

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masa antara kelahiran hingga usia enam tahun dianggap sebagai "masa keemasan" masa kanak-kanak. Pada periode perkembangan ini, otak anak berada pada kondisi paling mudah dibentuk dan menyerap informasi baru dengan kecepatan yang luar biasa. Setiap balita berkembang dengan kecepatannya sendiri dan memiliki cara khusus untuk memahami dunia. Stimulasi yang tepat dapat membentuk kecerdasan, kreativitas, dan kepribadian yang unggul pada anak, sehingga sangat penting bagi orang-orang di sekitar anak untuk menyadari hal ini dan menyediakan suasana yang mendukung. Dengan bantuan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), anak-anak terpapar rangsangan yang tepat sejak usia dini. Nasib seorang anak dibentuk oleh pendidikan yang mereka dapatkan sejak usia dini, yang merupakan investasi dalam kecerdasan dan kreativitas mereka. Memberikan stimulasi pendidikan kepada anak-anak sejak lahir hingga usia enam tahun membantu pertumbuhan dan perkembangan fisik dan spiritual mereka sehingga mereka siap memasuki pendidikan lebih lanjut. Hal ini dinyatakan dalam Pasal 1 ayat (14) Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003. (Indonesia P. R., 2003, p. 4).

Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini (STEPPA) harus diikuti ketika memberikan stimulasi pendidikan kepada anak usia dini. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini, selanjutnya disebut STPPA, adalah kriteria mengenai kemampuan yang dicapai oleh anak dalam

semua aspek perkembangan dan pertumbuhan. Aspek-aspek tersebut meliputi keterampilan motorik fisik, kemampuan kognitif, keterampilan bahasa, perkembangan sosial dan emosional, seni, serta nilai-nilai agama dan moral. Informasi ini terdapat dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, Pasal 1 ayat (2). (Indonesia M. P., 2014, p. 2).

Kelima indra penglihatan, pendengaran, sentuhan, dan pengecap merupakan dasar bagi pertumbuhan awal anak dan fondasi kesuksesan masa depan mereka dalam setiap usaha. Fondasi kepribadian, kecerdasan, dan karakter anak akan diletakkan sepanjang periode pembentukan ini. Menurut Nadlifah, Zahriani, dan Latif (2022, hlm. 10), pertumbuhan kognitif anak sangat penting. Kemampuan kognitif meliputi memperhatikan, mengamati, dan mengingat, serta memiliki pengetahuan umum, bahasa, kreativitas, logika, dan daya ingat. Kapasitas untuk berpikir kritis, membuat koneksi, dan merefleksikan pengalaman masa lalu dikenal sebagai perkembangan kognitif, dan melalui proses inilah orang memperoleh keterampilan yang diperlukan untuk memecahkan masalah dan berpikir abstrak. (Khadijah, 2016, p. 34).

Landasan untuk kesuksesan di kemudian hari di bidang-bidang seperti komunikasi, pemecahan masalah, berpikir kritis, pemahaman lingkungan, dan pengolahan informasi diletakkan sepanjang tahun-tahun pembentukan perkembangan kognitif anak. Anak-anak yang memiliki perkembangan otak yang sehat sejak usia dini memiliki peluang lebih besar untuk sukses secara akademis sebagai orang dewasa. dan dalam hubungan interpersonal mereka,

karena mereka tumbuh kreatif dan beradaptasi dengan situasi baru dengan mudah.

Menurut Jean Piaget, perkembangan kognitif anak memiliki empat tahapan, yaitu (1) Tahap sensorimotor (0-2 tahun); (2) Tahap praoperasional (2-7 tahun) (3) Tahap operasional konkret (7-11 tahun); (4) Tahap operasional formal (11 tahun hingga dewasa). Perkembangan kognitif anak usia dini berada pada tahap praoperasional. Pada tahap praoperasional, anak belum dapat berpikir abstrak. (Marinda, 2020, hlm. 116). Proses pembelajaran pada tahap praoperasional harus mencakup objek konkret berupa gambar, objek tiruan, dan film yang ditunjukkan kepada anak. Kehadiran objek konkret yang ditunjukkan kepada anak dapat membuat kemampuan berpikir anak mulai berkembang sehingga anak menjadi lebih mudah menguasai pengetahuan yang luas dan umum. (Handayani, Mustikaati, Anazah, Zakiyyan, & Robiah, 2025, hlm. 261). Kemampuan berpikir anak dapat berkembang secara optimal melalui proses pembelajaran yang menyenangkan.

Jean Piaget mengusulkan model empat tahap perkembangan kognitif anak: tahap sensorimotor (0-2 tahun), pra-operasional (2-7 tahun), operasional konkret (7-11 tahun), dan operasional formal (11 tahun hingga dewasa). Tahap pra-operasional perkembangan kognitif terjadi pada tahun-tahun awal masa kanak-kanak. Pemikiran abstrak tidak mungkin dilakukan oleh anak-anak pada tahap pra-operasional. "Marinda" (2020, hlm. 116). Gambar, objek tiruan, dan video merupakan komponen penting dari periode pra-operasional pembelajaran anak karena memberikan balita objek nyata untuk dipegang dan dimanipulasi.

Menunjukkan objek fisik kepada balita dapat membantu mereka mulai membentuk kemampuan kognitif mereka, yang pada gilirannya memudahkan mereka untuk mempelajari pengetahuan umum. (Handayani, Mustikaati, Anazah, Zakiyyan, & Robiah, 2025, bab 261). Mendapatkan kesenangan saat belajar adalah cara terbaik untuk perkembangan kognitif anak.

Media bermain digunakan dalam proses pembelajaran anak usia dini. Bermain adalah aktivitas sehari-hari bagi anak usia dini. Masa kanak-kanak awal tidak dapat dipisahkan dari aktivitas bermain. Piaget menyatakan bahwa bermain adalah kebutuhan mendasar bagi anak usia dini. Melalui bermain, anak-anak akan merasakan kegembiraan dan kebahagiaan, dan anak-anak akan memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi menggunakan benda dan peralatan di sekitar mereka. Hal ini memungkinkan mereka untuk menjadi kreatif, menemukan pengalaman dan pengetahuan baru melalui proses bermain. Ketika anak-anak terlibat dalam aktivitas bermain, mereka menunjukkan minat, gairah, ide, kepekaan, mengeksplorasi lingkungan mereka, membangun hubungan sosial, dan mengembangkan keterampilan sosial, emosional, kognitif, spiritual, dan moral. (Masganti, 2021, hlm. 79). Melalui media bermain, anak-anak dapat belajar dengan cara yang menyenangkan, memecahkan masalah, dan memahami konsep abstrak. (Rahmadani, Yuhariati, & Rizka, 2021, hlm. 22). Pembelajaran akan lebih menarik, menyenangkan, efektif, dan mampu memotivasi anak-anak untuk berpartisipasi aktif. Melalui bermain, anak-anak dapat belajar sambil mengeksplorasi dan berinteraksi dengan lingkungan mereka dengan cara yang lebih aktif dan bermakna. (Fadlillah M. , 2017, p. 6).

Pendidikan anak usia dini memanfaatkan media bermain. Bagi anak-anak kecil, bermain merupakan bagian integral dari setiap hari. Pada tahun-tahun awal kehidupan seorang anak, bermain sangat penting. Piaget berpendapat bahwa bermain sangat penting untuk perkembangan anak di tahun-tahun awal. Bermain memberi anak-anak kesempatan untuk membiarkan imajinasi mereka berkembang dan menemukan dunia di sekitar mereka melalui media benda-benda sehari-hari dan mainan. Ini memberi mereka kebebasan untuk mengeksplorasi imajinasi mereka dan belajar melalui bermain. Bermain adalah cara anak menunjukkan minat, antusiasme, ide, kepekaan, menemukan dunia di sekitar mereka, berteman, dan tumbuh di semua bidang perkembangan: sosial, emosional, kognitif, spiritual, dan moral. Masganti (2021), halaman 79. Anak-anak dapat mempelajari hal-hal baru, melatih keterampilan pemecahan masalah, dan memiliki pemahaman yang lebih baik tentang ide-ide abstrak melalui media bermain. Dalam publikasi mereka dari tahun 2021, Rahmadani, Yuhasriati, dan Rizka menyebutkan hal ini di halaman 22. Proses pembelajaran akan ditingkatkan, menjadikannya lebih menarik, menyenangkan, efisien, dan mampu menginspirasi siswa untuk terlibat secara aktif. Anak-anak kecil belajar paling baik ketika mereka bermain, yang memungkinkan mereka untuk berperan aktif dalam menemukan dan memahami dunia di sekitar mereka.

Bermain merupakan bagian integral dari pendidikan anak usia dini. Setiap hari, bermain adalah komponen penting bagi anak-anak. Bermain sangat mendasar bagi anak-anak di tahun-tahun pembentukan mereka. Piaget berpendapat bahwa tahun-tahun pembentukan kehidupan seorang anak ditandai

dengan bermain. Melalui media benda-benda sehari-hari dan mainan, anak-anak mampu melepaskan imajinasi mereka dan menjelajahi dunia di sekitar mereka selama bermain. Karena itu, mereka dapat belajar melalui bermain sekaligus membiarkan imajinasi mereka berkembang bebas. Bermain anak adalah ekspresi dari rasa ingin tahu, energi, ide, kepekaan, eksplorasi lingkungan mereka, pengembangan kapasitas sosial, emosional, kognitif, spiritual, dan moral mereka, serta pembentukan persahabatan. Halaman 79 dari karya Masganti (2021). Media bermain adalah cara yang bagus bagi anak-anak untuk mempelajari hal-hal baru, berlatih memecahkan masalah, dan memahami ide-ide kompleks. Hal ini disebutkan pada halaman 22 dalam makalah tahun 2021 oleh Rahmadani, Yuhasriati, dan Rizka. Peningkatan aksesibilitas, efisiensi, kenikmatan, dan keterlibatan akan menghasilkan pengalaman pendidikan yang lebih bermanfaat bagi semua siswa. Anak-anak prasekolah memperoleh pengetahuan paling banyak melalui bermain karena hal itu memberi mereka kesempatan untuk bersuara dalam menjelajahi dan memahami lingkungan sekitar mereka.

Studi menunjukkan bahwa perkembangan kognitif RA Ma'arif NU 04 Istiqomah Kalisabuk masih di bawah standar, sehingga diperlukan penilaian untuk mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan. Para peneliti dalam studi ini berharap bahwa dengan memperkenalkan media permainan puzzle kepada anak-anak di kelompok A, Ma'arif NU 04 Istiqomah Kalisabuk, mereka dapat meningkatkan pertumbuhan kognitif mereka. Media konkret, seperti media permainan puzzle, memungkinkan anak-anak untuk melihat objek dalam

kehidupan nyata, bermain dengannya secara langsung, merasakan kegembiraan, dan mendapatkan pengetahuan langsung. Di RA Ma'arif NU 04 Istiqomah Kalisabuk, para peneliti menggunakan dadu dengan enam sisi: (1) angka, (2) huruf kapital, (3) huruf kecil, (4) huruf hijaiyyah, (5) warna, dan (6) bentuk geometris sebagai media permainan puzzle mereka.

Media interaktif dan menghibur seperti teka-teki dapat membantu anak-anak mengasah penalaran, keterampilan motorik halus, koordinasi mata-tangan, dan kemampuan pemecahan masalah dengan cara yang ringan dan mendidik dengan mengharuskan mereka menyusun gambar dalam urutan tertentu. Alika dkk. (2025), halaman 2. Media teka-teki tidak hanya membuat anak-anak sibuk, tetapi juga membantu mereka mengembangkan pemikiran kritis, kreativitas, dan kemampuan pemecahan masalah. Dirujuk dalam Sidiq dan Fadlillah (2023), halaman 131. Anak-anak belajar paling baik melalui pengalaman langsung dan nyata, dan media teka-teki menyediakan hal itu. Teka-teki di RA Ma'arif NU 04 Istiqomah Kalisabuk tidak dibuat dengan tangan oleh instruktur, tetapi tetap diproduksi secara massal, dan kurangnya variasi dalam permainan membuat anak-anak gelisah dan cepat bosan. Para peneliti dalam studi ini menghasilkan media permainan teka-teki dengan tujuan untuk membangkitkan minat anak-anak dalam bermain dan memfasilitasi perkembangan kognitif mereka yang sehat.

Temuan dari penelitian "Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain *Puzzle* di TK Diponegoro Windujaya" (Dewinta Kurnietin, Tugiyono, dan Muhaimi Mughni Prayogo) menunjukkan

bahwa perkembangan kognitif anak di TK Diponegoro Windujaya meningkat setelah berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran berbasis *puzzle*. Tujuh belas anak laki-laki dan lima belas anak perempuan, berjumlah dua puluh dua, berpartisipasi dalam penelitian ini. Terdapat peningkatan pertumbuhan kognitif sebesar 71% hingga 87% sepanjang siklus I. Di TK Diponegoro Windujaya, ini merupakan bukti bahwa perkembangan kognitif anak dapat ditingkatkan melalui permainan *puzzle*. Referensi: Kurnietin, Tugiyono, dan Prayogo (2025).

Para peneliti dalam penelitian ini menggunakan media bermain *puzzle* untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak di kelompok A RA Ma'arif NU 04, dengan mempertimbangkan masalah-masalah berikut. Cilacap, Istiqomah Kalisabuk, dan Kesugihan.

B. Identifikasi Masalah

Berikut ini beberapa masalah yang ditemukan oleh peneliti berdasarkan latar belakang permasalahan:

1. Para siswa kesulitan membedakan antara huruf kapital dan huruf kecil
2. Alfabet Hijaiyah sulit dipahami oleh siswa
3. Bentuk-bentuk geometris masih menjadi misteri bagi siswa
4. Anak-anak cepat bosan dan jenuh dengan materi *puzzle* yang itu-itu saja
5. Lembar kerja untuk anak-anak masih digunakan dalam media pendidikan
6. Siswa tidak berpartisipasi aktif karena fokusnya masih pada guru
7. Karena guru lebih banyak memberi informasi daripada membimbing,

dan karena pembelajaran sebagian besar bergantung pada hafalan, anak-anak tidak dapat menemukan pengalaman mereka sendiri

8. Belum ada media bermain yang digunakan yang secara langsung dan aktif melibatkan anak-anak dalam pembelajaran mereka
9. Di RA Ma'arif 04 Istiqomah Kalisabuk Cilacap, kami tidak pernah menggunakan puzzle berbentuk dadu sebagai media pengajaran.

C. Pembatasan Masalah

Batasan penelitian studi ini terbatas pada bidang-bidang berikut: pengenalan angka, pengenalan huruf (baik huruf besar maupun kecil), pengenalan warna, pengenalan alfabet Hijaiyah, pengenalan bentuk geometris, dan perkembangan kognitif pada Kelompok A RA Ma'arif 04 Istiqomah Kalisabuk Cilacap melalui penggunaan permainan puzzle.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana siswa Kelompok A di RA Ma'arif 04 Istiqomah Kalisabuk Kesugihan Cilacap dapat memperoleh manfaat dari bermain permainan puzzle untuk meningkatkan perkembangan kognitif mereka?
2. Apakah Kelompok A di RA Ma'arif 04 Istiqomah Kalisabuk Kesugihan Cilacap memperoleh manfaat dari bermain permainan puzzle untuk meningkatkan perkembangan kognitif mereka?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian berikut ini diturunkan dari definisi masalah yang diberikan di atas:

1. Untuk merinci bagaimana RA Ma'arif NU 04 Istiqomah Kalisabuk Kesugihan Cilacap menggunakan teka-teki untuk membantu siswa di kelompok A dalam pertumbuhan kognitif mereka
2. Untuk membantu siswa di kelompok A di RA Ma'arif NU 04 Istiqomah Kalisabuk Kesugihan Cilacap meningkatkan kemampuan otak mereka dengan bermain permainan teka-teki.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah

Temuan studi ini dapat digunakan oleh sekolah untuk mendukung penggunaan permainan puzzle sebagai Alat Permainan Edukasi (EAP) untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini dengan cara yang menyenangkan dan menarik. Ini termasuk keterampilan seperti pengenalan angka, identifikasi huruf (baik huruf besar maupun kecil), pengenalan warna, alfabet Hijaiyah, dan pengenalan bentuk geometris.

- b. Bagi guru

Guru dapat menggunakan temuan studi ini untuk menginformasikan praktik mereka dalam menggunakan puzzle untuk membantu siswa belajar dan mengingat informasi tentang angka, huruf (baik huruf besar maupun kecil), warna, bentuk, alfabet Hijaiyah, dan bentuk geometris.

c. Bagi peserta didik

Daya ingat, konsentrasi, dan kemampuan berpikir logis serta memecahkan masalah siswa dapat meningkat berkat temuan studi ini, karena bermain puzzle mengajarkan anak-anak untuk fokus, membedakan bentuk dan warna, serta menyusun pola. Oleh karena itu, hal ini dapat langsung membantu perkembangan kognitif anak-anak dengan membantu mereka mengenali angka, huruf (baik huruf besar maupun kecil), warna, alfabet Hijaiyah, dan bentuk geometris.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Wawasan dan pengalaman yang diperoleh dari studi ini diharapkan dapat membantu para akademisi di masa depan untuk memfokuskan upaya mereka pada hal yang paling dibutuhkan: menciptakan media bermain puzzle untuk mendorong perkembangan kognitif anak usia dini.

2. Manfaat Teoritis

- a. Temuan ini diharapkan dapat menambah informasi ilmiah yang sudah ada, terutama tentang penggunaan permainan *puzzle* untuk mendorong perkembangan kognitif pada anak usia dini
- b. Secara teoritis, nilai penelitian ini terletak pada kemampuannya untuk meningkatkan model pendidikan anak usia dini dengan menyoroti pentingnya perkembangan kognitif yang sesuai usia melalui penggunaan media bermain yang konkret dan interaktif, seperti *puzzle*
- c. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membuka jalan bagi lebih banyak penelitian tentang perkembangan kognitif.