

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada kehidupan manusia selaku makhluk hidup, hal yang utama dan paling penting salah satunya adalah pendidikan. Pendidikan yang baik harus sudah diberikan sejak dini, karena usia dini berada pada masa keemasannya atau biasa juga disebut sebagai masa *golden age*. Masa *golden age* adalah periode anak dalam batasan usia 0-6 tahun. Pada masa *golden age* ini anak memiliki banyak potensi yang terpendam dan memerlukan bantuan dalam berinteraksi atau bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya.

Pada masa *golden age*, terdapat beberapa aspek perkembangan yang dibutuhkan oleh anak usia dini. Individu yang baru mengenal dunia dikenal sebagai anak usia dini. Individu itu istimewa yang dimana setiap individu pasti berbeda tidak akan sama. Begitu pula pada masalah perkembangan anak, perbedaan ini terletak pada anak yang perkembangannya lebih cepat maupun sebaliknya, hal ini yang diakibatkan oleh berbagai faktor. Berbagai keterampilan untuk hidup di masyarakat sangat penting bagi anak sehingga harus dibimbing dan diarahkan agar mereka dapat memahami berbagai fenomena alam seperti berinteraksi atau bersosialisasi. Interaksi sosial anak diperlukan supaya anak dapat mengembangkan semua aspek perkembangannya yang terdiri atas aspek agama dan moral, aspek fisik motorik (motorik halus dan motorik kasar), aspek sosial emosional, aspek bahasa, aspek seni dan aspek kognitif.

Aspek yang sangat dibutuhkan oleh anak usia dini salah satunya yaitu aspek kognitif. Aspek kognitif ialah salah satu kemampuan dasar yang dipersiapkan oleh pendidik, yang tahapannya disesuaikan dengan perkembangan anak. Aspek kognitif sangat penting distimulasi dari usia dini karena anak mulai mengenal benda-benda di sekelilingnya. Kemampuan kognitif pada diri anak merupakan rangkaian proses dari alat berpikirnya, dari proses berpikir anak akan membangun berbagai pengetahuan yang diraih melalui pengalaman. Hal tersebut didukung oleh

Vigotsky dalam (Sujiono, 2012) yang menyebutkan bahwasanya dari proses berpikir, anak akan berusaha mencari jalan keluar pada permainan mencari jejak dan meningkatkan kemampuannya, dengan begitu anak akan mencoba memecahkan masalah dan mampu mencari jalan keluar terhadap masalah yang ada.

Aktivitas seperti memecahkan suatu masalah atau mencari jalan keluar adalah salah satu aktivitas yang bisa dikembangkan pada perkembangan kognitif seorang anak. Perkembangan kognitif bisa dimulai dari jenjang pendidikan anak usia dini (PAUD). Pada dasarnya perkembangan kognitif anak ditujukan agar anak mampu menjelajahi dunia sekitarnya melalui panca inderanya, maka dari itu melalui pengetahuan yang diperoleh oleh anak, anak akan berperan menjadi makhluk ciptaan tuhan yang mampu memanfaatkan berbagai hal di alam semesta ini, untuk yang lain dan tentunya untuk dirinya sendiri. Jika kemampuan kognitif pada anak tidak dikembangkan, maka akan berakibat pada fungsi pikir anak lambat dan tidak tepat guna memecahkan masalah.

Ahmad Susanto (2011) mengemukakan bahwa perkembangan kognitif merupakan perkembangan pikiran yang dipakai untuk mengidentifikasi, mengenal, dan memahami. Dapat disimpulkan bahwa kognitif artinya pikiran. Melalui pikiran bisa dengan cepat mengendalikan sebuah keadaan dalam memecahkan suatu permasalahan. Keberhasilan dalam belajar ditentukan oleh peranan penting faktor kognitif, karena aktivitas dalam belajar tidak sedikit selalu berkaitan langsung dengan mengingat dan berpikir.

Sebagai makhluk hidup kemampuan berpikir ini sangat penting. Sebagaimana hal tersebut tercantum di dalam QS. Al-Hasyr 59: Ayat 21:

لَوْ أَنزَلْنَا هَذَا الْقُرْآنَ عَلَىٰ جَبَلٍ لَّرَأَيْنَهُ خَاشِعًا مُّتَصَدِّعًا مِّنْ خَشْيَةِ اللَّهِ ۗ وَتِلْكَ الْأَمْثَالُ نَضْرِبُهَا لِلنَّاسِ لَعَلَّهُمْ
يَتَفَكَّرُونَ

"Sekiranya Kami turunkan Al-Qur'an ini kepada sebuah gunung, pasti kamu akan melihatnya tunduk terpecah-belah disebabkan takut kepada Allah. Dan

perumpamaan-perumpamaan itu Kami buat untuk manusia agar mereka berpikir."

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini pasal 10 (4) menyatakan bahwa: Perkembangan kognitif meliputi belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, berpikir simbolik. Dengan belajar dan pemecahan masalah anak akan mampu memecahkan masalah yang sederhana pada kehidupan sehari-harinya. Berpikir logis ini mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, dan lain-lain. Berpikir simbolik ini mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan juga menggunakan konsep bilangan.

Perkembangan kognitif pada anak ini sangatlah penting dikarenakan anak akan mendapatkan kemampuan berpikir secara logis, dan bisa memecahkan permasalahan secara cermat juga berhati-hati di masa depannya.

Menurut teori Gagne (Lestari, 2020) anak yang kognitifnya berproses dengan baik bisa dilihat dari kemampuannya dalam memecahkan masalah secara nyata. Seorang individu menggunakan proses berpikirnya untuk menemukan suatu pemecahan masalah atau memiliki solusi dari suatu permasalahan. Salah satu cara dan upaya untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak yaitu dengan terciptanya sebuah kegiatan pembelajaran yang menarik dan seru, salah satunya yaitu dengan cara bermain. Salah satu metode yang dipercaya tepat yaitu melalui aktivitas bermain *maze* yang tujuannya adalah supaya anak mampu memecahkan masalah sederhana, mengenal nama benda berdasarkan fungsi dan menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik.

Permainan *maze* termasuk ke dalam suatu jenis *puzzle* yang berbentuk jalan-jalan yang berliku dan juga bercabang. Kern (2011) menyatakan bahwa "*a maze is type of puzzle that consist of a complex branching passage through which the solver must find a route*" yang artinya permainan *maze* atau labirin memiliki cabang-cabang yang bertautan dan

termasuk ke dalam permainan jenis *puzzle* yang dimana saat bermain anak harus menemukan cabang menuju jalan keluar yang tepat untuk dapat sampai pada tempat tujuan. Pada permainan mencari jejak ini anak harus mencari dan juga menemukan jalan yang tepat untuk sampai ke tujuan akhir yang telah ditentukan.

Permainan *maze* atau labirin adalah suatu permainan edukatif yang di dalamnya merupakan aktivitas mencocokkan atau mencari benda melalui lintasan. Permainan *maze* ini mempunyai manfaat salah satunya ialah mengembangkan kemampuan kognitif pada anak usia dini.

Menurut Vigotsky (2005) permainan *maze* ini memiliki manfaat atau keunggulan bagi anak usia dini diantaranya: 1) Sebagai alat dan fasilitas untuk menstimulasi intelegensi logika matematika dan menstimulasi intelegensi spasial yang bertujuan untuk mengembangkan teknik dan material anak, 2) Mengembangkan daya imajinasi anak, 3) Melatih kecermatan anak dalam belajar *problem solving*, 4) Melatih konsentrasi serta motorik halus, 5) Mengembangkan kemampuan berpikir logis; 6) Melatih fungsi panca indra.

Dengan bermain *maze* anak akan dibimbing agar anak akan melatih cara berpikir dan kreativitasnya sehingga ia dapat memecahkan masalah dalam mencari jalan keluar. Kemampuan kognitif dalam berpikir dan berkreaitivitas bisa berkembang dengan baik, hal tersebut dapat dilihat ketika anak dapat memecahkan masalah sendiri. Oleh karena itu, memecahkan masalah sendiri di kehidupannya sangat penting bagi anak. Hal ini dapat dilakukan dengan cara yang menyenangkan salah satunya yaitu dengan bermain *maze*.

Terdapat kesenjangan antara fakta yang ada di lapangan berbeda dengan teori yang sudah disebutkan. Berdasarkan hasil pra observasi dari pra penelitian yang dilaksanakan di kelompok A RA Al-Gozali Bandung ditemukan suatu permasalahan yakni perkembangan kognitif anak belum berkembang dengan baik. Permasalahan kognitif tersebut diantaranya anak belum mampu memecahkan masalah dengan mengeksplorasi sesuatu hal

dengan ide dan kreativitasnya sendiri, mengkategorikan benda ke dalam kelompok yang memiliki satu variasi yang sama atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi, mengenal lambang bilangan, dan mengenal lambang huruf. Dari jumlah keseluruhan anak masih ada anak-anak dalam perkembangan kognitifnya yang belum berkembang dan mulai berkembang dan ada juga yang berkembang sesuai harapan. Oleh karena itu diperlukan penelitian dalam upaya meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini di RA Al-Gozali Bandung.

Berikut ini data perkembangan kognitif anak hasil observasi pra siklus di RA Al-Gozali Bandung:

Tabel 1.1
Perkembangan Kognitif Anak Pra Siklus

No	Interpretasi	Skor	Jumlah Anak	Persentase
1	Berkembang Sangat Baik (BSB)	100-81%	0	0%
2	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	80-61%	2	16,67%
3	Mulai Berkembang (MB)	60-41%	2	16,67%
4	Belum Berkembang (BB)	40-0%	8	66,67%
Total			12	100%

Dilihat pada tabel 1.1 pra observasi tersebut dapat disimpulkan oleh peneliti bahwa peserta didik berjumlah 12 anak, perkembangan kognitifnya yaitu dengan kriteria BB (Belum Berkembang) sebanyak 8 anak dengan persentase 66,67%, MB (Mulai Berkembang) sebanyak 2 anak dengan persentase 16,67%, BSH (Berkembang Sesuai Harapan) sebanyak 2 anak dengan persentase 16,67%, BSB (Berkembang Sangat Baik) sebanyak 0 anak dengan persentase 0%.

Berdasarkan pada masalah-masalah yang telah dijelaskan, peneliti menentukan aktivitas bermain *maze* sebagai upaya untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak. Hal ini yang melatarbelakangi peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain *Maze*” (Penelitian Tindakan Kelas di Kelompok A RA Al-Gozali Bandung).



B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada penjelasan latar belakang di atas, permasalahan yang didapatkan pada penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana perkembangan kognitif anak usia dini di kelompok A RA Al-Gozali Bandung sebelum diterapkan aktivitas bermain *maze*?
2. Bagaimana proses penerapan aktivitas bermain *maze* untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini di kelompok A RA Al-Gozali Bandung pada setiap siklus?
3. Bagaimana perkembangan kognitif anak setelah diterapkan aktivitas bermain *maze* di kelompok A RA Al-Gozali Bandung pada setiap siklus?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perkembangan kognitif anak usia dini di kelompok A RA Al-Gozali Bandung sebelum diterapkan aktivitas bermain *maze*
2. Untuk mengetahui proses penerapan aktivitas bermain *maze* untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini di kelompok A RA Al-Gozali Bandung pada setiap siklus
3. Untuk mengetahui perkembangan kognitif anak setelah diterapkan aktivitas bermain *maze* di kelompok A RA Al-Gozali Bandung pada setiap siklus

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini harapannya dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan, baik secara teoritis maupun praktis, diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan ilmu pengetahuan pendidikan anak usia dini, khususnya mengenai aktivitas bermain *maze* dapat meningkatkan perkembangan

kognitif anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Anak

- 1) Dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak;
- 2) Dapat melatih anak untuk berpikir lebih kritis;
- 3) Dapat membuat anak terbiasa menyelesaikan permasalahan secara sederhana;;
- 4) Dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik bagi anak dengan aktivitas bermain *maze*.

b. Bagi Guru

- 1) Membantu guru untuk memperbaiki proses dan hasil pembelajaran kognitif;
- 2) Dapat menyediakan media yang menarik dan menyenangkan untuk anak;
- 3) Dapat mengembangkan potensi kreativitas guru.

c. Bagi Lembaga Sekolah

- 1) Dapat memberikan motivasi untuk selalu meningkatkan kualitas pendidikan dalam memberikan pelayanan yang terbaik untuk peserta didik;
- 2) Sebagai pendapat dan saran yang positif bagi sekolah, sebagai perbaikan dalam proses pembelajaran.

d. Bagi Orang Tua

Dapat dijadikan sebagai sarana menambah pengetahuan mengasah perkembangan kognitif anak melalui sebuah aktivitas bermain *maze*.

e. Bagi Peneliti

- 1) Dapat membantu mengatasi permasalahan anak terkait perkembangan kognitif anak;
- 2) Dapat mengembangkan kognitif anak melalui aktivitas bermain *maze*;

3) Dapat menambah pengalaman bagi peneliti dalam mengembangkan kognitif anak melalui aktivitas bermain *maze*.

f. Bagi Peneliti Lain

1) Manfaat penelitian ini diharapkan nantinya dapat dijadikan sebagai bahan sumber referensi dalam menambah wawasan mengenai berbagai metode pembelajaran salah satunya aktivitas bermain *maze* sebagai media dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak;

2) Sebagai acuan untuk mengadakan penelitian selanjutnya.

E. Kerangka Berpikir

Kognitif (*cognitive*) istilah katanya berasal dari kata *cognition* yang artinya pengertian atau mengerti. Pengertian dalam area *cognition* (kognisi) adalah perolehan penataan, dan penggunaan pengetahuan (Indrijati, 2016).

Perkembangan kognitif pada anak usia dini artinya adalah perubahan psikis yang memiliki pengaruh pada keterampilan berpikir anak usia dini. Dengan keterampilan berpikirnya, anak usia dini dapat mempelajari dirinya sendiri, orang lain, hewan, tumbuhan, dan berbagai benda yang ada, sehingga anak dapat memperoleh berbagai ilmu pengetahuan. Pengetahuan ini dipakai sebagai bekal untuk anak usia dini dalam melangsungkan hidupnya dan menjalankan peranannya sebagai hamba Allah SWT (Wiyani, 2014).

Menurut Piaget (Musbikin, 2010) perkembangan kognitif yaitu keterampilan untuk setiap individu merasakan dan mengingat, dan juga membuat alasan untuk berimajinasi. Perkembangan kognitif itu tidak hanya matematika dan sains saja, akan tetapi pemecahan masalah juga termasuk (Santrock, 2007).

Perkembangan kognitif anak di dalamnya memuat perkembangan kemampuan pengetahuan umum, perkembangan konsep bentuk, warna, ukuran dan pola, pengetahuan sains, perkembangan bilangan, lambang bilangan dan huruf.

Tabel 1.2
Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5
Tahun (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik
Indonesia No. 137 Tahun 2014)

Aspek Perkembangan	Indikator Pencapaian
Belajar dan Pemecahan Masalah	1. Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri terkait dengan berbagai pemecahan masalah
Berpikir Logis	1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk, atau warna atau ukuran 2. Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi
Berpikir Simbolik	1. Mengenal lambang bilangan 2. Mengenal lambang huruf

Indikator-indikator tersebut adalah indikator yang digunakan dalam menggali potensi dan masalah dari penelitian ini sehingga capaian perkembangan kognitif anak meningkat. Penggunaan indikator tersebut dikarenakan sesuai dengan permasalahan-permasalahan yang terjadi di lapangan.

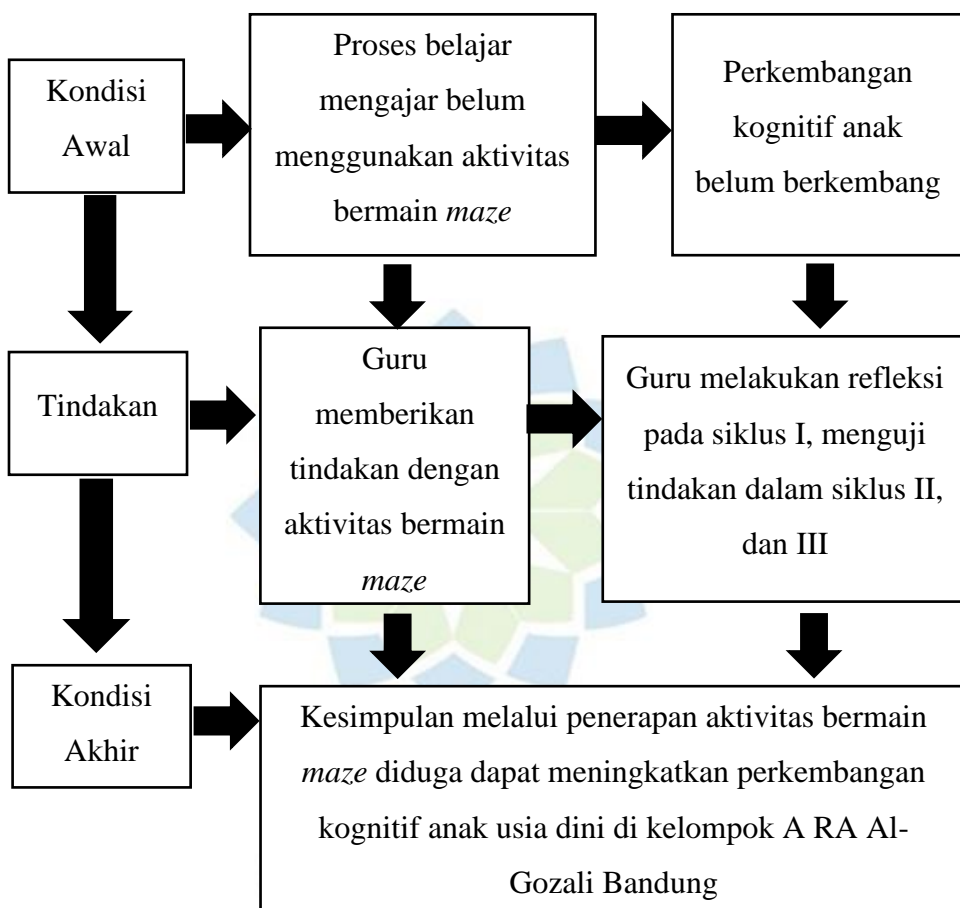
Aktivitas bermain *maze* atau labirin menurut Nurul Ikhsan (2014) yaitu suatu permainan dalam mencari jalan keluar dari jalan yang bercabang-cabang dan berliku-liku yang dapat dimodifikasi sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Hasanah (2015) menyatakan bahwa *maze* atau labirin merupakan permainan yang bertujuan untuk menentukan atau mencari jalur keluar yang telah ditetapkan dengan jalan berliku.

Maze sangat beragam bentuk dan macamnya yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan, misalnya *maze* bentuk geometri, angka, huruf dan sebagainya. Pada umumnya *maze* merupakan permainan strategis yang melatih strategi dalam mencari jalan keluar.

Heriantoko (2012) berpendapat bahwa permainan *maze* merupakan permainan mencari jejak atau permainan labirin yang dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan, baik dari segi perkembangan fisik motorik, kognitif, sosial emosional, bahasa, dan kreativitas.

Penggunaan aktivitas bermain *maze* merupakan alternatif untuk memecahkan permasalahan yang ada. Melalui aktivitas bermain *maze* ini anak akan belajar memecahkan suatu masalah dan juga mencari jalan keluarnya, kemudian dari masalah tersebut anak dapat meningkatkan kemampuan kognitifnya. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Rosidah (2014) yang menyatakan bahwa permainan *maze* sangat bermanfaat dan berarti untuk anak salah satunya yaitu bisa mengembangkan aspek kognitif, karena pada saat bermain anak akan terlibat dalam pemecahan masalah, serta menambah pengetahuan anak tentang arah, warna dan juga bentuk.

Secara sistematis alur kerangka pemikiran dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1.1 Bagan Alur Kerangka Berpikir Penerapan Aktivitas Bermain *Maze*

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis pada penelitian ini adalah “Penerapan aktivitas bermain *maze* diduga dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini di kelompok A RA Al-Gozali Bandung”.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian terkait dengan judul penelitian “Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain *Maze*”, antara lain:

Tabel 1.3
Matriks Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Kesimpulan	Perbedaan
1	Yulia Rachmawati	Hubungan Antara Kegiatan Bermain <i>Maze</i> Dengan Kecerdasan Visual-Spasial Anak Usia Dini (Penelitian di Kelompok A RA Al-Wafi Panyileukan Bandung)	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara kegiatan bermain <i>maze</i> dengan kecerdasan visual-spasial anak usia dini.	Perbedaan terletak pada Variabel Y yaitu mengukur kecerdasan Visual-Spasial sedangkan peneliti mengukur perkembangan kognitif. Metode penelitian yang

				digunakan yaitu Korelasi, sedangkan peneliti menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK).
2	Novita Yulistari, Atin Fatimah, Tri Sayekti	Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif <i>Maze</i> Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa alat permainan edukatif <i>maze</i> dapat mempengaruhi kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di TK Islam Tirtayasa Kota Serang-Banten.	Metode penelitian yang digunakan yaitu metode kuasi eksperimen, sedangkan peneliti menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK).
3	Anisa Mar'atu Soleha, Yasbiati, Heri Yusuf Muslihin	Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) <i>Maze</i> Untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Di TK	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan APE <i>Maze</i> dapat meningkatkan kemampuan motorik halus	Perbedaannya terletak pada Variabel Y yaitu mengukur kemampuan motorik halus, sedangkan peneliti

		Negeri Pembina Kota Tasikmalaya	anak.	mengukur perkembangan kognitif anak.
--	--	---------------------------------------	-------	--

Deskripsi:

Dari beberapa hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain *Maze* yang menjadi titik tekan perbedaan terletak pada permasalahan yang diukur yaitu perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun dengan metode penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

