

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan tingkat kanak-kanak adalah sebuah dunia yang tidak terlepas dari bermain dan juga berbagai alat permainan anak-anak. Salah satu lembaga pendidikan yang berperan penting dalam proses pembelajaran dan peningkatan mutu dunia pendidikan kanak-kanak adalah Taman Kanak-Kanak yang disingkat menjadi TK. Sebagai sebuah taman tentu saja TK merupakan sebuah tempat belajar dan juga bermain kanak-kanak yang memiliki berbagai sarana dan pra sarana untuk mendukung terlaksanannya proses pembelajaran dengan baik dan berkualitas.

Salah satu sarana yang juga menjadi sumber belajar bagi anak di TK adalah alat pendidikan edukatif yang lebih dikenal dengan APE. Alat ini bisa didapatkan dengan cara membelinya dari produsen alat-alat permainan anak atau juga bisa dengan membuatnya sendiri. Pada umumnya para penyelenggara pendidikan TK dan juga para guru TK masih banyak yang membeli alat-alat permainan untuk sumber belajar anak. Hal ini tentu saja akan menumbuhkan budaya konsumtif dan akan melemahkan daya kreativitas dan inovasi para guru TK dalam menyelenggarakan proses belajar yang berkualitas bagi anak.

Salah satu alat pendidikan edukatif yang sering digunakan di TK adalah *maze*. Kurniawan (2010:iii) mengatakan bahwa *maze* merupakan game sederhana yang bertujuan menentukan jalur yang tepat untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam permainan *maze* anak-anak harus menemukan jalur pada bagian-bagian *maze* berupa kotak-kotak yang dilewati untuk tiap baris atau tiap kolom. Permainan *maze* dapat digunakan untuk meningkatkan

kemampuan kognitif, afektif pada anak seperti memecahkan masalah, kemampuan bekerja sama dengan orang lain serta kemampuan untuk mengkomunikasikan ide.

Sehubungan dengan hal di atas, peneliti telah melakukan observasi awal pada anak TK Cempaka Kecamatan Kabila Kabupaten Bone Bolango. Observasi yang dilakukan difokuskan pada penilaian kemampuan mengerjakan *maze*. Berdasarkan hasil observasi diperoleh data bahwa dari 20 orang anak di kelompok B terdapat 7 anak (35%) yang memiliki kemampuan mengerjakan *maze* namun masih terdapat 13 anak (65%) yang belum memiliki kemampuan untuk mengerjakan *maze*. Rendahnya kemampuan mengerjakan *maze* pada anak kelompok B dapat dilihat dari beberapa aspek seperti (1) minimnya kemampuan anak belajar memecahkan masalah secara mandiri, (2) kurangnya pengetahuan anak tentang permainan *maze*; (3) rendahnya kemampuan anak untuk bekerja sama dengan sesama teman.

Kemampuan mengerjakan *maze* pada anak TK memang sangat diperlukan untuk merangsang kemampuan berpikir dan kemampuan sosial anak sebab melalui permainan *maze* anak dapat terbiasa untuk lebih mandiri dalam memecahkan masalah. Upaya yang pernah dilakukan untuk meningkatkan kemampuan mengerjakan *maze* pada anak kelompok B TK Cempaka Kecamatan Kabila yakni dengan memberikan latihan-latihan kepada anak namun anak cepat merasa bosan.

Dengan memperhatikan hal-hal yang telah diuraikan di atas, peneliti akan meningkatkan kemampuan anak mengerjakan *maze* melalui metode proyek. Metode proyek adalah salah satu metode yang digunakan untuk melatih kemampuan anak memecahkan masalah yang dialami anak sehari-hari, metode yang cocok bagi pengembangan dimensi kognitif, sosial, motorik, kreatif dan emosional anak. Metode proyek merupakan salah satu cara memecahkan masalah yang diterapkan secara luas dalam setiap pemecahan masalah yang dialami dalam kehidupan

sehari-hari Bossing (dalam Moeslichatoen, 1999:139). Melalui metode proyek diharapkan anak dapat bekerja sama dengan sesama temannya dan mampu untuk memecahkan masalah untuk mengerjakan *maze*.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis sangat tertarik untuk melakukan penelitian ilmiah dengan mengangkat judul penelitian yakni: “Meningkatkan Kemampuan Mengerjakan *Maze* Melalui Metode Proyek Pada Anak Kelompok B di TK Cempaka Kecamatan Kabila Kabupaten Bone Bolango”.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini yakni:

1. Sebagian besar anak belum mampu mengerjakan *maze*
2. Minimnya kemampuan anak belajar memecahkan masalah secara mandiri
3. Kurangnya pengetahuan anak tentang permainan *maze*
4. Rendahnya kemampuan anak untuk bekerja sama dengan sesama teman

C. Pembatasan Masalah

Sehubungan dengan identifikasi masalah sebelumnya maka masalah yang menjadi fokus tindakan dalam penelitian ini adalah kemampuan mengerjakan *maze* pada anak melalui metode proyek yang meliputi:

1. Kemampuan anak untuk mencari jalan keluar pada permainan *maze*
2. Kemampuan anak untuk menemukan jalan keluar yang tepat pada media permainan *maze*
3. Kemampuan anak untuk berpikir lebih dinamis
4. Kemampuan anak untuk bekerjasama dalam kelompok
5. Kemampuan anak untuk mengerjakan *maze* dengan penuh tanggung jawab

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yakni: Apakah kemampuan mengerjakan *maze* pada anak kelompok B di TK Cempaka Kecamatan Kabila Kabupaten Bone Bolango dapat ditingkatkan melalui metode proyek?

E. Cara Pemecahan Masalah

Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan mengerjakan *maze* pada anak kelompok B yakni dengan menerapkan metode proyek melalui langkah-langkah sebagai berikut.

- a. Guru mempersiapkan media permainan *maze*
- b. Guru menjelaskan cara mengerjakan *maze* melalui metode proyek
- c. Guru mengatur anak-anak untuk membentuk kelompok
- d. Guru memberikan bimbingan kepada anak untuk mengerjakan *maze* melalui metode proyek
- e. Guru memberikan kesempatan kepada masing-masing kelompok untuk mengerjakan *maze*
- f. Guru melakukan pengamatan kegiatan anak-anak dalam mengerjakan *maze*
- g. Guru memberikan dukungan dan pujian kepada kelompok yang berhasil melaksanakan dan menyelesaikan tugas mengerjakan *maze* dengan baik dan benar.

Upaya mengerjakan *maze* dalam penelitian ini mengacu pada teori yang dikemukakan oleh Katz dan Chard (1999:3) bahwa metode proyek sebagai sebuah pendekatan dalam pendidikan anak usia dini merupakan sebuah cara pembelajaran dan pengajaran. Metode proyek menekankan pada peran guru dalam mendorong anak-anak untuk berinteraksi dengan orang lain, benda-benda dan lingkungan sekitar mereka sehingga anak dapat menyadari bahwa ia dan lingkungan di sekitarnya memiliki makna dan hubungan. Selain itu, pendekatan proyek juga sangat menekankan pada partisipasi aktif anak dalam pembelajaran.

Selain itu tahapan-tahapan pemecahan masalah juga mengacu pada teori yang dikemukakan oleh Cak Heppy (2010:3) bahwa tahapan-tahapan metode proyek meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan, tindak lanjut, penilaian.

F. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan mengerjakan *maze* pada anak kelompok B di TK Cempaka Kecamatan Kabila Kabupaten Bone Bolango melalui metode proyek.

G. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat sebagai berikut:

a. Bagi Anak

Dapat melatih kemampuan memecahkan masalah dan kemampuan bekerjasama pada anak TK khususnya kegiatan mengerjakan *maze*.

b. Bagi Guru

Dapat meningkatkan pengetahuan guru dalam memberikan pemecahan masalah meningkatkan kemampuan mengerjakan *maze* anak TK melalui metode proyek

c. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan kualitas anak didik khususnya yang berhubungan dengan peningkatan kemampuan kognitif seperti kemampuan mengerjakan *maze*

d. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengalaman dan wawasan peneliti dalam melakukan penelitian tindakan kelas.