BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan salah satu tahap penting dalam proses perkembangan anak, karena pada masa ini seluruh aspek perkembangan dasar seperti kognitif, bahasa, sosial emosional, dan motorik mulai terbentuk secara pesat. Anak usia dini sering disebut sebagai masa keemasan (*golden age*), di mana otak anak berkembang sangat cepat dan siap menerima berbagai rangsangan dari lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, guru dan orang tua perlu memberikan stimulasi yang tepat agar seluruh potensi anak dapat berkembang secara optimal (Sujiono, 2019).

Menurut (Halawa et al., 2025) dalam praktik pembelajaran di taman kanak-kanak, masih ditemukan berbagai permasalahan terkait rendahnya kemampuan kognitif anak. Beberapa anak mengalami kesulitan dalam mengenal pola, mengelompokkan benda, serta menyelesaikan masalah sederhana. Kondisi ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya mampu mengoptimalkan perkembangan kognitif anak . Selain itu, rendahnya kemampuan kognitif juga dapat berdampak pada perkembangan aspek lain seperti afektif dan psikomotorik.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak adalah melalui kegiatan bermain yang edukatif, seperti permainan puzzle. Permainan puzzle merupakan media pembelajaran yang mampu merangsang kemampuan berpikir anak, terutama dalam hal pemecahan masalah, pengenalan bentuk, serta koordinasi dan visual motorik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan puzzle dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, khususnya dalam aspek pemecahan masalah dan pemahaman spasial. Selain itu, permainan puzzle juga terbukti efektif dalam

meningkatkan daya ingat, kreativitas, serta kemampuan klasifikasi pada anak usia dini.

Media edukatif puzzle dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Anak-anak cenderung lebih fokus dan antusias ketika mereka belajar melalui permainan (Mayke S, 2018) Dengan demikian, puzzle bukan hanya alat bermain, tetapi juga media belajar yang mampu menumbuhkan nilai-nilai sosial emosional seperti tanggung jawab, gotong royong, dan sikap menghargai perbedaan pendapat.

Berdasarkan pengamatan awal di TK Harapan Kita Kecamatan Popayato Kabupaten Pohuwato, sebagian anak masih menunjukkan kemampuan kognitif yang belum berkembang optimal, seperti kesulitan dalam mengenali pola, kurang mampu mengingat instruksi sederhana, serta mengalami hambatan dalam memecahkan masalah saat kegiatan bermain. Selain itu, beberapa anak juga masih kesulitan dalam mengelompokkan benda berdasarkan warna, bentuk, atau ukuran.

Pendidik sering mengalami kesulitan dalam merancang kegiatan pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan berpikir anak secara aktif dan menyenangkan. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak perlu mendapatkan perhatian dan penguatan melalui metode pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Melalui penerapan Media edukatif puzzle, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, karena aktivitas ini melibatkan proses berpikir seperti mengenali pola, memecahkan masalah, serta menyusun bagian-bagian menjadi satu kesatuan yang utuh. Anak juga dilatih untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, konsentrasi, serta daya ingat dalam menyelesaikan permainan. Selain itu, kegiatan ini mendorong anak untuk mencoba berbagai strategi dalam menemukan solusi yang tepat. Dengan demikian, penggunaan permainan puzzle dapat menjadi salah satu alternatif inovatif dalam mendukung pembelajaran yang menstimulasi perkembangan kognitif anak secara optimal di lingkungan

taman kanak-kanak. Dengan demikian, penggunaan permainan puzzle dapat menjadi salah satu alternatif inovatif dalam mendukung pembelajaran berbasis pengalaman dan emosi positif di lingkungan TK.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: "**Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Media Puzzle di TK B Harapan Kita Kecamatan Popayato Kabupaten Pohuwato."**

1.2 Fokus Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, dapat diidentifikasi beberapa fokus masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Kemampuan kognitif Kelompok B di TK Harapan Kita Kecamatan Popayato Kabupaten Pohuwato masih belum berkembang secara optimal, terutama dalam mengenali pola, mengelompokkan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran, serta memecahkan masalah sederhana.
2. Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan masih bersifat rutin dan kurang bervariasi sehingga belum mampu memberikan stimulasi yang optimal terhadap perkembangan kemampuan kognitif.
3. Penggunaan media pembelajaran edukatif, khususnya permainan puzzle, belum dimanfaatkan secara optimal sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan kognitif.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah dan tidak menyimpang dari tujuan yang telah ditetapkan, maka penelitian ini dibatasi pada upaya meningkatkan kemampuan kognitif Kelompok B melalui penerapan Media Puzzle di TK Harapan Kita Kecamatan Popayato Kabupaten Pohuwato. Aspek kemampuan kognitif yang menjadi fokus penelitian meliputi kemampuan mengenali pola, mengelompokkan benda berdasarkan warna, bentuk, dan

ukuran, serta kemampuan memecahkan masalah sederhana selama proses pembelajaran berlangsung.

1.4 Tujuan Penelitian

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan Kognitif melalui Media puzzle di TK Harapan Kita Kecamatan Popayato Kabupaten Pohuwato.

1.5 Manfaat Penelitian

A. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori dan praktik pembelajaran anak usia dini, khususnya dalam penggunaan media permainan edukatif untuk meningkatkan kemampuan kognitif.

B. Manfaat Praktis

1. **Bagi Sekolah**

   Penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di TK B Harapan Kita melalui penggunaan permainan puzzle sebagai media yang efektif dalam mengembangkan kemampuan kognitif. Hasil penelitian dapat menjadi acuan bagi sekolah dalam memilih metode dan media pembelajaran yang lebih inovatif, menyenangkan, serta mendukung tercapainya tujuan pendidikan anak usia dini.

2. **Bagi Pendidik**

   Memberikan alternatif strategi pembelajaran yang kreatif, menyenangkan, dan bermakna dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan bermain puzzle. Sekolah dapat menerapkan hasil penelitian ini untuk memperbaiki metode pembelajaran di kelas agar lebih berorientasi pada pengalaman dan interaksi sosial anak.

3. **Bagi Peserta Didik**

   Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam bekerja sama, berbagi, mengendalikan emosi, serta membangun empati melalui

aktivitas bermain puzzle yang dilakukan secara berkelompok. Peserta Didik juga belajar menghargai hasil karya teman dan menumbuhkan rasa percaya diri dalam menyelesaikan tugas.

4. **Bagi Lembaga TK Harapan Kita**

   Menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan program pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, serta mendukung penciptaan lingkungan belajar yang kondusif bagi perkembangan anak.

5. **Bagi Peneliti Lain**

   Menjadi referensi dan dasar bagi penelitian selanjutnya yang ingin mengkaji lebih dalam tentang peranan permainan edukatif terhadap berbagai aspek perkembangan anak usia dini, baik sosial, emosional, maupun kognitif.

1.6 Kerangka Teoritik dan Hipotesis Tindakan

1.6.1 Kerangka Teoritik

Kemampuan kognitif merupakan kemampuan yang berkaitan dengan proses berpikir, memahami, mengingat, mengenali pola, mengelompokkan, serta memecahkan masalah. Menurut Jean Piaget, anak usia taman kanak-kanak berada pada tahap praoperasional (usia 2–7 tahun), yaitu tahap ketika anak mulai mampu menggunakan simbol dan gambar untuk memahami lingkungannya, tetapi masih membutuhkan pengalaman belajar yang bersifat konkret. Oleh karena itu, pembelajaran pada anak usia dini perlu menggunakan media yang menarik dan memberikan pengalaman langsung agar kemampuan kognitif berkembang secara optimal. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif adalah permainan puzzle. Puzzle merupakan Media Pembelajaran edukatif yang mengharuskan anak menyusun potongan-potongan gambar menjadi satu kesatuan yang utuh. Dalam proses tersebut, anak dilatih untuk mengamati, mengenali bentuk dan pola, mencocokkan bagian-bagian gambar, serta memecahkan

masalah sehingga dapat mengembangkan kemampuan berpikir logis, konsentrasi, dan daya ingat.

Berdasarkan uraian tersebut, Media Puzzle memiliki hubungan yang erat dengan peningkatan kemampuan kognitif. Melalui kegiatan menyusun puzzle, Peserta Didik memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus menstimulasi kemampuan berpikirnya. Oleh karena itu, penerapan permainan puzzle dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif Kelompok B di TK Harapan Kita Kecamatan Popayato Kabupaten Pohuwato.

1.6.2 Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah melalui penerapan permainan puzzle dalam proses pembelajaran, kemampuan kognitif Kelompok B di TK Harapan Kita Kecamatan Popayato Kabupaten Pohuwato dapat ditingkatkan, yang ditandai dengan meningkatnya kemampuan anak dalam mengenali pola, mengelompokkan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran, serta memecahkan masalah sederhana.