

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal¹. Oleh karena itu, penyelenggaraan paud harus memperhatikan dan sesuai dengan tahap-tahap perkembangan anak. Dalam perkembangan diri anak didik di PAUD diperlukan dukungan berbagai fasilitas sarana dan prasarana, seperti media, ruang kelas, ruang bermain program-program yang memadai serta suasana pendidikan anak usia dini. Fasilitas dan media tersebut harus sesuai dengan karakteristik anak agar pelayanan pendidikan bagi peserta didik PAUD yang bersangkutan dapat berjalan dengan optimal.

Peran guru sangat penting untuk menciptakan situasi belajar pada usia dini diperlukannya stimulasi yang cukup agar perkembangan anak bisa optimal. Program PAUD tidak dimaksudkan untuk menari start yang seharusnya diperoleh pada jenjang pendidikan dasar, tetapi untuk memberikan fasilitas pendidikan yang sesuai bagi anak, agar anak memiliki kesiapan baik secara fisik, mental, maupun sosial/emosional dalam rangka memasuki pendidikan lebih lanjut². Pendidikan anak usia dini (PAUD) dilaksanakan dengan tujuan yakni memberi stimulasi dan rangsangan bagi perkembangan potensi anak agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kritis, inovatif, mandiri, percaya diri dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab

TK merupakan salah satu jenis lembaga atau instansi pendidikan formal. Usia 5-6 tahun merupakan usia yang sangat menentukan dalam

¹Isjoni, *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm. 19-20.

² Mukhtar Latif, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2013), hlm 3-5.

pembentukan karakter dan kepribadian. Permainan puzzle seperti yang kita tahu merupakan sebuah permainan menyusun potongan – potongan gambar yang nantinya akan menjadi sebuah gambar yang utuh. Dikatakan juga kalau permainan ini mampu menambah kecerdasan bagi orang yang memainkannya. Tentunya juga sangat bermanfaat terutama bagi perkembangan anak. Menurut penelitian dari National Science Foundation yang dilakukan oleh Susan C. Levine pada 2012, anak usia 2-4 tahun yang rutin bermain puzzle memiliki keterampilan visual spasial yang lebih baik dibandingkan yang tidak. Hal ini dikarenakan kemampuan mengenal dan memahami bentuk, ukuran, warna, dan ruang yang lebih terasah melalui puzzle.

Pembelajaran untuk anak usia dini harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak, baik usia maupun kebutuhan individual anak. Perkembangan anak mempunyai pola tertentu sesuai dengan garis waktu. Perkembangan setiap anak berbeda-beda antara anak yang satu dengan lainnya. Ada yang cepat menerima pembelajaran dan ada yang lambat menerima pembelajaran. Oleh karena itu pembelajaran anak usia dini harus disesuaikan baik lingkup maupun tingkat kesulitan dan dikelompokkan dengan usia anak. Berbagai aspek perkembangan yang dapat dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini yaitu perkembangan kognitif, sosialemosional, bahasa, fisik-motorik, seni dan NAM (Nilai Agama dan Moral).

Bermain menurut Smith and Pellegrini merupakan kegiatan yang dilakukan untuk kepentingan diri sendiri, dilakukan dengan cara menyenangkan tidak diorientasikan pada hasil akhir, fleksibel, aktif dan positif³. Sedangkan Menurut piaget mengatakan bahwa bermain adalah sesuatu kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang dan akan menimbulkan kesenangan, kepuasan bagi diri sendiri⁴. Kemampuan kognitif diperlukan oleh anak untuk mengembangkan pengetahuan tentang apa yang anak dengar, lihat, raba, rasa ataupun yang ia cium oleh panca indra yang anak miliki. Untuk itu perlu diciptakan media pembelajaran yang inovatif, kreatif, menarik, dan murah. Proses

³Musfiroh, *Bermain Sambil belajar & mengasah kecerdasan*, (Jakarta : DEPDiknas, 2005) hlm 1

⁴Anies & Djoko, *Kompendium Pendidikan Anak Usia Dini* (Depok : Prenadamedia Group, 2017) hlm. 86.

kognitif mencakup kegiatan mental adalah menemukan, memilah, mengelompokan, dan mengingat.

Puzzle adalah media bermain dengan cara bermainnya seperti menyusun dan mencocokkan potongan-potongan gambar, huruf, bangun-bangun, atau angka sehingga disusun menjadi sebuah puzzle yang utuh⁵. Dalam menyusun puzzle maka akan melatih kesabaran, ketangkasan mata, dan tangan untuk menyusun puzzle tersebut. Selain itu kegiatan ini dapat dilakukan melalui bermain agar anak tidak mudah merasa bosan dan menerapkan metode belajar melalui bermain dapat membantu anak dalam belajar sehingga meningkatkan hasil belajar anak menjadi lebih baik.

Menurut Ahmadi & Sholeh daya ingatan anak akan bersifat tetap jika anak telah mencapai umur ± 4 tahun. Selanjutnya daya ingatan anak akan mencapai intensitas terbesar atau terbaik dan kuat, jika anak berumur antara $\pm 8 - 12$ tahun, pada saat itu daya menghafal atau daya memorisasi (upaya memasukkan pengetahuan dalam tingkatan seseorang) dapat memuat sejumlah materi hafalan sebanyak mungkin⁶. Sebelum umur setengah tahun (0;6) anak pada umumnya belum mengenal benda sekitarnya secara hakiki, anak saat itu baru mengenal keadaan atau situasinya saja., ia mengenal keadaan itu. Tetapi jika sendok ditaruh/diletakkan di atas meja, maka anak sudah secara pelan-pelan anak mulai mengenal lingkungannya.

Dari uraian diatas dengan beberapa kesimpulan tentang daya ingat, maka penulis menyimpulkan bahwa ingatan / daya ingat merupakan penyimpanan atau penerimaan sepanjang waktu untuk menyimpan informasi dengan menerima, merangsang, mengolah kembali sesuai dengan daya tangkap seseorang. Selama masa awal anak-anak, *memory* jangka pendek mereka telah berkembang dengan baik. Tetapi setelah anak berusia 7 tahun tidak terlihat peningkatan yang berarti. Cara mereka memproses informasi menunjukkan keterbatasan-keterbatasan dibandingkan dengan orang dewasa. Berbeda dengan memori jangka panjang, terlihat peningkatan seiring dengan penambahan usia selama masa

⁵Oktaviyani, R. D., & Suri, O. I, *Pengaruh terapi bermain puzzle terhadap perkembangan kognitif anak usia prasekolah*, Jurnal Kesehatan, 10(2), 289841. 2019

⁶Ahmadi & Sholeh, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2005), hlm. 92

petengahan dan akhir anak-anak. hal ini karena memori jangka panjang sangat tergantung pada kegiatankegiatan belajar individu ketika mempelajari dan mengingat informasi.

Belajar adalah proses perubahan perilaku berdasarkan pengalaman dan latihan. Prinsip belajar merupakan satu kesatuan yang harus dilakukan anak ketika belajar, anak merupakan pembelajar yang aktif. Saat bergerak anak mencari stimulasi yang dapat meningkatkan kesempatan untuk belajar. Metode pembelajaran adalah pola umum pembuatan guru dan murid dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar. Metode pembelajaran adalah segala usaha guru untuk menerapkan berbagai metode pembelajaran dalam menapai tujuan yang diharapkan. Dengan demikian metode pembelajaran menekankan pada bagaimana aktivitas guru mengajar dan aktivitas anak belajar.

Berdasarkan latar belakang penelitian ini, dimana lembaga di TK Pertiwi masih menggunakan metode pembelajaran yang klasikal yang berpusat pada guru. Sehingga membuat anak menjadi jenuh dan bosan karena pembelajaran yang kurang menarik. Di era digitalisasi sekarang ini belajar tidak hanya berpusat pada materi dari guru namun banyak media yang bisa dimanfaatkan untuk meningkatkan hasil pembelajaran yang bersifat menyenangkan salah satunya ialah media pembelajaran dengan *puzzle*. Hal ini yang membuat penulis ingin memberikan APE seperti puzzle untuk dapat meningkatkan kemampuan daya ingat anak, karena permainan puzzle untuk melatih daya ingat anak, dimana anak-anak disana kurang diberikan permainan yang dapat melatih daya ingat, kreatifitas yang membangun karakter anak tersebut.. Adanya permainan puzzle yang akan diberikan diharapkan dapat meingkatkan daya ingat anak.

Berdasarkan peroblematika di atas maka peneiliti tertarik ingin mengkaji lebih dalam lagi dalam penelitian pendidikan yang berjudul **“Efektivitas Permainan *Puzzle* Untuk Melatih Daya Ingat Anak Usia Dini di TK Pertiwi Balong Kecamatan Kunduran Kabupaten Blora”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya semangat anak dalam kegiatan belajar

2. Pembelajaran yang klasikal
3. Adanya perbedaan atmosfer saat pembelajaran di kelas dengan di rumah
4. Kurangnya kemampuan orangtua dalam mendampingi anak saat pembelajaran

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut penulis memberikan batasan ruang lingkup dari penelitian yang akan dilakukan. Pembatasan dari penelitian ini adalah:

1. Efektivitas Permainan *puzzle* untuk melatih daya ingat anak usia dini di TK Pertiwi Balong.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, rumusan masalah ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana efektivitas permainan *puzzle* untuk melatih daya ingat pada anak usia dini di TK Pertiwi Balong Kecamatan Kunduran Kabupaten Blora?
2. Bagaimana faktor pendukung dan penghambat dalam proses permainan *puzzle* untuk melatih daya ingat pada anak usia dini di TK Pertiwi Balong Kecamatan Kunduran Kabupaten Blora?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui efektivitas permainan *puzzle* untuk melatih daya ingat anak usia dini di TK Pertiwi Balong Kecamatan Kunduran Kabupaten Blora.
2. Mengetahui faktor pendukung dan penghambat dalam proses permainan *puzzle* untuk melatih daya ingat anak usia dini di TK Pertiwi Balong Kecamatan Kunduran Blora.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan masukan pengetahuan tentang pentingnya permainan *puzzle* untuk melatih daya ingat anak usia dini.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan sarana dalam meningkatkan pengetahuan metodologi penelitian dan sarana menerapkan langsung teori yang di dapat di bangku kuliah dalam kegiatan pembelajaran nyata.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan pedoman dalam memberikan kemudahan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran tentang kemampuan daya ingat pada anak TK.

c. Bagi Orang Tua

Penelitian ini diharapkan dapat memberi pengetahuan kepada orang tua tentang daya ingat anak melalui permainan *puzzle* yang dapat di terapkan untuk menstimulasi perkembangan anak saat berada di rumah.

d. Bagi Sekolah

Diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan sekolah dan meningkatkan profesional dan kinerja sekolah ke arah yang lebih baik.