

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan lebih lanjut.

Dalam Undang-undang Sisdiknas Tahun 2003 pasal 28 dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur formal (Taman Kanak-kanak, atau bentuk lain yang sederajat), jalur pendidikan non formal (Kelompok Bermain, Tempat penitipan anak atau bentuk lain yang sederajat), dan jalur Pendidikan informal yaitu pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan.

Pada usia 4-6 tahun merupakan masa peka bagi anak, anak mulai sensitive untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensi anak. Masa peka adalah masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini adalah masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan nilai agama dan moral, sosial emosional, fisik motorik, kognitif, bahasa, seni. Oleh sebab itu dibutuhkan kondisi dan stimulasi yang

sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai dengan optimal.

Anak membangun secara aktif dunia kognitif mereka sendiri, anak tidak pasif menerima informasi, melainkan berperan aktif didalam menyusun pengetahuannya mengenai realitas. Pada masa ini anak berada pada tahapan kognitifnya yang diperlihatkan kemampuan untuk mengorganisasi dan mengkoordinasikan gerakan dan tindakan fisik, serta mampu menyimpulkan eksistensi sebuah benda yang berada diluar pandangan, pendengaran, atau jangkauannya, dan telah mampu berfikir pada tahapan kognitif yang lebih tinggi. Dengan demikian, Pelajaran di PAUD harus mulai menyajikan kemampuan kognitif dengan tetap memperhatikan pencapaian tingkat perkembangan serta prinsip-prinsip bermain sambil belajar. Piaget (dalam Mar'at, 2010:104)

Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan pendekatan di PAUD kegiatan pembelajaran yang disiapkan oleh pendidik hendaknya dilakukan dalam suasana yang menyenangkan dengan menggunakan strategi untuk materi atau bahan media yang menarik serta mudah dimengerti oleh anak.

Meningkatkan perkembangan kognitif anak yang efektif peran orang tua dan guru sangat diperlukan dalam upaya pengembangan potensi anak 4-6 tahun, upaya pengembangan tersebut harus dilakukan melalui kegiatan bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain. Dengan bermain anak memiliki kesempatan mengekspresikan perasaan, belajar secara menyenangkan, selain itu bermain membantu anak mengenal dirinya sendiri, orang lain dan lingkungan.

Perkembangan dan minat bermain pada anak sejak lahir sampai delapan tahun. untuk memudahkan pemahaman dalam implementasinya di Indonesia, maka tahapan dan tugas perkembangan anak usia dini yang akan dibagi kedalam 4 rentangan, yaitu tahap lahir sampai usia 1 tahun, tahap usia 2-3 tahun (13-24 bulan), tahap usia 3-4 tahun (25-36 bulan) dan tahap usia 4-6 tahun (37-48 bulan). Bronson, (dalam Sujiono, 2012:153).

Kegiatan belajar mengajar di TK Khadijah 87 Kalibaru Kulon belum sepenuhnya memberikan kegiatan bermain yang memadai. Permainan yang ada di sekolah masih belum bervariasi dan permainannya kurang menstimulasi kemampuan kognitif anak. Karena masih melalui hafalan, hal ini berdampak pada kemampuan kognitif anak yang kurang berkembang. Berdasarkan tanya jawab dengan guru kelas tentang perkembangan kognitif anak masih terdapat 25% yang belum berkembang terlihat saat anak bermain puzzle anak belum mampu memecahkan masalah sederhana, pengetahuan anak tentang benda-benda dengan fungsinya masih sangat lemah, dikarenakan permainan kurang bervariasi dan kurang menarik sehingga anak bosan, tidak mau menjawab pertanyaan dari guru, bermain sendiri dan berlarian bermain diluar kelas.

Bermain maze yang biasa disebut juga bermain labirin merupakan semacam permainan teka-teki dengan banyak alur dan hanya ada satu jalan keluar yang akan mengajak anak berpetualang mencari jejak memakan objek sesuai aturan, dari banyaknya alur anak akan berpikir jalan yang mana yang akan membawa anak keluar dari *maze*. Model pembuatan *maze* sendiri tentu dapat dimodifikasi menjadi permainan yang menarik dan menyenangkan. Keunggulan yang pertama menarik

yaitu dalam gambar *maze* terdapat pengetahuan-pengetahuan baru yang mungkin baru diketahui anak, dan keunggulan yang ke dua menyenangkan yaitu dalam bermain *maze* dapat dimainkan secara micro, mencari jejak dalam gambar dan dapat pula dimainkan secara makro yaitu anak bermain secara langsung. Sehingga anak penasaran dan mempunyai rasa ingin tahu untuk mencoba. Dalam permainan *maze* ini menunjukkan benda-benda yang konkrit karena dalam *maze* menggunakan gambar dari suatu benda, sehingga permainan ini dapat membantu menstimulasi logika matematis, mengembangkan kemampuan berfikir logis dan mampu mengembangkan kemampuan daya pikir anak dengan sangat baik.

Penelitian ini didukung oleh pendapat Heriantoko Yang menyatakan permainan *maze* adalah permainan mencari jejak yang dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini, baik perkembangan motorik, kognitif, bahasa, kreativitas, emosi dan sosial anak. Heriantoko (dalam jurnal Constantina, 2014:2)

Sesuai dengan permasalahan diatas, maka peneliti memilih kegiatan permainan *maze* untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Hal itulah yang melatar belakangi peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Bermain *Maze* pada anak usia 4-5 tahun kelompok A di TK Khadijah 87 Kalibaru Kulon Banyuwangi Tahun Pelajaran 2015-2016”.

1.2 Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian tersebut, maka peneliti merumuskan masalah penelitian yaitu: Bagaimana meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain *maze* pada anak usia 4-5 tahun kelompok A di TK Khadijah 87 Kalibaru Kulon Banyuwangi Tahun Pelajaran 2015-2016.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui Bermain *maze* pada anak usia 4-5 tahun kelompok A di TK Khadijah 87 Kalibaru Kulon Banyuwangi Tahun Pelajaran 2015-2016.

1.4 Definisi Oprasional

Pembuatan definisi ini dilakukan untuk menyamakan konsep mengenai istilah yang dipakai dan digunakan dalam penelitian. Berikut ini dirumuskan pengertian istilah-istilah yang digunakan adalah :

1. Perkembangan kognitif adalah suatu proses berupa kemampuan untuk memecahkan masalah sederhana, anak dapat mengenal gambar benda (bulan dan bintang) berdasarkan fungsi dan mampu menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik.
2. Permainan *maze* adalah permainan mencari jejak yang dikenal dengan nama labirin, permainan ini dapat dimainkan per individu (mikro) dan bermain langsung (makro) karna permainan berupa gambar dengan

banyak alur untuk menemukan arah jalan keluar yang terdiri dari bermacam-macam gambar dan fungsinya.

1.5 Manfaat penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Bagi guru sebagai salah satu acuan bahwa meningkatkan perkembangan kognitif anak dapat ditingkatkan melalui bermain maze.
2. Sebagai sarana untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak agar lebih siap memasuki tahap selanjutnya.
3. Bagi sekolah, sebagai bahan pertimbangan atau masukan dalam meningkatkan kualitas yang lebih baik, khususnya dalam hal meningkatkan perkembangan kognitif anak.
4. Bagi pembaca, menambah pengetahuan baru yang dapat dijadikan panduan dalam meningkatkan perkembangan kognitif khususnya pada anak usia dini.

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Sebagaimana yang diuraikan diatas, bahwa meningkatkan kemampuan kognitif anak TK kelompok A diperlukan permainan yang menyenangkan tidak hanya memberi pengetahuan melalui hafalan. Maka dari itu peneliti memilih meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui Bermain *maze* pada anak usia 4-5 tahun kelompok A di TK Khadijah 87 Kalibaru Kulon Banyuwangi Tahun Pelajaran 2015-2016.