

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan yang paling utama bagi setiap praktisi keilmuan adalah pendidikan masa awal. Pendidikan Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Dalam mengembangkan fungsi tersebut maka pemerintah menyelenggarakan suatu sistem pendidikan nasional sebagaimana tercantum dalam Undang - Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 butir 14 menyatakan bahwa :

“Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan pada anak usia 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”.

Salah satu kecerdasan anak yang harus digali adalah kecerdasan logika matematika dilihat dari keterampilan untuk menangani angka, bentuk, pola, dan kemahiran dalam memecahkan masalah yang ada. Pendapat tersebut juga didukung Noorlaila (2010: 95) yang menyatakan bahwa :

“Kecerdasan logika matematika ditandai dengan kemampuan berfikir secara konseptual. Biasanya individu dengan kemampuan berfikir yang baik, suka mengeksplorasi pola, bentuk, kategori, dan hubungan. Kehidupan sehari-hari siswa selalu dihadapkan pada persoalan menggunakan logika untuk memecahkan suatu masalah. Namun, pada kenyataannya melaksanakan

kegiatan pembelajaran bukanlah hal yang mudah karena masih banyak ditemukan anak yang masih belum menguasai kemahiran dalam mengolah bilangan atau mengeksplorasi pola sesuai konsep secara logis”.

Berdasarkan observasi awal di TK Ar-Rahman Panaikang Kelas B Kecamatan Minasatene kabupaten Pangkep, kegiatan bermain puzzle masih rendah, hal ini terlihat dari kurangnya kemampuan anak dalam bermain puzzle seperti memperkirakan urutan bentuk gambar dari kepingan puzzle, menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh. Hal ini disebabkan Karena dalam proses belajar mengajar guru tidak menggunakan media yang cocok yang dapat menarik perhatian anak untuk meningkatkan kognitif anak.

Untuk menjawab permasalahan diatas, maka upaya pembelajaran yang dilakukan guru di Taman Kanak-Kanak senantiasa mendapatkan solusi sebagai permasalahan pembelajaran yang berorientasi pada penemuan pembelajaran yang cocok yang dapat secara tepat sebagai upaya pengembangan kognitif anak merupakan salah satu faktor penentu meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini sebagai dasar untuk menentukan pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi

Berkaitan dengan hal tersebut, maka guru merasa perlu untuk melakukan pengembangan pembelajaran. Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis tertarik untuk melakukan pengembangan pembelajaran dengan judul: “Pengembangan Kegiatan Bermain Puzzle untuk Meningkatkan Koginitif Anak Pada Kelompok B Taman Kanak-Kanak Ar-Rahman Panaikang Kecamatan Minasatene Kabupaten Pangkep”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka permasalahan utama dalam pengembangan ini adalah : “Bagaimana Pengembangan Kegiatan Bermain

Puzzle untuk Meningkatkan Kognitif Anak pada kelompok B TK Ar-Rahman Panaikang Kecamatan Minasatene Kabupaten Pangkep?''.

C. Tujuan Pengembangan

Tujuan yang ingin dicapai dalam pengembangan ini adalah : untuk meningkatkan kognitif anak melalui pengembangan kegiatan bermain puzzle pada murid Kelompok B TK Ar-Rahman Panaikang Kecamatan Minasatene Kabupaten Minasatene.

D. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoretik

- a. Dapat digunakan sebagai informasi dan bahan perbandingan bacaan bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan yang berminat melanjutkan objek pengembangan ini.
- b. Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan, khususnya bagi penulis untuk mengembangkan diri dalam disiplin ilmu pendidikan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi anak yaitu dapat meningkatkan kognitif anak melalui pengembangan kegiatan bermain puzzle dan dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk berkembang melalui metode ini.

b. Bagi Guru yaitu dapat meningkatkan kemampuan Guru sebagai fasilitator dan motivator dan memberi gambaran pada Guru tentang pemberi inovasi mengenai bermain puzzle.

3. Manfaat Sekolah

Dapat memberikan masukan khususnya dalam bermain puzzle untuk meningkatkan kognitif anak melalui pengembangan kegiatan bermain.