

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini mengalami masa keemasan yang disebut dengan *golden age*. Pada masa ini anak mulai peka dalam menerima berbagai rangsangan. Masa peka pada setiap anak berbeda, seiring dengan laju pertumbuhan dan perkembangannya secara individual. Pendidikan dapat membantu laju pertumbuhan pada aspek perkembangannya.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada hakikatnya ialah pendidikan yang bertujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan anak secara menyeluruh menekankan pada aspek perkembangan kepribadian anak. Pendidikan usia dini merupakan wahana pendidikan yang sangat fundamental dalam memberikan kerangka dasar terbentuk dan berkembangnya dasar-dasar pengetahuan, sikap dan keterampilan anak. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 28 Ayat 1 yang berbunyi “Pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar.” Selanjutnya pada Bab I Pasal 1 Ayat 14 ditegaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan 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.

Proses pembelajaran erat kaitannya dengan kualitas pendidikan karena proses pembelajaran yaitu sebagai salah satu segi terpenting dibidang pendidikan. Pendidikan yang berkualitas merupakan suatu pendidikan yang mampu membantu dan mengatur siswa dalam mencapai fungsi dan tujuan pendidikan. Menurut Suyanto (Suyadi & Maulidya Ulfah, 2016, hlm. 19) menyatakan bahwa tujuan Pendidikan Anak Usia Dini adalah untuk mengembangkan seluruh potensi anak (*the whole child*) agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai falsafah suatu

bangsa. Kualitas pendidikan suatu bangsa juga akan menentukan taraf hidup bangsa tersebut.

Menurut Mursid (2016, hlm. 13) pembelajaran pada anak usia dini merupakan pengembangan kurikulum secara konkret berupa rencana belajar melalui bermain yang diberikan kepada anak berdasarkan potensi perkembangan yang harus dikuasainya. Bermain merupakan kegiatan yang paling disukai oleh anak. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan, dan memanfaatkan benda-benda yang ada disekitarnya. Sesuai dengan karakteristik anak yang aktif, ceria serta bisa melakukan berbagai eksplorasi, maka aktivitas bermain merupakan bagian dari proses pembelajaran untuk anak. Britton (Suyadi & Maulidya Ulfah, 2016, hlm. 34) memandang permainan sebagai kebutuhan batiniah karena bermain mampu menyenangkan hati, meningkatkan keterampilan, dan dapat meningkatkan perkembangan anak. maka konsep inilah yang biasa disebut dengan konsep belajar sambil bermain.

Peran guru dalam proses pembelajaran tentu harus lebih dioptimalkan agar materi yang diajarkan dapat dipahami anak. Salah satu strategi guru dalam mengajar yaitu dengan menggunakan alat bantu disebut media. Gerlanch dan Ely mengemukakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap (Mursid, 2016, hlm. 40). Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat mengurangi suasana belajar yang monoton, terlebih media yang digunakan sangat menarik dan mudah diikuti oleh anak. Media dalam proses pembelajaran juga dapat mempertinggi hasil belajar siswa sesuai dengan hasil yang dicapai.

Standar tingkat pencapaian pada anak usia dini ada pada keenam aspek perkembangannya yang terdiri dari nilai agama moral, kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosional, dan seni. Untuk mencapai keenam aspek perkembangan anak, maka diperlukan adanya stimulus atau rangsangan yang diberikan agar anak mampu mencapai aspek

perkembangannya. Salah satu aspek perkembangan yang penting untuk ditingkatkan yaitu kemampuan kognitif.

Kognitif adalah suatu proses berpikir kemampuan individu untuk menilai, menghubungkan, dan mempertimbangkan suatu peristiwa atau kejadian. Gardner dalam Ahmad Susanto (2014, hlm. 47) mendefinisikan kemampuan kognitif yaitu sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk menciptakan karya dalam suatu kebudayaan atau lebih. Piaget dalam Ahmad Susanto (2014, hlm. 50) berpendapat bahwa, anak usia 5-6 tahun masuk kedalam perkembangan berpikir pra-operasional konkret. Pada rentang usia ini, anak mulai memiliki persepektif yang berbeda dengan orang yang disekitarnya. Sedangkan Alfred Binet mengemukakan bahwa potensi kognitif seseorang dapat tercermin pada kemampuannya dalam menyelesaikan tugas-tugas yang menyangkut penalaran dan pemahaman (Ahmad Susanto, 2014, hlm. 51), artinya anak mampu menangkap apa yang dijelaskan oleh guru dan anak mampu mengelompokkan jenis-jenis benda yang ada di sekitarnya. Hal ini akan membantu proses berpikir pada anak dalam memecahkan masalah dan berpikir teliti.

Pentingnya meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini adalah agar anak dapat mengembangkan potensi-potensi mereka dalam berpikir. Kemampuan kognitif juga menjadi salah satu aspek yang menentukan kemampuan dan kecepatan anak ketika belajar dalam menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah. Menurut Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014, bahwa pada usia 5-6 tahun anak dapat belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti, yakni terhadap siswa kelompok B di TK Nurul Islam diketahui bahwa salah satu kemampuan yang perlu ditingkatkan adalah kemampuan kognitif. Upaya guru dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak sudah dilakukan namun masih belum dapat meningkat dengan baik, karena pada proses pembelajaran di TK Nurul Islam hanya menggunakan buku Lembar Kerja Siswa (LKS) sehingga anak kurang fokus memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru, dan proses pembelajaran cenderung monoton anak

mudah merasa bosan. Hal itu menyebabkan indikator pencapaian perkembangan kognitif anak belum dapat meningkat dengan baik sesuai yang diharapkan. Selain itu juga kemampuan kognitif pada anak masih rendah terlihat dari banyaknya anak yang sulit mengenal huruf, mengenal bilangan, dan kurangnya pemahaman anak mengenai apa yang disampaikan oleh guru.

Dilihat dari penilaian guru pada kemampuan kognitif anak kelompok B tahun ajaran 2022-2023 dengan jumlah anak 9 orang. Pada indikator menyelesaikan tugas meskipun menghadapi kesulitan terdapat 5 orang anak dengan kriteria BB, 3 orang anak kriteria MB, dan 1 orang anak dengan kriteria BSH. Kemudian pada indikator mengelompokkan berbagai benda di lingkungannya berdasarkan ukuran dan lain-lain, 1 orang anak termasuk kriteria BSH, 3 orang anak kriteria MB, dan 5 orang anak dengan kriteria BB. Terakhir pada indikator mengenal benda berdasarkan lima seriasi atau lebih, bentuk, ukuran, warna, atau jumlah melalui kegiatan mengurutkan benda, 1 orang anak termasuk kriteria BSH, 3 orang anak kriteria MB, dan 5 orang anak dengan kriteria BB. Hal itu menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak kelompok B di TK Nurul Islam masih rendah.

Untuk mengoptimalkan kemampuan kognitif anak, hendaknya dalam proses pembelajaran dilakukan secara bervariasi, bermakna, dan menarik sehingga terlihat menyenangkan, hal tersebut dapat dilakukan dengan memberikan media pembelajaran yang menyenangkan bagi anak. Melalui media pembelajaran guru dapat membantu anak mendapatkan ide, informasi, keterampilan, cara berpikir, dan bereksplorasi. Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak yaitu media maze.

Keefektifan dan kelebihan media maze dibuktikan dalam beberapa penelitian terdahulu salah satunya yaitu dalam penelitian Idho Mardhotillah (2018) yang berjudul “Pengembangan Media Maze Matematika Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak”. Penelitian tersebut merupakan jenis penelitian R&D yang

mengadopsi pengembangan dari Borg dan Gall. Penelitian yang telah dilakukan menghasilkan sebuah produk berupa media maze matematika dapat digunakan sebagai bahan ajar berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa dengan memperoleh kriteria sangat layak. Kemudian respon anak di TK Goemerlang memperoleh skor rata-rata 3.89 dengan kriteria sangat menarik.

Menurut Laily Rosidah (Hidayati, 2021, hlm. 3) maze adalah permainan edukatif yang berbentuk jalur berliku untuk mencari rute yang tepat agar mencapai tujuan. Permainan maze dapat mengembangkan seluruh aspek dan potensi anak karena permainan maze dapat dimodifikasi sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Kemudian menurut Ita Rosita (Hidayati, 2021, hlm.3) berpendapat bahwa maze merupakan permainan mencari jejak yang dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini baik dari perkembangan kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosional, maupun seni. Pada saat belajar menggunakan media maze anak harus mencari jalan yang efektif untuk bisa sampai pada tujuannya sehingga perkembangan kognitif anak dapat meningkat.

Dari penjelasan dan permasalahan tersebut dan mempertimbangkan berbagai kelebihan media maze maka peneliti bermaksud menggunakan media maze sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B di TK Nurul Islam. Diharapkan dengan pemberian tindakan akhir seluruh anak dapat meningkatkan kemampuan kognitifnya secara optimal sesuai kebutuhan perkembangan anak. Maka dari itu, dilakukan penelitian yang berjudul "*Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Maze Tema Diri Sendiri (Penelitian Tindakan Kelas Pada Anak Kelompok B di TK Nurul Islam)*".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah, maka masalah yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembelajaran melalui media maze tema diri sendiri untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di kelompok B TK Nurul Islam?
2. Apakah kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun dapat ditingkatkan melalui media maze tema diri sendiri di kelompok B TK Nurul Islam?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan latar belakang dan rumusan masalah di atas, secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di kelompok B TK Nurul Islam melalui media maze. Sedangkan secara khusus tujuan penelitian ini adalah :

1. Menjelaskan proses pembelajaran melalui media maze tema diri sendiri untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di kelompok B TK Nurul Islam
2. Mengetahui peningkatan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui media maze tema diri sendiri di kelompok B TK Nurul Islam

D. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khasanah pengetahuan khususnya dalam upaya pengembangan kemampuan kognitif anak usia dini melalui pemanfaatan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Anak

Melalui media maze, kemampuan kognitif anak dapat ditingkatkan.

b. Bagi Pendidik

Media maze dapat digunakan oleh guru atau pendidik untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.

c. Bagi Peneliti Lain

Berguna untuk dijadikan sebagai rujukan, referensi dan sumber informasi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti permasalahan yang sama di masa yang akan datang.