

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan adalah suatu hal yang berharga. Pendidikan pantas dianggap berharga, karena pendidikan merupakan pondasi dari sebuah bangunan dari setiap insan masyarakat yang mampu mencerminkan karakteristik (kemajuan atau kemunduran) sebuah bangsa. Bangsa yang maju adalah bangsa yang mempunyai tingkat pendidikan atau tingkat kecerdasan yang tinggi (unggul).¹

Pendidikan merupakan investasi jangka panjang yang memerlukan dana dan usaha yang cukup besar. Pendidikan berfungsi untuk meningkatkan mutu dan kualitas masyarakat agar dapat hidup lebih baik.² Proses pendidikan sendiri diawali sejak manusia dilahirkan. Pendidikan dasar seorang anak, yaitu diawali dari Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Penyelenggaraan pendidikan anak usia dini bertujuan untuk memberikan *stimulasi* anak secara konsisten.³

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah upaya pendidikan dalam memfasilitasi perkembangan dan belajar anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun melalui pengalaman dan *stimulasi* yang bersifat mengembangkan, terpadu, dan menyeluruh sehingga anak dapat tumbuh kembang secara sehat dan optimal sesuai dengan norma yang ada.⁴ Dalam pendidikan anak usia dini ada beberapa

¹ Harun Rasyid dkk. *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta, Multi Pressindo, 2009, hlm. 39.

² Harun Rasyid dkk, *OP. Cit*, hlm. 42.

³ Adi W. Gunawan, *Born to be a genius, cetakan ketiga*, Jakarta, Gramedia Pustaka Utama, hlm. 88.

⁴ Khadijah, *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*, (Medan: Perdana Mulia Sarana, 2012), hlm. 4.

jalur pendidikan yaitu: pendidikan formal, pendidikan non formal dan pendidikan informal. Pendidikan formal yang terdiri dari pendidikan paling dasar, yaitu (Taman Kanak-Kanak, Raudhatul Athfal atau bentuk lain yang sederajat), pendidikan non formal yang terdiri dari kelompok bermain, tempat penitipan anak atau bentuk lain yang sederajat, pendidikan informal yang terdiri dari: Pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan.⁵ Disinilah peran penting pemerintah dalam mengembangkan pendidikan anak usia dini di Indonesia.

Pendidikan Anak Usia Dini pada RA merupakan lembaga pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak usia 4 (empat) tahun sampai dengan usia 6 (enam) tahun, dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan belajar dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.⁶ Pendidikan di RA bertujuan untuk mengembangkan sikap religius dan sikap sosial, pengetahuan, keterampilan, dalam merespon kompetensi dasar di seluruh lingkup pengembangan dan menyesuaikan diri berdasarkan ajaran dan nilai-nilai islam.⁷ Pendidikan RA paling fundamental karena perkembangan anak di masa selanjutnya akan sangat ditentukan oleh berbagai stimulasi bermakna yang diberikan sejak usia dini. Awal kehidupan anak merupakan masa yang paling tepat dalam memberikan dorongan atau upaya pengembangan agar anak dapat

⁵ Adi W. Gunawan, *Born to be a genius. cetakan ketiga*, Jakarta, Gramedia Pustaka Utama, hal. 88.

⁶ Khadijah, *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*, (Medan: Perdana Mulia Sarana, 2012), hlm. 7.

⁷ Masganti Sitorus, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini Jilid 1*, (Medan: Perdana Publishing. 2015), hlm. 12.

berkembang secara optimal. Salah satu upaya yang dapat dilakukan dalam rangka pengembangan potensi tersebut adalah dengan program pendidikan yang terstruktur.⁸

Kemampuan kognitif dapat diukur melalui prestasi belajar siswa di sekolah. Prestasi belajar merupakan kemampuan yang dimiliki anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam kehidupan manusia. Belajar tidak hanya melibatkan penguasaan suatu kemampuan atau masalah akademik baru, tetapi juga perkembangan emosi, interaksi sosial, dan perkembangan kepribadian sosial.⁹ Berdasarkan uraian di atas bahwa kemampuan kognitif peserta didik dapat diukur melalui prestasi hasil belajar peserta didik. Yaitu hasil akhir yang diperoleh peserta didik melalui evaluasi yang diadakan oleh seorang guru. Jadi pada dasarnya kemampuan kognitif saling berhubungan dengan aktivitas belajar.

Belajar merupakan proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif.¹⁰ Belajar merupakan peristiwa mental yang aktif untuk mencapai, mengingat, dan menggunakan pengetahuan.

Sebagaimana dalam firman Allah surah Az-Zumar ayat 9 yang mewajibkan untuk belajar:

أَمْ هُوَ قَانِتٌ أَنْ آتِيَ السَّاعِدَاءُ وَقَابِئًا يَحْذَرُ الْآخِرَةَ وَيَرْجُوا رَحْمَةَ رَبِّهِ قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُوا الْأَلْبَابِ

⁸ Kurikulum PAUD Tahun 2013. *Tentang Pendidikan Anak Usia Dini*

⁹ Netty Hartini, dkk, *Islam Dan Psikologi*, (PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta), 2005, hlm. 53.

¹⁰ Sulistyorini, *Belajar adalah proses adaptasi tingkahlaku peserta didik yang selalu mengalami peningkatan*, Op. Cit, hlm. 8.

Artinya : “ (Apakah kamu orang musyrik yang lebih beruntung) ataukah orang yang beribadah pada waktu malam dengan sujud dan berdiri, karena takut kepada (azab) akhirat dan mengharapkan rahmat Tuhannya? Katakanlah, "Apakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?" Sebenarnya hanya orang yang berakal sehat yang dapat menerima pelajaran. (Q.S. Az-zumar:9)¹¹

Wahai orang kafir, siapakah yang lebih mulia di sisi Allah; kamu yang memohon kepada-Nya hanya saat tertimpa bencana ataukah orang yang beribadah pada waktu malam dengan membaca Al-Qur'an, salat, dan berzikir dalam sujud dan berdiri karena cemas dan takut kepada azab Allah di akhirat dan mengharapkan rahmat Tuhannya? Wahai Nabi Muhammad, katakanlah, “Apakah sama orang-orang yang mengetahui, berilmu, berzikir, dan melaksanakan salat, dengan orang-orang yang tidak mengetahui, tidak berilmu, dan selalu mengikuti nafsunya?” Sebenarnya hanya orang yang berakal sehat dan berpikiran jernih yang dapat menerima pelajaran serta mampu membedakan antara kebenaran dan kebatilan.

Kemudian Allah memerintahkan kepada Rasul-Nya agar menanyakan kepada orang-orang kafir Mekah, apakah mereka lebih beruntung daripada orang yang beribadah di waktu malam dengan sujud dan berdiri dengan sangat khusyuk. Dalam melaksanakan ibadah itu, timbullah dalam hatinya rasa takut kepada azab Allah di akhirat, dan memancarlah harapannya akan rahmat Allah.

¹¹ Ice Breaking, 2020. Seru tebak gambar. (online), <https://kalam.sindonews.com/surah/39/az-zumar> (diakses 10 Juni 2021).

Perintah yang sama diberikan Allah kepada Rasul-Nya agar menanyakan kepada mereka apakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui. Yang dimaksud dengan orang-orang yang mengetahui ialah orang-orang yang mengetahui pahala yang akan diterimanya, karena amal perbuatannya yang baik, dan siksa yang akan diterimanya apabila ia melakukan maksiat. Sedangkan orang-orang yang tidak mengetahui ialah orang-orang yang sama sekali tidak mengetahui hal itu, karena mereka tidak mempunyai harapan sedikit pun akan mendapat pahala dari perbuatan baiknya, dan tidak menduga sama sekali akan mendapat hukuman dari amal buruknya.

Di akhir ayat, Allah menyatakan bahwa hanya orang-orang yang berakal yang dapat mengambil pelajaran. Pelajaran tersebut baik dari pengalaman hidupnya atau dari tanda-tanda kebesaran Allah yang terdapat di langit dan di bumi serta isinya, juga yang terdapat pada dirinya atau teladan dari kisah umat yang lalu.

Berdasarkan ayat di atas dapat diketahui tentang keutamaan ilmu dan betapa mulianya beramal berdasarkan ilmu. Dan tidak sama antara orang yang berilmu dengan yang tidak berilmu. Orang yang berilmu derajatnya lebih tinggi. Yang perlu digaris bawahi bahwa ilmu pengetahuan yang dimaksud adalah pengetahuan yang bermanfaat, yang menjadikan seseorang mengetahui hakikat sesuatu lalu menyesuaikan diri dan amalnya dengan pengetahuannya itu. Ilmu pengetahuan didapat dengan cara belajar. Oleh karena itu melalui surah Az-Zumar ini, Allah mewajibkan umat-Nya untuk belajar.

Menurut Piaget yang dikutip oleh Adri Efferi bahwa belajar akan lebih berhasil apabila disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik. Peserta didik hendaknya diberi kesempatan untuk melakukan eksperimen dengan obyek fisik, yang ditunjang oleh interaksi dengan teman sebaya dan dibantu oleh pertanyaan dari guru. Guru hendaknya memberikan rangsangan kepada peserta didik agar mau berinteraksi dengan lingkungan secara aktif, mencari dan menemukan berbagai hal dari lingkungan. Implikasi teori perkembangan kognitif Piaget dalam pembelajaran adalah:

- a. Bahasa dan cara berfikir anak berbeda dengan orang dewasa. Oleh karena itu guru mengajar dengan menggunakan bahasa yang sesuai dengan cara berfikir anak.
- b. Anak-anak akan belajar lebih baik apabila dapat menghadapi lingkungan dengan baik. Guru harus membantu peserta didik agar dapat berinteraksi dengan lingkungan sebaik-baiknya.
- c. Bahan yang harus dipelajari anak hendaknya dirasakan baru tetapi tidak asing.
- d. Berikan peluang agar peserta didik belajar sesuai dengan tahap perkembangannya.
- e. Di dalam kelas, peserta didik hendaknya diberi peluang untuk saling berbicara dan diskusi dengan teman-temannya.¹²

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar akan berhasil apabila disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik. Seorang

¹² Adri Efferi, *Materi Dan Pembelajaran Qur'an Hadist Mts-MA*, (STAIN Kudus, Kudus, 2009), hlm. 148-149

guru juga harus selalu memberi peluang atau kesempatan kepada peserta didik untuk mengeksplor potensi-potensi yang dimiliki agar lebih berkembang.

Seperti halnya dijelaskan dalam Al-Qur'an surah Al-Hujurat ayat 13:

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا ۗ إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ
أَتْقَىٰكُمْ ۗ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ

Artinya : “Wahai manusia! Sungguh, Kami telah menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan, kemudian Kami jadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal. Sesungguhnya yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah ialah orang yang paling bertakwa. Sungguh, Allah Maha Mengetahui, Mahateliti. (Q.S. Al-Hujurat:13)¹³

Wahai manusia! Sungguh, Kami telah menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan, yakni berasal dari keturunan yang sama yaitu Adam dan Hawa. Semua manusia sama saja derajat kemanusiaannya, tidak ada perbedaan antara satu suku dengan suku lainnya. Kemudian Kami jadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal dan dengan demikian saling membantu satu sama lain, bukan saling mengolok-olok dan saling memusuhi antara satu kelompok dengan lainnya. Allah tidak menyukai orang yang memperlihatkan kesombongan dengan keturunan, kekayaan atau kepangkatan karena sungguh yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah ialah orang yang paling bertakwa. Karena itu berusaha untuk meningkatkan ketakwaan agar menjadi orang yang mulia di sisi Allah. Sungguh, Allah Maha Mengetahui segala sesuatu baik yang lahir maupun yang tersembunyi, Mahateliti

¹³ Ice Breaking, 2020. Seru tebak gambar. (online), [https://kalam.sindonews.com/surah/49/al-hujurat/diakses 10 Juni 2021](https://kalam.sindonews.com/surah/49/al-hujurat/diakses%2010%20Juni%202021).

sehingga tidak satu pun gerak-gerik dan perbuatan manusia yang luput dari ilmu-Nya.

Ayat di atas memberikan gambaran karakteristik manusia yang berbeda-beda. Perbedaan karakteristik manusia tersebut juga berlaku didunia pendidikan, terutama peserta didik sebagai input (masukan). Perbedaan karakteristik peserta didik tersebut menjadi topik yang penting untuk diperhatikan. Karakteristik peserta didik tersebut akan berhubungan dengan proses dan hasil pembelajaran. Keanekaragaman peserta didik yang antara lain meliputi keanekaragaman sosial budaya dan keanekaragaman latar belakang lainnya menuntut guru untuk melaksanakan proses pembelajaran yang bermutu dan memenuhi standar agar menghasilkan lulusan yang bermutu. Proses pembelajaran harus dilakukan dengan menyenangkan, memberikan tantangan, dan memberi motivasi peserta didik untuk selalu aktif belajar.

Proses pembelajaran dengan input yang beranekaragam juga harus memberikan kesempatan yang seluas-luasnya bagi siswa untuk berkarya, berkeaktivitas, dan menumbuh kembangkan kemandirian dengan perkembangan fisiologis dan psikologis peserta didik.¹⁴ Jadi dapat disimpulkan bahwa sangat penting bagi guru untuk memberikan kesempatan seluas-luasnya bagi peserta didik untuk mengembangkan potensi-potensi yang terkandung di dalam diri mereka. Karena pada dasarnya peserta didik memiliki latar belakang yang berbeda-beda dan juga memiliki kemampuan intelegensi yang berbeda-beda pula.

¹⁴ MufaesaNurulHuda: karakteristik siswadan hubungannya dengan proses dan hasil pembelajaran, <http://mufaesa.blogspot.in/2012/03/karakteristik-siswa-dan hubungannya.html//diakses pada tanggal 9/06/2021>

Jadi seorang guru harus mampu melaksanakan pembelajaran dengan menyesuaikan pada tahap perkembangan kognitif peserta didik.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif merupakan perubahan kemampuan berpikir atau intelektual. Dengan demikian, kemampuan kognitif berkaitan langsung dengan proses pembelajaran. Setelah peserta didik menerima materi dari penjelasan seorang guru maka peserta didik akan mengalami perubahan terhadap kemampuan kognitifnya tersebut.

Kemampuan pemecahan masalah merupakan aspek penting yang harus dikuasai oleh anak untuk pengembangan kognitif, seperti yang dikemukakan dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang standar isi pengembangan kognitif sebagaimana dimaksud pada ayat 1 meliputi:

- a. belajar dan pemecahan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta menerapkan 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 huruf, serta mampu mempersentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar.¹⁵

¹⁵ Undang-undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 *Tentang pengembangan kognitif*, (Jakarta: Eka Jaya).

Maka ini ditandai dengan pertumbuhan dan perkembangan yang pesat disebut masa *emas (golden age)*¹⁶. Sebab pada masa ini terjadi perkembangan yang sangat menakjubkan dan terbaik bagi hidup manusia. Perkembangan yang menakjubkan tersebut mencakup perkembangan kognitif, bahasa, sosial emosional, fisik, dan motorik.¹⁷

Perkembangan kognitif menurut Piaget dalam Santrock menyatakan bahwa anak secara aktif membangun pemahaman mengenai dunia dan melalui empat tahapan perkembangan kognitif. Adapun empat tahapan perkembangan kognitif tersebut adalah (1) tahap sensori motor (usia 18-24 bulan), (2) tahap praoperasional (usia 2-7 tahun), (3) tahap operasional konkret (usia 7-11 tahun), (4) tahap operasional formal (usia 12 keatas).¹⁸

Tahap sensorimotor merupakan yang pertama dari empat tahap dalam teori perkembangan kognitif Piaget. Teori ini meluas sejak lahir hingga sekitar 2 tahun, dan merupakan periode pertumbuhan kognitif yang cepat. Selama periode ini, bayi mengembangkan pemahaman tentang dunia melalui koordinasi pengalaman sensorik (melihat, mendengar) dengan tindakan motorik (menggapai, menyentuh).

Perkembangan utama selama tahap sensorimotor adalah pemahaman bahwa ada objek dan peristiwa terjadi di dunia secara alami dari tindakannya sendiri. Misalnya, jika ibu meletakkan mainan di bawah selimut, anak tahu bahwa main yang biasanya ada (dia lihat) kini tidak terlihat (hilang), dan anak secara

¹⁶ Harun Rasyid dkk. *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta, Multi Pressindo, 2009.

¹⁷ Satya, Wira Indra, *Membangun Kebugaran Jasmani Dan Kecerdasan Melalui Bermain*. Jakarta, Depdiknas, Dirjen Dikti, Direktorat Ketenagaan, 2006.

¹⁸ Jhon Santrock. *Perkembangan Anak*. (Jakarta: Erlangga, 2002), hlm. 48

aktif mencarinya. Pada awal tahapan ini, anak berperilaku seolah mainan itu hilang begitu saja.

Tahap praoperasional merupakan tahap kedua dalam teori Piaget. Tahap ini dimulai sekitar 2 tahun dan berlangsung hingga kira-kira 7 tahun. Selama periode ini, anak berpikir pada tingkat simbolik tapi belum menggunakan operasi kognitif.

Pemikiran anak selama tahap ini adalah sebelum operasi kognitif. Artinya, anak tidak bisa menggunakan logika atau mengubah, menggabungkan, atau memisahkan ide atau pikiran.

Perkembangan anak terdiri dari membangun pengalaman tentang dunia melalui adaptasi dan bekerja menuju tahap (konkret) ketika ia bisa menggunakan pemikiran logis. Selama akhir tahap ini, anak secara mental bisa merepresentasikan peristiwa dan objek (fungsi semiotik atau tanda), dan terlibat dalam permainan simbolik.

Tahap operasional konkret merupakan tahap ketiga dalam teori Piaget. Periode berlangsung sekitar usia 7 hingga 11 tahun, dan ditandai dengan perkembangan pemikiran yang terorganisir dan rasional. Piaget menganggap tahap konkret sebagai titik balik utama dalam perkembangan kognitif anak, karena menandai awal pemikiran logis.

Pada tahapan ini, Si Kecil cukup dewasa untuk menggunakan pemikiran atau pemikiran logis, tapi hanya bisa menerapkan logika pada objek fisik. Anak mulai menunjukkan kemampuan konservasi (jumlah, luas, volume, orientasi).

Meskipun anak bisa memecahkan masalah dengan cara logis, mereka belum bisa berpikir secara abstrak atau hipotesis.¹⁹

Tahap operasional formal dimulai sekitar usia 12 tahun dan berlangsung hingga dewasa. Saat remaja memasuki tahap ini, mereka memperoleh kemampuan untuk berpikir secara abstrak dengan memanipulasi ide di kepalanya, tanpa ketergantungan pada manipulasi konkret. Seorang remaja bisa melakukan perhitungan matematis, berpikir kreatif, menggunakan penalaran abstrak, dan membayangkan hasil dari tindakan tertentu.

Menurut Caphin kemampuan kognitif adalah suatu proses berfikir, daya menghubungkan, kemampuan menilai dan mempertimbangkan.²⁰ Sedangkan menurut Susanto berpendapat, kognitif merupakan “suatu proses berfikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.”²¹

Menurut Darsinah perkembangan kognitif merupakan perubahan kognitif yang terjadi pada aspek kognitif anak, dimana perubahan ini merupakan suatu proses yang berkesinambungan mulai dari proses kongkrit sampai pada konsep yang lebih tinggi yaitu konsep abstrak dan logis.²²

Perkembangan kognitif merupakan sebuah kemampuan daya fikir pada pendidikan anak usia dini yang dilakukan melalui panca indra dari apa yang di lihat, didengar, diraba atau dicium. Pengembangan daya fikir dilakukan melalui

¹⁹ Wiwien Dinarti Prastiti. *Psikologi Anak Usia Dini*. (Jakarta: PT Indeks, 2008), hlm. 41

²⁰ Asrori, *Psikologi Pembelajaran*, (Bandung: Wacana Prima, 2017), hlm. 55

²¹ Susanto, A, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), hlm. 47

²² Rohani, Mengoptimalkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Bermain *Jurnal Paud*, Vol, 1, No 2, (2016), hlm. 2

proses pembelajaran dengan prinsip bermain sambil belajar sesuai dunia dan karakteristik anak usia dini. Kognitif merupakan sebuah istilah yang menjelaskan semua aktifitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan, dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, pemecahan masalah dan rencana masa depan.

Setiap individu mempunyai potensi yang harus dikembangkan, maka proses pembelajaran yang cocok adalah menggali potensi anak untuk selalu kreatif dan berkembang. Kenyataan di lapangan belum menunjukkan kearah pembelajaran yang bermakna. Para pendidik belum siap dengan kondisi yang sedemikian *plural* sehingga untuk mendesain pembelajaran yang bermakna masih kesulitan. Sistem pembelajaran dengan duduk tenang, mendengarkan informasi dari guru sepertinya sudah membudaya sejak dulu, sehingga untuk mengadakan perubahan kearah pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan agak sulit.

Guru merupakan salah satu unsur yang bertanggung jawab atas peningkatan dan penyempurnaan proses pembelajaran. Maka dari itu guru harus memperhatikan strategi belajar mengajar sehingga tercipta situasi yang efektif dan efisien sesuai dengan pokok bahasan materi atau tema dari pembelajaran. Keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran dapat dipengaruhi oleh faktor internal di dalam pusat susunan saraf pada waktu manusia sedang berpikir. Kognitif juga diartikan sebagai suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi)

yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar.

Teori ini adalah salah satu teori yang menjelaskan bagaimana anak beradaptasi, menginterpretasikan obyek dan kejadian-kejadian sekitarnya. Bagaimana anak mempelajari ciri-ciri dan fungsi dari objek-objek, seperti mainan, perabot dan makanan, serta objek-objek sosial seperti diri, orang tua, dan teman.

Piaget juga memandang anak memainkan peran aktif di dalam menyusun pengetahuannya mengenai realitas. Anak tidak pasif menerima informasi saja walaupun proses berfikir dan konsepsi anak mengenai realitas telah dimodifikasikan oleh pengalamannya dengan dunia sekitarnya, namun anak juga aktif dalam menginterpretasikan informasi yang ia peroleh dari pengalaman yang diperoleh.

Dari penjelasan diatas dapat diambil beberapa kesimpulan bahwasannya mengembangkan kognitif anak usia dini sangatlah penting karena:

1. Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang dilihat, didengar dan rasakan, sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif. Agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya.
2. Agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya.
3. Agar anak mampu memahami simbol-simbol yang tersebar di dunia sekitarnya.

4. Agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran, baik yang terjadi secara alamiah (spontan) maupun melalui prose ilmiah (percobaan).
5. Agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya, sehingga pada akhirnya anak akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri.

Jadi melalui pengembangan kognitif, fungsi berfikir anak dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan suatu masalah.

Pengembangan Kognitif peserta didik yang tinggi dapat menunjang keberhasilan belajar, akan tetapi motivasi belajar siswa yang rendah merupakan hambatan yang dapat berakibat pada hasil belajar yang tidak maksimal. Untuk itu pendidikan PAUD harus mampu memilih model atau metode yang tepat agar tercipta situasi pembelajaran yang menarik untuk dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga pembelajaran dapat mencapai hasil maksimal. Hasil pembelajaran yang maksimal akan mampu memberikan pengetahuan dan keterampilan kesemua aspek perkembangan yang di antaranya Nilai agama dan moral, Sosial Emosional, Kognitif, Bahasa, Fisik motorik dan Seni. Tujuan pengembangan semua aspek perkembangan dapat tercapai apabila terdapat pengembangan kreativitas maupun dengan bermain dalam pembelajaran, karena dengan kreativitas dan permainan dapat memberikan kesempatan anak untuk mengekspresikan diri, menemukan alternatif cara pemecahan, masaah, keterbukaan dan kepuasan diri, sehingga peserta didik mempunyai antusias yang tinggi dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan paparan pengertian kognitif tersebut dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif sebuah istilah yang menjelaskan semua aktifitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan, dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, pemecahan masalah dan rencana masa depan.

Berkembangnya kemampuan berpikir, dapat dapat membuat anak menjadi mudah dalam menguasai pengetahuan yang luas dan umum sehingga anak memiliki kesiapan dalam kehidupan bermasyarakat.²³ Untuk membantu berkembangnya aspek kognitif, anak usia dini perlu dibekali dengan adanya pengalaman belajar yang telah dirancang berdasarkan kemampuan anak usia dini dengan menggunakan aspek kognitif yaitu permainan tebak gambar.

Permainan tebak gambar merupakan aktivitas bermain yang menyenangkan menggunakan media gambar berupa tiruan barang (orang, binatang, tumbuhan, dan sebagainya) yang tertuang di atas kertas, bermainnya dengan cara ditebak.

Media merupakan alat yang sangat membantu dalam proses merangsang dan mengembangkan aspek perkembangan anak terutama di taman kanak-kanak, dengan adanya media dapat mempermudah guru dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau

²³ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini* (Medan: Perdana publishing, 2016), hlm. 34.

verbal.²⁴Dimana jenis media pembelajaran mulai dari yang paling sederhana hingga media yang canggih.

Dalam menerapkan model tebak gambar ada beberapa hal yang harus disiapkan adalah sebagai berikut, menyiapkan materi yang akan disampaikan, menyiapkan bahan ajar yang dibutuhkan, dan menyiapkan kata kunci yang akan dipertanyakan. Prinsip atau ciri-ciri dari model tebak gambar adalah pembelajaran yang berlangsung menyenangkan, siswa diarahkan untuk aktif, dan menggunakan media kartu. Diharapkan setelah pembelajaran berlangsung siswa menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Jadi sudah seharusnya di dalam pembelajaran di perlukan sebuah inovasi pembelajaran yang baru untuk menciptakan hasil belajar yang baik serta tujuan dari pembelajaran itu sendiri dapat tercapai.

Setelah melakukan observasi terhadap penerapan pengembangan kognitif anak usia 4-5 tahun di RA Muslimat Sukorejo Tambakrejo Bojonegoro. Dari penelitian tersebut peneliti menemukan berbagai masalah yaitu: Sebagian anak enggan dan kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Penelitian yang kami laksanakan menggunakan permainan tebak gambar.

Menurut teori Bruner belajar bilangan dari objek nyata perlu diberikan sebelum anak belajar angka. Oleh karena itu pada saat kegiatan menghitung, sebaiknya anak dilatih menghitung benda-benda nyata. Setelah itu baru anak dilatih menghubungkan antara jumlah benda dengan simbol bilangan. Sering kali guru tidak sabar dan ingin agar anak segera dapat mengenal bilangan

²⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002), hlm. 3

dan menggunakan operasi bilangan. Hal itu bisa berakibat fatal, anak menjadi susah memahami bilangan. Misalnya guru menjelaskan satu telur ditambah satu telur sama dengan dua telur. Lalu guru menggunakan bahasa simbol, satu ditambah satu sama dengan dua. Akan tetapi karena anak belum mengenal bahasa simbol yaitu bilangan, maka satu ditambah satu sama dengan sebelas.

Pengembangan kognitif belajar akan mampu membawa perubahan energi yang ada pada peserta didik sehingga mampu memberikan dorongan untuk melakukan sesuatu karena adanya tujuan, kebutuhan atau keinginan. Pengoptimalan pengembangan kognitif belajar anak dapat diwujudkan melalui permainan yang menantang anak untuk aktif dalam proses pembelajaran. Dalam penerapan pemberian pengembangan kognitif belajar peneliti mengajak peserta didik dalam kegiatan-kegiatan atau aktivitas yang dapat mengarahkan bagi pencapaian tujuan belajar. Salah satunya adalah melalui permainan tebak gambar yaitu suatu proses pembelajaran yang menggunakan media petunjuk kartu gambar. Peran pendidik dalam membangkitkan pengembangan kognitif belajar anak RA Muslimat salah satunya adalah melalui permainan tebak gambar. Peneliti menerapkan permainan tebak gambar untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik RA Muslimat, karena dengan memberikan pengembangan kognitif belajar yang sesuai akan menjadikan peserta didik lebih aktif dalam proses kegiatan belajar mengajar yang nantinya peserta didik mudah mencapai tujuan belajar. Permainan tebak gambar di harapkan mampu meningkatkan pengembangan kognitif belajar terhadap anak didik RA Muslimat.

Berdasarkan konteks penelitian maka, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Penerapan Menggunakan Permainan Tebak Gambar Dalam Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Di RA Muslimat Sukorejo Tambakrejo Bojonegoro”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis merumuskan beberapa masalah yang akan diteliti sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan permainan tebak gambar dalam perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun di RA Muslimat Sukorejo Tambakrejo Bojonegoro?
2. Apa sajakah faktor pendukung dan penghambat dalam pengembangan aspek kognitif di RA Muslimat Sukorejo kecamatan Tambakrejo kabupaten Bojonegoro?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian yang sudah tersaji terdaat tujuan penelitian dari judul penerapan menggunakan permainan tebak gambar dalam perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun di RA Muslimat Sukorejo yaitu untuk mengetahui perkembangan aspek kognitif melalui penerapan menggunakan permainan tebak gamabr dalam perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun di RA Muslimat Sukorejo.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis :

1. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah:

- a. Menambah pengetahuan, pengalaman khususnya saat memberikan pembelajaran pada peserta didik RA Muslimat Sukorejo Tambakrejo Bojonegoro.
- b. Sebagai sarana untuk menerapkan ilmu pengetahuan yang diperoleh ketika mengikuti perkuliahan.
- c. Sebagai tugas akhir untuk menyelesaikan pendidikan sarjana.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah :

- a. Memberikan alternatif pembelajaran yang kreatif dan inovatif di RA Muslimat Sukorejo Tambakrejo Bojonegoro.
- b. Sebagai sarana pembelajaran dalam meningkatkan pengembangan kognitif belajar peserta didik di RA Muslimat Sukorejo Tambakrejo Bojonegoro.
- c. Mengoptimalkan kemampuan aspek perkembangan anak.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Sesuai dengan permasalahan dan tujuan dari penelitian ini, maka ruang lingkup ini dibatasi pada gambaran Penerapan Menggunakan Permainan Tebak

Gambar Dalam Pengembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Pada RA Muslimat Desa Sukorejo Kecamatan Tambakrejo Kabupaten Bojonegoro.

F. Sistematika Penelitian

Sistematika penelitian ini dibagi menjadi lima bab dengan uraian sebagaimana berikut :

1. Bagian Depan atau Awal

Pada bagian ini sampul atau cover depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman nota dinas pembimbing, halaman pernyataan, kata pengantar, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, daftar isi, dan abstrak.

2. Bagian isi

Bagian ini terdiri dari lima bab yang meliputi:

Bab 1 : Pendahuluan memuat latar belakang masalah yang menjadi pijakan dalam penulisan penelitian ini, kajian pustaka yang merupakan uraian dari penelitian yang terdahulu, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, definisi operasional yang menjadi kata kunci dari pembahasan dalam penelitian, metode penelitian dan sistematika penulis.

Bab II : Landasan teori yang menguraikan secara teoritis permasalahan-permasalahan yang berhubungan dengan data penelitian yang meliputi hakekat anak usia dini, penerapan permainan tebak gambar, permainan tebak gambar, dan penelitian yang relevan dimana terdapat sub bab pembahasan lebih lanjut yang didukung dengan pendapat para ahli yang kompeten di bidangnya.

Bab III : Metode penelitian yang menguraikan data-data yang meliputi pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, kehadiran penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, pengecekan keabsahan data.

Bab IV : Laporan penelitian yang akan menguraikan secara detail mengenai hal-hal yang berhubungan dengan gambaran umum subyek penelitian diantaranya meliputi sejarah singkat sekolah visi, misi sekolah, struktur organisasi guru, karyawan, data anak sarana dan prasarana, kurikulum dan sistem belajar mengajar yang diterapkan di RA Muslimat Sukorejo Tambakrejo Bojonegoro, serta data yang berkaitan dengan dua variabel yaitu data tentang peran guru dalam pengembangan kognitif anak melalui permainan tebak gambar. Selain itu, mengenai hasil analisis penelitian yang membahas tentang hasil penerapan menggunakan permainan tebak gambar dalam pengembangan kognitif anak usia 4-5 tahun RA Muslimat Sukorejo Bojonegoro.

Bab V : Penutup memuat tentang simpulan dari pembahasan yang telah dilakukan dan saran dari penelitian sebagai bahan masukan agar karya ilmiah ini dapat diperbaiki dan disempurnakan.

Bagian akhir dari karya ilmiah ini memuat daftar pustaka dan lampiran yang dipergunakan sebagai bahan data.

G. Orisionalitas Penelitian

Tabel 1.1

Penelitian Terdahulu

No	Peneliti dan Tahun	Tema dan Tempat Penelitian	Variabel Penelitian	Pendekatan lingkup Penelitian	Hasil Penelitian
1	Fatyhatu Dinda Mutiara Hasmi, 2020 ²⁵	Pengembangan aspek kognitif melalui implementasi metode bermain puzzle angka di kelompok B TK Aisyiyah Kecamatan Tambakrejo Tahun Ajaran 2019/2020	Pengembangan aspek kognitif melalui implementasi metode bermain puzzle angka	Kualitatif	Pengembangan aspek kognitif dalam berpikir simbolik
2	Skripsi Ikha Putri Rangkuti, 2019 ²⁶	Pengaruh Media Tebak Gambar Terhadap Kecerdasan Visual-Spasial	Pengaruh Media Tebak Gambar Terhadap Kecerdasan Visual-Spasial	Kualitatif	Kecerdasan Visual-Spasial

²⁵ Fatyhatu Dinda Mutiara Hasmi, *Skripsi Pengembangan aspek kognitif melalui implementasi metode bermain puzzle angka di kelompok B TK Aisyiyah*, (Institut Agama Islam Anak Usia Dini Metro, 2020), 05 Mei 2021

²⁶ Ikha Putri Rangkuti, *Skripsi Pengaruh Media Tebak Gambar Terhadap Kecerdasan Visual-Spasial Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al-Musthafawiyah*, (Universitas Negeri Sumatera Utara, 2019), 05 Mei 2021

		Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al- Musthafawiyah Kelurahan Sidoarjo Kecamatan Medan Tembung Tahun Ajaran 2018/2019			
3	Skripsi Lisa Rozalina, 2018 ²⁷	Pengembangan Aspek Kognitif Anak Usia Dini dengan Menggunakan Permainan Outdoor di PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu Tahun Ajaran 2018	Pengembangan Aspek Kognitif Anak Usia Dini dengan Menggunakan Permainan Outdoor	Kualitatif	Pengembangan Aspek Kognitif Anak Usia Dini

²⁷ Lisa Rozalina, *Skripsi Pengembangan Aspek Kognitif Anak Usia Dini dengan Menggunakan Permainan Outdoor di PAUD Harapan Ananda*, (Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, 2018), 10 Juni 2021

Tabel 1.2
Posisi Penelitian

No	Peneliti dan Tahun	Tema dan Tempat Penelitian	Variabel Penelitian	Pendekatan lingkup Penelitian	Hasil Penelitian
1	Skripsi Nurul Lailatul Khoiriyah Tahun 2021	Penerapan Menggunakan Permainan Tebak Gambar dalam Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di RA Muslimat Sukorejo	Permainan Tebak Gambar dalam Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun	Kualitatif	Hasil penelitian ini adalah Penerapan Menggunakan Permainan Tebak Gambar dalam Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di RA Muslimat Sukorejo sudah berjalan dengan baik yaitu dapat pemahaman berpikir anak dalam memperoleh pengetahuan, kemampuan memecahkan masalah, mengembangkan kemampuan logika akan

					ruang dan waktu, dan kemampuan berpikir teliti saat anak mampu berpikir logis
--	--	--	--	--	---

H. Definisi Istilah

Untuk mempermudah dalam pembahasan dan agar tidak terlalu luas pembahasan materi ini, maka definisi **Penerapan Menggunakan Permainan Tebak Gambar Dalam Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di RA Muslimat Sukorejo Tambakrejo**, dari beberapa istilah dalam penelitian ini, yaitu :

1. Permainan

Menurut Huizinga lewat bukunya *Homo Ludens*, permainan adalah suatu perbuatan atau kegiatan sukarela, yang dilakukan dalam batas-batas ruang dan waktu tertentu yang sudah ditetapkan, menurut aturan yang telah diterima secara sukarela tapi mengikat sepenuhnya, dengan tujuan dalam dirinya sendiri, disertai oleh perasaan tegang dan gembira dan kesadaran “lain dari pada kehidupan sehari-hari”.²⁸

2. Permainan Tebak Gambar

Permainan tebak gambar adalah permainan universal, yang dilakukan oleh sekelompok orang dimana satu anggota kelompoknya menjadi juru gambar dan anggota yang lain menebak gambar dari kartu yang ditunjukkan oleh

²⁸ Johan Huizinga, *Homo Ludens*, terj. Hasan Basari, (Jakarta: LP3ES, 1990), terj.39.

penyuluh. Permainan tebak gambar bukan sekedar bermain, tetapi dalam permainan ini anak-anak juga dapat belajar. Kebutuhan atau dorongan internal sangat memungkinkan anak melakukan berbagai aktivitas permainan tanpa mengenal lelah. Dengan permainan tebak gambar anak dapat menyalurkan kelebihan energi yang terkandung dalam tubuhnya, sekaligus belajar atau berlatih dalam suasana senang untuk meningkatkan fungsi-fungsi fisik maupun psikisnya.²⁹

3. Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif sebuah istilah yang menjelaskan semua aktifitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan, dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, pemecahan masalah dan rencana masa depan.

4. Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia dini merupakan usia yang sangat menentukan pembentukan karakter dan kepribadian anak. Usia dini ini merupakan usia dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Usia dini disebut dengan usia emas (golden age).³⁰

²⁹ Kurniasih Imas dkk. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesional Guru*, Kata Pena, 2015.hlm. 95

³⁰ Yuliani Nuraini Sujiono, *Buku Ajar Konsep Dasar PAUD*, (Jakarta : Universitas Negeri, 2007). hlm.10.