

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini diarahkan untuk memfasilitasi tumbuh kembang anak secara sehat dan optimal sesuai dengan nilai, norma, dan harapan masyarakat. Pendidikan tersebut dilakukan melalui pemberian pengalaman dan rangsangan yang kaya dan maksimal. Oleh karena itu, diperlukan lingkungan yang kondusif bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. (Latif dkk, 2013 : 5)

Berdasarkan Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi “Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar”. Selanjutnya pada Bab I pasal 1 ayat 14 ditegaskan bahwa Pendidikan Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, Depdiknas, USPN (dalam Sujiono, 2012 : 6)

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan. Anak usia dini berada pada rentang usia 0 – 6 tahun oleh para ahli dianggap sebagai usia emas dalam tahap perkembangan manusia. Perkembangan

anak di usia ini menentukan perkembangan anak di masa – masa selanjutnya. Perkembangan tersebut meliputi fisik, sosial emosional, nilai moral, kognitif dan bahasa. Oleh karena itu, pendidikan usia dini merupakan tonggak keberhasilan seseorang dalam menjalani pendidikan di tahapan selanjutnya.

Bagi seorang anak, bermain adalah kegiatan yang mereka lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Anak usia dini tidak membedakan antara bermain, belajar, dan bekerja. Anak – anak umumnya sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya dimanapun mereka memiliki kesempatan, sehingga bermain adalah salah satu cara anak usia dini belajar, karena melalui bermainlah anak belajar tentang apa yang ingin mereka ketahui dan akhirnya mampu mengenal semua peristiwa yang terjadi disekitarnya, Mayesty (dalam Sujiono, 2012 : 134).

Puzzle adalah permainan klasik. Memang bukan asli dari Indonesia. Sehingga pada awalnya, puzzle adalah produk impor. Kini mainan ini telah tersedia diberbagai toko mainan, bahkan ditoko buku. Beragam puzzle dari berbagai bahan dan tingkat kesulitan sesuai tahapan perkembangan anak. Puzzle ternyata dapat membantu anak belajar memecahkan masalah. Dengan mencoba beberapa cara memasang kepingan berupa potongan – potongan maka anak dilatih untuk berpikir kreatif. (Syuropati, 2009 : 121)

Model pembelajaran di TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Kaliwates – Jember menggunakan model pembelajaran sentra. Di TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Kaliwates – Jemberada beberapa sentra diantaranya sentra balok, sentra persiapan, sentra seni dan kreatifitas dan sentra sains dan bahan alam. Peneliti melakukan penelitian di sentra persiapan.

Kegiatan pembelajaran di kelompok A TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Kaliwates – Jember masih mengalami kesulitan dalam mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk dan pasangan, serta dalam menyusun gambar menjadi bentuk utuh. Sehingga perkembangan kognitif anak kelompok A TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Kaliwates – Jember belum berkembang secara optimal. Dari permainan puzzle sebelumnya, sekolah menyediakan puzzle yang dibeli ditoko mainan sehingga anak merasa kesulitan karena potongan – potongan puzzle terlalu banyak dan bentuk gambarnya terlalu rumit. Dalam mengupayakan perbaikan pembelajaran tersebut, peneliti menyediakan puzzle yang dibuat sendiri dengan bentuk gambar sesuai tema, lebih sederhana, dan warna lebih menarik, potongan – potongan dibuat tidak terlalu banyak sehingga anak diharapkan lebih mudah memasangkan. Karena pada dasarnya anak menyukai gambar dan warna yang menarik. Permainan puzzle yang dibuat sendiri terdiri dari bermacam – macam gambar yang menarik bagi anak untuk bermain dan permainan puzzle juga dapat mengasah otak.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti melakukan penelitian dengan judul “ Meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain puzzle pada anak kelompok A usia (4 – 5) tahun di TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Kaliwates – Jember”.

1. 2 Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian tersebut, maka penulis merumuskan masalah penelitian yaitu: Bagaimana cara meningkatkan

kemampuan kognitif anak melalui bermain puzzle pada anak kelompok A di TK ‘Aisyiyah Bustanul Atfhal 1 Kaliwates – Jember Tahun Pelajaran 2015 – 2016?

1. 3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian adalah untuk mengetahui cara meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain puzzle pada anak kelompok A di TK ‘Aisyiyah Bustanul Atfhal 1 Kaliwates – Jember Tahun Pelajaran 2015 – 2016.

1. 4 Definisi Operasional

- 1) Kemampuan kognitif adalah suatu proses berupa perkembangan memecahkan masalah sederhana dan dapat mengklasifikan benda kedalam kelompok yang berpasangan.
- 2) Puzzle adalah permainan menyusun gambar yang dapat dimainkan individu atau kelompok, terdiri dari beberapa kepingan dan macam – macam gambar.

1. 5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian tentang meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain puzzle pada anak kelompok A di TK ‘Aisyiyah Bustanul Atfhal 1 Kaliwates – Jember Tahun Pelajaran 2015 – 2016 yaitu :

- 1) Bagi sekolah, sebagai tambahan ilmu pengetahuan , dan dapat dijadikan bahan pelajaran untuk meningkatkan kognitif anak melalui bermain puzzle.

- 2) Bagi siswa, sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan kognitif mereka, agar membantu dan melatih ketangkasan, kecerdasan, dan imajinasi anak – anak.
- 3) Bagi guru, sebagai salah satu acuan bahwa meningkatkan kognitif pada anak dapat dilakukan dengan bermain puzzle.

1. 6 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian dilaksanakan TK ‘Aisyiyah Bustanul Atfhal 1 Kaliwates – Jember Tahun Pelajaran 2015 – 2016 yang beralamatkan JL.KH.Agus Salim Gg. kaliserang no. 32 A Kaliwates – Jember. Penelitian ini di lakukan terhadap siswa kelompok A yang berjumlah 16 anak. Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain puzzle.