

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan kognitif merupakan suatu konstruksi proses yang menggambarkan anak usia dini dari kemampuan mental yaitu perencanaan, pemikiran abstrak belajar cepat, pemecahan masalah, dan belajar berpengalaman yang dilakukan selama di lingkungan sekitar anak. Perkembangan kognitif anak usia dini dapat dilihat dari apa yang anak lakukan, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi pada diri anak.

Menurut Piaget (dalam Lestari, 2020 : 1), perkembangan kognitif didefinisikan sebagai perubahan kemampuan mental yang melibatkan pemecahan masalah atau *problem solving*. Menurut Syaodih (2018, hlm. 3), kemampuan *problem solving* pada anak yaitu berkaitan dengan bagaimana anak mendapatkan, memahami, dan berpikir pemahaman atas dunianya. Kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini meliputi keterampilan melakukan observasi, mengelompokkan, membandingkan, mengukur, mengkomunikasikan, melakukan eksperimen, menghubungkan, menyimpulkan dan menggunakan informasi.

Menurut piaget (dalam Suzanti, 2016 : 2) perkembangan kognitif adalah salah satu teori yang menjelaskan bagaimana anak yang beradaptasi dan menginterpretasikan objek di sekitarnya.

Ketika kemampuan *problem solving* anak terus berkembang, maka anak akan lebih baik dalam menyelesaikan konflik, mengelola hidupnya, dan menjadi individu yang lebih percaya diri. Menurut Lestari (2020, hlm. 107), menyatakan bahwa kemampuan *problem solving* pada anak usia dini bertujuan untuk membantu mengatasi persoalan dan permasalahan dalam kehidupan mereka sehari-hari. Kemampuan *problem solving* berbeda-beda pada setiap tahapan perkembangan sesuai dengan usia anak.

Menurut Anggraeni (2021, hlm. 5) adapun tahapan-tahapan dalam *problem solving* meliputi, menemukan masalah, identifikasi masalah, menemukan beberapa solusi, dan memilih solusi terbaik. Menurut Suwatra (2019, hlm. 12), pada tahap pra operasional, anak usia 5-6 tahun kemampuan *problem solving*nya sudah mulai berkembang namun belum maksimal, karena itu dibutuhkan bimbingan untuk mengembangkan kemampuannya. Beberapa contoh kemampuan *problem solving* yang mulai terlihat, pada usia 5-6 tahun antara lain: sudah dapat memecahkan masalah sendiri seperti: menentukan warna untuk mewarnai suatu objek dan mengelompokkan bentuk sesuai tempatnya. Kemudian pada tahapan ini juga menentukan *centering* (mengabaikan karakteristik lain), *centration* (beranggapan bahwa objek itu tetap sama meski objek itu berubah penampilan, sebagai contoh anak usia dini tidak tahu bahwa volume air akan tetap sama meski di masukkan ke dalam wadah cangkir yang bentuknya berlainan), dan *Operation* (anak usia dini mungkin mengetahui bahwa $4+2 = 6$, tetapi tidak tahu kebalikannya yaitu $6-2 = 4$).

Menurut Munawwirah (2021, hlm. 7), pentingnya kemampuan *problem solving* penting bagi anak usia dini karena dapat membantu anak mengatasi persoalan dengan baik, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi (misalnya anak akan mencari informasi hal yang sebelumnya tidak diketahui dan mencari jawabannya sendiri), anak mulai berkreasi saat bermain (misalnya: menggunakan potongan kertas untuk bermain masak-masakan), menyelesaikan permainan *puzzle*, *maze*, bowling yang lebih kompleks, dan mengelompokkan mainan sesuai jenisnya (misalnya mengelompokkan mainan kubus dan balok). Karena itu, penting bagi anak usia 5-6 tahun untuk meningkatkan kemampuan *problem solving*, agar di masa dewasa mereka dapat melatih diri agar semakin berani, menghilangkan keraguan saat proses pengambilan keputusan, dan mampu menjadikan permasalahan yang terjadi sebagai sebuah pembelajaran.

Menurut Lestari (2020, hlm. 5) menyatakan bahwa stimulasi perkembangan kognitif untuk meningkatkan kemampuan *problem solving* yaitu dengan melatih anak agar memiliki kemampuan daya ingat yang baik (misalnya: meningkatkan kemampuan mengingat anak dalam mendongeng), mengajari anak untuk

bertahan dari perasaan tidak menyenangkan (misalnya: ketika anak dijauhi oleh teman-temannya, orang tua perlu mengajari anak untuk berpikir penyebab anak dijauhi oleh teman-temannya), mengajari anak untuk berpikir, merencanakan, dan menilai kembali sebelum bertindak (misalnya: orang tua berdiskusi tentang rencana liburan, orang tua dapat menanyakan pada anak apa yang perlu disiapkan untuk liburan tersebut).

Menurut Utami (2017, hlm. 126) manfaat jangka panjang bagi anak usia dini apabila kemampuan *problem solving* berkembang antara lain anak menjadi lebih mandiri, tidak selalu bergantung pada orangtua untuk menyelesaikan masalah, anak lebih terlatih untuk menjadi kreatif karena selalu dibiasakan untuk menyelesaikan masalah dengan berbagai cara yang dapat dipikirkannya. Sebaliknya jika kemampuan *problem solving* tidak berkembang maka anak akan menunjukkan sikap seperti mudah terlibat dalam konflik, kesulitan saat mempelajari hal baru atau permainan baru, dan kesulitan memahami aturan permainan.

Menurut Watanabe (2007, hlm. 137), indikator Anak Usia Dini dengan kemampuan *Problem Solving* yang baik antara lain:

- a) Anak menyelesaikan masalah secara mandiri dan tidak bergantung pada orang lain, karena anak terlatih untuk menyelesaikan masalah dengan berbagai cara yang dipikirkannya.
- b) Kemampuan anak untuk membandingkan dan mengambil keputusan mengenai persamaan dan perbedaan suatu objek.
- c) Kemampuan anak untuk mengingat dan mengungkapkan kembali pengalaman berdasarkan interaksi individu anak dari pengalaman-pengalaman di kehidupan sehari-harinya.

Indikator tersebut tidak jauh berbeda apabila dibandingkan dengan indikator kemampuan *problem solving* orang dewasa seperti dikemukakan menurut Lestari (2020, hlm. 7), yaitu:

- a. Memberanikan diri dalam mengambil resiko
- b. Memiliki pola pikir yang tanggap untuk mengambil sebuah keputusan masalah

- c. Lebih tenang dalam menghadapi suatu masalah
- d. Menjadi seorang dewasa yang bijaksana dan tidak bergantung kepada orang lain untuk membantunya menyelesaikan masalah yang dihadapinya.

Di TK Kartika Siliwangi 39 terdapat beberapa anak yang kemampuan *problem solving*nya cenderung rendah, hal tersebut ditunjukkan lewat perilaku seperti: mudah menyalahkan orang lain (anak yang kemampuan pemecahan masalahnya rendah akan lebih mudah menuduh orang lain dari pada menerima kesalahannya sendiri), anak tidak mampu mengambil keputusan untuk dirinya sendiri karena beberapa anak merasa lebih nyaman jika keputusannya di tentukan oleh teman-temannya, anak tidak mampu memberikan solusi permasalahan karena beberapa anak cenderung tidak berani menyelesaikan masalah sendiri dan lebih bergantung pada guru atau orang tuanya.

Pendidik AUD di TK Kartika Siliwangi 39 selama ini memberikan stimulasi untuk mengoptimalkan perkembangan kognitif AUD melalui upaya peningkatan kemampuan *problem solving*, dengan cara menggunakan media APE berupa *puzzle*, maze, polisi-polisian, ular tangga dan sebagainya. Namun upaya-upaya tersebut belum membuahkan hasil sesuai harapan.

Pendidik AUD bertanggung jawab untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan dalam diri anak salah satunya perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif yang optimal dapat membawa terhadap peningkatan berbagai keterampilan pikiran seperti : berpikir kritis, kreativitas, dan *problem solving*. Terkait perkembangan keterampilan *problem solving*, upaya stimulasi yang dapat dilakukan pendidik PAUD salah satunya melalui permainan. Sebaliknya permainan yang dapat melatih daya ingat, konsentrasi, daya kreasi, serta pengambilan keputusan. Permainan bowling angka merupakan permainan yang dianggap sesuai untuk memfasilitasi pembelajaran keterampilan-keterampilan tersebut.

Menurut Hasan (2016, hlm. 87), permainan bowling angka menjadi permainan yang sederhana untuk meningkatkan kemampuan *problem solving* anak usia 5-6 tahun. Permainan bowling angka dapat meningkatkan kemampuan *problem solving* karena melibatkan gerak, dan daya pikir. Dengan demikian anak

memperoleh kemampuan dalam mengembangkan pengetahuan, sikap, keterampilan dengan cara bereksplorasi dan bereksperimen. Solusi dalam permainan bowling angka dengan mengatasi kelemahan dalam daya pikir dan memberikan edukasi mengenai pemecahan masalah.

Bowling merupakan permainan yang dimainkan dengan cara menggelindingkan bola khusus untuk merobohkan sejumlah gada/pin yang berderet, kemudian dapat ditata secara otomatis. Permainan bowling angka adalah variasi dari permainan bowling. Cara memainkannya dengan menggelindingkan bola plastik dengan menggunakan tangan, lalu diarahkan menuju pin yang akan dijatuhkan, dimana pin-pin tersebut sudah ditemplei dengan stiker angka 1-10. Setelah pin-pin tersebut terjatuh anak diminta menata kembali pin sesuai urutan angkanya. Dengan adanya metode bermain bowling angka ini diharapkan pembelajaran menjadi menyenangkan bagi anak sehingga anak tidak mudah bosan. Dengan melakukan kegiatan bermain ini dapat menstimulus kemampuan kognitif anak usia dini. Menurut Anggraeni (2021, hlm. 2) , permainan bowling angka ini dapat diaplikasikan pada pembelajaran anak usia 5-6 tahun. Namun permainan ini harus harus dimodifikasi agar aman dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Keuntungan lain dari permainan bowling angka yakni melatih motorik anak, salah satunya motorik kasar, melatih keseimbangan koordinasi mata dengan tangan serta dapat membangun hubungan sosial emosional sesama anak.

Dalam penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Maria Aulina (2018) dengan judul penelitian “Mengembangkan Permainan Bowling Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Di TK Mutiara Hati Tahun 2017/2018”, diketahui bahwa permainan bowling adalah, permainan yang dimainkan dengan cara menggelindingkan bola ke arah pin telah disusun yang berjumlah 10 pin yang dapat melatih kemampuan motorik kasar anak dalam hal ini kekuatan gerak, keterampilan melempar dan keseimbangan anak. Pengembangan kemampuan fisik motorik terutama motorik kasar di Taman Kanak-Kanak pada dasarnya sangat identik dengan kegiatan pembelajaran melalui bermain, sehingga pemberian rangsangan hendaknya juga dilakukan

melalui proses pembelajaran yang dirancang dengan menggunakan permainan agar dapat menciptakan kenyamanan dan kemudahan bagi anak usia dini. Berdasarkan hasil penelitian bahwa Perkembangan motorik kasar yang dicapai oleh anak kelompok B TK Mutiara Hati dapat meningkat dilihat dari presentase pada tiap tahap pengembangan yaitu: optimalisasi aktivitas bermain bowling pada pengembangan I presentasinya mencapai 51%, pada tahap pengembangan II presentasinya mencapai 69%, dan pada tahap III presentase skornya mencapai 85% dengan kriteria “berkembang sesuai harapan”.

Sementara itu, penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Lina Dani Lestari (2020) dengan judul “Pentingnya Mendidik Problem Solving Pada Anak Melalui Bermain”, mengungkapkan bahwa bermain adalah dunia anak yang merupakan masa keemasan untuk membangun karakter anak. Menggunakan permainan juga lebih mengasyikkan dan membuat anak tidak merasa tertuntut dan tertekan dalam menerima pembelajaran, pendidik juga bisa memanfaatkan media bermain anak sebagai tempat pembelajaran tersebut, seperti dengan cara bercerita atau pada kejadian sehari-hari. Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa kegiatan bermain berhasil meningkatkan kemampuan kognitif anak karena melatih anak untuk dapat menyelesaikan masalahnya sendiri tanpa bantuan orang lain dengan cara yang sangat menyenangkan dan tanpa memberikan beban pada anak yaitu dengan bermain.

Dalam penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Badri Munawwirah (2021) dengan judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Solving* Dengan *Puzzle* Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 tahun”, diketahui bahwa kemampuan anak dalam memecahkan masalah (*problem solving*) dapat meningkatkan kemampuan kognitifnya baik dalam kemampuan berfikir maupun kreativitasnya. Berdasarkan hasil penelitian bahwa terungkap adanya peningkatan pada kemampuan kognitif anak yang diberi perlakuan model pembelajaran *problem solving* dengan *puzzle* dimana kemampuan kognitif anak pada kelompok B sebelum diberi perlakuan model pembelajaran *problem solving* dengan *puzzle*, dimana perkembangan kognitif anak pada kelompok B sebelum diberi perlakuan model pembelajaran *problem solving* dengan *puzzle*

berada pada kategori belum berkembang dan setelah diberi perlakuan perlakuan model pembelajaran *problem solving* dengan puzzle berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan, artinya terjadi peningkatan yang signifikan dalam kemampuan kognitif anak dengan demikian pengaruh penerapan model pembelajaran *problem solving* dengan puzzle terhadap kemampuan kognitif anak.

Berdasarkan kajian terhadap beberapa penelitian terdahulu di atas, maka permainan bowling angka layak dicoba sebagai salah satu alternatif upaya mengembangkan kemampuan *problem solving* anak usia 5-6 tahun di TK Kartika Siliwangi 39. Oleh karena itu peneliti tertarik melakukan telaah secara lebih mendalam tentang upaya peningkatan kemampuan *problem solving* anak usia 5-6 tahun, Melalui penelitian berjudul “Meningkatkan Kemampuan *Problem Solving* Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Bowling Angka Di TK Kartika Siliwangi 39”.

B. Rumusan Masalah

Perkembangan kognitif berkaitan dengan perubahan dalam hal proses berpikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa terlibat Kemampuan *problem solving* komponen penting dalam perkembangan kognitif anak. Kemampuan *problem solving* perlu distimulasi dan ditingkatkan sejak dini, karena kemampuan tersebut berhubungan dengan kemampuan peserta didik untuk menghadapi berbagai masalah di masa depan.

Menurut Novita (2021), pada usia 5-6 tahun kemampuan *problem solving* anak ditandai dengan adanya kemampuan untuk menyelesaikan masalah secara mandiri karena anak berani menghadapi permasalahan, mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi karena anak mencari tahu dan menemukan hal yang baru, mampu mengidentifikasi penyebab, dan memunculkan solusi permasalahan secara mandiri. Namun, pada kenyataannya tidak semua anak dapat mengembangkan kemampuan *problem solving*nya dengan baik tanpa adanya stimulus yang tepat dari orang dewasa. Seperti yang terjadi di TK Kartika Siliwangi 39, dimana masih terdapat anak di kelompok B yang menunjukkan

kemampuan *problem solving* pada kategori rendah. Berbagai metode sudah digunakan untuk membantu mengembangkan kemampuan *problem solving* namun belum membuahkan hasil. Oleh karena itu dibutuhkan kajian terhadap suatu metode baru layak dicoba untuk kemampuan meningkatkan kemampuan *problem solving* anak usia dini di kelompok B TK Kartika Siliwangi 39.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses penerapan permainan bowling angka untuk meningkatkan kemampuan *problem solving* anak usia 5-6 tahun di TK Kartika Siliwangi 39?
2. Bagaimana hasil penerapan permainan bowling angka untuk meningkatkan *problem solving* anak usia 5-6 tahun di TK Kartika Siliwangi 39?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara lebih terperinci mengenai :

1. Proses penerapan permainan bowling angka untuk meningkatkan kemampuan *problem solving* anak usia 5-6 tahun di TK Kartika Siliwangi 39.
2. Hasil penerapan permainan bowling angka untuk meningkatkan kemampuan *problem solving* anak usia 5-6 tahun di TK Kartika Siliwangi 39.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini memiliki manfaat yaitu untuk memberikan informasi mengenai kemampuan *problem solving* anak usia dini dan penggunaan permainan bowling angka pada jenjang Taman Kanak-Kanak.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pendidik / Calon Pendidik

Bagi pendidik atau calon pendidik hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki dan menyempurnakan

proses dan hasil pembelajaran yang dilakukan selama ini, khususnya untuk pembelajaran yang bertujuan meningkatkan kemampuan *problem solving* anak usia 5 sampai 6 tahun.

b. Bagi Orang tua

Penelitian ini dapat dijadikan salah satu sumber informasi mengenai upaya untuk meningkatkan kemampuan *problem solving* anak usia 5-6 tahun sehingga orang tua dapat membantu anak mengembangkan kemampuan *problem solving*nya.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat membantu dan menjadi sebuah informasi untuk peneliti selanjutnya terkait hal-hal yang berhubungan dengan upaya peningkatkan kemampuan *problem solving* anak usia 5-6 tahun, serta penggunaan permainan bowling angka.