

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan anak usia dini sesuai dengan Permendikbud Nomor 146 Tahun (2014) pasal yang menegaskan bahwa PAUD diselenggarakan berdasarkan kelompok usia dan jenis layanannya. Di mana PAUD untuk usia sejak lahir sampai dengan usia enam tahun terdiri dari Taman Penitipan Anak dan Satuan PAUD sejenis (SPs). Usia 2-4 tahun terdiri dari kelompok bermain (KB) dan usia 4-6 tahun terdiri dari TK/RA/Bustanul Athfal (BA). Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, (2003) sebagaimana disebutkan bahwa PAUD merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui stimulasi pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan belajar dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, baik pendidikan secara formal di sekolah maupun nonformal.

Nasution dalam Novitasari & Fauziddin, (2021) mengemukakan bahwa anak usia 0-8 tahun adalah masa *golden age* atau masa keemasan, sehingga anak usia dini sangat membutuhkan stimulasi yang disesuaikan dengan tahapan perkembangannya serta menyelaras dengan karakteristik masing-masing anak. Qudsyi dalam Novitasari & Fauziddin, (2021) menjelaskan penting untuk dipahami bahwa proses pembelajaran yang dilakukan dalam PAUD harus mengarah pada karakteristik perkembangan anak usia dini dan segala sifat alami pada diri anak.

Perkembangan adalah suatu proses perubahan serta peningkatan kemampuan manusia. Proses pembaharuan yang terjadi dalam interaksi sosial secara dinamis dan terstruktur yang saling berpengaruh satu sama lainnya (Syarifin, 2017). Dalam proses pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini memiliki beberapa aspek dan capaian perkembangan sesuai kebutuhan anak pada setiap tahapan usianya. Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia No mor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, (2014) dijelaskan bahwa lingkup perkembangan disesuaikan dengan tingkat usia anak meliputi aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni. Keenam aspek tersebut sangat penting untuk dikembangkan sejak usia dini.

Salah satu aspek perkembangan yang harus dicapai oleh anak usia dini adalah aspek perkembangan kognitif anak. Novitasari, (2018) berpendapat kemampuan kognitif merupakan kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan suatu masalah, berkembangnya kemampuan kognitif ini akan mempermudah anak menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga dapat berfungsi secara baik dalam kehidupan sehari-hari. Anak usia dini sangat kaya akan pengetahuan sehingga perkembangan kognitif anak juga akan semakin pesat. Dalam mewujudkan hal tersebut perlu adanya pengelolaan suasana belajar yang mampu mengembangkan keterampilan anak dalam berpikir logis, kritis, kreatif, dan dapat memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari (Annisa, 2009).

Senada dengan hal tersebut, dalam Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 terdapat indikator perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun yang meliputi: 1) belajar dan pemecahan

masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru, 2) berpikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab-akibat, 3) berpikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu mempresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar.

Pemecahan masalah merupakan bagian penting bagi perkembangan kognitif anak terutama dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang mudah dan diterima sosial, menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam suasana yang baru, dan menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan), yang di mana kemampuan ini sesuai dengan tahap perkembangan pada anak usia 5-6 tahun (Sakina, 2019).

Beaty dan Wortham dalam Syaodih dkk., (2018) Pencapaian Perkembangan pemecahan masalah merupakan keterampilan berpikir dalam memecahkan masalah melalui pengumpulan informasi, menganalisis informasi, menyusun hasil informasi, memilih informasi dan menyimpulkan informasi yang akan menjadi suatu pemecahan masalah paling efektif. Selaras dengan itu, pemecahan masalah menurut Suharnan dalam Utami dkk., (2018) didefinisikan sebagai suatu aktivitas yang berhubungan dengan pemilihan jalan keluar atau jalan yang searah bagi tindakan dan perubahan kondisi pada saat ini (*present state*) menuju situasi yang diharapkan (*future state* atau *desired goal*).

Pemecahan masalah merupakan penting untuk dimiliki anak pada abad 21 ini (Rahman, 2019). Selain hal tersebut kemampuan pemecahan masalah dapat berdampak pada kemampuan lainnya seperti kemampuan berpikir kritis dan sistematis, kreatif, dan komunikasi (Putri & Taqiudin, 2021).

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, maka perlu adanya stimulasi kepada anak usia dini untuk menumbuhkan pencapaian perkembangan pemecahan masalah agar anak dapat tumbuh dengan baik dalam kehidupannya. Untuk meningkatkan perkembangan pemecahan masalah anak usia dini maka diperlukan suatu metode dalam proses pembelajaran yang menyenangkan bagi anak, agar anak dapat merasakan belajar sambil bermain. Dalam hal ini, menurut Putri & Taqiudin, (2021) stimulasi perkembangan kemampuan pemecahan masalah pada anak dapat dilakukan melalui kegiatan pembelajaran yang menampilkan masalah sebagai fakta-fakta dasar utamanya. Masalah yang disajikan kepada anak harus bersifat terbuka (*open-ended*) sehingga memungkinkan anak menemukan jawaban atau solusi yang bervariasi.

(Husain, 2014) berpendapat bahwa metode adalah cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan, dalam kegiatan belajar mengajar, metode diperlukan oleh guru dan penggunaannya bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai setelah pengajaran berakhir. Dengan bermain anak memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi, mengadakan pengumpulan informasi untuk memperoleh pengetahuan. Adanya keterkaitan antara bermain dengan pembelajaran anak sehingga lebih mengacu pada kemampuan kognitif anak melalui permainan.

Bermain juga merupakan sebuah tuntutan dan kebutuhan yang mendasar bagi anak. bermain akan memuaskan tuntutan perkembangan motorik, kognitif, bahasa,

sosial, nilai-nilai dan sikap hidup anak (Djoehaeni, 2020). Jadi selain bermanfaat untuk perkembangan fisik, kognitif, sosial emosional, bahasa dan moral, bermain juga mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak secara keseluruhan. Permainan ataupun metode dalam proses kegiatan belajar sangat diperlukan untuk mencapai hasil belajar yang telah ditetapkan dan untuk mencapai kemampuan pemecahan masalah secara maksimal.

Mengacu pada pernyataan di atas, terdapat beberapa hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang menunjukkan bahwa terdapat beberapa permasalahan mengenai kemampuan pemecahan masalah dan masih rendahnya kemampuan pemecahan masalah pada anak usia 5-6 tahun. Hal ini dibuktikan dari penelitian yang dilakukan oleh Annisa, (2009) penelitian yang dilaksanakan di TK ABA Karangharjo Berbah Sleman, dengan jumlah 15 anak yang terdiri dari 9 perempuan dan 6 laki-laki pada usia 5-6 tahun. Ditemukan masalah pada perkembangan aspek kognitif, yaitu kemampuan memecahkan masalah anak yang masih kurang. Dalam kemampuan memecahkan masalah anak belum mampu menunjukkan aktivitas menyelidiki dan eksploratif melalui kegiatan pembelajaran, serta menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi ketika anak mengerjakan tugas-tugasnya. Anak masih terbiasa mengerjakan tugas dengan contoh melalui majalah dan lembar kerja sehingga anak kurang aktif dalam mengeksplorasi kemampuannya. Sebanyak 6 orang anak memperoleh nilai mulai berkembang dan 1 anak memperoleh nilai belum berkembang dengan persentase sebesar 46,47%.

Senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Sari dkk., (2014) yang menjelaskan bahwa pada penelitian yang dilakukan di TK LPM Raman Endra pada anak usia 5-6 tahun, 50% anak dengan kemampuan pemecahan masalah yang masih rendah. Hal tersebut terlihat dari masih banyak anak yang belum mampu membuat sebuah karya yang guru instruksikan, anak masih bingung dengan berbagai bentuk, belum bisa memecahkan masalah sederhana seperti anak belum mengerti akan warna dan mencampurkan warna, dan anak terlihat sangat pasif. Hal tersebut terjadi karena beberapa faktor di antaranya metode pembelajaran yang digunakan guru masih monoton dengan metode ceramah, media kurang menarik dan kurang menstimulus kemampuan pemecahan masalah anak, pembelajaran pun didominasi oleh buku majalah dan lembar kerja siswa saja.

Berdasarkan paparan permasalahan yang dilakukan peneliti sebelumnya hal tersebut sesuai dengan fakta di lapangan yang telah peneliti lakukan pada tanggal 13-18 Oktober 2022 pada kelompok B TK Nurul Islam. Bahwasanya kemampuan pemecahan masalah pada anak usia 5-6 tahun belum berkembang dengan optimal. Di mana dari 12 anak dengan jumlah laki-laki 4 anak dan perempuan 8 anak ditemukan permasalahan pemecahan masalah pada anak yaitu anak belum mampu membedakan berbagai warna dan bentuk, dan belum bisa memecahkan masalah sederhana seperti mengenal warna dan mengenal berbagai macam bentuk. Ketika diberikan pertanyaan oleh guru anak masih menjawab dengan keliru dan cenderung menjawab setelah diberi petunjuk oleh guru, anak juga kurang aktif dan kurang konsentrasi dalam memahami informasi yang disampaikan oleh guru, terlihat ketika anak sedang belajar, anak sering kali tidak memperhatikan guru tetapi melihat sekeliling kelas, misalnya di kelas

tersebut terdapat mainan, anak melihat mainan tersebut dan tidak memperhatikan guru, sebagian anak tidak bisa diam, berlari-lari dan melompat-lompat.

Berdasarkan paparan permasalahan di atas, permasalahan kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini di TK Nurul Islam terjadi karena beberapa faktor di antaranya media pembelajaran yang kurang menarik terutama untuk membantu dalam menstimulasi kemampuan pemecahan masalah pada anak di dalam proses pembelajaran, dan sebagian besar pembelajaran dilakukan menggunakan buku dan lembar kerja peserta didik, minimnya penerapan media bermain yang dipakai dalam aktivitas pembelajaran sehingga proses pembelajaran kurang diminati anak. Dari uraian tersebut dapat diketahui bahwa suatu permainan ataupun metode dalam proses kegiatan pembelajaran sangat diperlukan untuk mencapai hasil belajar yang ditetapkan. Dari hasil observasi tersebut, anak usia dini memang harus memiliki kemampuan pemecahan masalah saat mereka menemukan masalah-masalah yang sulit. Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan yang terjadi yaitu dengan penggunaan permainan *memory chess match*.

Penggunaan permainan *memory chess match* dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada anak dan permainan ini juga belum pernah digunakan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Permainan *memory chess match* adalah salah satu aktivitas yang dapat membuat anak tertarik untuk dapat lebih memperhatikan penjelasan guru dan dapat mempengaruhi kecerdasan kognitif terutama pada kemampuan pemecahan masalah anak (Safitri dkk., 2014). Permainan *memory chess match* merupakan media gambar yang tergolong pada jenis media visual karena mengandalkan indra penglihatan.

*Memory chess match* adalah suatu permainan yang bertujuan untuk meningkatkan koordinasi mata dan tangan, daya ingat konsentrasi dan kemampuan pemecahan masalah untuk anak. Mutiah, (2015) berpendapat permainan ini tergolong pada jenis permainan terstruktur yang dapat mengasah anak dalam berpikir pemecahan masalah dan melatih daya ingatnya. Permainan ini secara umum dilakukan secara individu maupun berpasangan. Selain untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah juga dapat meningkatkan perkembangan anak lain yaitu perkembangan motorik halus, perkembangan bahasa, dan daya ingat anak. Dalam hal ini peneliti memfokuskan pada kemampuan pemecahan masalah anak. Dengan latar belakang tersebut maka peneliti tertarik akan permasalahan tersebut dan ingin meneliti lebih lanjut dengan mengambil judul **“meningkatkan perkembangan kognitif pada pencapaian perkembangan pemecahan masalah melalui permainan *memory chess match* pada kelompok B TK Nurul Islam Desa Lantak Seribu”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

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

1. Anak usia dini kurang memperhatikan dan memahami informasi yang disampaikan oleh guru
2. Sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam mengenal dan membedakan warna
3. Terdapat beberapa anak yang belum mampu mengenal dan membedakan berbagai macam pola bentuk
4. Terdapat beberapa anak yang kurang aktif dan kurang konsentrasi
5. Guru kurang menggunakan media yang menarik dalam mengoptimalkan kemampuan pemecahan masalah
6. Guru cenderung hanya menggunakan buku dan lembar kerja peserta didik pada proses pembelajaran
7. Minimnya penerapan media bermain yang dipakai dalam aktivitas pembelajaran sehingga proses pembelajaran kurang diminati anak.

## **1.3 Fokus Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah disebutkan di atas, maka perlu adanya pemfokusan masalah dengan harapan semua dapat mencapai sasaran. Dalam hal ini, fokus masalah dalam penelitian ini yaitu “meningkatkan perkembangan kognitif pada pencapaian perkembangan pemecahan masalah melalui

permainan *memory chess match* pada kelompok B TK Nurul Islam Desa Lantak Seribu”.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dan fokus masalah yang diuraikan di atas, dapat dirumuskan suatu rumusan masalah yaitu:

- 1) Bagaimana kemampuan pemecahan masalah anak sebelum menggunakan permainan *memory chess match*?
- 2) Bagaimana kemampuan pemecahan masalah anak setelah menggunakan permainan *memory chess match*?
- 3) Apakah permainan *memory chess match* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini yaitu:

- 1) Untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah anak sebelum menggunakan permainan *memory chess match*
- 2) Untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah anak setelah menggunakan permainan *memory chess match*
- 3) Untuk mengetahui apakah permainan *memory chess match* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak.

## 1.6 Manfaat Penelitian

### 1.6.1 Manfaat Praktis

#### 1) Peneliti

Memberikan pengalaman dan wawasan pribadi dalam melakukan penelitian pendidikan dan sarana menerapkan langsung teori yang didapat di bangku kuliah dalam kegiatan nyata.

#### 2) Guru

Dengan metode dan permainan yang menarik diharapkan proses pembelajaran dalam meningkatkan perkembangan kognitif pada pencapaian pemecahan masalah anak berjalan dengan efektif dan efisien. Selain itu, penerapan permainan *memory chess match* ini pun dapat membantu memberikan kemudahan dalam melaksanakan pembelajaran tentang perkembangan kognitif pada pencapaian perkembangan pemecahan masalah.

#### 3) Anak

Dengan penggunaan permainan *memory chess match* ini diharapkan perkembangan kognitif pada pencapaian perkembangan pemecahan masalah anak mengalami peningkatan, kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan dan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

#### 4) Orang tua

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan kepada orang tua tentang peningkatan perkembangan kognitif pada pencapaian perkembangan pemecahan masalah melalui permainan *memory chess match*

yang dapat diterapkan untuk menstimulasi perkembangan anak saat berada di rumah.

5) Lembaga pendidikan

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi kontribusi positif kepada lembaga penyelenggara pendidikan, khususnya di TK dalam rangka meningkatkan perkembangan kognitif pada pencapaian perkembangan pemecahan masalah anak usia dini melalui permainan *memory chess match*.

6) Peneliti selanjutnya

Dapat dijadikan bahan kajian lebih lanjut bagi peneliti selanjutnya mengenai hal yang sama secara mendalam.

### **1.6.2 Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan masukan pengetahuan tentang pentingnya permainan *memory chess match* untuk peningkatan perkembangan kognitif pada pencapaian perkembangan pemecahan masalah anak usia dini.

### **1.7 Definisi Operasional**

1. Pemecahan masalah

Pemecahan masalah adalah kemampuan dalam memproses informasi untuk membuat suatu keputusan berdasarkan data dan informasi yang tepat agar menjadi sebuah kesimpulan yang tepat pula menggunakan pengalaman dalam menemukan solusi atas permasalahan yang dihadapi.

2. Permainan *memory chess match*

Permainan *memory chess match* adalah permainan yang digunakan guru untuk menyampaikan materi berupa gambar dengan mengajak anak untuk mengikuti permainan secara berpasangan dengan cara menemukan gambar yang sama, permainan ini dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah sederhana pada anak dengan kegiatan yang menyenangkan bagi anak.