

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan menjadi pilar utama dalam mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan sebagai perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok orang dalam proses mendewasakan diri melalui pengajaran dan pelatihan. Secara umum pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dalam proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, aklaq mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Upaya penyiapan sumber daya manusia untuk menciptakan generasi unggul harus dilakukan sejak anak berusia dini.¹

Pendidikan anak usia dini sebagaimana dinyatakan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (pasal 1 butir 14) adalah upaya pembinaan yang ditunjukkan 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 lebih lanjut.

Kelembagaan pendidikan anak usia dini di Indonesia memiliki peran yang penting dalam memacu peningkatan angka partisipasi anak usia dini yang mengikuti layanan PAUD. Lembaga pendidikan usia dini adalah susatu lembaga

¹ Hurlock, Elisabeth. *Perkembangan Anak.* (Jakarta: Erlangga 1978). hlm 1.

yang memberikan layanan pengasuhan, pendidikan dan pengembangan bagi anak lahir sampai enam tahun sampai delapan tahun, baik yang diselenggarakan oleh instansi pemerintah dan nonpemerintah, mulai dari pendidikan informal, formal maupun nonformal. PAUD merupakan bagian dari pendidikan nonformal dan yang berkaitan dengan peran PAUD yaitu, mendasari keikutsertaan individu dalam mengikuti pendidikan selanjutnya dan dapat mengembangkan potensi anak secara komprehensif. Salah satu lembaga PAUD yang dikenal masyarakat luas adalah taman kanak-kanak, atau dalam lembaga yang islami sering disebut dengan *Roudhotul Athfal* (RA). *Roudhotul Athfal* (RA) adalah satuan pendidikan bagi anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia empat tahun sampai enam tahun, yang dibagi dalam dua kelompok belajar berdasarkan usia yaitu kelompok A untuk usia 4 – 5 tahun dan kelompok B untuk anak usia 5-6 tahun.²

Perkembangan merupakan suatu proses yang bersifat kumulatif artinya perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Anak usai dini berada dalam masa keemasan di sepanjang rentang usia perkembangan manusia, bahwa masa ini merupakan priode sensitif yang mudah menerima stimulus-stimulus dari lingkungannya baik disengaja maupun tidak disengaja. Pada masa inilah terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis sehingga anak siap merespon dan mewujudkan semua tugas-tugas perkembangan yang diharapkan muncul pada perilaku sehari-hari. Perkembangan anak akan belajar dengan baik apabila kebutuhan fisiknya

² Patmonodewo, Soemiarti. *Pendidikan Anak Prasekolah*. (Jakarta: Rineka Cipta 2003). Hlm,8.

terpenuhi serta merasa aman dan nyaman dalam lingkungannya, anak belajar terus-menerus di mulai dari membangun sesuatu pemahaman tentang sesuatu dan mengeksplorasi lingkungan serta menemukan kembali suatu konsep, anak belajar melalui interaksi sosial baik dengan orang dewasa maupun teman sebaya, minat dan ketekunan anak anak memotivasi untuk belajar, perkembangan gaya belajar anak harus dipertimbangkan sebagai perbedaan individu, anak belajar sederhana sampai yang kompleks serta dari yang kongkrit ke abstrak dan dari diri sendiri ke interaksi orang lain.

Pada dasarnya anak memiliki kecerdasan yang berbeda dan banyak aspek kemampuan yang perlu dikembangkan, salah satunya adalah mengembangkan kemampuan kognitif. Kognitif adalah suatu proses yang terjadi secara internal didalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berfikir. Perkembangan kognitif merupakan perubahan kognitif yang terjadi pada aspek kognitif anak, dimana perubahan ini merupakan suatu proses yang berkesinambungan. Karena untuk mengembangkan kecerdasan intelektual, kepribadian, sosial emosi, kognitif, moral dan kecakapan hidup pada anak usia dini. Masa kanak-kanak merupakan masa yang tepat untuk memulai memberikan berbagai stimulus agar anak dapat berkembang secara optimal. Anak usia dini dimana anak masih dalam proses belajar dan banyak menyerap ilmu yang distimulasikan dari orang tua dan lingkungan sekitar anak. Dalam proses pembelajaran anak usia dini lebih sering menggunakan permainan yang menyenangkan agar anak dapat mengeksplor kreativitasnya dengan cara belajar sambil bermain. Diantaranya dapat menggunakan permainan edukatif, seperti

mozaik, balok, menggambar, bentuk angka dan huruf, plastisin dan lain-lain.

Alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari pandannya, merangkai, membentuk, mengetok, menyempurnakan suatu desain, atau menyusun sesuai bentuk utuhnya. Alat permainan berfungsi untuk mengenal lingkungan dan membimbing anak untuk mengenali kekuatan maupun kelemahan dirinya. Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Tingkat intelegensi adalah tingkat kecerdasan yang berbeda antara satu individu dengan individu lainnya. Intelegensi mempengaruhi cara individu menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya. Semakin cerdas seseorang, maka akan semakin mudah dan cepat menemukan jawaban dari permasalahan yang dihadapinya.³

Pengembangan kognitif dimaksudkan agar individu mampu mengembangkan kemampuan persepsinya, ingatan, berpikir, pemahaman terhadap simbol, melakukan penalaran dan memecahkan masalah. Pengembangan kognitif dipengaruhi oleh faktor hereditas, lingkungan, kematangan, minat dan bakat, pembentukan dan kebebasan. Salah satunya permainan edukatif adalah mozaik karena dapat mempengaruhi kecerdasan kognitif pada anak. Menurut kamus besar Bahasa Indonesia, mozaik adalah seni dekorasi bidang dengan kepingan bahan keras berwarna yang disusun dan

³ Wiwien Dinar Pratisti, *Psikologi Anak Usia Dini* (Jakarta: Indeks, 2008), hlm. 26.

ditempelkan dengan perakekat (Depdiknas 2001).⁴ Pengertian Mozaik yaitu pembuatan karya seni rupa dua atau tiga dimensi yang menggunakan material atau bahan dari kepingan-kepingan yang sengaja dibuat dengan cara dipotong-potong atau sudah dibentuk potongan kemudian disusun dengan, ditempelkan pada bidang datar dengan cara dilem. Kepingan benda- benda itu , antara lain : kepingan pecahan keramik, potongan kaca, potongan kertas , potongan daun, potongan kayu. Untuk membuat garis kontur yang membaasi ruangan atau bidang tidak menggunakan pewarna yang dioleskan, tetapi menggunakan tempelan- tempelan yang berbeda warna.

Kegiatan di RA menggunakan pembelajaran bermain sambil belajar agar mudah untuk dipahami, dimengerti dan menyenangkan. Memperhatikan hal ini maka mereka butuh suatu permainan sebagai media dalam pembelajaran di RA. Alat bermain tidak harus mahal namun unsur pendidikanlah yang diutamakan. Penyampaian materi pembelajaran dengan pendekatan belajar sambil bermain sesuai dengan prinsip- prinsip pembelajaran di RA akan membantu memperlancar serta mempermudah anak dalam memahami serta mengerti tentang materi yang disampaikan oleh pendidik.

Pembelajaran merupakan bentuk penyelenggaraan pendidikan yang memadukan secara sistematis dan berkesinambungan dari kegiatan- kegiatan pembelajaran dapat dilakukan di RA maupun diluar lingkungan RA dalam wujud penyediaan pengalaman belajar untuk semua peserta didik. Belajar pada anak usia dini tidak selalu harus dilakukan dalam keadaan yang teratur dan

⁴ Patmonodewo, Soemiarti. *Pendidikan Anak Prasekolah*. (Jakarta: Rineka Cipta2003). hlm,13.

berjangka waktu tertentu, anak- anak bisa saja belajar sambil melakukan aktivitas berlari- lari atau melalui bernyanyi. Permainan yang bervariasi dapat dijadikan materi dan cara yang tepat untuk menstimulasi kecerdasan anak.

Namun pada kenyataannya, orang tua dan guru sering melakukan kesalahan dalam mengartikan bermain pada usia anak- anak. Selama ini jika anak sudah belajar sambil bermain di RA, banyak orang tua membebani anak dengan tuntutan anak yang berat, seperti anak harus sudah pandai menulis, berhitung dan membaca. Begitu juga dengan pihak RA, di beberapa lembaga pendidikan anak usia dini prinsip belajar melalui bermain sebagian belum berjalan dengan benar, sehingga tujuan bermain bagi anak tidak tercapai.

Rendahnya kemampuan anak menjadikan peneliti untuk melakukan observasi perkembangan kognitif anak, yaitu teknik mozaik yang memiliki seni meletakkan benda dimensi yang di susun dan di tata seunik mungkin, dan adanya kecenderungan kelemahan sekaligus kesulitan belajar, yang dalam hal ini berarti ada kesulitan pada anak dalam menerima pembelajaran. Yang menyebabkan perkembangan kognitif pada anak akan menjadi rendah. Karena anak memiliki anggapan bahwa bermain dengan menggunakan permainan itu sulit dan kurang disukai. Sementara itu guru juga masih belum optimal dalam menyediakan alat edukatif bagi anak usia dini. Agar materi pengajaran yang disampaikan oleh guru mudah diterima maka sebagai guru harus mampu mencari cara yang efektif dan perlu melakukan tindakan tertentu untuk meningkatkan perkembangan kognitif Anak..

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis akan melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Teknik Mozaik dalam Kegiatan Menempel terhadap Perkembangan Kognitif Anak Kelompok A di RA Miftahul Huda Sendangrejo Kec. Dander Kab. Bojonegoro”.

B. Fokus Penelitian

Melihat konteks penelitian di atas, maka Peneliti menyimpulkan untuk fokus penelitian pada proposal kali ini yaitu :

1. Bagaimana penerapan teknik mozaik dalam kegiatan menempel di kelompok A di RA Miftahul Huda Sendangrejo Kec. Dander Kab. Bojonegoro?
2. Bagaimana perkembangan kognitif anak kelompok A di RA Miftahul Huda Sendangrejo Kec. Dander Kab. Bojonegoro?
3. Bagaimana pengaruh teknik mozaik dalam kegiatan menempel terhadap perkembangan kognitif anak kelompok A di RA Miftahul Huda Sendangrejo Kec. Dander Kab. Bojonegoro?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk :

1. Untuk mendeskripsikan penerapan teknik mozaik dalam kegiatan menempel di kelompok A di RA Miftahul Huda Sendangrejo Kec. Dander Kab. Bojonegoro.
2. Untuk mendeskripsikan perkembangan kognitif anak kelompok A di RA Miftahul Huda Sendangrejo Kec. Dander Kab. Bojonegoro.

3. Untuk mendeskripsikan pengaruh teknik mozaik dalam kegiatan menempel terhadap perkembangan kognitif anak kelompok A di RA Miftahul Huda Sendangrejo Kec. Dander Kab. Bojonegoro.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat digunakan sebagai referensi ilmiah untuk menambah pengetahuan dan wawasan tentang pendidikan bagi pembaca dan secara praktis dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat bagi orangtua

Menambah pengetahuan bagi orangtua agar dapat memahami berbagai potensi yang dimiliki anak terlebih dalam teknik mozaik dalam kegiatan menempel terhadap dan pengaruhnya terhadap perkembangan kognitif anak.

2. Manfaat bagi Guru

Sebagai pijakan bagi guru untuk meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran bagi anak dalam teknik mozaik menempel dan pengaruhnya terhadap perkembangan kognitif anak.

3. Manfaat bagi Siswa

Meningkatkan motivasi anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga anak memiliki perkembangan kognitif yang baik serta nantinya dapat mempengaruhi kesuksesan seorang anak dalam menjalin hubungan sosial di lingkungannya.

E. Hipotesis

Mozaik dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini.

Karena ketika membuat mozaik melibatkan aktivitas otot-otot halus seperti menggenggam, menjimpit, memberi lem pada potongan-potongan kertas, kemudian menempelkannya pada pola gambar.

Kemampuan motorik halus sangat diperlukan guna menunjang kegiatan sehari-hari anak usia dini di antaranya menggunting dan menempel. Diharapkan dengan menjadikan mozaik sebagai media, dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini.

Berdasarkan uraian di atas hipotesis yang dapat dirumuskan adalah:

1. Mozaik dapat menjadi media dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini kelompok A RA Miftahul Huda Sendangrejo Dander Bojonegoro.
2. Terjadi peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan motorik halus anak usia dini setelah diberi treatment membuat mozaik.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Sesuai dengan permasalahan dan tujuan penelitian ini, maka ruang lingkup penelitian ini dibatasi hanya pada pengaruh teknik mozaik dalam kegiatan menempel terhadap perkembangan kognitif anak kelompok A di RA Miftahul Huda Sendangrejo Kec. Dander Kab. Bojonegoro.

G. Keaslian Penelitian

Bagian ini menyajikan perbandingan bidang kajian yang diteliti antara peneliti dengan peneliti-peneliti sebelumnya, baik berupa persamaan maupun perbedaannya. Ada beberapa penelitian yang dirasa bisa dibuat perbandingan diantaranya sebagaimana dalam tabel berikut :

No	Peneliti dan Tahun	Tema dan Tempat Penelitian	Varabel Penelitian	Pendekatan dan lingkup Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Jurnal penelitian Nenee Rufaida Tahun 2016	Bermain pasir, kemampuan motorik halus, TK Yuniior Surabaya	Anak kelompok A TK Yuniior	Kuantitatif	Hasilnya menunjukkan peningkatan pada setiap siklusnya sebesar 37,5%.
2.	Skripsi Binti Nur Avivah Tahun 2017	Kemampuan motorik halus, teknik mozaik	Anak kelompok B2 TK Jember Permai 1	Kuantitatif	Disimpulkan bahwa Terdapat 14 anak(63,64%) dinyatakan berhasil dan 8 anak (36,36%) dinyatakan tidak berhasil dari 22 anak. Artinya pembelajaran peningkatan kemampuan motorik halus anak pada siklus 1 di katakana berhasil dan mengalami peningkatan
3.	Penelitian, Ni Luh	Metode Pemberian	Anak Kelompok B	Kuantitatif	Rata-rata persentase

	Ratreni, A.A. Gede Agung, I Wayan Suwatra Tahun 2016	Tugas, Perkembangan Motorik Halus, Tunjung	Tk Widya Kumara Sari Tunjung	perkembangan motorik halus anak dan kegiatan 3M pada siklus I sebesar 56,55% dan rata-rata perkembangan motorik anak dan kegiatan 3M pada siklus II sebesar 81,31% ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata persentase siklus I ke siklus II sebesar 24,76%.
--	---	---	------------------------------------	--

Dari keseluruhan penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa meski terdapat beberapa kesamaan, akan tetapi terdapat juga banyak Perbedaan antara kajian penelitian terdahulu tersebut, diantaranya adalah terletak pada metode penelitian, obyek penelitian, fokus penelitian dan lokasi penelitian.

H. Definisi Istilah

Supaya pembahasan dalam penelitian ini lebih mengarah dan fokus pada permasalahan dan untuk menghindari terjadinya persepsi lain mengenai istilah-istilah yang ada, maka perlu adanya penjelasan mengenai definisi istilah.

1. Mozaik

Mosaik adalah seni menciptakan gambar dengan menyusun kepingan-kepingan kecil berwarna dari kaca, batu, atau bahan lain. Seni ini merupakan sebuah teknik dalam seni dekorasi dan juga merupakan aspek dari dekorasi interior.⁵

2. Kognitif

Kognitif adalah potensi intelektual yang terdiri dari tahapan : pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehention*), penerapan (*aplication*), analisa (*analysis*), sintesa (*sinthesis*), evaluasi (*evaluation*). Kognitif berarti persoalan yang menyangkut kemampuan untuk mengembangkan kemampuan rasional (*akal*).⁶

3. Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan kelompok yang sedang berada dalam prinsip pendidikan anak usia dini adalah individu unik yang memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosial emosional, kreatifitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.⁷

⁵ Depdiknas. *Kamus Besar Bahasa Indonesia* .(Jakarta : Balai pustaka 2001).hlm 756

⁶ Boumaster,R.F. *Losing control : how and why people fail at self*.1994.hlm. 89

⁷ Black, J.et all.*The young child: Develodmenfrom briththrough Age Eigh new* 1995.hlm