

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak Usia Dini berumur 0-6 tahun merupakan salah satu individu yang mengalami proses perkembangan dan pertumbuhan yang cepat, pendidik dan orang tua sudah semestinya memberikan stimulasi atau rangsangan kepada anak untuk memasuki pendidikan selanjutnya. Pada masa usia emas (*golden age*) sebaiknya kita tanamkan pendidikan yang tepat. Pendidikan tidak hanya berfungsi untuk memberikan pengalaman saja, tapi yang lebih penting yaitu memberikan stimulus proses pembelajaran yang tepat. Uraian di atas menjelaskan sangat penting sehingga pada tahap ini dibutuhkan kesadaran bagi semua pihak agar keberhasilan PAUD tercapai dengan baik. Masa *golden age* ini merupakan masa kritis pada tahap kehidupan manusia, sehingga menentukan perkembangan selanjutnya. Yamin dan Sanan (2010) mengatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah dasar dari pendidikan anak selanjutnya atau disebut *window of oppportunity* (jendela pembuka dunia) anak akan menemukan permasalahan dan tantangan yang dihadapinya. Memahami permasalahan dan tantangan yang dihadapi anak, maka orang tua maupun guru harus paham dan mengerti setiap perubahan yang dialami oleh anak.

Aspek perkembangan anak usia dini meliputi agama-moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni. Dari ke enam aspek tersebut salah satu perkembangan yang perlu diperhatikan pendidik maupun orang tua yaitu aspek kognitif. Gardner (Utami, 2017) mengemukakan kognitif atau intelegensi merupakan pemikiran yang digunakan dengan baik dan cepat oleh seseorang untuk mengatasi kondisi dan memecahkan masalah tersebut. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2015) mengatakan ada tiga aspek kognitif yaitu belajar dan pemecahan masalah, yaitu kemampuan pemecahan masalah yang paling sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Kedua, berpikir logis, di mana mencakup berbagai perbedaan, berencana, pola, berinisiatif, klasifikasi dan mengenal sebab - akibat. Ketiga berpikir simbolik, di mana seseorang dapat kemampuannya untuk mengenali baik itu konsep-konsep bilangan. Kemampuan kognitif ini dikategorikan yaitu menjadi perkembangan kognitif pengetahuan

Adelra Yuriansa, 2021

KEMAMPUAN PROBLEM SOLVING PADA ANAK USIA DINI MELALUI BERMAIN POLA (PATTERN) DI PAUD ARRASYID KAJHU KECAMATAN BAITUSSALAM, ACEH BESAR

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

seseorang tentang sains dan pengetahuan umum, pengetahuan tentang konsep bentuk, warna, pola dan ukuran, konsep huruf dan bilangan, serta pengetahuan tentang lambang bilangan. Piaget (2007) mengatakan perkembangan kognitif itu adalah penggunaan istilah yang tergolong dari suatu pemahaman penangkapan makna, persepsi, imajinasi, penalaran, dan penilaian.

Dari sekian banyak kemampuan kognitif, kemampuan yang harus dikembangkan oleh orang tua maupun pendidik sejak usia dini adalah kemampuan *problem solving*. Kemampuan ini di mana anak dapat mengembangkan kemampuan berpikirnya maupun kreativitas dalam pemecahan masalah, dan anak masih memerlukan seseorang baik itu pendidik maupun orang dewasa untuk menerapkan di kehidupan sehari-harinya. Menurut Britz (Sanusi, 2020) *problem solving* merupakan suatu pijakan yang paling pertama yang harus dikembangkan, didorong, dihargai, dan diberikan dorongan kepada anak karena *problem solving* pasti akan ada dalam kehidupan sehari-harinya. Menurut Ahmadi (2005) *Problem solving* adalah proses intelektual pada anak usia dini ketika mereka bertemu dengan suatu masalah dan kemudian muncul pemecahan masalah yang berupa suatu keputusan perbuatan dan pemikiran oleh anak. Apabila anak tidak memiliki solusi atau titik temu maka mereka akan memikirkan kembali dari pertama untuk mendapatkan suatu pemahaman dari problem yang akan dihadapi oleh anak.

Masalah yang dihadapi orang dewasa dan anak sangat tidak sama dan jauh berbeda, tapi anak usia dini juga harus mempunyai kemampuan *problem solving* yang dapat membantu anak dalam menyelesaikan permasalahannya, dan kemampuan anak pun terus berkembang. Kemampuan *problem solving* pada anak usia dini yang bertujuan bertujuan untuk mengatasi persoalan dan permasalahan dalam kehidupan mereka sehari-hari. *Problem solving* tidak hanya mengatasi permasalahan dalam kehidupan sehari-hari saja, tetapi juga dapat mengeksplorasi anak baik itu mengerjakan tugas di sekolah maupun pada saat di rumah. Kemampuan *problem solving* berbeda-beda pada setiap perkembangan dan sesuai dengan tahapan usianya (Lesari, 2020).

Keterampilan *problem solving* berkaitan proses berpikir anak, bagaimana anak paham dengan dunianya, memahami, kemampuan anak dalam mengingat, memecahkan masalah, dan membuat suatu keputusan. Kemampuan *problem solving* hal yang utama yang harus diperhatikan dalam diri anak, pada saat anak melakukan proses pembelajaran dan bermain, di mana anak bertemu dengan permasalahan-permasalahan kecil yang mereka pecahkan sendiri dan anak akan menyelesaikan masalah atau tugas yang diberikan oleh gurunya di sekolah. Nadila (2020) *problem solving* memerlukan kesanggupan anak dalam proses berpikir, sekolah dapat mengembangkan kemampuan *problem solving* ini dan memberikan materi pembelajaran agar anak dapat berpikir kritis serta dapat memecahkan suatu masalah.

Sesuai dengan karakteristik cara belajarnya, kemampuan *problem solving* pada anak usia dini yaitu dengan kegiatan bermain. Piaget (Bobik, 2016) pentingnya bermain adalah sebuah wahana yang sangat penting bagi anak dalam perkembangan berpikirnya. Bermain suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak usia dini di mana anak dapat mengembangkan kemampuan sosial-emosional, kognitif, fisik motorik, bahasa, dan seni. Bermain suatu kebutuhan yang paling dasar dan penting dimiliki oleh anak usia dini dan anak dapat mengenal lingkungannya (Montalalu, 2006). Setiap anak memiliki keinginan untuk bermain, untuk anak bermain tersebut adalah kebutuhan yang penting untuk belajar mengenal lingkungan. Aktivitas bermain membuat anak merasa senang dan pada saat mereka bermain tanpa disadari di sana mereka menyerap berbagai hal untuk perkembangannya. Yuhariati (2016) menjelaskan bermain merupakan aktivitas yang dilakukan anak secara terus menerus sehingga memunculkan kebahagiaan dan kepuasan tersendiri pada anak. Melalui kegiatan bermain anak dapat mempelajari dari suatu hal, di mana anak dapat mengenal aturan, bersosialisasi, bekerja sama, toleransi, menata suatu emosi, dan anak dapat menjunjung tinggi sportivitas (Mulyasa, 2014). Latif (2014) dengan bermain anak belajar artinya anak yang belajar adalah anak yang bermain dan sebaliknya anak yang bermain adalah anak yang sedang belajar. Banyaknya variasi dan beragamnya media permainan maka pengetahuan dan pengalaman anak semakin bertambah serta banyaknya hal-hal baru yang mereka temui.

Adelfa Yuriansa, 2021

KEMAMPUAN PROBLEM SOLVING PADA ANAK USIA DINI MELALUI BERMAIN POLA (PATTERN) DI PAUD ARRASYID KAJHU KECAMATAN BAITUSSALAM, ACEH BESAR

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

Salah satu permainan yang dapat mengembangkan *problem solving* pada anak usia dini adalah dengan bermain pola. Bermain pola (*patterning*) susunan rangkaian benda-benda, gerakan, bagian-bagian, suara, dan warna yang dapat diulang (Sujiono, 2007). Pembelajaran konsep pola harus disesuaikan dengan tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini. Menurut Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) Nomor 137 tahun 2014, umur 5-6 tahun di mana anak sudah dapat memecahkan suatu *problem* yang sangat sederhana sederhana dalam kehidupan sehari-harinya dengan cara yang mudah dan dapat diterima di lingkungannya, menggolongkan benda berdasarkan warna, dan ukuran, mengenal pola abc-abc, dan mengurutkan suatu benda yang ukurannya dari paling kecil hingga paling besar dan juga sebaliknya. Ada banyak cara untuk mengenalkan pola pada anak tapi tidak menghilangkan unsur bermain, bahwa yang dapat kita ketahui anak usia dini belajar melalui bermain.

Kemampuan mengenal pola merupakan bentuk logis dari *problem solving* dengan mengenal pola kemampuan berfikir anak dapat berkembang dengan media pembelajaran yang menarik anak mengamati, mengumpulkan dan mengurutkan (Masyithoh, 2015). Misalnya, dalam sehari anak menceritakan rutinitasnya, anak bermain menyusun beberapa benda lebih dari dua kategori baik itu dalam bentuk ukuran, warna, objek lainnya. Contohnya anak menyusun suatu benda berdasarkan warna hijau-biru-kuning, hijau-biru-kuning, atau benda berdasarkan bentuknya bulat-persegi-segi empat, bulat-persegi-segi empat. Begitu juga dengan benda berdasarkan ukuran. Warren dan Cooper (Timbul, 2016) anak dapat bereksplorasi ketika bermain pola dan anak dapat memahami suatu konsep hubungan dan kemampuan berpikir anak berkembang. Konsep pola dapat dikenalkan melalui kegiatan yang sederhana dan menyenangkan sehingga anak dapat memahami konsep pola dengan baik. Anak setiap hari melakukan aktivitas dengan berbagai kegiatan, *problem solving* yang sedang anak hadapi biasanya anak akan menemukan kesulitan atas apa yang dialami oleh mereka saat itu juga. Dari bermain pola (*pattern*) ini mereka akan memecahkan suatu masalah dan menemukan solusi pada saat kegiatan bermain.

Di lihat dari penelitian sebelumnya yang memaparkan tentang kemampuan *problem solving* pada kegiatan bermain pola anak usia dini lebih banyak berfokus pada pengenalan pembelajaran matematika pada anak (Yuhatriati, 2018). Penelitian Utami (2017) kegiatan bermain pola dilihat pada perkembangan kognitif anak usia dini. Adapun penelitian Maharani (2017) yaitu tentang bermain pola (*pattern*) dengan kegiatan meronce dengan diterapkan metode bermain sambil belajar untuk melihat fisik motorik anak usia dini. Selain itu penelitian yang berfokus pada model pembelajaran sentra dan kelompok untuk melihat *problem solving* pada anak (Dewi, 2020). Penelitian tentang bermain pola telah banyak dilakukan dalam berbagai perspektif. Untuk itu penelitian ini berusaha memotret dari sisi yang lain sehingga berbeda dari penelitian yang sebelumnya.

Adapun perbedaan dalam hal kebaruan dan keunikan dari penelitian ini menggali lebih dalam bagaimana kemampuan *problem solving* anak dalam bermain pola (*pattern*) sehingga anak dapat memecahkan masalah dan menemukan solusi dalam menyelesaikan tugasnya sendiri, anak dapat menyelesaikan problemnya baik itu secara individu atau kelompok untuk ia pecahkan secara bersama-sama maupun sendiri dalam kehidupan sehari-hari pada saat anak melakukan kegiatan bermain dan belajar di sekolah maupun di rumah.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik melakukan penelitian dengan Judul: **"Kemampuan *Problem Solving* pada Anak Usia Dini melalui Bermain Pola (*Pattern*) di PAUD Arrasyid Kajhu Kecamatan Baitussalam, Aceh Besar"**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana bentuk *problem solving* pada anak usia dini melalui kegiatan bermain pola (*pattern*)?
2. Bagaimana tahapan-tahapan *problem solving* pada anak usia dini melalui bermain pola (*pattern*)?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini :

1. Untuk mengetahui bentuk *problem solving* pada anak usia dini melalui kegiatan bermain pola (*pattern*)
2. Untuk mengetahui anak mengatasi permasalahan-permasalahannya pada saat bermain pola (*pattern*)

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini adalah memberikan pengetahuan tentang kemampuan *problem solving* pada anak usia dini melalui bermain pola.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktisnya adalah:

- a. Bagi Anak

Anak dapat mengembangkan kemampuan *problem solving* melalui kegiatan bermain pola (*pattern*). Melalui kegiatan ini anak mampu memecahkan masalah dan menemukan solusi pada saat kegiatan bermain.

- b. Bagi Guru

Penelitian ini memberikan manfaat untuk menambah wawasan guru dalam mendesain kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dalam kegiatan bermain pada anak usia dini.

- c. Bagi Lembaga PAUD

Bagi lembaga bermanfaat untuk meningkatkan mutu pendidikan melalui pembelajaran mengembangkan *problem solving* anak melalui kegiatan bermain pola.

1.5 Struktur Organisasi Penelitian

Struktur organisasi dalam penulisan ini dibagi ke dalam lima bab yang rangkuman pembahasannya adalah sebagai berikut:

BAB I akan membahas mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini, tujuan penelitian, manfaat penelitian.

BAB II akan membahas mengenai kajian-kajian pustaka mengenai karakteristik perkembangan anak usia dini, tahapan-tahapan perkembangan kognitif pada AUD, karakteristik perkembangan kognitif anak usia dini, faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif AUD, ciri-ciri model *problem solving*, kemampuan kognitif dan kemampuan *problem solving* pada AUD, macam-macam pola pada pembelajaran AUD, macam-macam bentuk pola, keterampilan anak usia dini dalam bermain pola, indikator bermain pola pada AUD, faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan mengenal pola, upaya meningkatkan kemampuan mengenal pola pada AUD, kaitan pola antara *problem solving* pada AUD, kemampuan mengurutkan pola, konsep pola dan hubungan, konsep memilih dan mengelompokkan, tahapan-tahapan pemecahan masalah pada AUD, kemampuan *problem solving* anak usia dini dalam bermain pola, dan konsep matematika dengan bermain pola pada kemampuan *problem solving* AUD.

BAB III akan membahas tentang desain penelitian yang mencakup tentang desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, definisi istilah, teknik pengumpulan data, analisis data, dan isu penelitian.

BAB IV membahas mengenai pembahasan dan penjabaran tentang pertanyaan-pertanyaan di rumusan masalah yang didapatkan dari penelitian yang dilakukan penulis selama berada di tempat penelitian.

BAB V membahas tentang kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan penulis, implikasi dan rekomendasi untuk menambah wawasan pembaca dan sebagai bahan penelitian lebih lanjut.