuan untuk menangkap sifat, arti, atau keterangan mengenai sesuatu serta mempunyai

¹ Khadijah (2016), *Pendidikan Prasekolah*, Medan: Perdana Publishing, h.3.

² Undang-Undang No.20 Tahun 2003 .

gambaran yang jelas terhadap hal tersebut. Kemudian Yusuf mengemukakan bahwa kemampuan kognitif ialah kemampuan anak untuk berfikir lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah, berkembangnya kemampuan kognitif ini akan mempermudah anak menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga ia dapat berfungsi secara wajar dalam kehidupan masyarakat sehari-hari.³

Menurut Sujiono dalam buku Khadijah penerapan media terdapat beberapa fungsi dapat pengembangan kognitif anak yaitu merangsang anak melakukan kegiatan, pemikiran, perasaan perhatian, minat mengembangkan imajinasi, melatih kepekaan berfikir dan digunakan sebagai alat permainan. Dalam hal ini ketersediaan media sangat berpengaruh dalam proses perkembangan anak. Azwandi menyatakan fungsi media di dalam proses belajar mengajar dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar, media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar dan interaksi antara siswa.⁴

Dalam hal ini ketersediaan media sangat berpengaruh dalam proses perkembangan anak. fungsi media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar, media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar dan interaksi.

Penggunaan media dalam pembelajaran sangat membantu anak dalam belajar. kegiatan bermain secara langsung berperan dalam perkembangan kognitif. Dalam hal ini penulis menggunakan media puzzle sebagai media yang digunakan di RA-Arfalis medan Permainan puzzle merupakan permainan edukatif yang dapat digunakan oleh anak untuk belajar. puzzle merupakan permainan yang dapat meningkatkan daya ingat anak, melatih nalar, mengasah otak dan membiasakan

³ Khadijah (2016), *Pengembangan kognitif Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing, h.31-32.

⁴ Ibid., h.125.

kemampuan berbagi. Menurut hamid bahri tujuan dari permainan puzzle yaitu melatih ketelitian dapat mengembangkan kognitif anak kesabaran dan konsentrasi.

Oleh karena itu pembelajaran anak usia dini memerlukan alternatif media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan anak yang mampu menarik perhatian sehingga anak menjadi aktif dan tercipta suasana yang menyenangkan dalam kegiatan bermain sambil belajar. Melalui bermain, anak dapat menemukan hal baru. Bermain adalah salah satu pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pendidikan anak usia dini sebagai upaya meningkatkan kognitif anak. Dengan menggunakan strategi, metode, materi atau bahan dan media yang menarik, permainan dapat diikuti anak secara menyenangkan.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di RA-Arfalis Medan, maka perlu adanya media pembelajaran yang lebih inovatif, agar kegiatan belajar lebih menarik dan menyenangkan. Dengan demikian peneliti bermaksud untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang menarik dan sederhana, media tersebut adalah Puzzle.

Pada masa anak usia dini, stimulasi yang paling baik di berikan kepada anak adalah melalui media permainan puzzle. Karena puzzle merupakan langkah yang tepat bagi pembelajaran anak agar lebih menarik, cepat mempelajari, menguasai, dan mempraktikkan suatu materi pembelajaran yang di sampaikan oleh pendidik.

Puzzle adalah salah satu alat permainan edukatif dalam pembelajaran yang termasuk kriteria alat permainan dengan nilai fleksibilitas dalam merancang pola-pola yang hendak dibentuk sesuai dengan yang di persiapkan.

Sangat penting dalam proses pembelajaran guru dapat menarik perhatian serta minat anak. Disini penulis bermaksud untuk menarik minat dan perhatian anak melalui media gambar berbentuk puzzle untuk menarik perhatian atau fokus anak serta perbedaan tiap warna pada potongan puzzle, dan menumbuhkan rasa penasaran pada diri anak. Dengan tujuan agar anak dapat tertarik, berkonsentrasi atau terfokus pada gambar dan mampu menggunakan daya fikir untuk dapat memecahkan suatu teka teki atau masalah dengan koordinasi mata dan tanganya sehingga kognitif anak dapat berkembang baik dengan media yang menarik.

Berdasarkan hasil observasi di RA Arfalis terdapat beberapa anak yang belum mengetahui permainan puzzle dan tidak adanya penggunaan media pembelajaran di dalam kelas sehingga uraian diatas penulis tertarik untuk meneliti kecerdasan kognitif anak dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE DALAM MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA ARFALIAS MEDAN TAHUN AJARAN 2020/2021”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas,maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kegiatan penggunaan media puzzle dalam proses pembelajaran belum pernah dilakukan di RA Arfalis.
2. Sebagian anak belum tau cara bermain puzzle.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah agar diperoleh penelitian yang terfokus dan tidak terjadi perluasan pengkajian maka dilakukan pembatasan masalah yaitu tentang: Pengembangan media puzzle dalam meningkatkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di RA Arfalis Medan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Pengembangan media puzzle dalam meningkatkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di RA Arfalis Medan?
2. Apakah media puzzle yang dikembangkan layak digunakan untuk meningkatkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di RA Arfalis Medan?
3. Apakah media puzzle yang dikembangkan dapat meningkatkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di RA Arfalis Medan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana pengembangan media puzzle dalam meningkatkan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA-Arfalis Medan.
2. Untuk mengetahui kelayakan media puzzle yang dikembangkan dapat meningkatkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di RA-Arfalis Medan.
3. Untuk mengetahui media puzzle yang dikembangkan dapat meningkatkan kognitif anak usia 5-6 tahun.

F. Manfaat Penelitian

Secara garis besar, penelitian ini dapat bermanfaat khususnya bagi siswa dan guru.

- b. Bagi Anak, Puzzle ini dapat mengembangkan kognitif anak serta dapat merangsang daya berfikir dalam bentuk visualisasi dan gambar untuk memecahkan masalah atau menemukan jawaban.
- c. Bagi Guru, Puzzle dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran dalam menyampaikan materi pembelajaran dan memberikan alternative pemilihan media pengembangan yang cocok dalam pembelajaran.
- d. Bagi Peneliti selanjutnya, Puzzle ini dapat digunakan sebagai salah satu acuan untuk dapat lebih kreatif serta menambah wawasan dalam menciptakan media untuk pembelajaran bagi dunia pendidikan khususnya pendidikan anak usia dini.