

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Anak merupakan sosok individu yang sedang mengalami proses perkembangan yang sangat pesat bagi kehidupan serta organisasi yang merupakan satu kesatuan jasmani dan rohani yang utuh dengan segala struktur dan perangkat biologis dan psikologisnya sehingga menjadi sosok yang unik. Anak mengalami suatu proses perkembangan yang fundamental berarti bahwa pengalaman perkembangan pada masa usia dini dapat memberikan pengaruh yang kuat dan berjangka waktu lama sehingga melandasi proses perkembangan anak selanjutnya. Setiap anak memiliki sejumlah potensi, baik potensi fisik, biologis, kognitif, maupun sosial emosional. Anak adalah makhluk yang sedang dalam taraf perkembangan yang mempunyai perasaan, pikiran, kehendak sendiri, yang kesemuanya itu merupakan totalitas psikis dan sifat-sifat serta struktur yang berlainan pada tiap-tiap fase perkembangan Kasirim (Ayuningsih, 2010:12)

Usia prasekolah merupakan suatu fase yang sangat penting dan berharga yang merupakan masa pembentukan dalam periode kehidupan manusia. Masa anak sering dipandang sebagai masa emas (*golden age*) bagi penyelenggara pendidikan. Masa anak merupakan fase yang penting bagi perkembangan individu, karena fase ini terjadi peluang yang sangat besar untuk pembentukan dan pengembangan pribadi seseorang.

Prinsip Pendidikan Anak Usia Dini yaitu belajar sambil bermain atau bermain sambil belajar. Dimana kita telah mengetahui bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Bermain pada anak merupakan sarana untuk belajar yang menyenangkan, sebab bagi anak bermain dan belajar merupakan suatu kesatuan dan suatu proses yang terus menerus terjadi dalam kehidupannya. Melalui bermain, anak dapat mengorganisasikan berbagai pengalaman dan kemampuan kognitifnya dalam upaya menyusun kembali gagasan-gagasan yang indah. Dengan kata lain, bermain merupakan tahap awal dari proses belajar pada anak yang dialami semua manusia.

Pendidikan Anak Usia Dini dilaksanakan melalui bermain. Melalui bermain anak belajar tentang berbagai hal yang bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan yang telah ia miliki sejak lahir. Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, anak-anak berusaha untuk menyelidiki dan mendapatkan pengalaman yang kaya, baik pengalaman dengan diri sendiri, orang lain, maupun dengan lingkungan sekitar. Pernyataan diatas didukung oleh pendapat Diana Mutiah (2010:91), menyatakan bahwa “bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak itu sendiri. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak”.

Berdasarkan kurikulum berbasis kompetensi 2004, terdapat program pembelajaran yang perlu dikembangkan yaitu pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar. Pembentukan perilaku terdiri dari 4 aspek yaitu moral & nilai-nilai agama, sosial-emosional, dan kemandirian. Sedangkan

pengembangan kemampuan dasar yang terdiri dari 4 aspek yaitu kemampuan berbahasa, kognitif, fisik/motorik, dan seni.

Pengembangan kecerdasan kognitif anak bertujuan untuk kemampuan berfikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berfikir yang teliti. Cara yang dapat dilakukan oleh seorang guru dalam meningkatkan perkembangan kognitif dalam pembelajaran yaitu melalui metode, media yang menarik sehingga anak dapat menerima pembelajaran dengan senang dan nyaman. Apabila guru dalam menyampaikan pembelajaran dengan metode dan media yang tidak menarik bagi anak, maka anak akan merasa bosan dalam menerima pembelajaran dan kegiatan yang disampaikan tidak akan diserap dengan baik oleh anak didik. Oleh karena itu peneliti merasa tertarik untuk menerapkan permainan edukatif berupa bermain puzzle untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini.

Puzzle dapat diimplementasikan pada pembelajaran yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak, karena pada dasarnya anak-anak sangat lah menyukai permainan-permainan, salah satunya puzzle. Melalui puzzle anak dapat mempelajari sesuatu yang rumit serta anak akan berfikir bagaimana puzzle ini dapat tersusun dengan benar dan rapi.

Kognitif merupakan suatu proses dan produk pikiran untuk mencapai pengetahuan yang berupa aktivitas mental seperti mengingat, mengsimbolkan,

mengkatagorikan, memecahkan masalah, menciptakan dan berpantasi. Perkembangan kognitif adalah perkembangan kemampuan atau kecerdasan otak anak dan kemampuan kognitif berkaitan dengan pengetahuan kemampuan berfikir dan kemampuan memecahkan masalah. Kemampuan kognitif juga erat hubungannya dengan anak dapat berpikir, karena tanpa kemampuan kognitif mustahil anak dapat memahami kegiatan yang disajikan kepadanya. Aspek perkembangan pada anak usia dini ada banyak, salah satu dari aspek perkembangan tersebut adalah perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif perlu ditingkatkan dari usia dini agar daya pikir anak sejak ini bisa mengenal bentuk, warna, mengkatagorikan, memecahkan masalah dan lain-lain. Sehingga dari bertambahnya usia anak, bisa mengikuti tahap perkembangan dalam dirinya seperti melakukan penalaran yang abstrak.

Salah satu sumber belajar yang luas dalam pembelajaran anak usia dini adalah alat permainan yang menarik dan menyenangkan bagi anak. Dunia anak tidak terlepas dari dunia bermain dan hampir semua kegiatan anak bermain menggunakan alat permainan. Alat permainan ini tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak. Guru PAUD hendaknya memiliki pemahaman yang baik tentang alat permainan yang digunakan untuk pembelajaran di PAUD. Alat permainan ini selain untuk pembelajaran di PAUD, alat permainan ini juga untuk memenuhi kebutuhan naluri bermain anak dan sebagai sumber belajar yang sangat diperlukan untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini. Aspek-aspek tersebut hendaknya dikembangkan secara serempak sehingga anak lebih siap menghadapi lingkungannya dan mengikuti jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Guru PAUD juga sebaiknya memiliki kemampuan merancang alat permainan untuk pembelajaran di sekolah PAUD. Anak usia dini biasanya menyukai alat permainan dengan bentuk yang sederhana, tidak rumit, dan berwarna terang. Salah satu contoh permainan yang menarik yaitu permainan puzzle, karena puzzle dapat mengembangkan kecerdasan kognitif anak usia dini.

Sebagai bahan pertimbangan peneliti mengambil hasil penelitian sebelumnya yang relevan dan menguatkan asumsi penulis melakukan penelitian ini. Hasil penelitian Nurlaili Alfiyanti, (2010). Temuan yang didapat adalah melalui permainan edukatif berupa puzzle dapat meningkatkan daya pikir anak.

Pentingnya penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini terutama pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan alat permainan edukatif. Permainan edukatif bertujuan untuk mengembangkan aspek kepribadian, dan kecerdasan anak. Selain itu permainan edukatif ini juga dapat menopang pertumbuhan aspek fisik anak. Pendidikan Anak usia Dini yang dilaksanakan melalui metode bermain sambil belajar dipandang sangat penting apalagi anak adalah permata hati yang sangat mahal harganya. Anak merupakan generasi penerus dimasa yang akan datang sehingga pertumbuhan baik aspek fisik maupun kepribadiannya (mental) perlu di arahkan sejak dini. Oleh karena itu, penyelenggaraan pendidikan Anak Usia Dini penting dilaksanakan dan dilakukan dengan sebaik-baiknya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis di TK SION Tanjung Morawa, bahwa kegiatan bermain dalam belajar jarang dilakukan khususnya bermain puzzle. Salah satu kegiatan yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak yaitu kegiatan bermain puzzle, karena dari bermain puzzle anak mendapat pengetahuan seperti, mengenal bentuk, warna, memasangkan, melatih

kesabaran dan lain-lain. Oleh sebab itu penulis melakukan penelitian dengan kegiatan bermain puzzle. Di sekolah tersebut ada tersedia alat bermain sebagai media pembelajaran. Hanya saja guru/tutor yang kurang mempergunakannya dalam pembelajaran yang berkaitan dengan perkembangan kognitif dan pada saat anak bermain atau pada saat pagi hari sebelum kegiatan belajar dimulai. Alat permainan puzzle yang ada disekolah merupakan media bermain yang di beli jadi dari toko, bukan dari hasil ciptaan guru sendiri. Seperti penjelasan diatas dikatakan bahwa seorang guru PAUD itu harus mampu merancang alat permainan untuk anak, maka dari itu selain media jadi guru juga harus mampu menciptakan puzzle sendiri untuk anak didiknya.

Selama observasi penulis melihat bahwa anak-anak memiliki kemauan bermain seperti bermain puzzle, tetapi anak merasa sulit dalam menyusun kepingan puzzle sampai selesai. Hal ini mungkin disebabkan karena jarang penggunaan permainan puzzle dalam pembelajaran disekolah. Ketika anak sedang menyusun kepingan puzzle, mereka merasa sulit dan bosan tetapi kepingan puzzle belum bisa disusun dengan benar akhirnya kepingan puzzle itu diserakkan karena sudah merasa bosan dan tidak sabar dalam menyusun kepingan puzzle tersebut. Pada saat anak menyusun kepingan puzzle, seorang guru sebaiknya mendampingi dan mengarahkan anak dalam menyusunnya agar mereka bisa mengerjakan susunan puzzle dengan benar sampai selesai dan timbul rasa gembira pada diri anak.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti merasa penting untuk melakukan penelitian ini yang berjudul, **“Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Bermain Puzzle”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah:

1. Anak merasa sulit dalam menyelesaikan menyusun kepingan puzzle
2. Rendahnya kemampuan anak dalam memecahkan masalah pada saat menyusun puzzle
3. Anak tidak memainkan permainan puzzle di sekolah karena tidak ada permainan untuk masing-masing anak
4. Dari 3 guru di TK Siom tidak ada satu pun guru yang membuat permainan puzzle
5. Guru kurang membimbing dan mendampingi anak pada saat bermain puzzle

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini mencapai sasaran, penulis membatasi masalah yang hendak diteliti. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui bermain puzzle di TK SION Tanjung Morawa.

1.4 Perumusan Masalah

Adapun perumusan masalah dalam penelitian ini adalah “apakah melalui bermain puzzle dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK SION Tanjung Morawa?”

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui bermain puzzle.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk:

1. Bagi guru, sebagai bahan masukan untuk menggunakan permainan puzzle dalam pembelajaran khususnya yang berkaitan dengan perkembangan kognitif di sekolah.
2. Bagi anak, dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak.
3. Bagi Kepala Sekolah, sebagai masukan untuk memfasilitasi alat permainan-permainan bagi anak di sekolah.
4. Bagi Peneliti lain, agar menggunakan permainan puzzle dalam meningkatkan perkembangan anak usia 5-6 tahun