

# **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 (Ayuningsih, 2010:12).

Prinsip Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) 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.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang melekat pada dunia anak. Bermain adalah kodrat anak. Solehuddin (1996) menyatakan bahwa : “Pada intinya, bermain dapat dipandang sebagai suatu kegiatan yang bersifat voluntir, spontan, terfokus pada proses, memberi ganjaran secara intrinsik, menyenangkan dan fleksibel”. Melalui bermain, anak memperoleh dan memproses informasi mengenai

hal-hal baru dan berlatih melalui keterampilan yang ada. Bermain disesuaikan dengan perkembangan anak. Permainan yang digunakan di Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan permainan yang merangsang kreatifitas anak dan menyenangkan. Untuk bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain merupakan prinsip pokok dalam pembelajaran di TK (Depdiknas, 2006). Seluruh potensi kecerdasan anak akan berkembang optimal apabila disirami suasana penuh kasih sayang dan jauh dari berbagai tindak kekerasan, sehingga anak-anak dapat bermain dengan gembira. Oleh karena itu, kegiatan belajar yang efektif pada anak dilakukan melalui cara-cara bermain aktif yang menyenangkan, dan interaksi pedagogis yang mengutamakan sentuhan emosional, bukan teori akademik.

Rentang usia lahir sampai 6 tahun anak mengalami masa keemasan (*the golden years*) yang merupakan masa dimana anak mulai peka untuk menerima berbagai rangsangan. Masa peka pada masing-masing anak berbeda, seiring dengan laju pertumbuhan dan perkembangan anak secara individual. Masa ini juga merupakan masa peletak dasar pertama untuk mengembangkan kemampuan kognitif, bahasa, gerak motorik, dan sosial emosional pada anak usia dini.

Tujuan bermain adalah untuk memelihara perkembangan dan pertumbuhan optimal anak usia dini melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif, dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak (Montessori *dalam* Sujiono & Yuliani, 2011:2).

Permainan adalah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya, sedangkan alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan (Badru dkk 2005:6.2). Sedangkan menurut Yulianti I (2011:85) alat permainan edukatif merupakan alat permainan yang secara optimal mampu merangsang minat anak sekaligus mampu mengembangkan berbagai jenis potensi anak dan dimanfaatkan dalam berbagai potensi.

Proses pembelajaran yang dilakukan di TK Siti Massita relatif masih menggunakan metode dengan media yang masih konvensional. Hal ini dinilai masih kurang efektif karena anak akan cepat merasakan jenuh dan anak tidak

tertarik pada kegiatan pembelajaran. Mengingat pentingnya menumbuhkan minat dan semangat belajar untuk anak usia dini dinilai perlu diterapkan salah satu alat permainan edukatif yang sifatnya lebih menantang kemampuan berfikir anak dan menyenangkan. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu media *puzzle*.

Media *Puzzle* merupakan media yang bisa dijadikan salah satu acuan bagi pengajar sebagai variasi dalam proses belajar mengajar. Media ini bisa diterapkan untuk pengembangan kognitif anak karena di dalamnya terdapat angka-angka ataupun gambar dan para anak harus mampu menjumlahkan angka yang ada ataupun menyusun gambar dengan baik. Dalam pembelajaran menggunakan media *puzzle*, memberikan manfaat anak untuk berfikir secara nyaman melalui permainan untuk menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan kegiatan pembelajaran. Proses belajar memecahkan masalah diperlukan suatu pengamatan secara cermat dan lengkap. Kemudian untuk menjadikan permasalahan dapat membuat anak tertantang menyelesaikannya, memerlukan beberapa prinsip yang harus diperhatikan.

Dengan menggunakan media *puzzle* kemampuan kognitif anak akan tercapai misalnya mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk atau ukuran, mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi dan kemampuan berpikir untuk memecahkan permasalahan yang sederhana (Permendiknas No. 58 Tahun 2009).

Perkembangan kognitif anak menjadi salah satu penentu dalam pengembangan kecakapan hidupnya dimasa yang akan datang. Dengan kecerdasan kognitif yang dimilikinya, permasalahan dalam kehidupan sehari-hari baik sederhana ataupun rumit bisa dipecahkan. Dengan hal tersebut maka perkembangan kognitif akan menjadi sangat penting dalam pembelajaran anak usia dini.

Penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran akan mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, menyenangkan dan menantang terlebih bila media ini diaplikasikan dalam pembelajaran tentunya

akan sangat menarik perhatian dan minat anak yang berimplikasi pada meningkatnya kemampuan kognitif anak. Pemahaman terhadap anak usia dini dapat membentuk kemampuan bernalar pada diri anak yang tercermin melalui kemampuan berpikir kritis, logis, sistematis, memiliki sifat obyektif, jujur, disiplin dalam memecahkan permasalahan baik dalam kehidupan sehari-hari. Bahan pelajaran yang disampaikan bersama dengan media pembelajaran menjadikan anak seolah-olah bermain sehingga dalam proses belajar lebih menyenangkan (Mulyasa, 2006:35).

Dari hasil pengamatan di TK Siti Massita menunjukkan bahwa penerapan permainan yang menggunakan media yang dilakukan oleh para guru tidak menunjukkan peningkatan dan perkembangan aspek-aspek kemampuan kognitif anak. Hal tersebut menunjukkan bahwa kurangnya kreativitas guru dalam mendesain beberapa media kedalam bentuk permainan yang menyenangkan dalam proses pembelajaran salah satunya adalah permainan *puzzle* dimana beberapa ahli menyatakan bahwa permainan *puzzle* yang diterapkan pada anak-anak mampu merangsang daya cipta untuk perkembangan kognitif anak. media *puzzle* memiliki banyak manfaat, salah satunya, mengasa otak anak untuk berpikir sehingga dapat mengembangkan kognitif anak, sosial emosi, yaitu melati kesabaran anak dalam memasang gambar menjadi bagian yang utuh kembali, motorik anak, koordinasi mata dan tangan.

Berdasarkan beberapa persoalan yang terjadi pada tempat penelitian khususnya, tentang kreativitas guru dalam penerapan permainan *puzzle* maka masalah tersebut akan di angkat menjadi masalah dalam penelitian ini dengan judul “ Penerapan permainan *Puzzle* sebagai media stimulasi pengembangan kognitif anak Kelompok B di TK Siti Massita 1 Desa Passi 1 Kecamatan Passi Barat Kabupaten Bolaang Mongondow ”

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang penelitian maka dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah: bagaimanakah penerapan media *puzzle* sebagai media stimulasi pengembangan kognitif anak kelompok B di Tk siti massita 1 desa passi 1 kecamatan passi barat kabupaten bolaang mongondow?

## **1.3. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan Penerapan Permainan *Puzzle* Sebagai Media Stimulasi Pengembangan Kognitif Anak Kelompok B di TK Siti Massita 1 Desa Passi 1 Kecamatan Passi Barat Kabupaten Bolaang Mongondow.

## **1.4. Manfaat Penelitian**

### **1.4.1. Manfaat Teoritis**

. Secara teoritis hasil penelitian ini dapat memperkuat berbagai teori yang berkaitan dengan stimulasi perkembangan kognitif pada pendidikan anak usia dini.

### **1.4.2. Manfaat Praktis**

#### a. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran cara penerapan media *puzzle* dalam pembelajaran.

#### b. Bagi Pendidik

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dalam proses pembelajaran khususnya dalam mengembangkan media *puzzle*

#### c. Bagi Anak

Diharapkan dapat berguna untuk perkembangan anak dimasa yang akan datang dan membantu meningkatkan pemahaman anak tentang media *puzzle*.

#### d. Bagi Peneliti

Menambah keterampilan bagi peneliti dalam pengembangan media *puzzle* dalam proses pembelajaran khususnya mengembangkan kognitif anak.