

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan jenjang pendidikan yang pertama kali diterima anak sebelum masuk ke Sekolah Dasar (SD). Ini adalah pembinaan yang dilakukan secara sadar dan terencana mulai anak lahir sampai usia enam tahun dengan memberikan pengetahuan dasar untuk membantu perkembangan fisik, karakter dan moral mereka. PAUD pada dasarnya dirancang untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan secara keseluruhan anak, dengan penekanan utama pada pengembangan semua aspek karakter yang dimiliki anak (Kamtini et al., 2016:3).

Pendidikan usia dini sangat penting bagi anak-anak karena saat ini mereka cenderung memiliki tingkat ingatan yang tinggi. Antara usia nol sampai lima tahun dikenal sebagai masa usia emas (*golden age*). Pada usia ini, 80% otak anak sudah dapat bekerja dengan baik, yang ditandai dengan perubahan cepat dalam perkembangan kognitif, sosial emosional, fisik motorik, agama, bahasa dan seni.

Salah satu aspek perkembangan anak yang perlu didorong untuk berkembang secara optimal adalah kognitif, yang didefinisikan sebagai tingkat kemampuan anak dalam proses berpikir seperti mengingat, menalar, menghubungkan dan memecahkan masalah (Kamtini et al., 2016:40). Kemampuan pemecahan masalah adalah kemampuan anak dalam mencari solusi untuk masalah tertentu. (Santrock, 2007, h.298).

Ketika anak melakukan aktivitas sehari-hari dan melakukan interaksi dengan lingkungan untuk menambah pengetahuannya, sering kali anak dihadapkan dengan suatu masalah. Bahkan ketika anak bermain, anak akan menemukan masalah sederhana yang harus diselesaikan dengan ide dan pemikiran mereka. Contohnya ketika anak bermain puzzle, anak akan berpikir kritis untuk mencocokkan setiap potongan sehingga dapat membentuk puzzle yang utuh. Selain itu, ketika anak bermain balok juga akan menemukan masalah yang harus mereka selesaikan. Karena dalam bermain balok, anak akan diminta untuk menggunakan pemikirannya sehingga mampu menyusun balok menjadi suatu bangunan atau bentuk lain. Maka dari itu, anak perlu memiliki kemampuan dalam menyelesaikan masalah yang melibatkan kemampuan kognitif sehingga membangun kemampuan berpikir logis, kritis dan sistematis dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi.

Ketika anak mampu menyelesaikan tugas dan masalah yang diberikan oleh guru sendiri, perkembangan kemampuan pemecahan masalah anak dapat dikatakan berkembang dengan baik.

Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2022 tentang Standar Kompetensi Lulusan pada Pendidikan Anak Usia Dini dinyatakan bahwa standar kemampuan pemecahan masalah anak usia 4-5 tahun meliputi 1) mampu memecahkan masalah sederhana/ menyelesaikan kegiatan atau masalah yang dihadapi, 2) mampu menyebutkan alasan atas pengambilan keputusan untuk solusi dari permasalahan, 3) mengetahui

hubungan sebab akibat, 4) mampu melakukan pengukuran dengan satuan tidak baku, 5) memiliki kesadaran akan pentingnya waktu dan tahapan kegiatan.

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti di PAUD Smart Kids Pardugul, masalah yang muncul selama kegiatan belajar menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah anak usia 4-5 tahun belum berkembang secara optimal. Adapun permasalahan yang peneliti temukan di lapangan adalah terdapat 10 anak yang belum mampu mengerjakan tugas atau masalah yang disampaikan oleh guru, tanpa meminta bantuan. Pada permasalahan ini, guru memberikan tugas berupa kolase dengan menggunakan kapas pada media gambar kelinci. Sebelum guru meminta anak menyelesaikan kegiatan ini, guru memberikan arahan tahapan-tahapan kegiatan yang harus dilakukan anak untuk membuat kolase kelinci. Namun, beberapa anak masih belum mampu mengerjakan tugas membuat kolase kelinci secara mandiri tanpa bantuan guru. Permasalahan ini, menunjukkan anak belum mampu memecahkan masalah sederhana yang dihadapinya tanpa meminta bantuan guru maupun orang disekitarnya. Selanjutnya pada kegiatan berlangsung, mereka juga belum mampu mengikuti tahapan-tahapan kegiatan yang seharusnya sesuai dengan arahan yang diberikan oleh guru. Misalnya, pada penjelasan yang diberikan guru tahapan pertama adalah membentuk kapas menjadi bulat. Namun yang dilakukan anak adalah mengoles lem terlebih dahulu pada kertas sehingga tangan anak menjadi lengket dan sulit membentuk kapas menjadi bulat. Hal ini, akan menjadi penghambat anak dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Permasalahan ini menunjukkan bahwa anak belum mampu memahami tahapan kegiatan.

Permasalahan selanjutnya ditemukan ketika anak bermain balok dan puzzle. Terdapat 5 orang anak yang belum mampu menyusun potongan puzzle sehingga membentuk gambar yang sempurna, dan ketika bermain balok mereka belum mengkreasikan idenya dalam menyusun balok. Selain itu, ditemukan juga permasalahan dalam penyediaan media untuk menstimulasi kemampuan pemecahan masalah pada anak. Dimana media yang diterapkan pada PAUD Smart Kids dapat dikatakan kurang bervariasi, dilihat dengan penggunaan media puzzle, balok, dan LKPD untuk menstimulasi kemampuan pemecahan masalah pada anak.

Menyediakan berbagai jenis media pembelajaran adalah salah satu cara untuk membantu anak mengembangkan kemampuan pemecahan masalah. Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran untuk menyampaikan pesan pembelajaran serta mendorong pikiran, perhatian, dan kemampuan anak untuk mencapai tujuan. Media pembelajaran dapat mendorong anak untuk berpartisipasi dalam kegiatan yang disajikan di dalamnya. Dengan bereksperimen atau mencoba melakukan kegiatan pada media, dapat mengasah kemampuan anak dalam berpikir untuk menyelesaikan suatu masalah atau kegiatan yang terdapat pada media (Sujiono et al., 2021:8.9). Untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak, guru harus memfasilitasi berbagai jenis media pembelajaran dan membuat kegiatan yang menarik. Ini karena media pembelajaran dapat merangsang rasa ingin tahu anak untuk menyelesaikan masalah atau aktivitas yang baru mereka temui.

Busy book merupakan media berbentuk buku interaktif, dimana halamannya berisi aktivitas sederhana yang bervariasi dan dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam memecahkan masalah (*problem solving*). Dengan aktivitas dan kegiatan yang bervariasi yang terdapat pada media *busy book*, anak akan menggunakan pemikirannya sehingga dapat menyelesaikan setiap aktivitas yang berbeda pada halaman *busy book*. Melalui kegiatan pada media *busy book* seperti menghubungkan, mencocokkan gambar, dan menghitung benda, akan melatih kemampuan anak dalam memecahkan masalah yang dihadapinya (Astuti et al., 2023:1). Maka dari itu, peneliti tertarik untuk menggunakan media *busy book* sebagai media yang di terapkan pada penelitian ini untuk menstimulasi kemampuan pemecahan masalah pada anak, karena berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan di PAUD Smart Kids media *busy book* belum pernah diterapkan dalam pembelajaran baik untuk menstimulasi kemampuan pemecahan masalah atau kemampuan lainnya.

Penelitian mengenai media *busy book* pernah dilakukan oleh (Elparesi & Zulminiati, 2023) dengan judul “Pengaruh Media *Busy Book* Terhadap Kemampuan Matematika Anak Usia Dini Pada Kelompok A di Taman Kanak-Kanak” menunjukkan bahwa penerapan *busy book* berdampak positif pada kemampuan matematika anak kelompok A pada TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kecamatan Lubuk Sikaping, Kabupaten Pasaman. Penelitian lain mengenai *busy book* dilakukan juga oleh (Firdaus & Handayani, 2021) dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini Melalui Media *Busy Book* 3D”. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa media *busy book*

layak digunakan pada proses pembelajaran dan mampu meningkatkan kemampuan anak usia dini dalam mengenal huruf.

Penelitian mengenai kemampuan pemecahan masalah anak usia dini juga pernah dilakukan oleh (Lestari Nigrum & Wijaya, 2020) dengan judul “Penerapan Bermain *Loose Parts* Untuk Kemampuan Memecahkan Masalah Sederhana Anak Usia 4-5 Tahun”. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menerapkan kegiatan bermain dengan bahan *loose part* terbukti efektif, karena anak akan terlibat secara langsung untuk memilih bahan yang akan digunakan sesuai dengan ide dan imajinasinya, sehingga anak dapat belajar mencari solusi untuk menyelesaikan masalah sederhana yang dihadapinya.

Berdasarkan uraian permasalahan kemampuan pemecahan masalah pada anak dan penggunaan media *busy book* di atas, peneliti ingin melakukan penelitian yang bersifat eksperimen untuk mengetahui bagaimana media *busy book* berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah pada anak, dengan mengangkat judul penelitian “**Pengaruh Media *Busy Book* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Smart Kids Pardugul**”

1.2. Identifikasi Masalah

Melalui penjelasan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah tersebut:

1. Kemampuan pemecahan masalah anak 4-5 tahun di PAUD Smart Kids belum berkembang dengan optimal sesuai dengan standar capaian kemampuan pemecahan masalah pada anak.

2. Penggunaan media dalam proses pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan pemecahan masalah kurang bervariasi.
3. Media *busy book* merupakan salah satu media yang belum pernah diterapkan dalam pembelajaran di PAUD Smart Kids Pardugul.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi diatas, peneliti memberikan batas ruang lingkup penelitian, sehingga penelitian tidak akan melebar lebih jauh dan hanya akan berfokus pada masalah yang ada di sini Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

Penerapan media *busy book* terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia 4-5 tahun.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, rumuskan masalah dalam penelitian ini adalah:

Apakah terdapat pengaruh penggunaan media *busy book* terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia 4-5 tahun di PAUD Smart Kids Pardugul?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah: Untuk melihat pengaruh media *busy book* terhadap kemampuan pemecahan masalah (*Problem Solving*) anak usia 4-5 tahun di PAUD Smart Kids Pardugul.

1.6. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis pada penelitian ini adalah memberi pengetahuan penerapan media pembelajaran *busy book* dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia 4-5 tahun.

2. Manfaat Praktis

A. Bagi Anak

1. Membantu anak memperoleh kemampuan dalam memecahkan masalah sederhana.
2. Membantu anak untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran, sehingga anak tidak pasif selama proses pembelajaran.
3. Menumbuhkan rasa ingin tahu dalam diri anak.
4. Meningkatkan kreativitas anak dalam melakukan aktivitas bermain menggunakan media pembelajaran *busy book*.

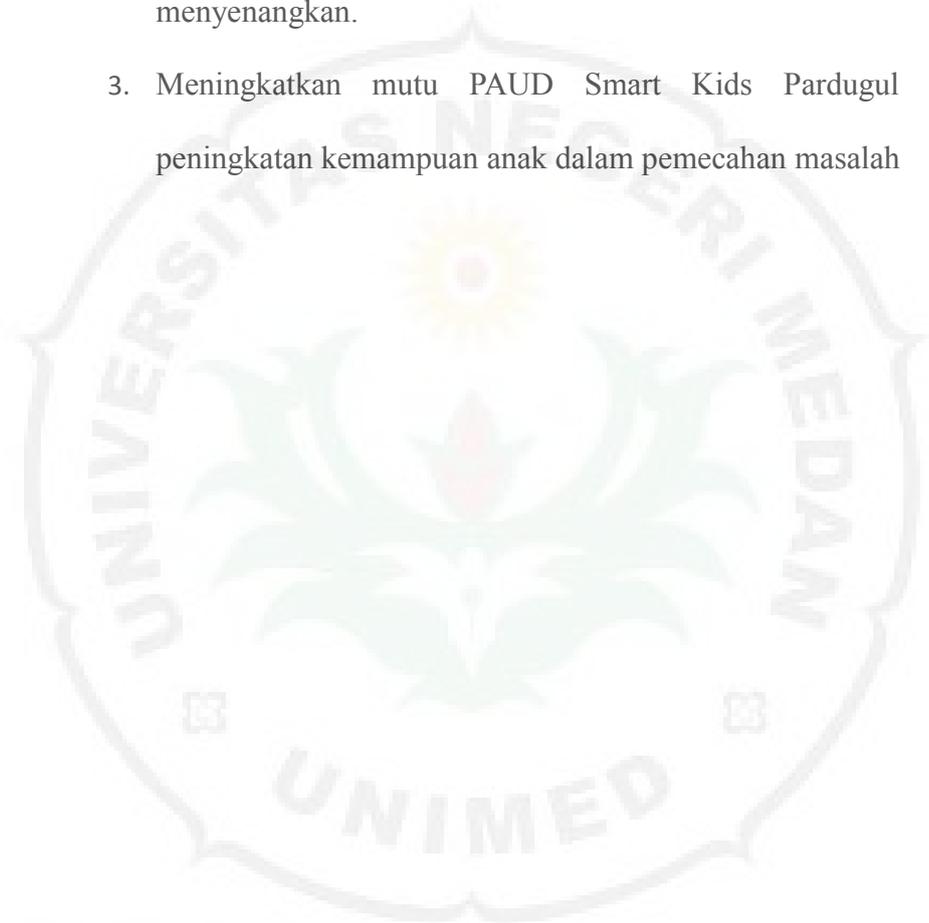
B. Bagi Guru

1. Untuk meningkatkan pemahaman guru tentang permasalahan kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini.
2. Menambah pengetahuan guru dalam menyediakan media pembelajaran yang dapat dibuat menggunakan pekerjaan tangan

C. Bagi Sekolah

1. Mutu pembelajaran di PAUD Smart Kids Pardugul semakin meningkat.

2. Kemampuan guru untuk menggunakan berbagai jenis media yang lebih beragam dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan.
3. Meningkatkan mutu PAUD Smart Kids Pardugul melalui peningkatan kemampuan anak dalam pemecahan masalah



THE
Character Building
UNIVERSITY