

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan anak usia dini di Indonesia dikenal dengan sebutan PAUD. Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum memasuki pendidikan dasar yang merupakan latihan pendidikan yang fokus pada anak usia 0-6 tahun. Anak yang memiliki usia dari sejak lahir sampai enam tahun, di mana anak mengalami tumbuh dan berkembang sesuai dengan tahapannya masing-masing. Usia dini merupakan momen yang sangat penting dalam tumbuh kembang anak di mana momen itu sering disebut dengan sebutan golden age (usia keemasan). Sejalan dengan ini menurut (Rakhmawati, 2019) anak usia dini adalah individu yang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan. Pada usia ini anak masih berada dalam keadaan yang sangat peka untuk menerima rangsangan dari luar dan anak di usia ini memiliki rasa ingin tahu yang sangat besar terhadap segala sesuatu.

Dalam pendidikan anak usia dini menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya adalah pendidikan untuk menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada dimensi perkembangan anak yang meliputi perkembangan kemampuan kognitif, bahasa, sosial emosional, fisik motorik, agama, moral juga seni secara terprogram, untuk itu dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran harus disesuaikan dengan aspek perkembangan yang satu

dengan aspek perkembangan yang lainnya. Salah satu aspek perkembangan anak usia dini yang perlu distimulasi adalah kemampuan kognitif.

Kognitif adalah suatu proses berpikir yang mengarah kepada kemampuan individu dalam menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian, proses kognitif berhubungan dengan kecerdasan (inteligensi) dapat dilihat dari seseorang mempunyai berbagai minat terutama sekali ditunjukkan ide dan belajar. Kemampuan kognitif merupakan salah satu bidang pengembangan yang ada di TK. Pengembangan kemampuan ini diarahkan agar anak mampu menyelesaikan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-harinya, mengembangkan daya ciptanya dan mengenal segala kondisi-kondisi yang terjadi di lingkungan sekitarnya (Susanto, 2016).

Selain itu kognitif atau intelektual adalah suatu prosedur berpikir berupa kemampuan atau daya untuk menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa yang lainnya serta kemampuan menilai dan mempertimbangkan segala sesuatu yang diamati dari dunia sekitar. Jadi pada perkembangan kognitif ini kemampuan berpikir anak semakin meningkat dengan melihat anak bisa menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa yang lainnya dari situ anak menilai dan mempertimbangkan segala sesuatu yang sudah ia lihat. Berbeda dengan pendapat lain menyatakan kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berfikir. Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf (Yasbiati dan Gilar, 2018).

Mengacu pada pedoman pembelajaran bidang pengembangan kognitif di taman kanak-kanak, Permendiknas nomor 146 tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini Tingkat menyebutkan bahwa tingkat pencapaian perkembangan kognitif yang diharapkan dapat

dicapai anak kelompok B (usia 5-6 tahun) ialah anak mampu menyelesaikan masalah secara sederhana, melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal konsep bilangan, melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda, bentuk, ukuran, pola, dan warna melalui kegiatan mengelompokkan.

Kemampuan kognitif merupakan bagian dari berfikir otak dalam menerima dan mengolah data informasi yang di terima sehingga anak mampu untuk mengingat, memahami dan menerapkan segala pengetahuannya dalam memecahkan masalah sederhana untuk dapat menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian. oleh karena itu stimulus penting yang dapat diberikan untuk mengembangkan kemampuan kognitifnya yaitu pada saat anak bermain.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di TK Al-Badaryah Muara Bulian peneliti mengamati anak di kelas B4 kelompok B, dengan jumlah 14 orang anak yang menjadi subjek penelitian. Di kelas B4 masih ada anak kemampuan kognitifnya belum optimal yang terdiri dari 7 perempuan 7 laki-laki. Kenyataan yang terjadi pada kelas B4 menunjukkan kemampuan kognitif anak kurang berkembang secara optimal, sebagian besar anak masih kesulitan untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru, anak juga masih belum bisa mengklompokan benda berdasarkan warna, bentuk, ukuran dan pola, anak juga masih kesulitan dalam membedakan angka-angka secara acak. Hal ini dapat dilihat melalui pra observasi yang dilakukan peneliti dari aktivitas bermain sambil belajar dilakukan dengan cara meronce, guru menyediakan media meronce seperti manik-manik, dalam melakukan kegiatan meronce anak di tuntut dapat memasukkan dan mengelompokkan manik-manik ke dalam benang dengan manik-manik yang berbagai bentuk, ukuran, dan warna. Kenyataannya anak masih kesulitan dalam mengelompokkan bentuk, ukuran dan warna dengan tepat dan masih harus diberikan arahan dari

guru, Serta kurangnya media yang digunakan pada proses pembelajaran, sehingga membuat anak tidak terlalu aktif dalam belajar.

Berdasarkan permasalahan diatas dapat dilihat salah satu penyebab rendahnya kemampuan kognitif anak adalah karena kurangnya media pembelajaran yang dipakai, sehingga anak kurang bereksplorasi dan memilih kegiatan yang dapat melatih kemampuan berfikir.

Agar dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak, diperlukan media pembelajaran yang melibatkan anak secara aktif untuk berinteraksi dalam proses belajarnya. Oleh karena itu, salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan sebagai suatu upaya meningkatkan kognitif anak usia dini adalah dengan bermain menggunakan alat Permainan edukatif (APE). Maka dari itu dapat dikatakan bahwa alat Permainan edukatif cenderung dinilai sebagai alat, dimana alat tersebut berupa benda mati yang memiliki kontribusi serta mampu mengembangkan kemampuan anak dalam rangka membuat anak menjadi tahu dan bisa dengan menekankan konsep pembelajaran yang menyenangkan Alat permainan edukatif ialah segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai sarana bermain sekaligus bermanfaat bagi perkembangan anak (Fadlillah, 2017).

Alat Permainan Edukatif menjadi sarana untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan), sarana yang disediakan berupa permainan yang sesuai dengan usia serta tahapan perkembangannya agar dapat mengembangkan berbagai potensi anak dengan melakukan aktivitas-aktivitas yang bermanfaat dalam bermain. Maka salah satu perangkat permainan yang dapat membantu adalah dengan memanfaatkan media labirin (maze).

Maze atau permainan labirin dapat diartikan sebagai permainan dengan jalan berliku yang bertujuan untuk menentukan jalur yang tepat dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Hasanah, 2019).

Maze merupakan permainan edukatif jenis puzzle berbentuk lajur-lajur yang bercabang ruwet untuk melatih koordinasi mata dan tangan dalam rangka mencari rute yang tepat untuk mencapai tujuan (Rosidah, 2014).

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis mendorong untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Permainan Maze Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Al-Badariyah Muara Bulian”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah yang dapat diidentifikasi ialah sebagai berikut :

1. Anak belum bisa mengelompokkan benda berdasarkan warna,bentuk,pola dan ukurannya.
2. Anak masih kesulitan dalam membedakan angka secara acak
3. Kurangnya media yang digunakan pada proses pembelajaran.

## **1.3 Batasan Masalah**

Batas permasalahan dalam penelitian ini adalah :

1. Kemampuan Kognitif Anak Yang Belum Optimal
2. Media *Maze* dalam penelitian ini dibatasi untuk kemampuan kognitif anak.
3. Anak di dalam penelitian ini dibatasi pada anak kelompok B dengan rentan usia 5-6 Tahun.

## **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian di atas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:  
“Apakah permainan maze berpengaruh terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 Tahun DI TK Al-Badariyah Muara Bulian?”

## **1.5 Tujuan Penelitian**

Dari rumusan masalah yang telah di kemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui Pengaruh permainan maze terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 Tahun DI TK Al-Badariyah Muara Bulian.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Sesuai dengan tujuan penelitian diatas, maka penelitian ini diharapkan Secara praktis dapat memberikan manfaat:

1. Bagi Anak

Sebagai pengalaman baru bagi anak dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan pembelajaran untuk meningkatkan proses belajar-mengajar.

3. Bagi Sekolah

Sebagai salah satu cara dalam meningkatkan mutu pembelajaran pada jenjang pendidikan anak usia dini.

## **1.7 Defenisi Operasional**

Untuk menghindari perbedaan penafsiran mengenai istilah-istilah dalam penelitian ini, maka peneliti menyusun definisi istilah sebagai berikut :

1. Pengertian dari maze atau labirin adalah sebuah puzzle dalam bentuk percabangan jalan yang kompleks dan memiliki banyak jalan buntu, di mana pemain harus melewati jalan-jalan yang menuju ke jalan keluar dengan adanya jalan buntu pemain dapat berpikir jalan mana yang bisa menembus jalan keluar dari permainan labirin sehingga dinyatakan permainan selesai (imam dan wahyu 2017).
2. Kognitif adalah suatu proses berpikir yang mengarah kepada kemampuan individu dalam menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian, proses kognitif berhubungan dengan kecerdasan (inteligensi) dapat dilihat dari seseorang mempunyai berbagai minat terutama sekali ditunjukkan ide dan belajar. Kemampuan kognitif

merupakan salah satu bidang pengembangan yang ada di TK. Pengembangan kemampuan ini diarahkan agar anak mampu menyelesaikan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-harinya, mengembangkan daya ciptanya dan mengenal segala kondisi-kondisi yang terjadi di lingkungan sekitarnya (Susanto, 2016).