

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Meningkatkan kecerdasan kognitif dalam pemecahan masalah penting dilakukan di dalam pendidikan anak usia dini. Di semua jenjang pendidikan di seluruh dunia, pemecahan masalah adalah aktivitas utama di kelas matematika, menurut Lampert, Stein, Smith, Henningsen, dan Silver (Nayazik, 2017). Pada abad ke-21, seluruh perkembangan dan potensi yang dimiliki oleh anak dapat dikembangkan secara optimal. Salah satu aspek perkembangan yang bisa ditingkatkan adalah perkembangan kognitif, terutama dalam hal keterampilan pemecahan masalah.

Pemecahan masalah merupakan cara untuk memberikan latihan kepada anak untuk berpikir. Menurut Smith (2006), beberapa konsep matematika awal yang perlu diajarkan pada anak usia dini adalah pencocokan, klasifikasi, membandingkan, dan mengurutkan atau seriasi. Dalam capaian pembelajaran dasar matematika pada anak usia dini perlu mengenali dan menggunakan konsep pramatematika untuk memecahkan masalah di dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga anak dapat menunjukkan kemampuan dasar dalam berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif.

Menurut Setiasih (2020) bahwa keterampilan pemecahan masalah dapat menghindari anak dari membuat suatu kesimpulan yang tergesa-gesa, anak dapat mempertimbangkan masalahnya karena pada keterampilan pemecahan masalah merupakan salah satu aspek kemampuan berpikir kritis yang perlu dikembangkan pada setiap individu, pada prinsipnya masalah ada dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Abdul Kadir Musyik (Utami, dkk, 2017) menunjukkan bahwa metode pembelajaran pemecahan masalah berasal dari John Dewey yang bermaksud untuk memberikan latihan kepada anak untuk berpikir.

Permasalahan pada keterampilan pemecahan masalah yang dialami oleh anak ialah rata-rata skor literasi matematika siswa Indonesia hanya 375 (level 1). PISA 2015. Dari fakta yang diketahui berdasarkan hasil PISA pada tahun 2015 yang

menyatakan bahwa kemampuan literasi siswa Indonesia hanya menempati peringkat 69 dari 76 negara. Sementara itu rata-rata skor internasional kemampuan literasi matematika adalah 500 (level 3) sedangkan rata-rata skor literasi matematika siswa Indonesia hanya 375 (level 1). Kemudian hasil survei *Programme for International Student Assessment (PISA) 2018* yang diterbitkan pada maret 2019 lalu bahwa kemampuan membaca, sains, dan matematika, skor Indonesia tergolong rendah karena berada di urutan ke-74 dari 79 negara. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa di Indonesia belum memiliki kemampuan pemecahan masalah yang baik. Dari hasil pengamatan lapangan, banyaknya siswa di kelompok A dengan kemampuan pemecahan masalah sederhana masih belum merata. Dilihat dari penelitian terdahulu yang lebih banyak dilakukannya upaya meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dengan bantuan metode dan model, salah satunya penelitian Yesi Ratna Sari., dkk (2018) dari Universitas Lampung yang menyatakan bahwa peningkatan keterampilan pemecahan masalah dapat ditingkatkan melalui metode eksperimen dengan *Treatment By Subjects Design* yang ditunjukan dengan perbandingan sebelum dan sesudah di beri perlakuan hanya dengan satu kelompok dan tidak ada kelompok pembanding, hasilnya menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media puzzle terhadap perkembangan kognitif anak usia dini dalam peningkatan kemampuan pemecahan masalah sebanyak 33,5 persen.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 butir 14 bahwa 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 agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Sesuai dengan tujuan PAUD yakni mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya (Depdiknas, 2007). Pada Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD Pasal 1 Butir 10 bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rancangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan

perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Selaras dengan hal tersebut, manusia selalu mengalami ujian atau permasalahan pada setiap sesi hidup. Tidak hanya orang dewasa yang menghadapi masalah namun anak usia dini juga seringkali menemukan masalah dalam hidupnya.

Dalam meningkatkan keterampilan masalah melalui *problem based learning*, anak dihadapkan pada masalah yang timbul dalam kehidupan sehari-hari. Ini memungkinkan anak untuk menggunakan pengetahuan mereka sendiri untuk memecahkan masalah dan menemukan berbagai cara untuk menyelesaikannya, dan mendorong mereka untuk menjadi lebih kreatif. (Purnamaningrum dkk., 2012). *Problem based learning*, juga dikenal sebagai pembelajaran berbasis masalah, adalah metode pendidikan yang menggunakan masalah dari dunia nyata sebagai konteks untuk berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk memperoleh pengetahuan dan ide penting tentang materi pelajaran (Jumadi, 2018). Dalam *problem based learning* anak diharuskan untuk memecahkan masalah dan menganalisis masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran akan lebih bermakna dengan peserta didik menemukan jawabannya secara mandiri.

Sejalan dengan pendapat tersebut, untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah pada anak agar lebih kreatif salah satunya dengan menggunakan media bermain puzzle. Berdasarkan riset yang telah dilakukan mengenai “Pengaruh Penggunaan Media Permainan Puzzle terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah pada Anak Usia Dini”, bahwa terdapat pengaruh dalam penggunaan media puzzle terhadap kemampuan pemecahan masalah (Permata, 2020). Permainan puzzle dapat menjadi alat pembelajaran yang membantu anak-anak dalam meningkatkan keterampilan pemecahan masalah. Oleh sebab itu, media puzzle perlu memperhatikan syarat-syarat kelayakan dan keamanan media untuk anak (Rahmawati, t.t.). Pada penerapan media puzzle dapat menggunakan bahan dari kardus bekas. Menurut Nurfalina (2019), membuat media pembelajaran dengan menggunakan barang bekas dapat membantu mengurangi sampah yang dibuang ke lingkungan dan mengurangi penggunaan bahan baku baru.

Dengan dilatarbelakangi oleh beberapa hal di atas, dalam penelitian ini penulis akan membantu meningkatkan keterampilan pemecahan masalah anak sejak dini menggunakan media bermain puzzle sehingga menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Maka, peneliti akan menerapkan *problem based learning* dengan menggunakan media puzzle untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah pada anak. Dengan judul penelitian sebagai berikut **“*Problem Based Learning* dengan Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini”**

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian pada latar belakang permasalahan di atas, maka peneliti merumuskan permasalahan yang akan diteliti sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana proses penerapan *problem based learning* dengan penggunaan media puzzle yang dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah pada anak?
- 1.2.2 Bagaimana hasil peningkatan keterampilan pemecahan masalah pada anak setelah diterapkan metode *problem based learning* dengan menggunakan media puzzle?

1.3 Tujuan Penelitian

Secara umum, tujuan tentang penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah pada anak usia dini melalui media bermain puzzle sehingga terciptanya anak yang percaya diri dan tidak mudah menyerah. Adapun tujuan secara khusus dari penelitian ini yaitu, sebagai berikut:

- 1.3.1 Untuk mengetahui proses penerapan metode *problem based learning* dengan penggunaan media puzzle yang dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah anak usia dini.
- 1.3.2 Untuk mengetahui hasil keterampilan pemecahan masalah pada anak setelah diterapkan metode *problem based learning* dengan menggunakan media puzzle.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini berupaya untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah pada anak usia 5-6 tahun di taman kanak-kanak. Diharapkan membantu anak dalam memecahkan masalah di kehidupan sehari-hari. Baik itu konflik terkait mainan atau cara bermain, atau cara berpikir anak dalam mengatasi masalah. Oleh karena itu, kontribusi yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini adalah dapat dijadikan sebagai pembelajaran konstruktivisme dalam lingkup pendidikan anak usia dini.

1.4.1 Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya wawasan kepada mahasiswa maupun guru terkait upaya meningkatkan keterampilan pemecahan masalah melalui media bermain puzzle pada anak.
- b. Sebagai referensi pada penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini serta menjadi bahan kajian lebih lanjut.

1.4.2 Manfaat praktis

- a. Dapat menambah pengetahuan dan pemikiran tentang cara meningkatkan keterampilan pemecahan masalah pada anak, khususnya dengan menggunakan media bermain puzzle.
- b. Bagi guru, dapat digunakan sebagai bahan ajar dan pengetahuan dalam kegiatan belajar mengajar tentang *problem based learning* dengan menggunakan media puzzle untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah pada anak usia dini.
- c. Bagi anak, dapat menstimulasi dalam meningkatkan keterampilan pemecahan masalah.
- d. Bagi peneliti dan pembaca, dapat menjadi bahan informasi dan pengetahuan tentang *problem based learning* dengan penggunaan media puzzle untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah pada anak usia dini.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi dalam penyusunan penelitian ini meliputi lima bab, yaitu:

BAB I Pendahuluan

Struktur organisasi ini terdiri dari bab I pendahuluan yang berisi pemaparan latar belakang dalam konteks penelitian yang akan dilakukan. Kemudian dari latar belakang akan dikerucutkan menjadi beberapa pernyataan-pernyataan yang lebih spesifik yaitu rumusan masalah. Pada bab I ini juga dipaparkan mengenai tujuan penelitian sebagai cerminan terhadap rumusan masalah. Selanjutnya ada manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi yang mencerminkan sistematika keseluruhan dari isi skripsi.

BAB II Kajian Pustaka

BAB II dalam skripsi ini berisi tentang dasar-dasar penelitian yang akan diperjelas dalam kajian pustaka dan penelitian terdahulu. Pada bab II ini mencakup pemaparan mengenai konsep-konsep, teori-teori, serta penelitian terdahulu yang berhubungan dengan penelitian yang diambil, hasil dari penelitian-penelitian yang terdahulu yang relevan dengan bidang yang dikaji dijadikan penulis atau peneliti sebagai salah satu bahan kajian yang bertujuan untuk memberikan suatu landasan yang kokoh mengenai urgensi penelitian yang diteliti.

BAB III Metode penelitian

BAB III dalam skripsi ini berisi tentang metode penelitian, yang memfokuskan pada pemaparan teknik pelaksanaan penelitian. Metode penelitian yang dipaparkan adalah desain penelitian, sumber data penelitian, definisi operasional, partisipan, penelitian, instrumen pengumpulan data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV Temuan dan Pembahasan

BAB IV dalam skripsi ini merupakan pemaparan hasil penelitian secara keseluruhan, yakni membahas tentang temuan penelitian dan pembahasan dari penelitian. Pada temuan penelitian dipaparkan mengenai hasil pengolahan dan analisis data yang urutannya sesuai dengan rumusan masalah penelitian. Setelah itu, pembahasan mengenai keseluruhan yang telah ditemukan pada hasil temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah di rumuskan.

BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Pada bab bagian terakhir dalam karya ilmiah skripsi, penulis atau peneliti memberikan suatu simpulan, implikasi dan rekomendasi yang membahas kesimpulan dari hasil penelitian ***Problem Based Learning dengan Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah pada Anak***, serta implikasi yang didapatkan dari penelitian ini. Penulis berharap dengan adanya penelitian ini dapat memberikan manfaat setidaknya bagi penulis sendiri dan pengembangan proses pendidikan.

