

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah sebuah tahapan pada sistem pendidikan yang berfokus pada anak dengan rentang usia keemasannya, yaitu periode yang sangat krusial dalam proses tumbuh perkembangan anak karena menjadi sebuah pondasi pada keterampilan dan kemampuan seorang anak dalam meraih mimpi (Eka Retnaningsih, 2022). Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 60 Tahun 2016, menjelaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya yang dilakukan untuk pembinaan kepada anak sejak ia lahir sampai dengan anak usia enam tahun hal ini dilakukan dengan memberikan rangsangan pendidikan sejak awal untuk membantu memaksimalkan pertumbuhan dan pekembangan anak baik jasmani dan rohani sehingga anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan ke jenjang berikutnya (Permendikbud, 2016).

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentan usia 0-6 tahun (Undang-Undang Sisdiknas tahun 2003). Anak usia dini adalah anak kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini adalah usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Usia dini merupakan usia ketika anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Pada masa ini stimulasi seluruh aspek perkembangan memiliki peran penting untuk tugas perkembangan selanjutnya. Anak usia 5-6 tahun merupakan anak yang sedang mengalami

pertumbuhan signifikan dalam hidupnya. Niati, dkk (2023) menjelaskan bahwa pada fase ini anak mengalami berbagai pertumbuhan dan perkembangan secara menyeluruh dalam hidupnya, seluruh perkembangan dan potensi yang dimiliki anak dapat dikembangkan secara optimal. Hal ini menandakan seluruh aspek perkembangan anak seperti kognitif, bahasa, sosial emosional, fisik motorik, bakat, spiritual, dan kecerdasan perlu diperhatikan dan distimulasi (Utami & Harianja, 2023).

Pada masa anak-anak perlunya diberikan stimulus agar perkembangannya optimal baik itu kognitif, bahasa maupun sosial emosionalnya, karena pada masa itu anak sedang dalam fase *golden age* karena pada masa ini pertumbuhan dan perkembangan anak sangat pesat (Nurbaiza, 2022). Dalam mengoptimalkan aspek-aspek perkembangan anak serta mengembangkan potensi diri anak dapat dilakukan melalui sebuah permainan menggunakan alat permainan edukatif (Sonia, 2021). Salah satu permainan yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif, motorik halus dan sosial emosional anak usia dini yaitu melalui permainan *puzzle* (Khaironi, 2018).

Perkembangan kognitif memiliki peranan yang sangat penting bagi kehidupan anak. Kognitif adalah semua aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperolah pengetahuan, memecahkan masalah dan merencanakan masa depan atau semua proses psikologis yang berhubungan dengan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya (Simanjuntak, 2019). Menurut Susanto dalam (Anggraini, 2020) mengemukakan bahwa kognitif merupakan suatu proses berpikir,

yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.

Menurut (Permata, 2020) menyatakan beberapa manfaat permainan *puzzle* terhadap kemampuan kognitif yaitu dengan bermain *puzzle* anak akan mencoba memecahkan masalah dengan menyusun gambar dan juga mengenal bagian-bagian *puzzle* tersebut. Meningkatkan keterampilan motorik halus karena dalam permainan *puzzle* ini akan mendorong anak untuk aktif menggunakan jari-jari tangannya yang disusun secara hati-hati. Melatih kesabaran anak dalam menyelesaikan susunan *puzzle*, meningkatkan keterampilan sosial jika dimainkan secara berkelompok ini akan membuat anak berinteraksi dengan lingkungan lainnya saling menghargai dan saling memperluas pengetahuan anak tentang gambar yang ada di *puzzle* tersebut.

Sedangkan Mahgfuroh (2019) menyebutkan manfaat dari bermain *puzzle* sebagai berikut mengasah otak, melatih koordianasi antara mata dan tangan melatih nalar, melatih kesabaran dan menambah pengetahuan. Adapun kaitan permainan *puzzle* dengan perkembangan kognitif, motorik halus dan sosial emosional anak sebagai berikut : 1. Pengaruh permainan *puzzle* terhadap perkembangan kognitif anak, dalam melakukan permainan *puzzle* anak dapat mengembangkan perkembangan kognitif anak seperti anak mampu mengenal warna – warna yang ada dalam *puzzle*, mengenal bentuk dan gambar dalam *puzzle* tersebut, menghitung jumlah kepingan *puzzle*, menyusun kepingan *puzzle* dan menyelesaikan bentuk gambar dari *puzzle* tersebut dengan benar. 2. Pengaruh permainan *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak Kelompok B TK Aisyiyah Labunan Haji dalam melakukan permainan *puzzle* anak dapat mengembangkan perkembangan motorik halus dengan mengkoordinasikan gerakan mata dengan tangan ketika memainkan

puzzle tersebut dengan menggerakkan jari-jari secara terkoordinasi dalam menjemput, memindahkan, menaruh dan menyusun kepingan *puzzle* secara perlahan. 3. Pengaruh permainan *puzzle* terhadap perkembangan sosial emosional anak, dalam melakukan permainan *puzzle* anak dapat mengembangkan perkembangan sosial emosional dengan anak antusias ikut serta dalam permainan, anak secara sadar menyelesaikan kepingan *puzzle* dan pantang menyerah, mampu bekerja sama dengan temannya berinteraksi saling menghargai dan saling membantu dalam menyusun dan juga mengenal bagian-bagian *puzzle* tersebut.

Pada zaman sekarang telah banyak diterapkan pembelajaran yang berbasis iptek. Saat ini anak-anak sudah mengenal berbagai media, dari yang paling intim dan sering digunakan yaitu penggunaan handphone yang memudahkan komunikasi jarak jauh. Sejalan dengan perkembangan zaman dimana sekarang ini teknologi mendominasi yang berdampak di era pendidikan. Kemajuan ini tidak mungkin dipisahkan dan dihindari, hal ini dikarenakan kemajuan teknologi beriring dengan kemajuan teknologi berdampingan dengan kemajuan pengetahuan.

Disaat teknologi baru tersebut dapat dipergunakan dengan cermat maka teknologi baru tersebut dapat di aplikasikan menjadi media pendukung kegiatan belajar mengajar. PAUD dipercaya akan dapat meningkatkan potensi kecerdasan dan keterampilan anak, dikarenakan sistem syaraf otak tidak secara otomatis berkembang seiring dengan pertumbuhan umur (Nurcholimah, 2017).

Berdasarkan penelitian Rifka & Suyadi (2021) yang dilakukan terhadap peserta didik usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah 3 Bandar Lampung, menunjukkan adanya perkembangan dalam meningkatkan penguasaan kognitif pada anak usia dini. Salah satu yang digunakan untuk mampu mengembangkan kemampuan

kognitif anak ialah metode ICT menggunakan media *Game* edukasi digital. Pembaruan perangkat digital dengan cepat membawa perubahan dalam menyampaikan pembelajaran dan dapat menumbuhkan interpretasi kepandaian dan pengevaluasian dalam disiplin ilmu yang terdapat dalam satu kesatuan pembelajaran digital. Dalam proses pembelajaran anak usia dini dengan penggunaan metode ICT melalui media *game* edukasi digital sangat cocok digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.

Permainan *Game Baby Puzzle* adalah satu *games* online berbasis iptek yang dapat didownload di google play. *Game Baby Puzzle* ini memuat berbagai macam hewan, alat transportasi dan kepingan *puzzle* yang berantakan kemudian dipasang secara benar lalu berbagai macam bentuk potongan geometri sehingga nanti ketika anak-anak memainkannya mereka akan sembari belajar bagaimana cara memasang kepingan *puzzle* yang teracak jadi utuh, dan mencocokkan potongan bentuk geometri dari gambar tersebut. Berdasarkan informasi yang diperoleh dari komentar di kolom *Game* di *google play*, salah satu pelanggan berkomentar bahwa pada usia 18 bulan anaknya sudah bermain *Game Baby Puzzle* dan ketika anaknya berusia 23 bulan, anak tersebut sudah hafal bentuk-bentuk gambar. Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa secara realita *Game baby puzzle* ini sangat bermanfaat untuk anak usia dini.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru di TK IT Al-Azhar Kota Jambi, ditemukan bahwa sebagian anak mengalami permasalahan dalam perkembangan kognitif. Permasalahan ini terlihat dari ketidakmampuan anak dalam menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam kegiatan sehari-hari, anak belum bisa berinisiatif dalam memilih suatu tema kegiatan, serta kebingungan dalam

mengklasifikasikan benda berdasarkan ukuran, warna dan bentuk. Menurut Santrock (2021), perkembangan kognitif anak usia dini berada pada tahap praoperasional (usia 2-7 tahun) dimana anak mulai menggunakan simbol untuk mempresentasikan objek, namun kemampuan mereka dalam melakukan klasifikasi dan konservasi masih terbatas. Oleh karena itu, membedakan bentuk dan warna masih memerlukan bimbingan dan latihan. Hasil prapenelitian menunjukkan bahwa dari 11 anak, 8 di antaranya memiliki perkembangan kognitif yang belum optimal. Masalah ini umumnya disebabkan oleh kurangnya konsentrasi atau pemusatan perhatian anak, yang ditandai dengan aktivitas fisik berlebihan saat belajar, kesulitan menyelesaikan tugas yang membutuhkan ketekunan, serta mudanya perhatian anak teralihkan saat bermain. Jika tidak segera diatasi, kondisi ini dikhawatirkan akan menghambat penerimaan materi berikutnya dan mempengaruhi perkembangan berpikir serta hubungan sosial anak.

Melihat kondisi demikian, media game baby puzzle dipilih sebagai salah satu solusi untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun karena media ini mampu merangsang kemampuan berpikir logis, konsentrasi serta kemampuan mengklasifikasikan dan mengurutkan benda yang merupakan aspek-aspek yang masih menjadi kendala bagi anak-anak di TK IT Al-Azhar Kota Jambi. Game baby puzzle memberikan stimulus visual dan motorik yang menyenangkan serta menantang, sehingga anak terdorong untuk fokus dan berkonsentrasi dalam menyelesaikan permainan. Dengan mencocokkan bentuk, ukuran dan warna potongan puzzle, anak dilatih untuk berpikir secara sistematis dan logis. Selain itu, media ini juga menarik secara bisual dan interaktif, sehingga anak lebih termotivasi untuk belajar tanpa merasa terbebani. Aktivitas bermain sambil belajar

melalu game baby puzzle juga dapat mengurangi kecenderungan anak untuk melakukan aktivitas fisik berlebihan selama proses pembelajaran dan membantu mempertahankan perhatian mereka dalam waktu yang lebih lama. Dengan demikian, penggunaan media game baby puzzle diharapkan dapat menjadi alternatif yang efektif dalam mengatasi masalah perkembangan kognitif dan meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini secara menyenangkan dan bermakna.

Game Baby Puzzle merupakan aplikasi permainan yang dapat diakses melalui perangkat android dan computer. TK IT Al-Azhar Kota Jambi memiliki fasilitas laboratorium computer yang digunakan untuk menunjang system pembelajaran, kegiatan pembelajaran di laboratorium computer TK Al-Azhar Kota Jambi dilaksanakan setiap 1 (Satu) minggu sekali secara bergantian per kelas. Dengan penerapan *Game Baby Puzzle* ini diharapkan permasalahan perkembangan kognitif anak dapat berkurang bahkan sama sekali tidak terjadi lagi. Melalui penerapan *game* ini, anak akan merasakan kegiatan pembelajaran sama seperti bermain karena media yang digunakan adalah sebuah permainan. Maka dengan langkah-langkah ini akan ikut meningkatkan kemampuan belajar anak terutama dalam segi kognitif anak.

Berdasarkan masalah di atas, maka penulis melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Permainan *Game Baby Puzzle* Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di TK IT Al-Azhar Kota Jambi”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang penulis uraikan diatas, terdapat masalah yang teridentifikasi yaitu :

1. Kemampuan kognitif anak belum berkembang optimal.

2. Anak belum mampu menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam kegiatan sehari-hari
3. Anak belum bisa berinisiatif dalam memilih suatu tema kegiatan
4. Anak kebingungan dalam mengklasifikasikan benda berdasarkan ukuran, warna dan bentuk.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan Identifikasi masalah di atas , maka penelitian ini hanya membatasi pada pengaruh permainan *game baby puzzle* terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK IT Al-Azhar Kota Jambi.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Adakah pengaruh media permainan *game baby puzzle* dalam meningkatkan kognitif pada anak usia 5-6 tahun?
2. Berapa besarkah pengaruh media permainan *game baby puzzle* dalam meningkatkan kognitif pada anak usia 5-6 tahun?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini yaitu :

1. Untuk mendeskripsikan pengaruh media permainan *game baby puzzle* dalam meningkatkan kognitif pada anak usia 5-6 tahun
2. Untuk mendeskripsikan besarnya pengaruh media permainan *game baby puzzle* dalam meningkatkan kognitif pada anak usia 5-6 tahun

1.6 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini dapat diambil manfaat secara teoritis maupun praktis yaitu:

1. Secara teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai ilmu pengetahuan yang memberikan kontribusi di bidang pendidikan formal dan non formal sebagai dasar pendahuluan bagi yang akan membahas permasalahan serupa dengan penelitian ini.

2. Secara praktis

- a. Bagi peneliti, penelitian ini dapat dijadikan sebagai sarana dalam mengaplikasikan bidang ilmu yang telah dipelajari melalui suatu kegiatan penelitian ilmiah.
- b. Bagi guru, penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dalam pembelajaran menggunakan media *game baby puzzle* dapat mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun.
- c. Bagi anak, dengan adanya model pembelajaran menggunakan media *game baby puzzle* ini dapat membantu perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Al-Azhar Kota Jambi secara optimal.
- d. Bagi sekolah, hasil penelitian ini semoga dapat diaplikasikan serta dikembangkan oleh sekolah dan dapat meningkatkan kinerja guru dalam mengajar.

1.7 Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran dengan menggunakan media *game baby puzzle* adalah permainan yang mengintegrasikan ketiga indikator tingkat pencapaian perkembangan kognitif pada anak usai 5-6 tahun. Di aplikasikan melalui pembelajaran berbasis eksplorasi, eksperimen, proyek dan kolaborasi, sehingga dapat memberikan rangsangan pada anak usia 5-6 tahun dalam mengembangkan kemampuan kognitif.
2. Perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun merupakan aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran ingatan dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah, dan merencanakan masa depan atau semua proses psikologis yang berkaitan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya.