

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat bahkan sering dikatakan sebagai *golden age* (masa keemasan) yaitu usia sangat berharga dibandingkan usia selanjutnya. Rentangan anak usia dini menurut Pasal 28 UU Sisdiknas No.20/2003 ayat 1 adalah 0-6 tahun. Sementara menurut kajian rumpun keilmuan PAUD dan penyelenggaraannya di beberapa negara, PAUD dilaksanakan sejak usia 0-8 tahun.

Tujuan utama PAUD untuk membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan yang optimal di dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan pada masa dewasa. Tujuan penyerta PAUD untuk membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) di sekolah.

Melihat tujuan pendidikan seperti yang tertera dalam undang-undang tersebut pada dasarnya apabila tercapai secara maksimal apa yang menjadi tujuan pendidikan secara menyeluruh maka sumbangan pendidikan pada pembangunan nasional sangat besar. Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut bukan sesuatu hal yang mudah dicapai.

Proses pendidikan yang efektif hendaknya ditunjang dengan kurikulum yang relevan dengan sistem intruksional yang efektif dan didukung oleh sistem pelayanan bimbingan yang baik dan terarah. Dalam proses pembelajaran anak usia dini, pendidik memegang peranan penting sebagai seorang pendidik. Kedudukan pendidik dalam pendidikan anak usia dini sangat berperan untuk anak didiknya, baik dalam mengidentifikasi kebutuhan belajar dan menumbuhkan minat belajar anak, sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Maka dalam memberi pelayanan pendidikan pada anak usia dini diupayakan agar terciptanya pembelajaran yang menyenangkan (*joyful learning*)

dan bermakna (*meaning learning*) bagi anak. Anak dapat belajar melalui bermain, karena bermain itu dapat membantu anak-anak dalam mengekspresikan apa yang mereka rasakan dan amatlah menyenangkan.

Melalui permainan pembelajaran akan terasa menyenangkan dan dapat diserap anak dengan maksimal. Permainan juga dapat meningkatkan perkembangan anak, termasuk perkembangan kognitif. Kognitif adalah sebuah istilah yang digunakan untuk menjelaskan semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkenalkan, memulai, dan memikirkan lingkungannya. Kemampuan anak dalam menyusun kepingan-kepingan *puzzle* juga termasuk dalam perkembangan kognitif. Menurut Rismawati (2012: 142) aktivitas-aktivitas permainan yang bermutu dapat memberikan stimulasi maksimal bagi otak anak. Beberapa permainan bagi anak dapat memberikan manfaat bagi perkembangan dan keseimbangan otak anak (otak kiri, kanan, dan tengah), sehingga pada perkembangan otak tersebut berpengaruh terhadap perilaku anak di masa yang akan datang (setelah dewasa nanti).

Dengan menggunakan media *puzzle* kemampuan kognitif anak anak tercapai misalnya mengklasifikasikan benda berdasarkan warna atau bentuk atau ukuran, mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi dan kemampuan berfikir untuk memecahkan permasalahan yang sederhana (Permendiknas No.58 Tahun 2009).

Di PAUD Qurrota A'yun Mojolegi masih dikategorikan sebagai sekolah yang memiliki fasilitas alat pembelajaran yang minim, sehingga tenaga pendidik seringkali mengalami kesulitan saat proses pembelajaran, termasuk dalam mengembangkan kognitif melalui permainan sederhana. Permainan yang diberikan edukatif dan menarik pada saat anak mengenal untuk pertama. Tetapi saat permainan tersebut diulang-ulang maka anak merasa bosan dan tidak tertarik.

Berangkat dari permasalahan tersebut perlu adanya permainan dalam meningkatkan kognitif anak melalui permainan *puzzle*. Menurut Anggani Sudiono (2000:44) agar tujuan pembelajaran tercapai dan terciptanya proses

belajar mengajar yang tidak membosankan, guru dapat menggunakan media secara tepat. Artinya, media yang digunakan menarik bagi anak dan bervariasi.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas yang berjudul: “MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN *PUZZLE* PADA ANAK KELOMPOK USIA 5-6 TAHUN (KELAS KREATIF) DI PAUD QURROTA A’YUN MOJOLEGI BOYOLALI TAHUN AJARAN 2014/2015”.

B. Pembatasan Masalah

Tujuan pembatasan masalah untuk mempermudah arah dan maksud penelitian untuk dilaksanakan. Untuk itu pada penelitian ini hanya membatasi tentang.

1. Perkembangan kognitif yang dimaksudkan adalah kegiatan proses belajar mengajar yang dilakukan di sekolah. Yang dilaksanakan pada anak kelas kreatif di PAUD Qurrota A’yun Mojolegi Tahun ajaran 2014/2015, dengan menggunakan Tema Pekerjaan dan Tema Transportasi.
2. Perkembangan kognitif yang digunakan melalui permainan *puzzle* dengan alfabet, angka dan gambar.

C. Perumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah melalui Permainan *Puzzle* dapat Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok Usia 5-6 Tahun (Kelas Kreatif) di PAUD Qurrota A’yun Mojolegi Kecamatan Teras Kabupaten Boyolali Tahun Ajaran 2014/2015 ?”.

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada anak kelas kreatif di PAUD Qurrota A’yun Mojolegi Kecamatan Teras Kabupaten Boyolali Tahun Ajaran 2014/2015.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui besarnya peningkatan perkembangan kognitif melalui

permainan *puzzle*.

- b. Mendiskripsikan efektivitas permainan *puzzle* dalam meningkatkan perkembangan Kognitif.
- c. Untuk mengetahui manfaat permainan *puzzle* dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak kelas kreatif di PAUD Qurrota A'yun Mojolegi Boyolali.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian tentang meningkatkan perkembangan kognitif melalui permainan *puzzle* pada anak kelas kreatif di PAUD Qurrota A'yun Mojolegi Boyolali ini akan memberikan pengetahuan dan pengalaman baru untuk anak dalam ilmu pengetahuan tentang pembelajaran di Taman Kanak-kanak.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Anak:

- 1) Meningkatkan keaktifan belajar anak sebagai alternatif dalam belajar untuk meningkatkan perkembangan kognitif.
- 2) Memberikan permainan yang menyenangkan dan menarik untuk anak.

b. Manfaat Bagi Guru:

- 1) Membantu mempermudah pelaksanaan pembelajaran dengan permainan *puzzle* untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak.
- 2) Memberikan masukan pada guru dalam menentukan permainan yang dikembangkan dalam pembelajaran.
- 3) Sebagai alternatif bagi guru untuk memilih permainan dalam meningkatkan kognitif.

c. Manfaat Bagi Sekolah:

- 1) Memberikan permainan yang menyenangkan untuk anak agar menarik perhatian dalam belajar.
- 2) Memberikan pengetahuan baru secara praktek langsung dalam mengembangkan kognitif.