

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini merupakan upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan memberikan kegiatan pembelajaran yang mampu menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. Pendidikan anak usia dini merupakan pondasi atau masa awal kehidupan anak. Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.137 Tahun 2014 Pasal 10, pada dasarnya anak belajar melalui bermain, dari bermain tersebut anak dapat belajar mengembangkan semua aspek perkembangan yaitu perkembangan fisik, kognitif, motorik, bahasa, sosial-emosi dan seni. Oleh karena itu pada masa ini sangat penting bagi orang tua atau tenaga pendidik untuk memberikan stimulus yang baik demi berkembangnya semua aspek perkembangan anak.

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak usia dini setiap hari, segala aktivitas yang dikerjakan pada pagi hari hingga malam hari pada dasarnya adalah kegiatan bermain. Begitu juga kesehariannya seperti makan, mandi, memakai baju, merapihkan mainan, anak masih menganggapnya sebagai bentuk kegiatan bermain. Segala bentuk kegiatan bermain anak pada masa pra sekolah memfokuskan untuk lebih meningkatkan kemampuan pribadi ataupun kemampuan baru yang dapat mengajarkan anak tentang kemandirian. Sarana bermain yang dirancang dapat membuat anak mengenal lebih dekat dan luas terhadap lingkungannya, serta dapat memenuhi aspek kebutuhan perkembangan yang mereka miliki diantaranya; kognitif, fisik, bahasa, seni, emosional, sosial, dan motorik (Rosanah, 2022:17).

Piaget dalam (Rosanah 2022:19) percaya bahwa bermain memberi anak-anak kesempatan untuk menggabungkan realitas dengan diri mereka sendiri relatif terhadap kenyataan, serta menjadi jembatan penting bagi perkembangan kognitif mereka. Kognitif terdiri dari tiga bagian diantaranya; kemampuan berpikir ataupun mencari solusi bagian dari kemampuan memecahkan masalah yang

sederhana dalam kehidupan sehari-hari, berpikir logis termasuk seperti kemampuan mengkategorikan, menganalisis, merencanakan, menyelesaikan, dan mengklasifikasi sebab-akibat, yang ketiga pemikiran simbolik ini termasuk kemampuan untuk mengenali, merujuk dan menggunakan konsep bilangan.

Dalam kehidupan ini, anak usia dini sudah diajarkan berbagai hal, tak lain juga mengenai perkembangan dan kemampuan mereka yang selalu dilatih sesuai pada usianya. Proses bermain dan belajar dimana pun mereka berada, akan selalu menemukan suatu masalah dan tantangan dalam hidupnya, hal ini mesti diperhatikan lagi mengenai kemampuan pemecahan masalah yang harus diajarkan untuk anak usia dini, layaknya orang dewasa, anak-anak juga akan menghadapi masalah dalam hidupnya. tentunya perlu dilatih membuat pilihan ataupun keputusan sendiri dalam kehidupan sehari-hari untuk membantu mengatasi hal tersebut. Karakteristik anak usia dini sudah dapat ditebak ketika mereka bertemu dengan masalah atau kesulitan, cenderung mudah menyerah, melarikan diri, tidak peduli, emosi, merengek, meminta bantuan orang tua, malas mencari jawaban, dan juga tidak mudah dalam menemukan solusi, inilah alasan bahwa anak perlu diberi arahan dalam menghadapi situasi yang sulit berdasarkan keterampilan berpikir mereka.

Keterampilan dalam menyelesaikan masalah menjadi aspek keterampilan manusia yang mesti dipelajari dan dikuasai pada anak usia dini, dikarenakan pada kehidupan sehari-hari di sekolah dan keluarga yang niscaya akan terjadi kesulitan dan anak diharuskan menghadapi berbagai masalah yang terjadi di lingkungan. Tentunya anak membutuhkan kemampuan ini karena akan meningkatkan keterampilan anak berpikir logis, pemikiran yang kritis dan sistematis pada pola berpikir mereka. Kemampuan pemecahan masalah, termasuk aspek dari perkembangan kognitif yang berfokus pada kemampuan berpikir kritis untuk dikembangkan dalam kemampuan anak karena masalah akan selalu mereka temui dalam keseharian (Suryati, 2019:19)

Proses belajar kemampuan pemecahan masalah tidak diberikan pada contoh yang sulit, melainkan anak belajar tanpa sadar saat sedang mempelajarinya dan melakukannya sesuai dari informasi yang didapat melalui bantuan orangtua

atau guru. Kemampuan pemecahan masalah adalah proses untuk mengerjakan suatu penyelidikan terhadap objek ataupun kejadian dengan mencari dan menemukan suatu peristiwa yang diduga. Menurut Jhon W. Santrock mendefinisikan bahwa Kemampuan pemecahan masalah adalah keterampilan kognitif dan afektif yang diperlukan untuk mengenali masalah, menentukan solusi, dan menerapkan solusi secara efektif."(Santrock, 2018:357). Kemampuan pemecahan masalah adalah keterampilan kognitif yang digunakan untuk mengidentifikasi masalah, mengembangkan dan mengevaluasi alternatif solusi, dan memilih serta menerapkan solusi yang paling efektif." (Brewer & Scally, 2011:188). Pentingnya kemampuan pemecahan masalah tidak hanya untuk menyelesaikan masalah sehari-hari saja, anak dapat menjelajahi dunianya sendiri dan menyelesaikan tugas-tugas sekolah nantinya, kemudian juga berkaitan dengan pola pikir anak dalam mengolah informasi, menambah pengetahuan, mengenal banyak kejadian, proses mengingat data, menyelesaikan masalah dan memutuskan pilihan.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas menjelaskan bahwa kemampuan pemecahan masalah anak usia dini, merupakan suatu proses berpikir yang dilakukan oleh anak untuk menyelesaikan atau mencari jalan keluar dari masalah atau persoalan yang sedang dihadapi meliputi kemampuan kritis, kreatif dan kemampuan mengeksplorasi lingkungan menggunakan pengetahuan serta keterampilan yang telah dimiliki sebelumnya, pemecahan masalah melibatkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan logika dalam menemukan solusi terhadap tantangan atau permasalahan yang dihadapi (Dewi, 2021). Pengembangan kemampuan pemecahan masalah pada anak-anak dapat memberikan manfaat jangka panjang bagi perkembangan mereka, seperti kemampuan menyelesaikan tugas, mengambil keputusan, dan beradaptasi dengan berbagai situasi di masa mendatang (Nugraha & Purwanto, 2020).

Media pembelajaran memegang peranan penting dalam proses kegiatan belajar mengajar, dengan adanya media maka kegiatan belajar mengajar akan semakin bermanfaat. Penggunaan media diharapkan dapat mendorong pengaruh yang positif dan menghasilkan umpan balik sehingga mencapai hasil yang optimal (Guslinda & kurnia 2018). Adapun media yang dapat digunakan dalam

menstimulasi kemampuan pemecahan masalah anak yaitu dengan media puzzle. Media puzzle itu terdiri dari banyak ragamnya diantaranya yaitu, media puzzle kayu, puzzle geometri, puzzle hewan, puzzle buah dan puzzle bentuk. Media puzzle merupakan bentuk permainan yang dimainkan dengan cara menyusun potongan gambar menjadi satu, sehingga sesuai gambar aslinya atau sesuai yang diinginkan.

Manfaat dari permainan puzzle diantaranya menambah daya pikir, kematangan dalam koordinasi mata dengan tangan, memahami informasi, daya nalar, menguji sifat sabar dalam mengerjakannya dan menambah pengetahuan. Permainan puzzle sangat penting untuk meningkatkan kecerdasan otak, karena pada saat proses bermain puzzle terdapat sel-sel otak yang aktif untuk menyelesaikan masalah maka kecerdasan anak akan dilatih. Permainan puzzle dibagi menjadi 3 kelompok sesuai pengenalan Sachiyo: kelompok level sederhana (4-5 potongan puzzle), kelompok menengah (6-10 puzzle) dan level kesulitan (terdiri dari 15-30 Puzzle). Adapun cara bermain puzzle dengan menampilkan gambar puzzle sebagai satu kesatuan, mengekstrak gambar menjadi beberapa bagian, menata ulang gambar sesuai kurva yang ada pada posisinya, mengundang anak-anak mencoba teka-teki mengeja dan beri anak-anak kesempatan untuk membuat teka-teki (Rosanah, 2022:25).

Dalam hal ini guru menggunakan media puzzle dari kardus karena media puzzle kardus dapat membantu anak membangun keterampilan dalam memecahkan masalah, mengasah otaknya dengan mencari, menemukan, menyusun strategi, mencocokkan bentuk melatih kesabaran, karena menggunakan media tersebut anak dapat mandiri dalam mengerjakan tantangan yang diberikan. Media Puzzle kardus adalah permainan yang terdiri dari potongan-potongan gambar yang dilapisi kardus yang harus disusun menjadi gambar utuh. Jenis-jenis puzzle kardus antara lain puzzle dengan gambar binatang, angka, huruf, dan bentuk-bentuk lainnya. Permainan ini lebih berkesan saat pembelajaran dikarenakan munculnya motivasi anak untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah, namun tetap menyenangkan sebab bisa diulang-ulang. Tantangan dalam permainan ini akan selalu memberikan kesempatan efek ketagihan untuk selalu mencoba, mencoba dan terus mencoba hingga berhasil. Aktivitas penggunaan media puzzle juga

melibatkan koordinasi mata dan tangan dan anak dapat bereksplorasi menurut kemampuan dan minatnya (Aprianti, 2021:11). Jadi dengan menggunakan media puzzle, anak dapat mengembangkan daya ingat, belajar sambil bermain, mengenal bentuk, dan melatih kemampuan berfikir memecahkan kepingan puzzle.

Pemanfaatan bahan bekas atau barang yang tidak terpakai namun masih layak pakai, sering kali digunakan guru untuk membuat media pembelajaran. Selain karena lebih efisien secara biaya dapat pula mengajarkan anak untuk memanfaatkan barang yang ada di sekitar lingkungan tempat tinggal. Pemanfaatan kardus bekas yang digunakan sebagai bahan dasar membuat media pembelajaran puzzle bertujuan untuk membantu anak untuk menstimulasi kemampuan pemecahan masalah dan peningkatan kognitif anak. Pada penelitian sebelumnya puzzle yang digunakan berbentuk puzzle yang sudah jadi atau seperti puzzle yang dijual di toko-toko kebanyakan, berbeda dengan di Tks Islam Amanah yang dibuat langsung menggunakan kardus.

Berdasarkan hasil prapenelitian yang dilakukan di TKs Islam Amanah Kota Serang proses memecahkan masalah yang terlihat bahwa aktivitas pembelajaran dilakukan langsung oleh anak itu sendiri, dan dalam hal ini terlihat dari 15 anak terdapat 3 anak yang belum bisa memecahkan masalah sederhana seperti, anak masih bingung dalam mengenali bentuk dan gambar di puzzle. Hal ini terlihat pada saat kegiatan bermain puzzle. Berkaitan dengan hal tersebut, maka melalui bermain menggunakan media diharapkan anak dapat memecahkan masalah yang ada dalam proses pembelajaran sehingga anak dapat mengoptimalkan aspek perkembangannya. Adapun bentuk kegiatan belajar yang dapat dilaksanakan tergantung pada tahap perkembangan anak usia dini dan meliputi pembelajaran melalui bermain, kegiatan belajar dilakukan secara bertahap, berkesinambungan, dan bersifat kebiasaan. Salah satu cara untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan adalah melalui kegiatan bermain, hal ini disebabkan karena anak usia dini masih berada pada tahap berpikir konkrit. Artinya, anak mempelajari sesuatu berdasarkan kenyataan atau dengan kata-kata nyata (Aprianti, 2021:8).

Oleh sebab itu, diperlukannya media pembelajaran agar proses perkembangan kognitif anak khususnya kemampuan memecahkan masalah dapat

berkembang dengan baik, karena ketersediaan media dalam proses belajar mengajar dapat mempengaruhi perkembangan anak (Minasari et al, 2021:52). Adapun media itu sendiri merupakan alat yang sangat membantu dalam proses merangsang dan mengembangkan aspek perkembangan anak terutama di taman kanak-kanak, dengan adanya media dapat mempermudah guru dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Berdasarkan latar belakang di atas bahwa pentingnya penelitian ini dalam upaya mendeskripsikan kemampuan pemecahan masalah melalui kegiatan bermain puzzle dan diperolehnya gambaran kemampuan pemecahan masalah melalui kegiatan bermain puzzle. Maka dari itu penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kegiatan bermain puzzle dalam rangka menstimulasi kemampuan pemecahan masalah pada anak usia 5-6 tahun di Tks Islam Amanah Kota Serang, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang mendalam tentang kegiatan bermain puzzle dalam menstimulasi kemampuan pemecahan masalah anak, adapun judul dari penelitian ini yaitu “Implementasi Kegiatan Bermain Puzzle Kardus Sebagai Stimulasi Kemampuan Pemecahan Masalah di TKS Islam Amanah Kota Serang”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah penelitian ini adalah; Bagaimana implementasi kegiatan bermain puzzle sebagai stimulasi kemampuan pemecahan masalah anak di TKS Islam Amanah Kota Serang?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini untuk di deskripsikannya kegiatan bermain puzzle sebagai stimulasi kemampuan pemecahan masalah di TKS Islam Amanah Kota Serang.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi ilmu pengetahuan khususnya tentang permainan puzzle sebagai stimulasi

Sari, 2024

IMPLEMENTASI KEGIATAN BERMAIN PUZZLE KARDUS SEBAGAI STIMULASI KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH ANAK DI TKS ISLAM AMANAH KOTA SERANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

kemampuan pemecahan masalah pada anak

- b. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi tambahan referensi bagi penelitian lainnya yang berhubungan dengan pemecahan masalah pada anak.

1.4.2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru: dapat dijadikan solusi guru dalam menentukan metode dan media sebagai stimulasi kemampuan pemecahan masalah pada anak.
- b. Bagi Taman Kanak-kanak: sebagai bahan pertimbangan dan bertukar wawasan dalam menstimulasi kemampuan pemecahan masalah anak.
- c. Bagi anak: dapat membantu menstimulasi perkembangan kemampuan pemecahan masalah.
- d. Bagi orang tua: sebagai motivasi orang tua dalam memberikan alat permainan edukatif untuk menstimulasi kemampuan pemecahan masalah pada anak dalam proses pembelajaran saat dirumah.
- e. Bagi peneliti: Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan penelitian tentang media puzzle sebagai stimulasi kemampuan pemecahan masalah pada anak.

1.5. Sistematika Organisasi Skripsi

Adapun sistematika pembahasan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan.

BAB II Kajian teori terdiri dari kajian teori yang dibahas pada bab ini mengenai kemampuan pemecahan masalah, media puzzle serta penelitian terdahulu yang relevan

BAB III Metode penelitian terdiri dari pendekatan penelitian, metode, Teknik pengumpulan data, Teknik analisis data, Instrumen Penelitian.

BAB IV Hasil dan pembahasan penelitian terdiri dari hasil penelitian dan pembahasan penelitian tentang kemampuan pemecahan masalah pada anak usia 5-6 tahun di TKS Islam Amanah Kota Serang

BAB V Penutup terdiri dari simpulan hasil penelitian dan saran, serta bagian akhir yaitu referensi, lampiran

Sari, 2024

IMPLEMENTASI KEGIATAN BERMAIN PUZZLE KARDUS SEBAGAI STIMULASI KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH ANAK DI TKS ISLAM AMANAH KOTA SERANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

