

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan tingkat Anak Usia Dini adalah sebuah dunia yang tidak terlepas dari bermain dan juga berbagai alat permainan anak-anak. 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.

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.

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 mengembangkann kematangan fisik, emosional, dan mental sehingga akan membuat anak tumbuh menjadi anak yang kreatif, cerdas, dan penuh inovatif.

Banyak ditemukan anak yang pada masa tumbuh kembangnya mengalami keterlambatan yang dapat disebabkan oleh kurangnya pemenuhan kebutuhan pada diri anak, termasuk di dalamnya adalah kebutuhan bermain. Masa kanak-kanak seharusnya merupakan masa bermain yang diharapkan dapat menumbuhkan kematangan dalam pertumbuhan dan perkembangan, sehingga apabila masa tersebut tidak digunakan sebaik mungkin maka tentu akhirnya akan mengganggu tumbuh kembang anak.

Selama anak bermain perlu diperhatikan kekurangan dan kelebihan permainan yang dilakukan anak. Permainan hams dapat menstimulasi perkembangan kreativitas anak serta perkembangan mental dan emosional, sehingga orang tua harus mengarahkan agar sesuai dengan proses kematangan perkembangan tersebut. Pada anak yang mendapatkan atau terpenuhi kebutuhan bermainnya dapat terlihat pula adanya suatu pola perkembangan yang baik. (Hidayat, 2008:35)

Proses pembelajaran di TK. Dharma Wanita Eka Sapta Randubango Mojosari Mojokerto menggunakan metode permainan sebagaimana yang tertera dalam kurikulum, silabus dan dikembangkan dalam rencana kegiatan mingguan dan rencana kegiatan harian yang mengutamakan mutu agar mampu bersaing dan benar-benar siap untuk masuk pada pendidikan selanjutnya serta dapat membantu

tumbuh kembang anak sesuai dengan potensi dan bakat dimilikinya. Pada kegiatan pembelajaran di kelas terutama kelas B berdasarkan pengalaman sebagai guru yang mengajar di kelas tersebut mempunyai masalah dalam meningkatkan kemampuan kognitif. Hal ini disebabkan karena dalam proses pembelajaran guru tidak menggunakan metode yang tepat dalam pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran di TK. Dharma Wanita Eka Sapta Randubango Mojosari Mojokerto masih membutuhkan media yang tepat dalam menggunakan Alat Permainan Eduktif yang dapat digunakan sebagai alat untuk meningkatkan kemampuan kognitif, karena pembelajaran yang tidak menggunakan alat permainan ternyata belum mampu untuk meningkatkan kemampuan kognitif. Untuk itu seorang guru harus professional dalam menggunakan berbagai pendekatan dengan menggunakan alat permainan yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Maka alat yang dapat membantu meningkatkan kemampuan kognitif anak adalah Alat Permainan Eduktif.

Menurut Adams (1975:98) berpendapat bahwa permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk permainan tradisional dan modern yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran. Atas dasar pengertian itu, permainan yang dirancang untuk memberi informasi atau menanamkan sikap tertentu, misalnya untuk memupuk semangat kebersamaan dan kegotong royongan, termasuk dalam kategori permainan edukatif karena permainan itu memberikan pengalaman belajar kognitif dan afektif. Alat Permainan Edukatif sangat relevan untuk digunakan dalam pembelajaran, karena

melalui bermain anak dapat meningkatkan kemampuan kognitifnya. Hal tersebut didasarkan pada prinsip penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini yaitu belajar sambil bermain, melalui bermain itulah anak dapat menunjukkan berbagai potensi kemampuan dan bakat-bakatnya sehingga aspek perkembangan anak dapat berkembang dengan baik.

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, mcmadu-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.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut.

1. Berdasarkan observasi pra tindakan, kemampuan rata-rata anak TK kelompok B dalam kemampuan kognitif anak berada pada kriteria masih kurang.
2. Pembelajaran dengan bermain, khususnya bermain puzzle belum dilaksanakan secara maksimal, sehingga kemampuan kognitif anak sulit ditingkatkan.
3. Penyampaian materi dan kegiatan pembelajaran di TK kurang menarik dan menantang, media pembelajaran yang digunakan monoton, hanya menggunakan turus-turus untuk menyelesaikan kemampuan kognitif anak.
4. Proses pembelajaran belum mengaitkan dengan keseharian anak melalui problem solving dan masih menggunakan soal-soal latihan yang bersifat abstrak.

1.3 Fokus Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada “meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain puzzle tema alat komunikasi di kelompok B pada TK. Dharma Wanita Eka Sapta Randubango Mojosari Mojokerto”.

1.4 Rumusan Masalah

Dari uraian diatas yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah.

1. Bagaimana aktifitas guru dan siswa dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain puzzle tema alat komunikasi di kelompok B pada TK. Dharma Wanita Eka Sapta Randubango Mojosari Mojokerto?
2. Bagaimana respon siswa dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain puzzle tema alat komunikasi di kelompok B pada TK. Dharma Wanita Eka Sapta Randubango Mojosari Mojokerto?
3. Apakah bermain puzzle tema alat komunikasi dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di kelompok B pada TK. Dharma Wanita Eka Sapta Randubango Mojosari Mojokerto?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah.

1. Mendeskripsikan aktifitas guru dan siswa dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain puzzle tema alat komunikasi di kelompok B pada TK. Dharma Wanita Eka Sapta Randubango Mojosari Mojokerto.
2. Mendeskripsikan respon siswa dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain puzzle tema alat komunikasi di kelompok B pada TK. Dharma Wanita Eka Sapta Randubango Mojosari Mojokerto
3. Mendeskripsikan bermain puzzle tema alat komunikasi dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di kelompok B pada TK. Dharma Wanita Eka Sapta Randubango Mojosari Mojokerto.

1.6 Indikator Keberhasilan

Indikator kemampuan kognitif anak melalui bermain puzzle dikatakan berhasil jika 70% anak berhasil mencapai ketuntasan dalam belajar.

1.7 Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

Data-data yang diperoleh dapat digunakan sebagai bahan pendukung dalam kegiatan belajar mengajar di Taman Kanak-kanak bahwa bermain puzzle dapat dipakai sebagai metode pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak pada anak usia Taman Kanak-kanak.

2. Bagi Pendidik

Sebagai bahan masukan dan referensi untuk pemilihan metode pembelajaran yang digunakan dalam upaya peningkatan kemampuan kognitif anak pada anak usia Taman Kanak-Kanak.

3. Lembaga Pendidikan

Sebagai masukan tentang metode yang baik untuk digunakan dalam mendukung upaya peningkatan kemampuan kognitif anak pada anak usia taman kanak-kanak.