

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Usia dini merupakan usia emas untuk menyerap berbagai ilmu dalam beberapa bentuk materi, termasuk membaca dan berhitung. Namun, orang tua, tenaga pendidik, atau orang dewasa lainnya harus memberikan materi yang dekat dengan kehidupan dan lingkungan anak melalui pendekatan bermain sehingga selalu menyenangkan bagi anak. Setiap anak itu unik masing-masing mempunyai kepribadian yang khas, tidak ada yang sama walaupun kembar (Aqib, 2011: 2).

Perlakuan terhadap anak usia kurang dari enam tahun atau sebelum masuk SD sebaiknya lebih sarat dengan rangsangan berupa permainan. Permainan yang sarat rangsangan bertujuan menyeimbangkan otak kiri yang berhubungan dengan kemampuan berlogika dan otak kanan yang berkaitan dengan kemampuan berimajinasi. Permainan bisa berupa gerakan, bunyi-bunyian, warna-warni, maupun suasana yang menyenangkan bagi anak tanpa banyak perintah (Aqib, 2011: 7-8).

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan suatu proses pembinaan awal untuk tumbuh kembang anak secara menyeluruh yang tepat dan benar agar anak memiliki kesiapan yang optimal dalam memasuki pendidikan dasar. Dalam pembinaan awal ada beberapa upaya agar anak memiliki kesiapan yang optimal seperti adanya stimulasi khususnya secara intelektual, adanya pemeliharaan kesehatan dengan pemberian nutrisi, dan penyediaan kesempatan-kesempatan yang luas untuk mengeksplorasi dan belajar secara aktif. Dengan beberapa upaya yang dilakukan anak mendapatkan berbagai pengalaman dari beberapa upaya yang telah dilakukan dan dapat dijadikan sebagai proses pembinaan awal untuk tumbuh kembang anak secara menyeluruh yang tepat dan benar (Aqib, 2011: 13-14).

Otak manusia terdiri atas dua belahan, belahan otak kiri berfungsi untuk berpikir rasional, analisis, berurutan, dan saintifik seperti membaca, berbahasa, dan berhitung. Sedangkan pada belahan otak kanan manusia berfungsi untuk mengembangkan imajinasi dan kreativitas. Bila pelaksanaan pembelajaran di PAUD memberikan banyak pembelajaran menulis, berhitung, dan membaca aja

maka akan mengakibatkan fungsi imajinasi pada belahan otak kanan terabaikan (Aqib, 2011: 18).

Pembebanan otak dengan pengetahuan hafalan dan latihan yang berlebihan pada belahan otak kiri mengakibatkan anak mudah mengalami stress yang berdampak pada perilaku negatif dalam perbuatannya, seperti menunjukkan sikap bermusuhan. Dalam usaha mengembangkan segenap kecerdasan anak, pembelajaran pada anak usia dini ditujukan pada pengembangan kedua belahan otak secara harmonis. Dengan begitu anak dapat mengembangkan kedua belahan otaknya sesuai dengan kemampuannya tanpa adanya pembebanan pada otak anak (Aqib, 2011: 18).

Kegiatan belajar dan bermain adalah dua hal yang sangat berkaitan erat. Dalam game, anak mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan proses pengembangan kemampuan kognitif dan sosial. Vygotsky (Setyawan, 2015: 12) mengemukakan dalam zona belajar bersama orang lain merupakan sebuah zona di mana ia dapat mengembangkan kemampuan kognitif dan sosialnya secara bersamaan.

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, terdapat beberapa aspek perkembangan yang dimiliki oleh anak usia dini yaitu perkembangan fisik, kognitif, motorik, bahasa, sosial-emosi dan seni. Pada masa ini seluruh perkembangan dan potensi yang dimiliki oleh anak dapat dikembangkan secara optimal, dan salah satu aspek perkembangan yang dapat dikembangkan yaitu perkembangan kognitif khususnya dalam hal kemampuan pemecahan masalah.

Memecahkan masalah yaitu cara seseorang mengajarkan dan merangsang dirinya untuk menganalisa dan melakukan sintesa dalam kesatuan struktur atau situasi di mana masalah itu berada atas inisiatif sendiri yang muncul dengan dorongan dalam diri seseorang tanpa adanya paksaan. Dengan cara ini seseorang menuntut kemampuan pada dirinya untuk dapat melihat sebab akibat diantara berbagai data, sehingga pada akhirnya dapat menemukan kunci pembuka masalahnya. Ketika pembuka masalah telah ditemukan maka seseorang telah

melakukan analisa dan sintesa dalam kesatuan struktur dengan baik (Watanabe, 2016).

Kemampuan pemecahan masalah diawali dari aktivitas fisik dan psikis yang dilakukan anak. Namun untuk memfungsikan aktivitas fisik dan psikis harus dilakukan stimulasi terlebih dahulu melalui aktivitas fisik untuk melihat langsung keadaan anak. Hal ini sejalan dengan pendapat Semiawan (2002) bahwa perkembangan kognitif terjadi ketika anak sudah membangun pengetahuan melalui eksplorasi aktif dan penyelidikan pada lingkungan fisik dan sosial di lingkungan sekitarnya yang dilakukan secara langsung oleh anak.

Penerapan pembelajaran menggunakan media *maze* mampu mengembangkan kemampuan memecahkan masalah di mana anak dapat mengambil keputusan, berfikir kritis, dan berfikir kreatif. Dengan begitu anak mulai mengembangkan kedua belahan otaknya tanpa adanya pembebanan melalui stimulasi secara intelektual pada suatu individu. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perkembangan kemampuan memecahkan masalah pada anak usia 5 tahun sebelum diterapkan permainan *maze*, mengetahui perkembangan kemampuan memecahkan masalah pada anak usia 5 tahun sesudah diterapkan permainan *maze*, dan untuk mengetahui seberapa peningkatan perkembangan kemampuan memecahkan masalah pada anak usia 5 tahun sesudah diterapkan permainan *maze*.

Berdasarkan hasil referensi teori yang relevan dengan permasalahan yang ditemukan di beberapa sekolah TK, dan lingkungan masyarakat mengenai orientasi sebelum pembelajaran di sekolah yang ada pada lingkungan masyarakat mengenai perkembangan kognitif sudah diterapkan selain kemampuan memecahkan masalah. Dalam hal ini, kemampuan memecahkan masalah dapat di stimulasi kembali agar anak dapat mengembangkan kemampuan memecahkan masalah secara optimal. Dengan adanya stimulasi kembali yang dilakukan pada anak diharapkan dapat mendukung tumbuh kembang anak secara menyeluruh dan optimal pada anak.

Dari pernyataan hasil referensi teori yang relevan dengan permasalahan yang ditemukan yang ada di atas, ada beberapa solusi yang dapat diberikan untuk menstimulasi anak agar dapat mengembangkan kemampuan memecahkan

masalah berjalan secara optimal, seperti diberikannya media permainan *maze* sebagai salah satu media untuk mengembangkan kemampuan anak dalam mengoptimalkan kemampuan pemecahan masalah. Memberikan anak motivasi dan rasa percaya terhadap anak dari orang tua, guru/ orang dewasa lainnya bahwa anak mampu dalam memecahkan masalahnya di dalam berbagai kegiatan baik secara sendiri maupun berkelompok. Dengan begitu anak akan tumbuh dan berkembang secara normal tanpa terjadinya suatu keterlambatan dalam tumbuh kembangnya sehingga anak tidak akan merasa ragu dan dapat percaya akan dirinya dalam menyelesaikan masalah yang sedang ia hadapi baik itu masalah sederhana maupun rumit.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1.2.1 Bagaimana perkembangan kemampuan memecahkan masalah pada anak usia 5 tahun sebelum diterapkan permainan *maze*?
- 1.2.2 Bagaimana perkembangan kemampuan memecahkan masalah pada anak usia 5 tahun sesudah diterapkan permainan *maze*?
- 1.2.3 Bagaimana peningkatan perkembangan kemampuan memecahkan masalah pada anak usia 5 tahun sesudah diterapkan permainan *maze*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1.3.1 Untuk mengetahui perkembangan kemampuan memecahkan masalah pada anak usia 5 tahun sebelum diterapkan permainan *maze*
- 1.3.2 Untuk mengetahui perkembangan kemampuan memecahkan masalah pada anak usia 5 tahun sesudah diterapkan permainan *maze*
- 1.3.3 Untuk mengetahui seberapa peningkatan perkembangan kemampuan memecahkan masalah pada anak usia 5 tahun sesudah diterapkan permainan *maze*

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat penelitian secara teoritis

Manfaat umum dari penelitian ini adalah untuk menambah keilmuan dalam bidang pendidikan. Secara khusus manfaat dari penelitian ini adalah untuk menambah pengetahuan anak menjadi lebih tahu proses penerapan permainan *maze* dalam memecahkan masalah, anak dapat mengembangkan kemampuan memecahkan masalah sebelum diterapkan dan saat permainan *maze* diterapkan. Penelitian ini dapat dijadikan bahan refleksi dan perbaikan bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan kemampuan memecahkan masalah sehingga dapat menghasilkan temuan yang lebih mendalam.

1.4.2 Manfaat penelitian secara praktis

1.4.2.1 Bagi anak

Penelitian ini memberikan manfaat kepada anak sebagai sasaran utama. Adapun manfaat dari penelitian, kesulitan anak mengenai kemampuan memecahkan masalah dalam belajar pun dapat terbantu sehingga hasil yang diharapkan dapat dicapainya.

1.4.2.2 Bagi Orang Tua

Orang tua akan belajar dengan ilmu yang baru dan dapat menstimulasi anaknya dengan mengembangkan kemampuan memecahkan masalah melalui permainan *maze* pada anak agar anak dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan usianya.

1.4.2.3 Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi sumber referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti hal yang sama, memberikan tolak ukur dan pandangan untuk peneliti selanjutnya.