

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak merupakan amanah yang diberikan Allah kepada umatnya untuk dijaga dan diberikan bekal ilmu untuk menunjang masa depan anak di kehidupan dunia maupun di akhirat. Apalah jadinya seorang anak yang hidup tanpa dibekali ilmu pengetahuan, bagaikan dunia gelap tanpa cahaya. Orang tua diharapkan mampu memberikan hak anak untuk mendapat pendidikan yang layak. Di usia anak dari 0-6 tahun diharapkan anak mendapat pendidikan secara maksimal. Karena pada masa itu perkembangan anak berkembang secara optimal.

Setiap individu yang dilahirkan ke dunia ini memiliki potensi yang unik. Potensi tersebut bisa bersifat bawaan yang tidak dapat diubah, namun ada juga yang dapat dikembangkan. Potensi yang dapat dimodifikasi misalnya adalah karakteristik fisik seperti bentuk wajah, mata, hidung, dan telinga. Secara keseluruhan, potensi ini mencerminkan gambaran menyeluruh tentang individu yang akan termanifestasi dengan jelas jika mendapat rangsangan yang tepat. Rangsangan ini sebaiknya diberikan sejak dini, terutama pada masa emas pertumbuhan anak, seperti saat mereka masih balita, selama mereka siap menerima. Salah satu aspek potensi yang bisa diaktifkan melalui

rangsangan adalah bakat (aptitude). Salah satu metode yang efektif untuk mengembangkan potensi anak adalah melalui pendidikan dini. (Aidil Saputra, 2018)

Pendidikan merupakan salah satu hal kebutuhan hidup yang sangat penting pada masa ini, mengingat pendidikan adalah hal mendasar yang dapat dijadikan tolak ukur tingkat kesejahteraan manusia. Seseorang dinilai berkualitas atau tidaknya dinilai dari mana tingkat kualitas pendidikan yang diterima di bangku sekolah serta di lingkungan masyarakatnya. Pendidikan Pendidikan anak usia dini hendaknya dikemas dalam permainan yang menyenangkan sehingga pembelajaran yang diterapkan lebih bermakna dan menyenangkan bagi anak sehingga potensi yang dimilikinya dapat berkembang secara optimal (Depdiknas,2007:1)

Pendidikan Awal Anak merupakan upaya awal yang terstruktur dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan kreatif bagi anak usia 0 hingga 6 tahun. Tujuannya adalah untuk mengembangkan kecerdasan emosional, spiritual, dan intelektual yang penting bagi perkembangan individu, komunitas, dan bangsa. (Novan Ardy Wiyani,2016). Selanjutnya Pendidikan Anak usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan sesuai pemberian rangsangan pendidik untuk membentuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. (Setiadi Susilo,2016)

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu bentuk pelayanan atau pemberian pembelajaran kepada anak – anak dari umur 0 sampai 6 tahun melalui aspek – aspek perkembangan anak, agar perkembangan anak dapat tumbuh secara optimal. Pada tahap perkembangan ini sangat penting bagi anak karena pada tahap ini adalah tahap dimana anak sangat peka terhadap apa yang anak lihat atau anak pelajari . Lingkungan akan sangat mempengaruhi terhadap perkembangan anak . Salah satu sifat anak adalah suka meniru apa yang anak lihat dan saksikan . Maka dari itu peran orang disekitar seperti orang tua dan keluarga adalah menjadi teladan yang baik bagi anak.

Perkembangan kognitif bagi anak merupakan hal penting dimasa sekarang dan masa yang akan datang. Tak heran jika para orang tua berlomba-lomba untuk mencari sekolah yang bagus dengan harapan perkembangan anak dapat tumbuh secara optimal. Maka dari itu lembaga sekolah harus memiliki daya ciri khusus untuk menonjolkan keunggulan yang dapat menarik para orang tua untuk menarik minat para orang tua menyekolahkan anaknya dilembaga tersebut. Lembaga sekolah merupakan salah satu tempat pendidikan yang dapat digunakan untuk meningkatkan Perkembangan Pendidikan Anak Usia Dini, salah satunya adalah kemampuan dalam bidang kognitif. Bidang kognitif adalah salah satu bidang pengembangan yang ada disekolah untuk

mempersiapkan anak agar dapat meningkatkan kemampuan , kreativitas pada anak sesuai tahap perkembangannya.

Teori kognitif menurut woolfolk (dalam *Febri Yanti Siagian,2015*) merupakan salah satu kemampuan untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan dalam rangka memecahkan masalah dan adaptasi dengan lingkungannya. Sedangkan Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, pengembangan kognitif bertujuan untuk mengasah kemampuan berpikir anak agar mampu mengelola informasi yang diperolehnya, menemukan berbagai solusi untuk masalah, membantu dalam pengembangan kemampuan logika matematis, serta pemahaman tentang konsep ruang dan waktu. Selain itu, tujuan lainnya adalah membantu anak dalam proses pengelompokan dan penyusunan informasi serta mempersiapkan mereka untuk berpikir secara kritis.

Menurut Sujiono. (*Ramaikis Jawati,2013*) kemampuan perkembangan kognitif antara lain mengelompokkan benda yang memiliki persamaan warna, bentuk , dan ukuran, mencocokkan lingkaran, segitiga, dan segi empat serta mengenali dan menghitung angka 1 sampai 20. Perkembangan kognitif pada anak usia dini dapat diberikan dilingkungan keluarga maupun dilingkungan lembaga. Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak dapat diberikan melalui puzzle angka.

Puzzle angka adalah salah satu media pembelajaran yang digunakan dalam sebuah lembaga. Media ini banyak ditemui di lembaga seperti PAUD, puzzle angka dapat meningkatkan semangat dan minat anak untuk dijadikan alat pembelajaran dan bermain. Dengan cara membongkar pasangan potongan – potongan puzzle berdasarkan pasangannya permainan puzzle dimenangkan. Dengan media ini diharapkan mampu meningkatkan perkembangan kemampuan kognitif pada anak.

Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Ali Syukron Aziz Al Mubarak dan Amini dalam studi berjudul "Kemampuan Kognitif dalam Mengurutkan Angka Melalui Metode Bermain Puzzle Angka", ditemukan bahwa pada tahap siklus 1, tingkat ketuntasan belajar anak mencapai 46,15% dengan kriteria belum berkembang, sedangkan rata-rata mencapai 63,46% dengan kriteria cukup. Pada siklus II, tingkat ketuntasan belajar meningkat menjadi 84,6% dengan kriteria berkembang sesuai harapan, dan rata-rata mencapai 80,38% dengan kriteria baik. Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode bermain puzzle angka dapat memfasilitasi anak dalam mengenal angka dan meningkatkan minat belajar mereka.

Dalam penelitian lain yang dilakukan oleh Ayu Sri Lestari, Raga, dan Wawan Sudata yang berjudul "Penerapan Metode Bermain Media Puzzle Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dalam Mengenal Bilangan", didapatkan hasil bahwa pada siklus pertama mencapai 70,5%, sedangkan pada siklus kedua, hasilnya meningkat menjadi 87,16%. sehingga

dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain puzzle angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal bilangan.

Kemudian dari hasil pengamatan yang dilakukan di KB Tunas Melati Tinggarjaya, sebelum melakukan penelitian tindakan kelas dapat dilihat hasil pencapaian indikator kognitif dikelompok Bermain Tunas Melati Tinggarjaya adalah anak yang belum berkembang (BB) sejumlah 9 anak, anak yang mulai berkembang (MB) sejumlah 5 anak, anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) 1 anak.

Berdasarkan dari hasil pengamatan dan penelitian terdahulu, maka peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ Upaya meningkatkan kemampuan kognitif melalui penggunaan media puzzle angka dikelompok bermain Tunas Melati Tinggarjaya Kecamatan Jatilawang Kabupaten Banyumas.

A. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada penerapan upaya meningkatkan kemampuan kognitif melalui penggunaan media puzzle angka pada anak-anak Kelompok Bermain Tunas Melati Tinggarjaya yaitu anak-anak usia 5 sampai 6 tahun.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada batasan masalah di atas, maka penulis menegaskan rumusan masalah sebagai berikut : Apakah penerapan penggunaan melalui media puzzle angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak-anak di Kelompok Bermain Tunas Melati di Tnggarjaya ?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penerapan penggunaan melalui media puzzle angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak-anak di Kelompok Bermain Tunas melati Tinggarjaya.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian diharapkan memiliki beberapa manfaat yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Temuan dari penelitian ini dapat menjadi kontribusi penting bagi pemikiran teoritis pembaca, terutama untuk penelitian yang sejenis, terkait dengan perkembangan kemampuan kognitif pada anak di KB Tunas Melati Tinggarjaya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Anak

Anak mampu meningkatkan kemampuan kognitif melalui penggunaan media puzzle angka

b. .Bagi Guru

Memberikan masukan tentang kegiatan yang dapat menunjang keberhasilan dalam pembelajaran seperti halnya untuk

menstimulasi kemampuan kognitif anak melalui penggunaan media puzzle angka

c. Bagi Sekolah

Memberikan rekomendasi kepada sekolah sebagai titik evaluasi untuk lebih memperhatikan kemampuan kognitif anak, menyadari bahwa setiap anak memiliki perkembangan yang unik.

d. Bagi Penulis

Hal ini dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan serta memberikan pengalaman praktis melalui penerapan media puzzle angka.

