**BAB I**

**PENDAHULUAN**

* 1. **Latar Belakang Masalah**

Salah satu isu mendasar yang selalu menarik untuk dibahas dalam pendidikan adalah persoalan anak-anak. hal ini sering dibahas karena pendidikan terhadap anak-anak merupakan sesuatu paling mendasar yang nantinya akan menjadi salah satu faktor penentu kehidupannya dimasa mendatang. Hal ini selaras dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 juga dinyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah upaya pembinaan kepada anak sejak ia lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan, perhatian serta pendidikan untuk membantu karakter, pertumbuhan, perkembangan jasmani dan rohani anak agar ia memiliki kesiapan yang lebih matang dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. yaitu Sekolah Dasar (Anonim 2004:4)

Atas dasar hal tersebut Pendidikan Anak Usia Dini sudah seharusnya terselenggara secara professional dalam rangka membantu proses pengoptimalisasian seluruh potensi perkembangan yang ada pada anak dan menuntaskan tujuan pendidikan di Indonesia dengan berbagai macam metode yang sudah dipublikasikan, karena anak usia dini adalah anak yang sedang membutuhkan upaya-upaya pendidikan untuk mencapai optimalisasi semua aspek perkembangan fisik maupun psikis.

Anak usia dini adalah sekelompok individu yang memiliki rentang usia 0-7 tahun dimana pada masa itu sering di sebut dengan masa *golden age* dimana anak mudah dalam menyerap stimulasi yang di berikan , dan berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan, oleh karena itu perlu diberikan stimulasi yg baik dan benar agar pertumbuhan dan perkembangannya dapat tumbuh dan berkembang secara optimal

Bermain merupakan cara yang paling tepat untuk mengoptimalkan perkembangan anak usia dini hal ini sesuai dengan proses pembelajaran di PAUD yaitu bermain sambil belajar, bermain memiliki peran yang sangat penting dalam proses perkembangan anak, sebab melalui bermain berbagai aspek-aspek perkembangan pada anak dapat berkembang dengan baik. Hal ini sesuai dengan pendapat Susan Isaacs dalam Kustiawan (2016:191) percaya bahwa bermain memberikan kontribusi terhadap semua aspek pertumbuhan dan perkembangan anak. jadi proses belajar yang terbaik bagi anak adalah melalui kegiatan bermain.

Salah satu aspek yang dapat dioptimalkan melalui bermain adalah aspek perkembangan kognitif, yang merupakan salah satu aspek perkembangan yang sangat penting di kembangkan supaya anak memiliki kemampuan berfikir untuk mengolah hasil belajar serta mengajarkan anak dalam kemampuan memecahkan masalah menurut Hetherington & Parke dalam Moeslichatoen (2004:34) bermain berfungsi untuk mempermudah perkembangan kognitif anak. dengan bermain akan memungkinkan anak meneliti tentang lingkungan, mempelajari segala sesuatu dan memecahkan masalah yang di hadapinya. kemampuan pemecahan masalah sangat perlu dimiliki oleh anak pada saat bermain, sebab melalui bermain anak belajar mengambil keputusan, memilih, menentukan, menciptakan, mengeluarkan pendapat, berfikir dan memecahkan masalah yang terjadi pada saat bermain.

Kemampuan pemecahan masalah adalah salah satu aspek yang perlu dimiliki oleh anak usia dini karena dalam kehidupan sehari-hari anak akan dihadapkan pada berbagai macam masalah yang dimana sangat membutukan kemampuan untuk menyelesaikan masalah tersebut. Kemampuan dalam pemecahan masalah adalah salah satu kemampuan yang sangat di butuhkan dalam kehidupan sehari-hari karena di dalam kehidupan anak mengalami banyak sekali masalah yang bisa datang kapanpun dan dimanapun baik pada saat mereka bermain maupun belajar sebab tidak ada satupun manusia yang akan luput dari permasalahan.

Kemampuan dalam pemecahan masalah sangat perlu dimiliki oleh setiap anak sebab apabila ia tidak memiliki kemampuan dalam pemecahan masalah maka ia akan cenderung lari dari masalah tersebut, tentu hal ini bisa berdampak kurang baik bagi kehidupannya dimasa yang akan datang sebab tidak ada satupun sesuatu atau pekerjaan yang dilakukan tanpa masalah, jadi sangat perlu diberi stimulus atau didikan sedini mungkin kepada anak untuk memiliki kemampuan dalam pemecahan masalah.

Tapi pada kenyataannya masih banyak anak yang belum mampu menyelesaikan masalahnya sendiri mereka masih memerlukan bantuan dari orang dewasa dalam menyelesaikan masalahnya, Kharizmi (2015:12) mengemukakan beberapa hasil penelitian internasional yang menggambarkan kondisi saat ini adalah, berdasarkan hasil studi PISA (*programmer for international student assessment)* adalah program penilaian pelajar internasional untuk menguji performa akademik anak sekolah, dan pada tahun 2015 menyatakan bahwa kemampaun literasi siswa Indonesia hanya menempati peringkat 69 dari 76 negara, sedangkan menurut hasil riset TIMSS (*treands in international mathematics and science study)* yaitu studi internasional tentang prestasi matematika dan sains siswa sokolah lanjut tingkat pertama dan PIRLS (*progress in international reading literacy study)* studi internasional tentang literasi membaca untuk siswa sekolah dasar menyatakan bahwa pada tahun 2015 Indonesia juga merupakan negara yang menempati peringkat ke-44 dari 47 negara dalam hal pemecahan masalah. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa Indonesia belum memiliki kemampuan pemecahan masalah yang baik.

Hal tersebut sudah tampak pada anak usia dini dimana mereka kesulitan dalam menyelesaikan masalah padahal masalah yang di hadapi seharusnya sudah bisa diselesaikan oleh anak seusia mereka seperti mengikat tali sepatu, meraut pensil, memakai pakaian, mengancing baju, serta masalah-masalah akademik misalnya permasalahan yang dihadapi anak pada saat belajar menyelesaikan soal-soal atau tugas yang diberikan oleh guru.

Kurangnya kemampuan dalam pemecahan masalah pada anak usia dini juga terjadi di TK Para Bintang Kota Jambi hal ini berdasakan hasil observasi awal pada tanggal 28-29 Juni 2019 menunjukkan bahwa 11 dari 14 anak memiliki kemampuan pemecahan masalah yang masih belum berkembang secara optimal yang diukur berdasarkan angket seperti yang terdapat pada lampiran halaman 167. Hasil pengamatan penilaian kemampuan pemecahan masalah anak usia dini di TK Para Bintang Kota Jambi menunjukkan bahwa 60% kemampuan pemecahan masalah anak masih belum berkembang, 20% kemampuan pemecahan masalah anak masih mulai berkembang, 13% kemampuan pemecahan masalah anak berkembang sesuai harapan, dan hanya 6,6% kemampuan pemecahan masalah anak berkembang sangat baik.

**Tabel 1.1 Nilai Pencapaian Dan Persentase Perkembangan Kemampuan** pemecahan masalah anak usia dini di TK Para Bintang Kota Jambi

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Kriteria  | Jumlah anak  | Nama inisial anak  | Presentase  |
| 1 | BSB | 1 | AAP | 6,6% |
| 2 | BSH | 2 | TIZ, dan SBH | 13% |
| 3 | MB | 3 | RRS, MRS dan KDI | 20% |
| 4 | BB | 8 | AR, AM, AN, FTA, FFA, JAS, KAA, dan MI | 60% |
| Jumlah  | 14 | 14 | 100% |

Hal ini juga diperkuat dari hasil wawancara dengan salah satu guru yang mengungkapkan bahwa banyak anak yang tidak bisa menyelesaikan masalah yang dihadapinya dengan baik seperti pada saat guru memberikan tugas anak kesulitan untuk menyelesaikan tugas yang diberi dengan baik padahal guru sudah menjelaskan cara menyelesaikan tugas tersebut.

Salah satu penyebab kurangnya kemampuan anak dalam memecahkan masalah adalah kurangnya stimulus serata latihan dari orang tua maupun guru, biasanya baik orang tua maupun guru akan langsung memberikan bantuan apabila anak mengalami masalah tanpa memberikan kesempatan kepada anak untuk memikirkan cara menyelesaikan masalah yang di hadapinya. Biasanya penyebab hal ini terjadi dikarenakan orang tua tidak mau anaknya mengalami masalah, hal inilah yang menyebabkan anak menjadi manja sehingga apabila ia menghadapi masalah maka ia akan cenderung meminta bantuan tanpa memikirkan terlebih dahulu cara menyelesaikan masalah tersebut, pemikiran seperti ini tidak salah di miliki oleh orang tua maupun guru tapi ia harus tetap memberikan kesempatan kepada anak untuk menyelesaikan masalahnya sendiri, apabila anak terlihat kesulitan dalam menyelesaikan masalah yang di hadapinya disinilah peran orang tua dan guru di perlukan agar ia bisa memberikan bantuan atau memberi solusi kepada anak supaya bisa menyelesaikan masalah yang di hadapinya.

Padahal banyak sekali cara yang bisa dilakukan oleh orang tua dan guru untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada anak, menurut Lina, Indah dkk (2017:180) ada beberapa hal ini dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada anak yaitu dengan cara yang menyenangkan sambil bermain *puzzle, maze*, labirin, atau bermain peran “ dan salah satu cara yang dapat menstimulus kemampuan anak dalam pemecahan masalah adalah melalui permainan *maze*, menurut Heriantoko dalam Alfian dan Sulthoni (2017:2) permainan *maze* adalah: permainan yang mana seseorang diharuskan mencari jejak yang berbentuk dalam suatu teka-teki yang memiliki jalan atau alur untuk mencapai suatu objek yang di inginkan, permaianan *maze* juga merupakan sebuah permainan yang dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak.

Kegiatan bermain menggunakan media permainan *maze*  tentu dapat mengembangkan kemampuan anak dalam pemecahan masalah, dimana permainan *maze*  ini mengharuskan anak untuk mencari jalan keluar yang efektif sehingga bisa mencapai tujuan yang diinginkan sehingga disini kemampuan anak dalam memecahkan masalah sangat di perlukan, apabila ia tidak memiliki kemampuan dalam memecahan masalah dengan baik tentu ia tidak bisa sampai ketujuan atau tidak bisa melewati jalur yang seharusnya menuntun ia sampai ketujuan yang semestinya.

Atas dasar hal tersebut untuk meningkatkan kemampuan anak dalam pemecahan masalah bisa dilakukan dengan cara yang menyenangkan salah satunya adalah menggunakan media permainan *maze*. dimana media permainan *maze* ini di anggap dapat meningkatkan kemampuan anak dalan memecahkan masalah, Jadi berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk membuat judul proposal yaitu **Meningkatkan Kemampaun Pemecahan Masalah Pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun Melalui Permainan *Maze* di TK Para Bintang Kota Jambi.**

* 1. **Identifikasi Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Belum optimalnya kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini.
2. Kurangnya stimulus dari orang tua maupun guru untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini.
3. Perlunya media permainan yang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini.
	1. **Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas agar mempermudah dalam melaksanakan penelitian, maka penulis membatasi masalah pada:

1. Kemampuan pemecahan masalah dibatasi pada kemampuan memahami masalah, membuat rencana, dan melaksanakan rencana pemecahan masalah.
2. Permainan *maze* dalam penelitian ini dibatasi pada media permainan *maze* yang berbentuk 2 dimensi.
3. Penelitian ini dibatasi pada anak usia 5-6 tahun di TK Para Bintang Kota Jambi
	1. **Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana tingkat kemampuan anak dalam pemecahan masalah yang ada di TK Para Bintang Kota Jambi sebelum adanya tindakan melalui permainan *maze*?
2. Bagaimana tingkat kemampuan anak dalam pemecahan masalah yang ada di TK Para Bintang Kota Jambi sesudah adanya tindakan melalui permainan *maze*?
3. Apakah kemampuan anak dalam pemecahan masalah yang ada di TK Para Bintang Kota Jambi dapat meningkat melalui permainan *maze*?
	1. **Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui tingkat kemampuan anak dalam menyelesaikan masalah di TK Para Bintang Kota Jambi sebelum adanya tindakan melalui permainan *maze*.
2. Untuk mengetahui tingkat kemampuan anak dalam pemecahan masalah di TK Para Bintang Kota Jambi sesudah adanya tindakan melalui permainan *maze*.
3. Untuk mengetahui apakah kemampuan anak dalam pemecahan masalah yang ada di TK Para Bintang Kota Jambi dapat meningkat melalui permainan *maze*.
	1. **Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan bemanfaat untuk semua pihak yaitu :

1. Bagi Peneliti

Dapat memberikan pengetahuan secara *teoritis* berdasarkan penelitian dan sebagai syarat meraih gelar strata 1 (S1).

1. Bagi Guru

Dapat menambah wawasan guru tentang metode pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan anak dalam pemecahan masalah dimana salah satunya adalah melalui media permainan *maze*.

1. Bagi Sekolah

Dapat memberikan masukan pada lembaga pendidikan yang bersangkutan, sebagai pertimbangan atas apa yang telah ditempuh untuk meningkatkan kemampuan anak dalam menyelesaikan masalah dengan menggunakan media permainan *maze ,* serta hasil penelitian ini juga dapat diterapkan dan dikembangkan oleh sekolah, agar nantinya dapat memperoleh peningkatan anak dalam kemampuan menyelesaikan masalah secara baik sehingga yang dapat membanggakan kita semua.

1. Bagi Akademik

Dapat dijadikan sebagai pengembangan khasanah pengetahuan dalam menghadapi dunia pendidikan pada masa yang akan datang, guna memperbaiki kemampuan anak dalam pemecahan masalah yang kurang baik.

* 1. **Definisi Operasional**

Definisi operasional dimaksudkan untuk menghindari perbedaan makna terhadap hal-hal yang bersifat esensial yang dapat menimbulkan kerancuan dalam mengartikan judul, maksud dari pengertian serta digunakan sebagai pengertian agar mudah dipahami.

1. Kemampuan Pemecahan masalah

Kemampuan Pemecahan masalah yang dimaksudkan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah kemampuan anak untuk menyelesaikan tugas atau persoalan yang diberikan oleh guru.

1. Permainan *Maze*

Permainan *Maze* yang dimaksudkan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah permainan mencari jejak atau labirin untuk meningkatkan kemampuan anak dalam memecahkan masalah yang berbentuk 2 dimensi.

* 1. **Fokus Penelitian**

Penelitian ini fokus terhadap meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini 5-6 tahun melalui permainan *maze* Di TK Para Bintang Kota Jambi.