

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan Anak Usia Dini adalah pendidikan yang ditujukan bagi anak-anak usia prasekolah dengan tujuan agar anak dapat mengembangkan potensi-potensinya sejak dini sehingga mereka dapat berkembang secara wajar sebagai anak. Tujuan dari Pendidikan Anak Usia Dini adalah agar anak memperoleh rangsangan-rangsangan intelektual, sosial, dan emosional sesuai dengan tingkat usianya.

Masitoh (2005) mengungkapkan bahwa Pendidikan di Taman Kanak-Kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang memiliki peranan sangat penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan mereka memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Pendidikan di Taman Kanak-Kanak merupakan jembatan antara lingkungan keluarga dengan masyarakat yang lebih luas yaitu Sekolah Dasar dan lingkungan lainnya. Sebagai salah satu bentuk pendidikan anak usia dini, lembaga ini menyediakan program pendidikan dini bagi sekurang-kurangnya anak usia empat tahun sampai memasuki jenjang pendidikan dasar.

Pendidikan anak usia dini khususnya Taman Kanak-Kanak pada dasarnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak sebagaimana dikemukakan oleh Anderson (dalam Masitoh, 2005), *"Early childhood education is based on a number of methodical didactic consideration the aim of which is provide*

*opportunities for development of children personality*". Artinya, pendidikan Taman Kanak-Kanak memberi kesempatan untuk mengembangkan kepribadian anak, oleh karena itu pendidikan untuk anak usia dini khususnya di Taman Kanak-Kanak perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak.

Aspek pengembangan yang akan penulis teliti adalah aspek pengembangan kemampuan kognitif anak dengan menggunakan media *puzzle* buatan guru. Hambatan-hambatan yang ada pada anak kelompok A TK Nusa Indah Desa Buloila Kecamatan Sumalata Kabupaten Gorontalo Utara antara lain : karena kekurangan media pembelajaran, sehingga anak sulit untuk menerima pendidikan dengan maksimal. Anak mengalami kesulitan dalam berkreasi dan berkomunikasi dengan teman maupun orang lain. Anak bila diberi pengajaran inginnya hanya bermain dengan teman tidak memperhatikan guru. Anak hanya mampu untuk dilatih secara berulang-ulang.

Media menurut pendapat Sadiman, (2003 : 6 ) mengartikan bahwa “media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian anak sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi”. Menurut pendapat Hamalik (2000:12 ) “ Media pembelajaran adalah metode dan tehnik yang digunakan untuk mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan anak dalam proses pendidikan dan pengajaran”.

Dari pendapat para ahli tersebut maka penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa pengertian media pendidikan adalah sesuatu yang digunakan dalam menjelaskan materi pelajaran antara guru dan murid dalam proses pendidikan dan

pengajaran di sekolah. Dengan media pembelajaran dimaksudkan untuk memperjelas pelajaran yang disajikan oleh seorang guru dan bisa meningkat hasil belajar anak.

Berdasarkan observasi awal yang penulis lakukan di kelompok A TK Nusa Indah Desa Buloila Kecamatan Sumalata Kabupaten Gorontalo Utara diketahui bahwa dari 15 anak sedikitnya masih terdapat anak yang mengalami masalah pada perkembangan kognitifnya, dimana anak sulit dalam mengenali angka, huruf dan gambar. Permasalahan ini menurut dugaan peneliti disebabkan oleh kurang kreatifnya guru dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan anak. Dalam permasalahan ini masih terdapat anak tidak mampu yaitu 8 anak atau 53,33%, kurang mampu 5 anak atau 33,33% dan hanya 2 anak atau 13,33 yang termasuk mampu.

Untuk mengatasi hambatan tersebut maka penulis menggunakan media *puzzle* buatan guru untuk meningkatkan hasil belajar anak. Dengan menggunakan media tersebut anak merasa senang, belajar sambil bermain, kelas menjadi lebih hidup, terjadi kerjasama dengan teman lainnya, meningkatkan perhatian anak dan lebih bersemangat untuk belajar. Pemanfaatan media *puzzle* oleh penulis menjadi pilihan karena media *puzzle* menurut Sujiono, (2005:58), bahwa diantara manfaat penggunaan media *puzzle* adalah melatih perkembangan kognitif dalam perbendaharaan kata, huruf maupun mengenal objek-objek tertentu.

Berdasarkan kenyataan di lapangan penulis mengadakan penelitian tindakan kelas dengan judul : “Penggunaan Media *Puzzle* Buatan Guru Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Pada Kelompok A TK Nusa Indah Desa Buloila Kecamatan Sumalata Kabupaten Gorontalo Utara”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian masalah di atas dapat diidentifikasi berbagai masalah yaitu:

1. Anak mengalami masalah dalam perkembangan kognitif
2. Anak kesulitan dalam mengenali angka, huruf dan gambar
3. Guru kurang kreatif dalam memilih media pembelajaran.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang masalah di atas maka dapat peneliti rumuskan masalah sebagai berikut : Apakah Penggunaan Media *Puzzle* Buatan Guru Dapat Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Pada Kelompok A TK Nusa Indah Desa Buloila Kecamatan Sumalata Kabupaten Gorontalo Utara?

## **1.4 Cara pemecahan masalah**

Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan media *puzzle* buatan guru dalam mengatasi masalah belajar anak. Adapun langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* adalah sebagai berikut:

1. Anak diberikan media *puzzle* angka dan huruf
2. Anak menyelesaikan *puzzle* sesuai bentuk aslinya
3. Anak menyusun *puzzle* yang telah selesai sesuai dengan tempatnya.

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Dengan perumusan masalah tersebut di atas maka tujuan peneliti mengadakan penelitian sebagai berikut: Untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui media *puzzle* buatan guru pada kelompok A TK Nusa Indah Desa Buloila Kecamatan Sumalata Kabupaten Gorontalo Utara.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian tindakan kelas ini dapat penulis sampaikan sebagai berikut:

- a) Bagi sekolah; hasil penelitian ini akan memberikan manfaat dan nilai tambah bagi sekolah tempat meneliti, dalam rangka mengembangkan kemampuan kognitif anak.
- b) Bagi anak  
Dapat meningkatkan perhatian, kerjasama, kreatifitas, dan perasaan senang melalui media *puzzle* buatan guru dalam pembelajaran.
- c) Bagi guru  
Melalui penelitian ini membuat guru tertarik untuk mencari dan menemukan cara mengatasi permasalahan yang dialami anak pada kelompok A TK Nusa Indah Desa Buloila Kecamatan Sumalata Kabupaten Gorontalo Utara dalam mengembangkan kemampuan kognitif.
- d) Bagi peneliti  
Hasil penelitian ini, di samping sebagai salah satu persyaratan dalam menyelesaikan studi, juga dapat bermanfaat sebagai salah satu sumber pengetahuan tentang bagaimana mengembangkan kemampuan kognitif anak.