

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Pendidikan berfungsi untuk mengembangkan peserta didik memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Disdikpora, 2013).

Pendidikan merupakan sebuah indeks keberhasilan negara dalam memajukan suatu bangsa. Pengembangan sumber daya manusia tercantum dalam Tujuan Pendidikan Nasional ditulis dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 2 yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 (Ryfa, 2021).

Pendidikan UU RI Nomor 20 tahun 2001 adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bahkan negara (Ahmadi, 2018: 38).

Kebijakan pemerintah dalam mendorong peningkatan mutu pendidikan, merupakan suatu upaya dalam membangun kualitas sumber daya manusia di Indonesia. Pada pembahasan diatas, deskripsi terkait pendidikan dibahas secara rinci, mulai dari landasan hukum, tujuan pendidikan, sampai sasaran pendidikan.

Dalam undang-undang tentang sistem pendidikan nasional, dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan 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 lanjut (UU Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 Ayat 14) (Istiana, 2014).

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia enam tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak (Sujiono, 2009). Usia dini merupakan usia di mana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Usia dini disebut sebagai usia emas *golden age*. Makanan yang bergizi yang seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan (Istiana, 2014).

Makanan yang bergizi yang seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan tersebut. Anak usia dini adalah anak pra sekolah, pada masa ini anak di persiapkan untuk sekolah, dimana panca indra dan sistem reseptor penerimaan rangsangan serta proses memori harus sudah siap sehingga anak mampu belajar dengan baik, proses belajar pada masa ini adalah dengan cara bermain (DepKes RI, 2006).

Tumbuh kembang anak merupakan fase ketika orang tua harus benar-benar memperhatikan secara maksimal. Perkembangan dan pertumbuhan anak meningkat pesat saat fase *golden age*. Asupan gizi juga dapat mempengaruhi perkembangan dan pertumbuhannya. Lembaga pendidikan anak usia dini juga membantu dalam memberikan stimulus tumbuh kembang anak.

Mengutip Hamzah B. Uno dan Nina Lamatenggo dalam buku Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran, media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana, sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Pendidikan anak usia dini sangat diperlukan untuk membiasakan diri dan mengembangkan pola pikir anak yang berumur 0-8 tahun dalam cakupan anak dari lahir hingga anak kelas 3 SD karena proses pendidikan dan pendekatan pola asuh anak kelas 1, 2, dan 3 hampir sama dengan pola asuh anak sebelumnya. Usia dini adalah sebuah fase pendidikan yang tidak terlepas dari bermain dengan alat permainan. Sebagai sebuah lembaga pendidikan tentu saja Taman Kanak-Kanak merupakan sebuah tempat belajar dan juga bermain yang memiliki berbagai sarana

dan pra sarana untuk mendukung terlaksananya proses pembelajaran yang baik dan berkualitas (Suyadi, 2014: 22).

Media pembelajaran adalah suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, dan juga merupakan sarana fisik dan komunikasi untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran digunakan dengan tujuan untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan (Lararenjana, 2021).

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu lembaga pendidikan, dengan rentang usia 4-6 tahun saat bersekolah. Pendidikan memberikan berbagai macam stimulus untuk mengembangkan aspek perkembangan anak secara maksimal. Ketersediaan media pembelajaran yang inovatif juga dapat meningkatkan daya imajinasi anak dalam mengeksplorasi keadaan sekitarnya.

Permasalahan yang diteliti adalah “Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Memori Kognitif Anak Di Kelompok B Ra Al-Hayat Kabupaten Bandung”, sejauh mana efektivitas puzzle sebagai daya analisis, ingatan sebagai memori dalam menyusun setiap kepingannya pada anak usia dini yang ada pada RA Al-Hayat Kabupaten Bandung sebagai alternatif media pembelajaran dalam pengembangan memori kognitif.

Melihat dari banyaknya aspek perkembangan anak, perkembangan memori pada bagian kognitif ini, puzzle menjadi salah satu permainan yang digunakan untuk memberikan stimulus pada usia *Golden Age* anak dalam proses pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini.

Mainan bongkar pasang atau puzzle adalah permainan edukatif yang telah ada sejak abad ke-18. Permainan ini masih eksis hingga saat ini, karena terbukti dapat melatih kecerdasan otak anak. Manfaat puzzle untuk melatih kecerdasan otak anak bahkan telah terbukti lewat berbagai studi. Disebutkan bahwa permainan yang satu ini ternyata dapat menstimulasi kedua bagian otak, sehingga dapat mengasah berbagai fungsinya dengan optimal (Putri, 2020). Pada dasarnya, puzzle adalah segala jenis permainan yang memiliki dua ciri utama: dirancang untuk menghibur dan ada solusi yang jelas. Untuk mendapatkan solusinya, dibutuhkan kemampuan berpikir serta strategi untuk memecahkan masalah.

Siswa RA Al-Hayat berfokus pada metode belajar menghafal berbagai macam surat pendek untuk menunjang kebutuhan perkembangan memori kognitifnya juga perkembangan agama dan moralnya. Tetapi proses pembelajaran anak tidak terfokus pada pola penyelesaian masalah maupun permainan simbolik untuk memberikan stimulus terhadap kemampuan memori kognitifnya. Dalam penelitian yang akan dilaksanakan dengan judul “Pengaruh Puzzle Terhadap Perkembangan Memori Kognitif Anak Di Kelompok B Ra Al-Hayat Kabupaten Bandung”.

Penulis melakukan observasi yang dilakukan di RA Al- Hayat Kabupaten Bandung. Ketertarikan anak yang bermain puzzle ternyata mampu memberikan stimulus perkembangan memori kognitifnya daripada anak-anak yang tidak bermain puzzle. Maka dari itu penulis melakukan sebuah penelitian sederhana, komparasi anak yang menggunakan media puzzle sebagai permainan yang membuat perkembangan memori kognitifnya berkembang.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan proses identifikasi dan perumusan sebuah masalah yang berfokus terkait masalah yang ingin diteliti. Rumusan masalah menyediakan fokus yang jelas dan terarah dalam kegiatan penelitian. Rumusan masalah yang akan dibuat oleh penulis adalah bagaimana media permainan puzzle membuat pengaruh atas perkembangan memori kognitif anak.

- a. Bagaimana pengaruh perkembangan memori kognitif sebelum menggunakan permainan media puzzle di RA Al- Hayat Kabupaten Bandung
- b. Bagaimana pengaruh perkembangan memori kognitif setelah menggunakan permainan media puzzle di RA Al- Hayat Kabupaten Bandung
- c. Bagaimana pengaruh media puzzle terhadap memori kognitif anak di RA Al-Hayat Kabupaten Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian yang dilakukan oleh penulis dalam menyelesaikan penelitian adalah agar mengetahui sejauh mana perkembangan memori kognitif

apabila diberi stimulus menggunakan media permainan puzzle. Tujuan penelitian lebih spesifiknya dijelaskan dalam poin-poin berikut:

- a. Mengetahui pengaruh perkembangan memori kognitif sebelum menggunakan permainan media puzzle di RA Al- Hayat Kabupaten Bandung
- b. Mengetahui pengaruh perkembangan memori kognitif sebelum menggunakan permainan media puzzle di RA Al- Hayat Kabupaten Bandung
- c. Mengetahui pengaruh media puzzle terhadap memori kognitif anak di RA Al- Hayat Kabupaten Bandung

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian adalah narasi yang objektif yang menggambarkan hal-hal yang diperoleh setelah suatu tujuan penelitian telah terpenuhi. Manfaat penelitian bisa saja bersifat teori atau bersifat praktis misalkan memecahkan masalah-masalah pada objek yang diteliti.

Selain itu, bagian penting dari deskripsi manfaat penelitian yang harus tepat, adalah untuk kepentingan kesolidan karya ilmiah. Manfaat penelitian sangat terkait dengan bagian saran pada bagian akhir penelitian: Kesimpulan dan Saran. Salah satu poin pokok saran adalah penjabaran yang berkaitan dengan manfaat penelitian (Syafnidawaty, 2020).

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan, memberikan pengalaman, serta pengetahuan yang lebih mendalam terutama pada pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan memori kognitif anak.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat untuk penulis

Penelitian ini bermanfaat untuk penulis, karena penelitian ini akan memperluas pengetahuan, tentang keterkaitan sampai pengaruh permainan puzzle dalam perkembangan memori kognitif pada anak usia dini, terkhusus anak-anak di Ra Al-Hayat Kabupaten Bandung. Temuan dari penelitian ini juga dapat memberikan peningkatan prestasi akademik penulis, seperti membuka peluang di bidang penelitian atau pendidikan ke jenjang selanjutnya.

b. Manfaat Untuk Sekolah

Dengan memahami pengaruh permainan puzzle, sekolah dapat meningkatkan efektifitas, dan kualitas dalam pembelajaran yang lebih berorientasi pada pengembangan kognitif anak melalui permainan edukatif.

Hasil dari penelitian dapat menjadi sebuah dasar untuk menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung kegiatan permainan puzzle di lingkungan sekolah, seperti menyediakan berbagai macam jenis puzzle untuk menunjang perkembangan kognitif anak.

c. Manfaat Untuk Masyarakat

Melalui penelitian skripsi yang penulis lakukan, masyarakat dapat lebih menyadari pentingnya pendidikan ketika masa kanak-kanak, termasuk bagaimana aktivitas permainan seperti puzzle dapat membantu perkembangan kognitif mereka.

Dengan memahami dampak positif permainan puzzle terhadap memori kognitif, masyarakat dapat berkontribusi dalam menciptakan lingkungan yang mendukung pertumbuhan dan perkembangan optimal bagi anak-anak.

E. Kerangka Berpikir

Puzzle adalah permainan modern yang dimainkan dengan menyusun potongan gambar, menjadi satu kesatuan, sehingga gambar sebenarnya terbentuk sesuai dengan apa yang diinginkan. Puzzle juga terdiri dari beberapa kepingan puzzle, yang membentuk sebuah pola tertentu (Fadhillah, 2017).

Puzzle merupakan media pembelajaran yang dapat membentuk kreativitas daya ingatan anak. Permainan puzzle memberikan kesan pelajaran dikarenakan munculnya motivasi dalam diri anak untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah. Tantangan dalam permainan puzzle akan selalu memberikan dorongan dalam diri anak untuk terus mencobanya hingga berhasil menjadi suatu gambar yang sempurna. Puzzle memberikan kesempatan untuk mengembangkan konsep berpikirnya, dan mendorong anak untuk bertindak imajinatif (Wahyu & Hidayat Eka, 2018).

Puzzle merupakan salah satu permainan yang dapat mengasah kemampuan anak. Anak dapat mengeksplorasi bentuk gambar yang menjadi hasil akhir dari permainan puzzle. Bentuk potongan puzzle juga memberikan stimulus terhadap perkembangan kognitifnya untuk mengenal berbagai bentuk geometri sederhana. Anak juga mempelajari pola penyelesaian masalah dalam bentuk permainan. Penyelesaian masalah yang dikemas dalam sistem bermain dan permainan merupakan hal yang tepat untuk menjadi mengembangkan sel dan saraf dalam tumbuh kembang otaknya secara maksimal.

Menurut Piaget kemampuan kognitif adalah hasil dari hubungan perkembangan otak dan system nervous dan pengalaman-pengalaman yang membantu individu untuk beradaptasi dengan lingkungannya. (Kliegman dkk, 2012) Pada dasarnya pengembangan kemampuan kognitif pada anak usia dini ditujukan agar anak usia dini dapat mengeksplorasi lingkungan di sekitarnya melalui alat indera dan otaknya untuk mendapatkan berbagai pengetahuan.

Teori belajar kognitif adalah teori belajar yang mementingkan proses belajar daripada hasilnya. Teori ini menyatakan bahwa pada proses belajar, seseorang tidak hanya cenderung pada hubungan antara stimulus dan respon, melainkan juga bagaimana perilaku seseorang dalam mencapai tujuan belajarnya (Sereliciouz, 2021).

Menurut Gagne, Kognitif merupakan kemampuan membedakan (diskriminasi), konsepsi yang realistis mampu membuat perumusan peraturan individu bertingkah laku, cara individu bertindak, baik cepat dan lambat individu saat memecahkan masalah yang dihadapinya (Sujiono dkk., 2003).

Aspek kognitif mencakup daya ingat, daya tangkap, kemampuan memahami suatu informasi, pengetahuan yang dikuasai individu, daya nalar, daya analisis, daya imajinasi, dan daya cipta atau kreativitas. Untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dapat dilakukan dengan cara melaksanakan kegiatan bermain, menempatkan anak sebagai pembelajar, mendorong anak untuk belajar secara aktif dan spontan, mendidik anak sesuai dengan DAP, dan mengapresiasi hasil belajar setiap anak. Salah satu cara meningkatkan kemampuan kognitif adalah dengan cara bermain. Bermain

merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan.

Melalui kegiatan bermain anak dapat belajar berbagai pengetahuan dan konsep dasar, bahkan pengetahuan dan konsep dasar tersebut akan sangat lebih mudah dikuasai oleh anak dengan kegiatan bermain. Karena dengan bermain, anak dapat mengeksplorasi kemampuan dirinya (Wiyani, 2014: 84).

Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berpikir. Kemampuan anak untuk mengkoordinasi kan berbagai cara berpikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat dipergunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan. Perkembangan kognitif dinyatakan dengan pertumbuhan kemampuan merancang.

Dunia anak adalah dunia bermain. Dengan bermain, anak akan memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi dan perkembangan fisik. Bermain merupakan sarana untuk menggali pengalaman belajar yang sangat berguna untuk anak. Bermain juga dapat menjadi sarana untuk mengembangkan kreativitas dan daya cipta, karena bermain adalah sumber pengalaman dan uji coba (Nami, 2014).

Bermain, dari segi pendidikan adalah kegiatan permainan menggunakan alat permainan yang mendidik serta alat yang bisa merangsang perkembangan aspek kognitif, sosial, emosi, dan fisik yang dimiliki anak. Oleh karena itu, dari sudut pandang pendidikan bermain sangat membutuhkan alat permainan yang mendidik. Seperti salah satunya adalah puzzle, Mainan puzzle adalah salah satu mainan edukatif untuk anak dan merupakan alasan yang baik bagi orang tua untuk membeli mainan puzzle tersebut.

Selain dapat memberikan keuntungan untuk orang tua berupa waktu tenang dan dapat mengerjakan pekerjaan rumah tangga lainnya, ternyata ada banyak manfaat bagi anak-anak yang secara teratur bermain dengan puzzle. Ada

banyak sekali jenis dan gambar puzzle anak yang tersedia di pasaran dan mudah sekali ditemukan (Mahardika, 2016: 4).

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan landasan teori yang pola pengajarannya digunakan di Amerika Serikat oleh Thorndike. Teori belajar dari Thorndike disebut juga *connectionism*. Belajar merupakan sebuah koneksi antara stimulus dan respon saling terkoneksi satu sama lain (Dalyono, 2010).

Retreival merupakan bentuk pengenalan suatu lokasi penyimpanan memori, dan melakukan pemanggilan kembali pada memori ke permukaan untuk menggunakan informasi tersebut pada saat dibutuhkan. (Shaleh, 2009)Dikutip dari Robert J. Sternberg mengatakan ada tiga jenis memori dalam kategori ingatan, yaitu memori Cerapan Indra, Memori Jangka Pendek, dan memori Jangka Panjang (Sternberg, 2008).

Bermain adalah kebutuhan bagi anak, karena dengan bermain anak dapat memperoleh pengetahuan yang mampu mengembangkan kemampuan dirinya (Sujiono dkk., 2003). Anak memperoleh pengetahuan dari bermain. Pendekatan terkait cara belajar anak yang paling tepat adalah dengan menggunakan pendekatan bermain dan melakukan permainan sederhana.



Berikut peta konsep mengenai pengaruh puzzle sebagai permainan yang memiliki keterkaitan dalam perkembangan memori kognitif anak:



Gambar 1.1

Kerangka Berpikir Hubungan Puzzle Terhadap Perkembangan Memori Kognitif Anak di Kelompok B RA Al-Hayat Kabupaten Bandung

F. Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (Sugiyono, 2010) hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Pertanyaan penelitian berasal dari dugaan-dugaan penyebab masalah yang bersumber dari hasil penelitian serta pengalaman atau pengamatan peneliti. Dugaan-dugaan ini kemudian dikonfirmasi dengan landasan teori menghasilkan pertanyaan penelitian (Ade Heryana, 2014).

Hipotesis merupakan suatu jawaban sementara ataupun bisa pula dimaknai sebagai suatu praduga, yang pada tahap selanjutnya status kebenaran praduga tersebut mesti diuji dan dibuktikan. Kerangka hipotesis pada proses pengujiannya dibagi menjadi Hipotesis Nol (H_0) sebagai hipotesis yang akan diuji, dan Hipotesis Alternatif (H_a).

Bentuknya, pengujian ini akan dilihat apakah suatu penelitian ini tidak mempunyai hubungan (korelat) antara Permainan Puzzle dengan Perkembangan Memori Kognitif, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Sementara jika Permainan Puzzle mempunyai hubungan terhadap Perkembangan Memori Kognitif, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Melihat kerangka pemikiran yang dicantumkan, pada penelitian ini, dirumuskanlah hipotesis yang terdapat hubungan yang signifikan dalam perkembangan memori kognitif anak dengan menggunakan permainan puzzle di kelompok B RA Al-Hayat Kabupaten Bandung. Proses pengujian hipotesis tersebut, diruuskan sebagai:

1. H_a : terdapat pengaruh yang signifikan dalam permainan puzzle dengan perkembangan memori kognitif anak di Kelompok B RA Al-Hayat Kabupaten Bandung;
2. H_0 : tidak ada pengaruh yang signifikan dalam permainan puzzle dengan perkembangan memori kognitif anak di Kelompok B RA Al-Hayat Kabupaten Bandung

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian yang menjadi acuan dalam penulisan proposal, adalah sebagai berikut:

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Kesimpulan	Perbedaan
1.	Liza Rosalina	Pengembangan Aspek Kognitif Anak Usia Dini Dengan Memggunakan Permainan Outdoor Di PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu	Membahas tentang perkembangan kognitif anak dengan memanfaatkan media yang ada di sekitar seperti permainan outdoor. Anak mampu melakukan ekspolrasi secara maksimal dalam mengembangkan aspek kognitif. Dapat memanfaatkan beberapa media dan pembelajaran yang ada pada lingkungan sekitar dan alam.	Penelitian yang dibahas dalam penelitian ini adalah tentang aspek kognitif. Perbedaan yang terdapat dalam penelitian Liza adalah terkait pembahasannya yang berfokus pada permainan outdoor.
2.	Laksmiati Martha Cahyana	Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Papan Flanel Di Taman Kanak Kanak	Membahas tentang mengembangkan kognitif anak melalui media papan flanel. Aspek kognitif yang dikembangkan dalam menggunakan papa flanel belum bisa dilakukan secara maksimal.	Perbedaan penelitian yang dibahas oleh Laksmiati adalah dari mediapembelajarannya yang membahas tentang Papan Flanel.
3.	Nur Asiah Yusuf	Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Peta Terhadap Hasil Belajar Murid Kelas V Pada Mata Pelajaran IPS SD Negeri	Membahas tentang penggunaan puzzle sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran ips pada tingkat sekolah dasar. Puzzle menjadi sebuah alat dan media stimulus dalam beberapa kegiatan	Perbedaan penelitian yang dibahas oleh Nur Asiah adalah dari objek penelitiannya. Penelitian ini berfokus pada siswa sekolah