

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal penting bagi kemajuan bangsa. oleh karena itu setiap warga Negara wajib mengikuti jenjang pendidikan, baik jenjang pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, pendidikan menengah maupun tinggi, kebanyakan orang berpendapat bahwa untuk memulai proses masuk ke lembaga pendidikan, maka terkadang harus mengabaikan pendidikan anak usia dini, padahal untuk membiasakan diri dan mengembangkan pola pikir dan menggali potensi anak maka pendidikan sejak usia dini sangat diperlukan. Sebab sejak usia 3 tahun pertama anak adalah usia emas baginya untuk menyerap informasi sebanyak-banyaknya.

Pendidikan bagi anak usia dini yaitu pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran melalui bermain yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak serta dapat menggalih potensi anak.

Didalam proses pembelajaran terjadi interaksi antar guru dengan peserta didik, guna mencapai tujuan pembelajaran. Guru mempunyai pengaruh besar bagi anak oleh karena itu guru dituntut kreatif dalam mengadakan proses pembelajaran. Pada proses pembelajaran mengandung lima komponen yaitu guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, peserta didik (komunikatif), dan tujuan pembelajaran sesuai dengan tingkat pencapaian. Dalam proses belajar mengajar yang berlangsung ada dua aspek yang menonjol yakni metode pembelajaran dan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar. metode adalah tehnik atau strategi mengajar seorang guru dalam menyampaikan dan berinteraksi dengan peserta didik sehingga proses belajar mengajar berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaran tercapai. sementara itu media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik.

hal ini senada dengan pendapat Muhamad Noor (2010:2) media merupakan alat yang harus ada apabila ingin memudahkan sesuatu dalam pekerjaan. sedangkan menurut Danim dalam Noor (2010:4-5) berpendapat bahwa hasil penelitian telah banyak membuktikan efektivitas

penggunaan alat bantu atau media dalam proses belajar mengajar dikelas, terutama dalam hal peningkatan prestasi peserta didik. Terbatasnya media yang digunakan dalam kelas diduga merupakan salah satu penyebab lemahnya mutu belajar peserta didik.

Darikedua pendapat diatas maka peneliti menyimpulkan bahwa media adalah salah satu tujuan untuk mewujudkan hasil belajar peserta didik agar proses belajar mengajar berjalan dengan lancar sesuai dengan tujuan yang dicapai.

Adapun dalam proses belajar mengajar khususnya pada pembelajaran di PAUD maka perlu menggunakan media yang menarik minat belajar peserta didik berupa *puzzle* yang dapat mengasah pola pikir peserta didik, media *puzzle* dapat melatih sosial emosi, melatih motorik peserta didik juga untuk stimulasi otak kanan dan otak kiri peserta didik selain itu juga peserta didik akan mudah berimajinatif dan dapat membantu memecahkan masalah. Media *puzzle* dapat digunakan sesuai dengan tema ataupun pembahasan yang akan dilangsungkan oleh pendidik sesuai dengan tingkat pencapaian, seperti mengenalkan rumah, mobil, hewan dan lain sebagainya pada peserta didik maka, pendidik bisa menggunakan *puzzle* sederhana agar proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik selain itu pendidik dapat mengetahui tingkat perkembangan peserta didik. *puzzle* sederhana adalah alat atau media yang dapat memudahkan pendidik mengenalkan gambar, macam-macam warna, macam-macam bentuk kepingan *puzzle* pada anak.

Menurut KBBI *puzzle* merupakan kata dari bahasa inggris yang artinya teka-teki atau bongkar pasang. yang memiliki fungsi; melatih, konsentrasi, ketelitian, kesabaran, serta melatih koordinasi tangan dan mata. oleh sebab itu sebagai pengajar disekolah PAUD harus menyiapkan strategi atau taktik dalam menggunakan media yang menarik perhatian peserta didik agar peserta didik tidak cepat bosan sehingga materi yang diberikan mudah di ingat tindakan ini dapat memudahkan pendidik mengenalkan peserta didik pada konsep hubungan dengan memanfaatkan *puzzle* sederhana sebagai alat bantu memudahkan pengenalan warna, pengenalan gambardan pengenalan bentuk pada peserta didik.

Dalam proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah masih mengalami hambatan hal tersebut berdampak pada proses pembelajaran yang tidak efektif dan efisien sehingga hasil pembelajaranpun jauh dari tingkat pencapaian, salah satu pemicu masalah tersebut yaitu penggunaan media yang digunakan pendidik kurang tepat, masih banyak pendidik yang

kurang memanfaatkan media berupa *puzzle* sederhana bahkan ada juga pendidik yang tidak sama sekali menggunakan *puzzle* sederhana sebagai alat bantu pembelajaran.

Hal ini terjadi pada proses belajar mengajar di PAUD Karang Citra Desa Lopo Kecamatan Batudaa Pantai dimana pendidik yang mengajar disekolah tersebut masih kurang memanfaatkan media *puzzle* sederhana, walaupun kenyataan yang ada bahwa jumlah pendidik yang mengajar disekolah PAUD Karang Citra Desa Lopo Kecamatan Batudaa Pantai terbatas yakni berjumlah 3 orang pendidik akan tetapi pendidik tersebut seharusnya kreatif menggunakan strategi memanfaatkan media guna meningkatkan hasil belajar anak didik.

Berdasarkan kenyataan yang ada pendidik yang mengajar disekolah tersebut hanya menggunakan media yang monoton dan tidak sesuai dengan tingkat pencapaian, sehingga anak yang usia 3 tahunpun masih mengalami kesulitan konsentrasi dalam memasang kepingan *puzzle*, hal ini terbukti dari peneliti yang memberikan *puzzle* sederhana yaitu *puzzle* gambar mobil pada anak usia 3 tahun yang sekolah di PAUD Karang Citra Desa Lopo Kecamatan Batudaa Pantai dan kenyataan yang ada anak tersebut mengalami kesulitan menyusun potongan *puzzle* sesuai pasangannya padahal cara memasang *puzzle* sederhana ini disusun sesuai bentuk dan pasangannya walaupun anak ini sudah bisa mengkoordinasikan tangan dengan matanya akan tetapi anak ini belum mampu menyesuaikan bentuk potongan *puzzle* tersebut.

Keadaan ini membuat peneliti tertarik sehingga melakukan pengamatan disekolah PAUD Karang Citra Desa Lopo Kecamatan Batudaa Pantai, mengamati ternyata pendidik yang mengajar disekolah tersebut kurang memanfaatkan *puzzle* yang tersedia. padahal sesuai pengamatan peneliti menemukan terdapat *puzzle* sederhana disekolah tersebut *puzzle* yang terbuat dari karton yang bergambar yang apabila potongan-potongan gambar dipasang akan terlihat gambar rumah, hewan dan peta, akan tetapi pendidik kurang memanfaatkan media *puzzle* sederhana sebagai media pembelajaran hanya saja *puzzle* sederhana ini dijadikan sebagai pajangan didalam kelas. Sehingga dari hasil pengamatan dan diskusi dalam berbagai kesempatan dengan para pendidik, terdapat beberapa alasan pendidik kurang memanfaatkan media *puzzle* sederhana dalam proses belajar mengajar, alasan para pendidik yaitu karena fasilitas terbatas seperti persediaan *puzzle* sederhana masih kurang oleh sebab itu, pendidik kurang memanfaatkan media *puzzle* sederhana sebagai alat bantu menyampaikan materi yang diberikan dan saat memberikan materi atau pembahasan sesuai tema dan subtema pendidik

terbiasa menggunakan media yang monoton misalnya mengenalkan mobil, rumah, hewan dan lain sebagainya pendidik terbiasa menggunakan media karton yang ditempel gambar mobil, rumah dan lain sebagainya selain itu pendidik juga terbiasa menggunakan metode bercerita sehingga kurangnya pembelajaran interaktif antar pendidik dengan anak didik. Itulah alasan yang ditemui peneliti di lapangan.

Padahal sesuai dengan keadaan di sekolah peneliti melihat pendidik tersebut kreatif membuat media berupa *puzzle* rumah, namun pendidik masih kurang aktif menciptakan suasana belajar yang baru dengan menggunakan media *puzzle* sesuai dengan Tema/subtema agar tercapai tingkat pencapaian yang sesuai dengan kompetensi dasar dan kompetensi inti.

Upaya yang harus dilakukan yaitu pendidik harus menciptakan proses belajar yang interaktif dengan menggunakan media yang menarik serta memanfaatkan media yang tersedia bukan hanya dijadikan pajangan, selain itu pendidik seharusnya menggunakan strategi dalam memanfaatkan media khususnya *puzzle* sederhana walaupun persediaannya terbatas akan tetapi pendidik berinisiatif menambah jumlah *puzzle* sederhana yang terbuat dari kardus tersebut sesuai jumlah peserta didik sehingga penyampaian materi pun jelas dan dengan membiarkan peserta didik memasang sendiri potongan-potongan *puzzle* tersebut akan menjadikan pendidik mengetahui perkembangan kognitif, motorik halus peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.

Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Strategi Pemanfaatan Media *Puzzle* Sederhana pada Anak Usia 2-3 Tahun Di PAUD Karang Citra Desa Lopo Kecamatan Batudaa Pantai Kabupaten Gorontalo”.

1.2 Identifikasi Masalah

- 1) Fasilitas yang terbatas menyebabkan kurangnya Perhatian pendidik dalam memanfaatkan *puzzle* Sederhana
- 2) Media yang dipakai dalam pembelajaran terlalu monoton
- 3) Kurangnya pembelajaran interaktif dalam menyampaikan tema/subtema

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar belakang diatas maka yang menjadi rumusan masalah adalah “Bagaimana Strategi Pemanfaatan Media *Puzzle* Sederhana pada Anak Usia 2-3 Tahun Di PAUD Karang Citra Desa Lopo Kecamatan Batudaa Pantai Kabupaten Gorontalo.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan “Untuk mengetahui Strategi Pemanfaatan Media *Puzzle* Sederhana pada Anak Usia 2-3 Tahun Di PAUD Karang Citra Desa Lopo Kecamatan Batudaa Pantai Kabupaten Gorontalo”

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini antara lain:

a). Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat mengetahui Strategi Pemanfaatan Media *Puzzle* Sederhana pada Anak Usia 2-3 Tahun Di PAUD Karang Citra Desa Lopo Kecamatan Batudaa Pantai Kabupaten Gorontalo, serta dapat digunakan sebagai bahan acuan

b) Manfaat Praktis

- 1) Bagi Guru: Dapat memberikan motivasi kepada guru akan pentingnya penggunaan media pem, belajar.
- 2) Bagi Siswa: Dapat membantu dan memberikan motivasi dalam proses pembelajaran.
- 3) Bagi Peneliti: Menambah pengetahuan dan wawasan tentang pentingnya media pembelajaran.
- 4) Bagi Sekolah: Sebagai bahan referensi dan bahan masukan bagi pengembangan pendidikan.