

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.<sup>1</sup> Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan kepada seluruh aspek kepribadian anak. Oleh karena itu, PAUD memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal.

Lembaga PAUD perlu mengadakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak secara agama, kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosional, dan seni yang merupakan dasar bagi anak untuk dan bersosialisasi dengan orang lain. Dari berbagai aspek tersebut pasti ada beberapa anak yang memiliki kendala, agar anak mampu mengembangkan 6 aspek tersebut salah satunya perlu menggunakan metode permainan *puzzle* untuk meningkatkan kognitif anak dengan cara guru

---

<sup>1</sup> Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017), 16.

memberikan motivasi, memberikan stimulus atau merangsang kepada anak sehingga anak akan terbiasa.

Masa emas (*Golden Age*) hanya sekali terjadi, sangatlah penting dalam merangsang pertumbuhan otak anak melalui perhatian, kesehatan anak, penyediaan gizi yang cukup, dan pelayanan pendidikan pada masa ini. *Golden age* atau priode emas merupakan suatu bagian dari perkembangan psikologis manusia. Dikatakan *golden age* karena masa-masa ini dimana 80% kemampuan otak untuk menyerap informasi yang sangat tinggi, apapun informasi yang diberikan akan berdampak kuat bagi anak pada masa-masa kemudian.<sup>2</sup>

Perkembangan kognitif adalah tahap demi tahap perubahan kemampuan kognisi yang meliputi pikiran, daya ingat, pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah dan merencanakan masa depan.<sup>3</sup> Perkembangan kognitif berhubungan dengan meningkatnya kemampuan masalah (*thinking*), memecahkan masalah (*problem solving*), mengambil keputusan (*decision making*), kecerdasan (*intelligence*), dan bakat (*aptitude*). Jadi, perkembangan kognitif pada anak menunjukkan adanya perkembangan dari cara anak berpikir.

Ulama islam membagi perkembangan kognitif berdasarkan empat periode, berdasarkan surah Ar-Rum ayat 54:

---

<sup>2</sup> Ahmad Yusuf Prasetiawan, Perkembangan Golden Age Dalam Prespektif Pendidikan Islam, *Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Dasar*, Vol. VI, No. 1, (Juni, 2019), 101.

<sup>3</sup> Leny Marinda, Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar, *Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, Vol. XIII, No. 1 (April, 2020), 120

اللَّهُ الَّذِي خَلَقَكُمْ مِنْ ضَعْفٍ ثُمَّ جَعَلَ مِنْ بَعْدِ ضَعْفٍ قُوَّةً ثُمَّ جَعَلَ  
 مِنْ بَعْدِ قُوَّةٍ ضَعْفًا وَشَيْبَةً يَخْلُقُ مَا يَشَاءُ وَهُوَ الْعَلِيمُ الْقَدِيرُ

*Artinya: “Allah lah yang menciptakan kamu dari keadaan lemah, kemudian Dia menjadikan (kamu) setelah keadaan lemah itu menjadi kuat, dan kemudian Dia menjadi (kamu) setelah kuat itu lemah (kembali) dan berubah. Dia menciptakan apa yang Dia kehendaki. Dan Dialah Maha Mengetahui, Maha Kuasa”. (QS. Ar-Rum: 54).*

Berdasarkan ayat di atas, tahap perkembangan kognitif melalui tahap periode perkembangan, periode pencapaian kematangan, periode tengah dan periode lanjut usia.<sup>4</sup>

Pengamatan yang ada di sekolah Tk Pembina Cipocok Kota Serang, keahlian kognitif melalui permainan *puzzle* hewan kelompok A masih mengalami kesulitan dalam mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk dan pasangan, serta dalam menyusun gambar menjadi bentuk utuh, kesulitan dalam hal mengenalkan bentuk, warna gambar hewan. Sehingga perkembang kognitif anak kelompok A Tk Pembina Cipocok Kota Serang belum berkembang secara optimal.

Salah satu kegiatan yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak yaitu kegiatan permainan *puzzle* hewan. Permainan *puzzle* adalah suatu

---

<sup>4</sup> Imam Hanafi, Eko Adi Sumitro, Perkembangan Kognitif Menurut “Jean Piaget” dan Implikasinya Dalam Pembelajaran, *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. III, No. 2, (Juli-Desember, 2019), 88

alat atau media ataupun tulisan yang dapat membentuk potongan-potongan kecil berupa gambar atau tulisan yang dapat membentuk suatu kata atau suatu gambar yang tersusun dan dapat membantu siswa untuk melatih kesabaran, kekompakkan, kerjasama, ketelitian, melatih koordinasi mata dan tangan dengan menggunakan otot kecil, khususnya tangan dan jari-jari tangan.<sup>5</sup>

Berdasarkan hasil Observasi permasalahan anak yang ditemukan dilapangan yang dilakukan di TK Pembina Cipocok Kota Serang, melihat anak bahwa memiliki kemauan untuk bermain seperti *puzzle*, tetapi mengembangkan kemampuan kognitif anak belum mengenal bentuk, warna, gambar hewan, anak merasa sulit dalam menyusun, perkembangan kognitif anak belum mengenal berbagai pola *puzzle* hewan, media yang ada disekolah masih sedikit.

Berdasarkan hasil Pra Peneliti yang dilakukan peneliti di TK Pembina Cipocok Kota Serang, bahwa kegiatan yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak yaitu kegiatan bermain *puzzle*, karena dari bermain *puzzle* anak mendapat pengetahuan seperti mengenal bentuk, warna, memasangkan kepingan-kepingan *puzzle*, melatih kesabaran, melatih motorik halus dan lain sebagainya. Dengan permainan *puzzle* dapat merangsang kognitif anak dan melatih daya pikir anak bahkan mengembangkan pemahaman anak dalam belajar. Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian dengan kegiatan bermain *puzzle*. Di sekolah tersebut ada tersedia alat bermain sebagai media

---

<sup>5</sup> Rahmawati Matondang, dkk, *Ragam Media Pembelajaran Di SD/MI Untuk Pembelajaran PPKN*, (Batu: Literasi Nusantara, 2021), 145.

pembelajaran. Hanya saja guru yang kurang mempergunakan dalam pembelajaran yang berkaitan dengan perkembangan kognitif dan pada saat anak bermain.<sup>6</sup> Berdasarkan uraian diatas maka peneliti menyusun judul “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan *puzzle* Hewan Bagi Anak Usia Dini 4-5 Tahun Di TK Pembina Cipocok Kota Serang.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan di TK Pembina Cipocok Kota Serang:

1. Kemampuan kognitif anak belum mengenal bentuk, warna, gambar hewan.
2. Perkembangan kognitif anak belum mengenal berbagai pola *puzzle* hewan.
3. Anak merasa sulit dalam menyelesaikan menyusun kepingan *puzzle*.
4. Media yang ada disekolah masih sedikit.

## **C. Batasan Masalah**

Mengetahui terlalu banyaknya permasalahan yang ada maka penelitian ini membatasi masalah yang akan diteliti. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini meliputi: kemampuan kognitif yang diteliti yaitu meningkatkan kemampuan kognitif melalui permainan *puzzle* hewan bagi anak usia dini 4-5 tahun di TK Pembina Cipocok Kota Serang.

---

<sup>6</sup> Hasil Observasi Pra Peneliti, 26 September 2022.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan permainan *puzzle* hewan dalam meningkatkan kognitif bagi anak usia dini di TK Pembina Cipocok Kota Serang?
2. Bagaimana meningkatkan kemampuan kognitif melalui permainan *puzzle* hewan bagi anak usia dini di TK Pembina Cipocok Kota Serang?

#### **E. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui pelaksanaan permainan *puzzle* hewan dalam meningkatkan kognitif bagi anak usia dini di TK Pembina Cipocok Kota Serang.
2. Untuk mengetahui meningkatkan kemampuan kognitif melalui permainan *puzzle* hewan bagi anak usia dini di TK Pembina Cipocok Kota Serang.

#### **F. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Teori tentang kemampuan kognitif anak yang ditingkatkan melalui permainan *puzzle* hewan menambah wawasan pengetahuan tentang perkembangan kognitif.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan secara praktis dapat bermanfaat untuk:

a. Manfaat bagi peneliti selanjutnya

Dapat menambah wawasan keilmuan, kemandirian, inovatif bagi peneliti, dapat memperluas pengetahuan tentang perkembangan kemampuan kognitif anak dan juga memberikan pengalaman yang berharga untuk membangun inovasi dalam dunia pendidikan melalui pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif.

b. Bagi orang tua

Untuk menambah pengetahuan baru bagaimana cara yang baik dalam meningkatkan kognitif melalui permainan *puzzle* hewan.

c. Manfaat bagi pendidik

Dapat memberikan alternatif pengelolaan kelas yang efektif bagi guru dan menjadikan permainan *puzzle* hewan sebagai alternatif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak.

d. Bagi sekolah

Penelitian dapat dijadikan acuan dalam upaya pengadaan inovasi pembelajaran bagi guru-guru lain dan juga memotivasi mereka untuk selalu melakukan inovasi untuk menemukan permainan-permainan dalam pembelajaran yang paling tepat dan afektif.

e. Bagi siswa

Untuk menambahkan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak sehingga anak berani untuk mengungkapkan ide-ide, bersosialisasi dengan temannya.

## G. Sistematika Penulisan

Adanya penulis sistematika penulisan ini agar mempermudah dalam menyusun penulisan skripsi ini, penulisan membagi skripsi menjadi 5 bab dengan sebagai berikut:

Bab I adalah Pendahuluan: Bab ini Berisi Tentang Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

Bab II adalah Kajian Teori: Bab ini Berisi Tentang Anak Usia Dini 4-5 Tahun: Pengertian Anak Usia Dini, Karakteristik Anak Usia 4-5 Tahun, Perkembangan Kemampuan Kognitif 4-5 Tahun: Pengertian Kemampuan Kognitif 4-5 Tahun, Karakteristik Perkembangan Kemampuan Kognitif 4-5 Tahun, Permainan *Puzzle* Hewan, Penelitian Terdahulu dan Kerangka Berpikir.

Bab III adalah Metode Penelitian: Bab ini Berisi Tentang Setting Penelitian, Jenis Penelitian, Prosedur Tiap Siklus, Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data, Teknis Analisis Data dan Indikator Keberhasilan PTK.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan: Bab ini Berisi Tentang Deskripsi pelaksanaan penelitian, Hasil Penelitian, Hasil Dampak Tindakan Tiap Siklus, Refleksi Siklus Sebelumnya, Rencana Perbaikan Siklus, Pembahasan.

Bab V Penutup: Bab ini Berisi Tentang Simpulan dan Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN