

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah yang terpenting diatas yang penting karena dapat mempengaruhi kemajuan sebuah bangsa. Sebuah bangsa mustahil dapat berkembang dan maju dengan cepat jika penduduknya tidak menjalani struktur pendidikan. Dari pendidikan itulah mereka (anak anak usia dini) dapat mengetahui dan memahamai apa yang tidak mereka ketahui termasuk tentang sejarah budaya, sosial kemasyarakatan, tentang cara berperilaku yang baik, caar mengembangkan keterampilan yang dimiliki dan lain lain sangat luas cakupannya dan ada peran orang tua dalam mendidik anak juga didalamnya.

Setiap anak mempunyai hak hidup dan berkembang, pemberian imunisasi, ASI, dan juga gizi. Hak tumbuh kembang dimulai sejak anak lahir hingga berusia kurang dari 4 tahun yang disebut sebagai masa keemasan atau golden age. Pada tahapan ini, anak mengalami perkembangan yang pesat terutama kecerdasan otak. Proses pembelajaran pada usia dini dapat mencapai hasil yang optimal bila anak mendapatkan stimulasi yang sesuai dengan perkembangan usianya. Si Kecil belajar melalui observasi, eksperimen, dan komunikasi dengan orang lain di luar keluarganya. Masa ini merupakan fondasi utama bagi perkembangan anak di usia selanjutnya.

Bagi penganut teori Vygotsky, pendidikan anak usia dini adalah sebuah langkah awal dalam sebuah proses yang panjang di mana anak-anak usia muda terlibat dalam penguasaan “peranti” dan perkembangan fungsi mental yang lebih tinggi yang dipelajari dari orang-orang yang berada dalam dunia anak itu (Roopnarine & Johnson, 2011:247). Salah satu lembaga pendidikan yang berperan penting dalam proses pembelajaran dan peningkatan mutu dunia pendidikan anak usia dini adalah Taman Kanak-kanak yang disingkat menjadi TK. Sebagai sebuah taman tentu saja Taman Kanak-Kanak merupakan sebuah tempat belajar dan juga bermain yang memiliki berbagai sarana dan pra sarana untuk mendukung terlaksananya proses pembelajaran yang baik dan berkualitas.

Menurut UU No 20 thn 2003 tentang sisdiknas bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan rohani dan jasmani anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Usia dini merupakan masa emas perkembangan karena pada masa itulah terjadi perkembangan yang tidak ditemui lagi pada perkembangan anak berikutnya (Suryana, 2016:215).

Para ahli menyebutnya sebagai usia emas perkembangan (*Golden age*) pada masa inilah anak membutuhkan rangsangan pendidikan yang sesuai dengan perkembangan dan potensi anak. Untuk itu proses pembelajaran usia dini hendaknya dilakukan melalui pemberian rangsangan yang dilakukan secara bertahap (Uce, 2017:77). Stimulasi tumbuh kembang anak dapat dilakukan dengan cara memberikan permainan atau bermain, mengingat dengan bermain anak akan belajar dari kehidupan. Ketika anak sudah memasuki masa bermain atau disebut juga sebagai masa toddler, maka anak selalu membutuhkan kesenangan pada dirinya, sehingga anak membutuhkan suatu permainan yang akan memberikan kesenangan pada dirinya. Oleh karena itu, tidak terlalu heran apabila masa anak-anak sangat identik dengan masa bermain, sebab pada masa tersebut perkembangan anak akan mulai diasah sesuai dengan kebutuhannya. Namun banyak orang yang menganggap masa bermain pada anak tidak perlu mendapat suatu perhatian secara khusus, sehingga banyak orang tua yang membiarkan anak bermain tanpa memerhatikan unsur pendidikan terhadap permainan yang dilakukan oleh anak. Oleh karena itu, sebelum memahami alat permainan pada anak secara khusus maka terlebih dahulu harus mengenal pengertian bermain pada anak. (Hidayat, 2008:35)

Bermain merupakan suatu aktivitas di mana anak dapat melakukan atau mempraktikkan keterampilan, memberikan ekspresi terhadap pemikiran, menjadi kreatif, serta mempersiapkan diri untuk berperan dan berperilaku dewasa. Sebagai suatu aktivitas yang memberikan stimulasi dalam kemampuan keterampilan, kognitif, dan afektif maka seharusnya diperlukan suatu bimbingan, mengingat bermain bagi anak merupakan suatu kebutuhan bagi dirinya sebagaimana kebutuhan lainnya, seperti halnya kebutuhan makan, kebutuhan akan rasa aman,

kebutuhan kasih sayang, dan lain-lain. Sebagai kebutuhan, sebaiknya aktivitas bermain juga perlu diperhatikan secara cermat, bukan hanya dijadikan sarana untuk mengisi kesibukan atau mengisi waktu luang. Bermain pada anak harus selalu diperhatikan sebagaimana memerhatikan pemenuhan terhadap kebutuhan lainnya. Dengan bermain, anak akan selalu mengenal dunia, mampu mengembangkannya kematangan fisik, emosional, dan mental sehingga akan membuat anak tumbuh menjadi anak yang kreatif, cerdas, dan penuh inovatif (Hidayat, 2008:35).

Bermain puzzle membuat anak semakin memahami logika sebab akibat. Contohnya, kalau keping A dipasang dekat keping B ternyata tidak cocok, beda hasilnya jika keping A dipasang dengan keping E, hasilnya merupakan bagian dari gambar yang utuh. Inilah yang namanya hubungan sebab-akibat. Setelah berulang kali mencoba, memadu-padan dan memasang kepingan gambar, akhirnya anak akan berhasil menyelesaikan sebuah gambar yang utuh. Gambar yang telah berhasil diselesaikan tersusun dari bagian-bagian yang kecil. Bermain puzzle mewakili obyek benda yang lebih kecil. Contohnya sebuah pohon terdiri atas daun, ranting, batang, bunga, dan akar. Bunga terdiri atas mahkota bunga, kelopak, tangkai, putik, dan benang sari. Puzzle kucing terdiri dari kepala, ekor, badan, tangan dan kaki. (Olivia, 2009:176).

Peningkatan mutu pendidikan menjadi tugas semua pihak, baik pemerintah, ilmuwan maupun praktisi pendidikan. Salah satu upaya peningkatan pendidikan dalam lingkup sekolah adalah dengan melakukan riset pendidikan. Sudah lama dalam dunia riset pendidikan, pihak sekolah atau guru tidak banyak dilibatkan karena riset sering dilakukan oleh pihak luar tanpa banyak melibatkan pihak sekolah atau guru untuk selanjutnya diadakan perbaikan yang berarti bagi sekolah dan bagi guru untuk peningkatan kualitas pembelajaran. Diharapkan melalui permainan anak dapat meningkatkan pemahaman dengan media puzzle. Terkait dengan uraian latar belakang di atas serta permasalahan yang dihadapi maka diadakannya penelitian dengan judul “Meningkatkan kemampuan kognitif anak Melalui permainan dengan media puzzle pada Kelompok B TK. Tunas Harapan Desa Menturus Kecamatan Kudu Kabupaten Jombang”.

1.2. Identifikasi Masalah

Adapun masalah dalam penelitian tindakan kelas ini diidentifikasi sebagai berikut.

1. Pemahaman pada 19 anak dengan media puzzle pada Kelompok B TK. Tunas Harapan Desa Menturus Kecamatan Kudu Kabupaten Jombang masih kurang.
2. Pembelajaran dengan bermain, khususnya bermain puzzle belum dilaksanakan secara maksimal, sehingga kemampuan kognitif anak sulit ditingkatkan.
3. Terkait dengan permasalahan yang terjadi pada Kelompok B TK. Tunas Harapan Desa Menturus Kecamatan Kudu Kabupaten Jombang tersebut, kegiatan permainan belum digunakan sebagai solusi agar kemampuan kognitif anak meningkat.
4. Dalam penelitian kegiatan pembelajaran permainan dengan media puzzle pada Kelompok B TK. Tunas Harapan Desa Menturus Kecamatan Kudu Kabupaten Jombang menggunakan media puzzle.

1.3. Pembatasan Masalah

Penelitian ini membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Subyek penelitian adalah anak kelompok bermain di Kelompok B TK. Tunas Harapan Desa Menturus Kecamatan Kudu Kabupaten Jombang yang berjumlah 19 anak.
2. Fokus dalam penelitian ini terbatas pada peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan.
3. Metode pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan media puzzle.
4. Penelitian ini dilaksanakan dalam kurun waktu pembelajaran semester ganjil tahun pelajaran 2018/2019.

1.4. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah.

1. Bagaimanakah aktifitas guru dan anak dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan dengan media puzzle pada Kelompok B TK. Tunas Harapan Desa Menturus Kecamatan Kudu Kabupaten Jombang?

2. Bagaimanakah respon anak dalam kegiatan meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan media puzzle pada Kelompok B TK. Tunas Harapan Desa Menturus Kecamatan Kudu Kabupaten Jombang?
3. Bagaimanakah kegiatan meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan media puzzle pada Kelompok B TK. Tunas Harapan Desa Menturus Kecamatan Kudu Kabupaten Jombang?

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah.

1. Untuk mendeskripsikan aktifitas guru dan anak ketika kegiatan meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan media puzzle pada Kelompok B TK. Tunas Harapan Desa Menturus Kecamatan Kudu Kabupaten Jombang
2. Untuk mendeskripsikan respon anak dalam kegiatan meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan media puzzle pada Kelompok B TK. Tunas Harapan Desa Menturus Kecamatan Kudu Kabupaten Jombang
3. Untuk mendeskripsikan kegiatan meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan media puzzle pada Kelompok B TK. Tunas Harapan Desa Menturus Kecamatan Kudu Kabupaten Jombang

1.6. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Sebagai sarana pengembangan ilmu pendidikan guru pendidikan anak usia dini yang diperoleh terhadap fenomena yang ada di masyarakat khususnya pada pendidikan tingkat anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi kepala sekolah :

Memberikan wawasan dan memberikan kesempatan bagi guru untuk melakukan pembelajaran meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan media puzzle.

b. Bagi guru:

Untuk memotivasi para guru Kelompok Bermain khususnya agar selalu berusaha menggunakan meningkatkan kemampuan kognitif anak agar anak senang dalam kegiatan belajar.

c. Bagi peneliti selanjutnya:

Untuk menambah pengetahuan dan sebagai referensi bagi peneliti lain dalam melakukan penelitian selanjutnya.

