

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diberikan kepada anak usia dibawah tujuh tahun. Di indonesia kategori anak usia dini adalah anak berusia 0 hingga 6 tahun. Anak usia dini lahir ke dunia dengan membawa segenap potensi (kecerdasan) yang dianugerahkan tuhan, namun potensi-potensi tersebut tidak akan berkembang dan muncul secara optimal pada diri anak jika tidak distimulasi sejak usia dini. Anak usia dini merupakan masa keemasan (*golden age*) yang hanya terjadi satu kali dalam masa perkembangan kehidupan, sekaligus masa yang kritis bagi kehidupan anak.²

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang ditujukan untuk anak usia 3 sampai 6 tahun, dan undang-undang nomor 20 tahun 2003 pasal 28 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar. Lalu, pendidikan perlu diajarkan sejak anak lahir sampai berusia 6 tahun. Sementara undang-undang nomor 23 tahun 2002 tentang perlindungan anak dalam pasal 4 menyatakan bahwa setiap anak berhak untuk hidup, tumbuh, berkembang, dan berpartisipasi secara wajar sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan serta mendapat perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi.

Anak usia 4-6 tahun merupakan bagian dari anak usia dini yang secara terminologi disebut sebagai anak usia pra sekolah (*golden age*). Pada masa ini terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini merupakan tempo untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan kognitif,

² Mulianah khaironi dkk, pendidikan karakter anak usia dini, Vol. 1, No. 2, jurnal golden age universitas hamzanwadi, 2017, (83).

fisik, bahasa, seni, sosial emosional, disiplin diri, nilai-nilai agama, konsep diri dan kemandirian. Anak membutuhkan rangsangan pendidikan yang sesuai dengan perkembangan dan potensi anak.³

Pandangan islam menyatakan bahwa setiap tindakan yang dilakukan, pasti memiliki landasan hukum baik dari sumber naqliyah maupun sumber aqliyah. Hal ini juga berlaku pada pelaksanaan pendidikan untuk anak usia dini. Terkait dengan pelaksanaan pendidikan anak usia dini, dapat mengacu pada firman Allah berikut ini:

وَاللّٰهُ اَخْرَجَكُمْ مِّنْ بُطُونِ اُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُوْنَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْاَبْصَارَ
وَالْاَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُوْنَ ٧٨

Artinya : “Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun dan dia menjadikan bagi kamu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani agar kamu bersyukur” (An – nahl : 78).”⁴

Berdasarkan ayat di atas, dapat dipahami bahwa bayi dilahirkan dalam kondisi lemah, tidak berdaya, dan tidak memiliki pengetahuan apa pun. Namun, Tuhan telah memberikan kepada bayi yang baru lahir kemampuan untuk mendengar, melihat, dan memiliki hati nurani (yang dalam pandangan yang benar, pusatnya berada di dalam hati). Menurut pendapat lain, pusatnya adalah otak. Dengan demikian, manusia dapat membedakan antara hal-hal yang bermanfaat dan yang berbahaya. Kemampuan dan panca indera ini diperoleh seseorang secara bertahap, yaitu perlahan-lahan. Semakin seseorang tumbuh, maka kemampuan mendengarnya, melihat, dan berpikir juga akan meningkat hingga dia mencapai usia dewasa yang matang. Dengan kemampuan mendengar, melihat, dan hati nurani (akal) tersebut, anak akan

³ Adzroil ula al etivali dkk, Pendidikan Pada Anak Usia Dini, Vol. 10, No. 2, Jurnal Penelitian medan agama, 2019, (215).

⁴ Kementrian agama RI

menerima berbagai pengaruh dan pendidikan dari lingkungan di sekitarnya seiring dengan perkembangannya.⁵

Perkembangan kognitif adalah salah satu domain dalam taksonomi pendidikan. Umumnya, kognisi merujuk pada Potensi intelektual, yang terbagi menjadi beberapa tahap: pengetahuan, Pemahaman, aplikasi, analisis, Sintesis, dan evaluasi. Domain kognitif mencakup aktivitas mental (otak). Pemahaman kognitif ini menunjukkan bahwa kognitif memiliki masalah terkait kemampuan untuk mengembangkan kapasitas yang masuk akal. Teori kognitif lebih menekankan pada cara proses atau upaya untuk mengoptimalkan kemampuan komponen rasional individu lain. Proses pembelajaran progresif seperti perhatian, memori, dan pemikiran logis merupakan bagian dari pertumbuhan kognitif anak. Keterampilan ini perlu dibangun supaya anak bisa mengolah informasi dan belajar untuk menilai, menganalisis, mengingat, membandingkan, dan memahami hubungan sebab-akibat. Dengan latihan dan pengajaran yang baik, kemampuan berpikir dan belajar anak dapat ditingkatkan.

Pertumbuhan kognitif anak, meliputi proses belajar yang berkelanjutan seperti perhatian, memori, dan pemikiran logis. Kemampuan ini perlu dikembangkan agar anak dapat menerima informasi, mengevaluasi, menganalisis, mengingat, membandingkan, dan memahami hubungan sebab akibat. Perkembangan kemampuan berpikir Sering terkait dengan faktor genetika, tetapi sebagian besar dapat diperoleh. Kemampuan menganalisis dan menguasai materi bisa ditingkatkan melalui latihan atau dengan pemberian stimulasi yang sesuai. Otak anak-anak berkembang akibat dari

⁵ Neneng Uswatun Hasanah, Konsep Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Perspektif Islam, (Jurnal Pdf, At-Ta'dib Vol.4 No.2 Sya'ban 1429, 2015), 22.

pengalaman baru, dan ini sering terlihat dalam apa yang dapat dilakukan anak-anak saat ini.⁶

Kemampuan kognitif sebagai suatu proses berpikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu. Salah satu kemampuan kognitif yang dapat dikembangkan anak yaitu mengenal konsep bentuk, warna, dan ukuran pada anak penting dilakukan sebab warna, bentuk, dan ukuran merupakan ciri yang paling terlihat dalam dunia sekeliling kita dan dapat membantu anak menyelesaikan masalah dalam kehidupan, serta beradaptasi dengan lingkungannya.

Standar perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun berdasarkan standar tingkat pencapaian perkembangan anak (STTPA), anak usia 5-6 tahun diharapkan sudah memiliki kemampuan kognitif dalam lingkup perkembangan berfikir simbolik yaitu mengenali konsep angka. Anak seharusnya mampu menyebutkan lambang bilangan 1 hingga 10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Selain itu, anak juga diharapkan dapat mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan serta mempresentasikan simbol dalam bentuk benda. Hal ini menunjukkan bahwa anak pada usia ini sudah seharusnya memiliki pemahaman dasar tentang angka dan bilangan.⁷

Pengembangan kognitif yaitu satu pengembangan kemampuan dasar anak, yang bertujuan agar anak mampu meningkatkan kemampuan dan kreativitas sesuai dengan tahap perkembangan. Di samping itu, anak dapat mengembangkan pengetahuan yang sudah diketahui dengan pengetahuan yang baru diperolehnya. Dalam pelaksanaan pengembangan kognitif,

⁶ Ranianisa rahmi dkk, pentingnya perkembangan kognitif pada anak, vol.9 no.2, Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri, 2023, (5061).

⁷ Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik Indonesia No. 137, 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini.

kegiatan harus disesuaikan dengan kondisi lingkungan serta dikaitkan dengan tema. Bermain sambil belajar dapat mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini. Aspek perkembangan yang dapat dikembangkan antara lain adalah nilai agama moral, kognitif, fisik motorik, bahasa, sosial emosional, dan seni.⁸

Permainan edukatif merupakan segala bentuk permainan yang dirancang agar memberikan manfaat pengalaman pendidikan atau Pengalaman belajar kepada pemainnya termasuk anak-anak. Menurut khobir permainan edukatif yaitu suatu kegiatan yang menyenangkan dan merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Permainan edukatif memiliki sifat-sifat seperti bongkar pasang, pengelompokan, memadukan, mencari padanan, merangkai, membentuk, menyusun dan lain sebagainya. Namun setiap permainan yang diterapkan di sekolah harus melihat media, tempat, kecocokan dan tingkat kesukaran dari permainan itu sendiri. Mulyasa menyatakan bahwa bermain yang dijadikan sebagai pendekatan Pembelajaran hendaknya memperhatikan tahapan perkembangan anak. Dengan demikian dalam bermain harus memperhatikan kematangan atau perkembangan anak, alat yang akan digunakan, dan tempat bermain anak itu sendiri.

Permainan edukatif mencakup tidak hanya permainan modern, tetapi juga permainan tradisional. Permainan modern tidak selalu harus mahal; yang penting bagi orang tua untuk dipahami adalah manfaat dari permainan itu sendiri. Menurut indrijati ada beberapa kriteria yang perlu dipertimbangkan saat membeli permainan agar bermanfaat dan mendidik bagi anak, yaitu, yang pertama, dapat merangsang aktivitas fisik untuk menjaga kesehatan tubuh; yang kedua, aman untuk kesehatan dan fisik; yang ketiga, dapat membantu anak untuk eksplorasi dan bereksperimen; yang keempat, dapat

⁸ Aisyah, mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui permainan balok, Vol. 02, No. 02, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2020, (38).

dirakit dan dibongkar; yang kelima, dapat memotivasi anak untuk meniru perilaku dan pola pikir orang dewasa. Permainan tradisional juga memiliki pengaruh, seperti yang dinyatakan oleh indrijati bahwa permainan tradisional itu penting untuk anak dalam melestarikan warisan budaya dan mengenalkan anak pada permainan tradisional daerah. Selain itu, permainan tradisional memiliki variasi dalam setiap permainannya. Contoh permainan edukatif untuk meningkatkan kemampuan Kognitif anak adalah dengan bermain puzzle. Bermain puzzle adalah aktivitas menyusun suatu bentuk atau gambar tertentu. Salah satu alat permainan anak yang dapat merangsang kognitif adalah puzzle. Puzzle adalah permainan yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak karena saat bermain puzzle, anak akan berusaha memecahkan masalah, yaitu menyusun gambar.⁹

Permainan puzzle merupakan aktivitas yang bertujuan untuk melatih anak berpikir kreatif dalam menyusun gambar-gambar puzzle yang telah disediakan. Aktivitas ini memiliki tujuan khusus, yaitu melatih kreativitas anak, dan juga dapat meningkatkan aspek kognitif serta motorik halus pada anak-anak. Puzzle adalah jenis permainan yang berupa teka-teki atau bongkar pasang yang menyenangkan serta dapat dinikmati oleh anak-anak dan orang dewasa. Meskipun begitu, permainan puzzle sangat penting dalam mengasah imajinasi serta pemikiran inovatif seseorang. Hal ini karena pemain dituntut untuk fokus dan memanfaatkan pikiran mereka secara maksimal guna menyelesaikannya. Puzzle terdiri dari potongan-potongan yang terpisah, yang dapat disatukan kembali menjadi berbagai bentuk. Salah satu mainan rakitan yang paling biasa adalah balok-balok kayu sederhana yang berwarna-warni.

⁹ Nina veronica, permainan edukatif dan perkembangan kognitif anak usia dini, Vol. 4, No. 2, jurnal anak usia dini dan pendidikan anak usia din, 2018, (52-53).

Mainan jenis ini cocok untuk anak-anak yang menyukai kegiatan manual, pemecahan teka-teki, dan berimajinasi.¹⁰

Penelitian yang dilakukan oleh mefi Wulandari menunjukkan bahwa permainan puzzle secara signifikan berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. Hasil penelitian ini membuktikan adanya peningkatan perkembangan kognitif anak sebesar 12,25% setelah diberikan perlakuan di paud harapan ananda kota bengkulu. Peningkatan ini terlihat dari hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kontrol, dimana anak-anak dalam kelas eksperimen mengalami kenaikan perkembangan kognitif sebesar 12,25% setelah bermain puzzle.¹¹

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pra-penelitian di RA Alwardah Pandeglang terdapat beberapa permasalahan yang mempengaruhi perkembangan kemampuan kognitif anak salah satunya adalah masih ada anak yang kesulitan atau belum lancar dalam menyebutkan lambang bilangan 1-10, bahkan ada juga anak yang belum bisa sama sekali menyebutkan lambang bilangan 1 hingga 10. Hal ini menunjukkan bahwa masih terdapat kesenjangan antara kemampuan anak dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA), khususnya dalam aspek kognitif pada indikator mengenal lambang bilangan 1-10. Seharusnya, pada rentang usia 5-6 tahun, anak sudah mampu menyebutkan lambang bilangan 1 sampai 10 secara lancar. Namun, berdasarkan hasil observasi, masih terdapat beberapa anak yang belum mencapai kemampuan tersebut. Kondisi ini mengindikasikan bahwa perkembangan kognitif anak belum optimal dan memerlukan intervensi atau pendekatan pembelajaran yang lebih efektif,

¹⁰ Eka wahyu hidayati, penggunaan media puzzle kontruksi terhadap hasil belajar kognitif siswa SDN kemangsen II krian, Vol. 1, No. 1, Indonesia journal of islamic education studies, 2018, (64-65).

¹¹ Mefi Wulandari, skripsi:” Pengaruh perm puzzle terhadap perkembangan kognitif pada anak 5-6 tahun di paud harapan ananda kota bengkulu (Bengkulu: IAIN Bengkulu, 2019) 71.

menyenangkan, serta mampu menarik perhatian anak agar lebih fokus dalam mengikuti kegiatan belajar di kelas. Berdasarkan hasil wawancara tentang permainan edukatif puzzle jarang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, pihak sekolah juga menyampaikan bahwa ketersediaan permainan edukatif, termasuk puzzle masih terbatas.¹² Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh permainan edukatif puzzle terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA al-wardah Pandeglang. Diharapkan melalui penelitian ini, pihak sekolah dapat mempertimbangkan penggunaan permainan edukatif seperti puzzle sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang menyenangkan dan efektif dalam menunjang perkembangan kognitif anak. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pendidik dan orang tua dalam memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan tahapan kemampuan perkembangan anak usia dini, khususnya dalam aspek kognitif.

B. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di ra al-wardah pandeglang?
2. Bagaimana permainan edukatif puzzle di ra al-wardah pandeglang?
3. Bagaimana pengaruh permainan edukatif puzzle terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di ra al-wardah?

¹² Hasil observasi pra -penelitian, tanggal 21 Februari 2025, di RA al-wardah Pandeglang

C. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mendeskripsikan bagaimana kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di ra al-wardah pandeglang
2. Untuk mendeskripsikan bagaimana permainan edukatif puzzle di ra al-wardah pandeglang
3. Untuk mendeskripsikan pengaruh permainan edukatif puzzle terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di ra al-wardah

D. Manfaat penelitian

Penelitian ini disusun dengan harapan dapat memberi manfaat antara lain :

1. Manfaat Teoritis : penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi dan menambah wawasan mengenai penelitian ini tentang variabel yang mempengaruhi kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun yaitu melalui permainan edukatif puzzle. Penelitian ini juga dapat dijadikan sarana dalam meningkatkan pengetahuan metode penelitian dan sarana menerapkan langsung teori yang didapat dibangku kuliah dalam kegiatan pembelajaran nyata.
2. Manfaat praktis
 - a. Bagi orang tua : penelitian ini 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 efektif. penelitian ini juga diharapkan agar orang tua dapat menerapkan sekaligus menstimulasi anak didik secara tepat sehingga seorang anak dapat memiliki kecerdasan yang optimal.

- b. Bagi guru : penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu sumber informasi untuk mengetahui pengaruh permainan edukatif puzzle terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA al-wardah pandeglang.
- c. Bagi siswa : penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif melalui permainan puzzle pada anak.

E. Sistematika Pembahasan

Dalam sistematika pembahasan peneliti membagi kedalam dan sub bab yang tersusun sebagai berikut:

Bab Kesatu Pendahuluan, meliputi : Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Pembahasan.

Bab Kedua Kajian Teoretik, meliputi : Kajian Teoretik membahas tentang Kemampuan kognitif meliputi pengertian kemampuan kognitif, tahapan perkembangan kognitif, karakteristik perkembangan kognitif, pengembangan kemampuan kognitif, faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak, dan indikator kemampuan kognitif. Permainan edukatif meliputi pengertian alat permainan edukatif, ciri-ciri alat permainan edukatif, dan manfaat permainan edukatif bagi anak. Puzzle sebagai permainan edukatif meliputi pengertian puzzle, manfaat permainan puzzle bagi anak usia dini, dan indikator permainan edukatif puzzle. Anak usia dini meliputi pengertian anak usia dini, dan karakteristik anak usia dini. Penelitian terdahulu, kerangka berpikir dan hipotesis penelitian.

Bab Ketiga Metodologi Penelitian, meliputi : jenis penelitian, tempat penelitian, waktu penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab Keempat Hasil Penelitian dan Pembahasan, meliputi : Deskripsi hasil penelitian yang meliputi tentang Deskripsi Data tentang Permainan Edukatif Puzzle di RA Al-wardah Pandeglang dan Deskripsi Data tentang Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al-wardah Pandeglang. Uji Persyaratan Analisis, Pengujian Hipotesis, dan Pembahasan Hasil penelitian yang meliputi : Permainan Edukatif Puzzle di RA Al-wardah Pandeglang, Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al-wardah Pandeglang dan Pengaruh Permainan Edukatif Puzzle Terhadap kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al-wardah Pandeglang.

Bab Kelima Penutup yang terdiri dari Simpulan dan Saran-saran.