

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Taman Kanak-Kanak (TK) memiliki peranan yang besar dalam membantu meletakkan dasar bagi anak dalam mengembangkan moral, nilai-nilai agama, sosial emosional, konsep diri, disiplin dan kemandirian serta mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa dan seni. Penyelenggaraan pendidikan di TK bertujuan untuk memberikan berbagai pembiasaan pada anak. Pembiasaan sangat penting bagi anak diantaranya untuk mengembangkan sikap pengetahuan dan daya cipta. Hal tersebut bagi anak kelak akan sangat diperlukan dalam upaya menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya.

Perkembangan kognitif anak Taman Kanak-Kanak dipengaruhi banyak faktor diantaranya adalah kematangan fisik, pengalaman dan interaksi peserta didik dengan orang-orang disekitarnya. Anak yang aspek kognitifnya baik, akan dapat mengembangkan proses berfikir, merespon objek dilingkungannya dan merefleksikan pengalamannya sehingga dibutuhkan kondisi dan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan kognitif anak dapat dicapai secara optimal diperlukan proses pembelajaran yang terencana dan sistematis agar pembelajaran yang diberikan lebih bermakna dan berarti bagi anak didik, mendorong keberanian dan merangsang anak mencari pengalaman baru untuk perkembangan dirinya secara optimal serta memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi serta belajar secara menyenangkan.

Perkembangan kognitif pada anak usia dini menjadi salah satu penentu dalam pengembangan kecakapan hidupnya dimasa yang akan datang. Dengan kecerdasan kognitif yang dimilikinya, permasalahan dalam kehidupan sehari-hari baik sederhana ataupun yang rumit akan bisa dipecahkan. Dengan hal tersebut maka perkembangan kognitif akan menjadi sangat penting dalam pembelajaran anak usia dini.

Adapun permasalahan yang menjadi kendala dalam perkembangan kognitif diantaranya adalah masih kurangnya kemampuan anak dalam beberapa konsep kognisi, khususnya pada TK Tunas Winaya ada anak yang belum berkembang dalam pola berhitung dan pola abjad. Terkadang anak kebingungan dalam membedakan huruf yang bentuknya hampir sama. Misalnya huruf “b dan d”. disamping itu pula, dalam konsep warna ada anak yang belum mampu menyebutkan nama warna-warna ketika ada pertanyaan dari guru.

Selain dalam konsep tersebut, dalam pemecahan masalah secara sederhana, misalnya dalam kegiatan menyusun lego, anak belum mampu membuat keseimbangan dalam membangunnya. Dalam menyebutkan sebab akibat dalam sains sederhana misalnya dalam kegiatan mencampurkan warna dan pelarutan air oleh benda-benda yang bisa larut.

Penyampaian pesan pembelajaran dari guru kepada siswa, biasanya menggunakan alat bantu mengajar (*teaching aids*) berupa gambar, model, atau alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman konkrit, motivasi belajar, serta mempertinggi daya serap atau yang kita kenal sebagai alat bantu visual.

Pada kenyataannya media pembelajaran masih sering terabaikan dengan berbagai alasan, antara lain : terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulit mencari media yang tepat, tidak tersedianya biaya, dan lain-lain. Berdasarkan hasil observasi di TK PGRI Tunas Winaya Kecamatan Salawu Kabupaten Tasikmalaya media yang tersedia masih kurang.

Media yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar tidak harus diadakan dengan membeli, akan tetapi dapat dibuat dengan memanfaatkan bahan yang ada dilingkungan sekitar. Semua sarana dan bahan yang ada dilingkungan sekitar dapat digunakan sebagai sumber belajar mengajar di taman kanak-kanak. Pengajar di taman kanak-kanak diharapkan untuk lebih kreatif dalam membuat dan menciptakan sendiri sarana yang diperlukan dalam pembelajaran bahkan dengan kreatifitasnya seorang pendidik diharapkan dapat melakukan proses daur ulang dengan menggunakan bahan bekas dan menjadikannya media yang menarik dan bermanfaat untuk anak, yang tentu saja dengan memperhatikan tahap perkembangan.

Banyak jenis media yang dapat digunakan untuk taman kanak-kanak, yaitu media audio, visual, dan audiovisual. Dari ketiga jenis media tersebut anak akan menggunakan fungsi panca inderanya, dan akhirnya akan mengembangkan berbagai aspek kecerdasan. Media audio yang dapat digunakan anak taman kanak-kanak misalnya *tape recorder*, dan lain sebagainya. Media visual misalnya buku majalah, gambar-gambar binatang, puzzle dan lainnya. Adapaun media audiovisual misalnya televisi, gambar-gambar animasi dan lainnya.

Dari berbagai media yang ada, salah satu media yang dapat dibuat oleh guru sendiri adalah puzzle. Puzzle merupakan permainan menyusun kepingan gambar sehingga menjadi sebuah gambar yang utuh. Permainan ini tentu permainan yang sudah dikenal semua orang, bahkan mungkin diseluruh dunia. Dengan puzzle, anak taman kanak-kanak belajar memahami konsep bentuk, warna, ukuran dan jumlah. Memasang kepingan puzzle berarti mengingat gambar utuh, kemudian menyusun komponennya menjadi sebuah gambar benda. Bermain puzzle melatih anak memusatkan pikiran karena ia harus berkonsentrasi ketika mencocokkan kepingan-kepingan puzzle. Selain itu, permainan ini meningkatkan keterampilan anak dalam menyelesaikan masalah sederhana.

Penggunaan media puzzle dalam pembelajaran akan mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan (PAKEM). Bahan pelajaran yang disampaikan bersama dengan media pembelajaran menjadikan peserta didik seolah-olah bermain sehingga dalam proses belajar lebih menyenangkan. (Mulyasa, 2006 : 35).

Berdasarkan dari latar belakang masalah tersebut, penulis menganggap penting untuk mengadakan penelitian mengenai penggunaan media puzzle untuk meningkatkan kognitif anak taman kanak-kanak di TK PGRI Tunas Winaya kecamatan Salawu. Sesuai dengan pertimbangan itu, maka penulis menuangkan pemikiran pada sebuah judul penelitian " **PEMANFAATAN PUZZLE DALAM PENGEMBANGAN KOGNITIF ANAK TAMAN KANAK-KANAK** " (Studi Deskriptif di kelompok B TK PGRI Tunas Winaya Kecamatan Salawu Kabupaten Tasikmalaya).

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimanakah meningkatkan kognitif anak Taman Kanak-Kanak di TK PGRI Tunas Winaya Kecamatan Salawu melalui media puzzle?" Berdasarkan rumusan masalah tersebut pertanyaan penelitian yang diajukan adalah :

1. Bagaimana kemampuan kognitif anak Taman Kanak-Kanak di kelompok B TK PGRI Tunas Winaya sebelum penerapan media puzzle?
2. Bagaimana langkah-langkah penggunaan media puzzle untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak Taman Kanak-Kanak di kelompok B TK PGRI Tunas Winaya?
3. Bagaimana peningkatan kemampuan kognitif dikelompok B TK PGRI Tunas Winaya Kecamatan Salawu setelah menggunakan media puzzle?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang akan dicapai yaitu:

1. Mengetahui kemampuan kognitif anak Taman Kanak-Kanak di kelompok B TK PGRI Tunas Winaya sebelum penerapan metode puzzle.
2. Mengetahui penggunaan media puzzle untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak Taman Kanak-Kanak di kelompok B TK PGRI Tunas Winaya.
3. Mengetahui peningkatan kognitif anak Taman Kanak-Kanak setelah menggunakan media puzzle di kelompok B TK PGRI Tunas Winaya.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dari penelitian ini, yaitu manfaat bagi kepentingan teoritis dan kepentingan praktis. Untuk lebih jelasnya kedua manfaat ini penulis uraikan sebagai berikut :

1. Bagi siswa
 - a. Menggali dan memunculkan potensi siswa sehingga dapat menjadi bibit unggul untuk kehidupan di masa yang akan datang baik bagi yang bersangkutan atau siswa maupun keluarganya, masyarakat, bangsa dan negara.
 - b. Memberikan pengalaman yang sangat berharga dalam hal pengembangan potensi minat dan bakat melalui pembelajaran yang menyenangkan.

- c. Sebagai wahana dan fasilitas untuk meningkatkan kognitif siswa dalam pembelajaran.
2. Bagi guru
 - a. Mengadakan inovasi pembelajaran dalam bentuk pendekatan pembelajaran alternatif yang inovatif dan mampu meningkatkan kognitif siswa.
 - b. Menambah wawasan guru tentang pembelajaran yang diminati siswa di Taman kanak-Kanak (TK)
 - c. Memberi masukan untuk meningkatkan dan mengembangkan kemampuan profesionalisme dalam menyelenggarakan proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas.
 - d. Memberikan pengalam berupa mengatasi permasalahan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK).
 3. Bagi Sekolah
 - a. Temuan-temuan penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan untuk memperbaiki mutu pengajaran sesuai tuntutan kurikulum.
 - b. Bahan dalam supervisi klinis untuk meningkatkan proses pembelajaran yang dilakukan guru kelas dan memotivasi guru lain untuk melakukan PTK.

E. Sistematika Pembahasan

Sebagai sistematika pembahasan dalam penelitian tindakan kelas ini, penulis susun sebagai berikut :

Bab I, terdiri dari pendahuluan yang terbagi dalam beberapa sub bab diantaranya : latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, asumsi, lokasi dan objek penelitian, metode penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab II, terdiri dari landasan teoritis mengenai kemampuan dan perkembangan kognitif anak Taman Kanak-kanak dan media puzzle.

Bab III, terdiri dari prosedur penelitian yang terbagi dalam beberapa sub bab, diantaranya: metodologi penelitian, teknik dan alat pengumpul data, prosedur pengumpulan data, dan prosedur pengolahan data, dan subjek penelitian.

Bab IV, terdiri dari hasil temuan dalam penelitian yang terbagi dalam sub bab, diantaranya: gambaran umum lokasi penelitian, pelaksanaan tindakan, dan analisis pelaksanaan tindakan.

Bab V, terdiri dari kesimpulan hasil pembahasan dan saran-saran atau rekomendasi.

