

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kegiatan pembelajaran pada anak harus senantiasa berorientasi kepada kebutuhan anak. Anak usia dini adalah anak yang sedang membutuhkan upaya-upaya pendidikan untuk mencapai optimalisasi semua aspek perkembangan baik perkembangan fisik maupun psikis, yaitu intelektual, bahasa, motorik, dan sosio emosional. Belajar melalui bermain merupakan saran belajar anak usia dini. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan, memanfaatkan, dan mengambil kesimpulan mengenai benda di sekitarnya.

Masa anak usia dini disebut sebagai masa awal kanak-kanak yang memiliki berbagai karakter. Menurut Hurlock (Dewi, 2005: 1), masa kanak-kanak merupakan periode keemasan (*golden age*) dalam perkembangan seorang anak, sebab anak mengalami lompatan kemajuan yang menakjubkan. Hurlock (Dewi, 2005: 1) juga menegaskan bahwa lima tahun pertama kehidupan anak merupakan peletak dasar bagi perkembangan selanjutnya. Anak yang terpenuhi segala kebutuhan fisik maupun psikis di awal perkembangan diperkirakan dapat melaksanakan tugas-tugas perkembangan pada tahap selanjutnya.

Hasil-hasil studi di bidang neurologi mengetengahkan antara lain bahwa perkembangan kognitif anak telah mencapai 50% ketika anak berusia 4 tahun, 80% ketika anak berusia 8 tahun, dan genap 100% ketika anak berusia 18 tahun. Studi ini membuktikan bahwa pendapat para ahli tentang keberadaan masa peka atau masa emas (*golden age*) pada anak usia dini memang benar-benar terjadi. Masa emas perkembangan anak yang hanya datang sekali seumur hidup dan tidak boleh diabaikan.

Orangtua merupakan pendidik pertama untuk anak. Anak akan memperoleh pendidikan dari orang tua, tetapi alangkah lebih baiknya ketika anak sudah memasuki usia pra sekolah, sebaiknya anak masuk ke

PAUD, agar anak-anak mendapatkan stimulasi yang tepat dari para pendidik yang sudah berkompeten.

STPPA pada aspek perkembangan kognitif pada usia 5-6 tahun meliputi; belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik. Pada indikator belajar dan pemecahan masalah Salah satu cara yang efektif dalam mengembangkan aspek kognitif anak usia TK adalah dengan bermain. Upaya yang dilakukan guru dalam kegiatan dikelas kaitannya dengan pembelajaran kognitif yaitu bermain *Puzzle*.

Kenyataannya Pada kelompok B di TK Mekar Wangi, Desa Botubarani, kabupaten Bonebolango terdapat 20 anak yang terdiri dari 9 anak perempuan dan 11 laki-laki dengan karakter yang berbeda-beda. Dalam proses pembelajaran dari 20 anak tersebut masih ada 18 anak (90%) yang masih kurang optimal kemampuan kognitifnya dan terdapat 2 (10%) anak yang memiliki kemampuan kognitif yang tinggi. Hal ini bisa dilihat saat proses belajar mengajar anak belum mengetahui konsep banyak dan sedikit, belum mampu mengklasifikasikan benda sesuai bentuk, fungsi, dan warnahnya, anak masih belum mengenal pola seperti pola huruf dan angka.

Berawal dari pengamatan pada anak itulah kemudian peneliti menggunakan suatu media yang menarik yaitu media *puzzle* dalam proses pembelajaran.

Menurut Depdiknas (2003: 43) *puzzle* merupakan salah satu jenis media yang digunakan dalam suatu permainan. Permainan ini berupa kegiatan bongkar dan menyusun kembali kepingan *puzzle* menjadi bentuk utuh. Posisi awal *puzzle* yang dalam keadaan acak-acakan bahkan keluar dari tempatnya anak akan merasa tertantang untuk karena hal ini yang mendorong kelincahan koordinasi tangan dan pikiran terwujud secara nyata.

Soebachman (2012: 48) permainan *puzzle* adalah permainan terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih yang kreativitas, keteraturan, dan tingkat konsentrasi. Permainan *puzzle* dapat

dilakukan oleh anak-anak hingga anak belasan tahun, tetapi tentu saja tingkat kesulitannya harus disesuaikan dengan usia anak yang memainkannya. Permainan *puzzle* anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar. Pada tahap awal mengenal *puzzle*, mereka mungkin mencoba untuk menyusun gambar *puzzle* dengan cara mencoba memasang-masangkan bagian-bagian *puzzle* tanpa petunjuk. Permainan *puzzle* dengan sedikit arahan dan contoh, maka anak sudah dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan cara mencoba menyesuaikan bentuk, menyesuaikan warna, atau logika.

Menurut Yulianty (2008:42) *Puzzle* adalah permainan menyusun dan mencocokkan bentuk dan tempatnya sesuai dengan gambar yang sebenarnya. Disimpulkan bahwa permainan *puzzle* adalah permainan yang dapat merangsang kemampuan logika matematika anak, yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan *puzzle* berdasarkan pasangannya.

Hal ini dikarenakan media *puzzle* dapat dapat memberikan stimulus yang menarik bagi anak dan juga dapat mengembangkan cara berpikir anak, selain itu juga dari media *puzzle* dapat disediakan dengan mudah oleh lembaga atau sekolah.

Berdasarkan penjelasan di atas Peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain *puzzle* pada kelompok B di TK Mekar Wangi Desa Botubarani”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini yang ditandai sebagai berikut :

1. Anak belum mengetahui konsep banyak dan sedikit
2. anak belum mampu mengklasifikasikan benda sesuai bentuk, fungsi dan warnahnya

3. Anak masih belum mengenal pola seperti pola huruf dan angka.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut “ **Bagaimana meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain *puzzle* pada kelompok B di TK Mekar Wangi Desa Botubarani Kecamatan Kabila Bone Kabupaten Bone Bolango**”?

1.4 Pemecahan Masalah

Permasalahan tentang meningkatkan kemampuan kognitif pada anak kelompok B di TK Mekar Wangi Desa Botubarani melalui bermain *puzzle*. Dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Lepaskan kepingan-kepingan *puzzle* dari papannya
2. Acak kepingan *puzzle* tersebut
3. Mintalah anak-anak untuk memasangnya kembali
4. Berilah tantangan pada anak untuk memasang kembali dengan hitungan sampai 10.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan bermain *puzzle* pada kelompok B di TK Mekar Wangi Desa Botubarani.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang di harapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Secara Teoritis

Secara teoritis Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi pengembangan ilmu pengetahuan, terutama yang berkaitan dengan meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan bermain *puzzle* pada kelompok B di TK Mekar Wangi Desa Botubarani.

- b. Secara Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan:

- 1) Bagi sekolah: melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi sekolah tentang meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan bermain *Puzzle*.
- 2) Bagi guru: dengan adanya penelitian ini guru dapat mengetahui bahwa kemampuan kognitif anak meningkat dengan bermain *puzzle*.
- 3) Bagi siswa: dengan adanya penelitian ini anak menjadi tahu cara menstimulus kemampuan kognitif anak dengan bermain *puzzle*.