

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini adalah pendidikan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, karena masa anak harus mendapatkan perhatian stimulasi yang penting agar aspek perkembangan individu anak pada tersebut bisa tumbuh dengan optimal. Apabila hal ini tidak dilakukan maka bisa dipastikan perkembangan anak tersebut tidak bisa optimal.

Anak Usia Dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Masa usia dini (0-6 tahun) merupakan masa keemasan (*golden age*) dimana stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya. Masa awal kehidupan anak merupakan masa terpenting dalam rentang kehidupan seseorang anak. Pada masa ini pertumbuhan otak sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat (eksplorisif).

Menurut UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab I Ayat 14 berbunyi : "Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya serta memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan lebih lanjut."

Menurut Albrecht dan Miller (Sujiono, 2009: 139) berpendapat bahwa dalam pengembangan program pembelajaran bagi Anak Usia Dini seharusnya syarat dengan aktivitas bermain yang mengutamakan adanya kebebasan bagi anak untuk bereksplorasi dan berkreativitas, sedangkan orang dewasa seharusnya lebih berperan sebagai fasilitator saat anak membutuhkan bantuan untuk memecahkan masalah yang dihadapi.

Pada masa yang sangat penting inilah maka segala aspek perkembangan yang diberikan guru dan orang tua haruslah tepat. Salah satu aspek

perkembangan yang dapat diasah dari usia dini dalam mengembangkan potensinya pada rentang usia 5-6 tahun adalah perkembangan kognitif. Departemen Pendidikan Nasional (2004: 4-5) menyatakan bahwa: "Pengembangan kognitif bertujuan mengembangkan kemampuan berfikir anak untuk mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya dan pengeahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berfikir teliti."

Beberapa komponen yang penting dalam penyelenggaraan proses kegiatan pembelajaran adalah kualitas guru, tersedianya sarana dan prasarana, serta metode pembelajaran. Penerapan sarana dan prasarana khususnya media yang sesuai dengan karakteristik anak akan memudahkan guru untuk melakukan kegiatan pembelajaran termasuk pengembangan kemampuan kognitif. Alat Permainan Edukatif (APE) menjadi sebuah kebutuhan yang amat strategis bagi anak-anak karena memiliki nilai-nilai pendidikan bagi anak. Penggunaan APE juga seharusnya lebih bervariasi agar tidak membosankan.

Salah satu Alat Permainan Edukatif yang dapat digunakan dalam menstimulus kemampuan Kognitif anak adalah Alat Permainan Edukatif *Maze*. *Maze* yang paling sederhana berfungsi untuk melatih daya fikir anak untuk menelusur alur tersebut dan mencari jejak (mengelompokkan bentuk/angka). *Maze* berupa alur-alur membentuk angka atau huruf yang ditujukan agar anak bisa belajar menulis angka atau huruf. Adapun kemampuan kognitif yang dimaksud adalah kemampuan memecahkan masalah, kemampuan mengenal dan membuat angka, kemampuan mengenal dan menyebutkan lambang bilangan 1-10 serta kemampuan mengenal abjad.

Namun, berdasarkan observasi yang dilakukan di TK Negeri Pembina Suwawa khususnya di kelompok B, peneliti menemukan ada anak yang belum mampu memecahkan masalah, anak yang belum mampu mengenal dan

membuat angka, anak yang belum mampu mengenal dan menyebutkan lambang bilangan 1-10 serta ada anak yang belum mampu mengenal abjad.

Terkait permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: ***“Penggunaan Alat Permainan Edukatif Maze Dalam Pengembangan Kognitif Anak Kelompok B Di TK Negeri Pembina Suwawa. “***

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah berdasarkan latar belakang di atas adalah :
Bagaimana Penggunaan Alat Permainan Edukatif *Maze* dalam Pengembangan Kognitif Anak Kelompok B di TK Negeri Pembina Suwawa?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penulis menetapkan tujuan penelitian adalah: Untuk Mendeskripsikan Penggunaan Alat Permainan Edukatif *Maze* dalam Pengembangan Kognitif Anak Kelompok B di TK Negeri Pembina Suwawa.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut :

1.4.1 Manfaat teoretis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam memahami perkembangan anak, khususnya perkembangan kognitif dan penggunaan media yang tepat.
- b. Bagi Guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah konsep-konsep atau teori-teori yang berhubungan dengan penggunaan alat permainan edukatif khususnya APE *Maze* dalam mengembangkan kognitif anak dan lebih kreatif dalam pemilihan media atau alat permainan edukatif.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a) Sebagai bahan masukan bagi kalangan akademisi yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut yang berkaitan dengan Penggunaan alat permainan edukatif *maze* dalam pengembangan kognitif anak.
- b) Bagi guru, dapat membantu guru dalam pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan, agar perkembangan anak dapat meningkat lebih optimal.
- c) Bagi anak, memberikan perkembangan kemampuan yang lebih terarah dengan diberikan stimulus positif sehingga anak dapat berkembang dengan baik.