

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pentingnya pendidikan bagi anak telah disadari oleh banyak orang tua. Taman kanak-kanak merupakan bentuk penyelenggaraan pendidikan awal yang membantu dalam perkembangan dan memberikan kesiapan untuk pendidikan selanjutnya. Anak usia dini didefinisikan dengan periode usia, yaitu anak sejak lahir sampai setelah enam tahun (0-6 tahun). Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 28 ayat 1, menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar.

Permendikbud No.137 Tahun 2014 tentang Standar PAUD pasal 10 ada enam aspek perkembangan anak usia dini salah satunya kognitif meliputi: (a) Belajar dan pemecahan masalah, mulai dari yang sederhana dengan cara fleksibel serta mengimplementasikan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru (b) Berpikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana dan mengenal sebab-akibat (c) Berpikir simbolik mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, huruf, serta mampu merepresentasikan berbagai benda dalam imajinasinya bentuk gambar (Kementerian Pendidikan Nasional RI, 2014)

Menurut Sugiyanto (dalam Y Isnawanti & Marlina S, 2018) kognitif adalah kemampuan mengembangkan daya persepsi anak berdasarkan apa yang dilihat, didengar, dan dirasakan, sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif. Kognitif sendiri dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mengerti sesuatu. Artinya kemampuan untuk menangkap sifat, arti, atau keterangan mengenai sesuatu serta mempunyai gambaran yang jelas terhadap hal tersebut (Khadijah, 2016).

Kemampuan kognitif perlu dikembangkan dikarenakan banyak orang tua beranggapan bahwa anak yang memiliki kemampuan kognitif sebagai anak cerdas yang akan berhasil pada masa depannya. Anak perlu mendapatkan stimulasi

kognitif karena dapat menstimulasi perkembangan lainnya seperti, moral dan agama, bahasa, fisik motorik, sosial-emosional dan seni (Salsabela & Suzanti, 2022). Dengan adanya perkembangan kognitif memudahkan seseorang dalam menyelesaikan permasalahan sederhana di kehidupannya (Lige et al., 2022). Apabila mengacu pada teori kognitif Jean Piaget pada tahap praoperasional dari usia 2-7 tahun anak-anak sudah mulai berpikir simbolik sederhana dan mengajukan banyak pertanyaan (John W.Santrock, 2017). Hal ini berkaitan juga dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STTPA) yang dapat menstimulus nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni.

Penelitian ini juga didukung oleh peneliti sebelumnya yang dilakukan oleh (Utami, 2023) bahwasannya kemampuan kognitif perlu dikembangkan karena kognitif erat kaitannya dengan kemampuan seseorang dalam memahami dan mempraktekkan sesuatu. Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan yang sangat penting di stimulasi sejak dini pada anak. Jika tidak berkembang, aspek ini akan berpengaruh terhadap aspek perkembangan lain (Pangarti & Yaswinda, 2023).

Ketiga lingkup perkembangan kognitif diatas, salah satu lingkup yang tidak boleh diabaikan begitu saja adalah lingkup perkembangan berpikir simbolik, karena pada kemampuan berpikir simbolik anak-anak mulai menggunakan simbol-simbol ketika mereka menggunakan sebuah objek atau tindakan untuk mempresentasikan sesuatu yang tidak ada dihadapannya (Nursyamsiah et al., 2019).

Berdasarkan observasi pada kegiatan pembelajaran numerasi setiap hari selasa di TK Kemala Bhayangkari 05, kemampuan pengenalan konsep bilangan anak usia 4-5 tahun belum optimal, dari 8 anak terdapat 1 anak cukup mampu dalam menyebutkan angka dan berhitung dengan jari jemari sedangkan 7 anak yang lain membilang angka tidak sesuai dengan urutan bilangannya sehingga memerlukan bantuan guru untuk mengawali membilang angka.

Peneliti juga melakukan tes sederhana untuk mengetahui kemampuan pengenalan konsep bilangan dengan jari jemari. Dari hasil tes diperoleh anak belum mampu membilang angka dari 0-10 dan menjawab ketika angkanya tidak

berurutan. Sementara anak di usia 4-5 tahun seharusnya dapat membilang banyak benda 0-10, menggunakan lambang bilangan untuk berhitung dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Kemudian anak mampu mengurutkan berdasarkan ukuran, mengetahui konsep banyak sedikit, mengamati benda-benda sekitar dengan rasa ingin tahu, dan mengkreasikan sesuatu dengan idenya sendiri.

Sementara itu, dalam capaian pembelajaran lulusan PAUD pada tingkat pencapaian perkembangan adalah anak mengenal dan menggunakan konsep bilangan untuk memecahkan masalah di dalam kehidupan sehari-hari. Anak menunjukkan kemampuan dasar berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif, rasa ingin tahu melalui observasi, eksplorasi, dan eksperimen dengan menggunakan lingkungan sekitar. Oleh Karena itu peneliti menggunakan media *puzzle* dalam meningkatkan kemampuan mengenalkan angka. Penggunaan media dapat dilakukan secara mandiri atau berkelompok. Harapan peneliti menggunakan media *puzzle* ini dapat menunjang pembelajaran menjadi semakin efektif sehingga pengenalan angka pada anak usia 4-5 tahun akan tercapai dengan optimal.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat tidak hanya dapat membantu guru menyampaikan ide-ide, tetapi juga akan membuat anak tertarik dan termotivasi untuk memahami ide-ide yang disampaikan (Suzanti et al., 2023). Media pembelajaran juga dapat memengaruhi perkembangan, kecerdasan, atau keterampilan anak dalam memproses pembelajaran yang di stimulus oleh guru (Widjayatri et al., 2022).

Permainan *puzzle* juga sebagai salah satu media pembelajaran. *Puzzle* dapat dikategorikan permainan edukasi yang menantang daya kreatifitas serta ingatan agar lebih mendalam. Melalui permainan ini anak diajak untuk mengasah daya piker karena adanya motivasi untuk terus mencoba memecahkan masalah (Taqiyah, 2023). Dengan demikian *puzzle* tidak hanya sumber hiburan, tetapi juga merupakan salah satu sarana media pembelajaran yang efektif.

Puzzle termasuk kategori permainan modern, teori bermain modern menurut Piaget&Vgotsky merupakan bagian atau tahap perkembangan kognitif (daya tiru, daya ingat, daya tangkap, daya imajinasi) yang harus dilalui oleh seorang anak. Konsep bermain sebagai sarana belajar bagi anak untuk

memberikan kesempatan tantangan baru dalam pertumbuhan dan perkembangan kognitif (Ardini & Lestarinigrum, 2018)

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan fokus judul penelitian: “Peningkatan kemampuan pengenalan angka melalui aktivitas bermain puzzle angka pada anak usia 4-5 tahun”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan media puzzle angka dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di TK Kemala Bhayangkari 05 Serang?
2. Apakah pembelajaran menggunakan media puzzle angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di TK Kemala Bhayangkari 05 Serang?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan proses pembelajaran dengan menggunakan puzzle angka dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di TK Kemala Bhayangkari 05.
2. Untuk menjelaskan pembelajaran menggunakan media puzzle angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di TK Kemala Bhayangkari 05.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberi manfaat bagi banyak pihak seperti berikut:

a. Anak

1. Puzzle angka menyebabkan anak lebih tertarik, berminat, dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran mengenal konsep bilangan.
2. Puzzle angka dapat meningkatkan kemampuan kognitifnya sehingga lingkup perkembangan pada berpikir simbolik sesuai dengan usianya.

b. Guru

1. Puzzle angka membantu guru dalam mengembangkan kemampuan mengenai konsep bilangan dan bentuk.
2. Puzzle angka membantu guru untuk memfokuskan perhatian anak dalam kegiatan pembelajaran.

1.5 Asumsi Penelitian

Berdasarkan judul pada penelitian ini maka dapat diasumsikan bahwa guru dapat menggunakan media puzzle sesuai tahapan penggunaan media dan mampu mengkondisikan kelas pada saat pembelajaran.