

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengendalian diri kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. (Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas).

Menurut undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 BAB II Pasal 3, yaitu Pendidikan nasional yang berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan 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.

Masa anak usia dini merupakan masa emas perkembangan, banyaknya pengalaman yang diperoleh anak melalui panca indera akan membuat otaknya menjadi subur dan berkembang. Kualitas otak anak dipengaruhi oleh faktor kesehatan, gizi, dan stimulasi atau rangsangan yang diterima anak

setiap hari melalui panca inderanya. Rangsangan yang diterima oleh program PAUD membuat anak siap mengikuti pendidikan selanjutnya.

Menurut Biechler dan Snowman (1993) yang dimaksud dengan pendidikan anak usia dini prasekolah adalah mereka yang berusia 3-6 tahun. Mereka biasanya mengikuti program prasekolah dan kindergarten, sedangkan di Indonesia, umumnya mereka mengikuti program tempat penitipan anak (3 bulan- 5 tahun) dan kelompok bermain (usia 3 tahun), sedangkan pada usia 4-6 tahun biasanya mereka mengikuti program taman kanak-kanak.

Pendidikan bagi anak usia dini juga dapat membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya, sehingga memiliki kesiapan yang optimal di dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan dimasa dewasa.

Maka dalam prinsip belajar untuk anak usia dini adalah bermain seraya belajar, belajar seraya bermain. Di dalam bermain anak memiliki kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan ekspresi perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. Selain itu bermain dapat membantu anak mengenal dirinya sendiri, orang lain, dan lingkungan anak dalam dunia bermain.

Menurut Catron dan Allen (1999:269-286), bermain dapat memenuhi kebutuhan anak untuk secara aktif terlibat dengan lingkungan, untuk bermain dan bekerja dalam menghasilkan suatu karya, serta untuk memenuhi tugas-tugas perkembangan kognitif lainnya. Selama bermain anak, anak menerima pengalaman baru, memanipulasi bahan dan alat, berinteraksi dengan orang lain dan mulai merasakan dunia mereka. Bermain menyediakan kerangka kerja untuk anak untuk mengembangkan pemahaman tentang diri mereka sendiri, orang lain, dan lingkungan. Bermain adalah awalan dari semua fungsi kognitif selanjutnya, oleh karenanya bermain sangat diperlukan dalam kehidupan anak-anak.

Dalam pendidikan anak usia dini terdapat metode pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan anak yaitu : Metode bermain . Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri, yang lebih ditekankan pada caranya dari pada hasil yang diperoleh dari kegiatan itu. Dengan demikian bermain merupakan berbagai macam bentuk kegiatan yang memberikan kepuasan pada diri anak yang bersifat non serius .

Dengan kemampuan kognitif anak dapat berpikir dan berinteraksi dengan orang lain. Anak usia dini, khususnya usia 5-6 tahun dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya , dari metode pembelajaran tersebut, peneliti lebih memfokuskan pada metode pemberian tugas dengan menggunakan media puzzle. Puzzle merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan kognitif anak, yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan puzzle berdasarkan pasangannya. kegiatan termudah yang bisa dilakukan oleh seorang anak, dan kegiatan yang seperti ini sangatlah bagus untuk perkembangan kognitif dan psikis anak. Dengan bermain puzzle, dapat merangsang imajinasi, memperbaiki emosional, memupuk keseimbangan, memberi kendali pada anak, melihat sisi positif dari pengalaman buruk, meningkatkan percaya diri, memupuk integritas, melatih memecahkan masalah, memperkaya empati, memperkaya toleransi, lebih sehat secara fisik, lebih sehat secara sosial, anak optimis, bisa meningkatkan kecerdasan akademik.

Perkembangan Kognitif dalam permainan puzzle merupakan salah satu aspek kognitif yang sangat penting dan dapat dilakukan di TK Kartika Siliwangi 39 Kota Serang . Dengan permainan puzzle dapat merangsang kognitif anak dan melatih dalam daya pikir anak bahkan mengembangkan pemahaman anak dalam belajar .

Berdasarkan observasi awal dilakukan di TK Kartika Siliwangi 39 Kota Serang menunjukkan beberapa anak dalam perkembangan kognitif nya masih belum optimal . Kondisi yang menunjukkan bahwa perkembangan kognitif yang kurang optimal dapat di pahami dari : 1) Kurang nya konsentrasi anak kepada pembelajaran , 2) Kurang nya daya tangkap anak dalam ucapan guru , 3) Kurang nya minat anak dalam belajar .

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas, maka yang menjadi rumusan masalah secara umum adalah masih banyaknya anak usia dini yang media pembelajaran nya masih kurang sehingga diperlukan cara yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini dengan melalui permainan puzzle. Adapun permasalahan secara khusus penelitian adalah sebagai berikut:

1. Apakah sistem permainan puzzle dapat menjadi alternatif media pembelajaran kemampuan kognitif anak ?
2. Bagaimana kemampuan kognitif anak dalam permainan puzzle ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- A. Untuk mengetahui sistem permainan puzzle yang menjadi alternatif media pembelajaran dalam mengasah kemampuan kognitif anak.
- B. Untuk mengetahui kemampuan kognitif anak dalam permainan puzzle.

PGPAUD UPI KampusSerang

Mariaty Situmorang, 2017

ANALISIS SISTEM PERMAINAN PUZZLE SEBAGAI ALTERNATIF PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK B TK KARTIKA SILIWANGI XIX 39 SERANG- BANTEN

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

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat penelitian secara teoretis

Penelitian ini dapat memperkaya konsep dan literatur dalam bidang pendidikan khususnya pendidikan anak usia dini.

2. Manfaat penelitian secara praktis

a. Bagi peneliti

Memberikan pengalaman sangat berharga dapat bekerjasama dengan guru dalam menyelesaikan masalah disekolah dan menambah wawasan untuk memperbaharui media pembelajaran dan memperbaiki pola pikir kedepan .

b. Bagi anak

Penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman anak dalam suatu konsep daya belajar. Anak dapat belajar sambil bermain dan permainan puzzle pada anak dapat meningkatnya hasil belajar pada anak usia dini. Begitu juga mengembangkan kemampuan kognitif anak yang logis dalam memecahkan masalah yang dihadapi di kehidupan sehari-hari baik sekarang dan masa mendatang.

c. Bagi guru

Guru mendapatkan pengetahuan tentang permainan puzzle sebagai media alternatif yang memang mudah di temui dan juga bermanfaat dalam rangka meningkatkan program pembelajaran kearah yang lebih baik.

d. Bagi sekolah

Meningkatkan kualitas pembelajaran dalam proses belajar mengajar khususnya dalam media pembelajaran dan perkembangan kognitif anak.