

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Kemampuan kognitif merupakan kemampuan dimana anak dapat berpikir secara logis yang diperoleh melalui informasi-informasi dan ide-idenya yang realitis secara menyangkut kecerdasan seseorang dalam memecahkan masalah, dalam perkembangan kognitif anak usia dini dapat dikembangkan melalui interaksi.

Salah satu aspek perkembangan anak usia dini yang harus diperhatikan adalah kemampuan kognitif. Kognitif merupakan tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan. Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan diri, cara anak berpikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat dipergunakan sebagai tolak menerima pengaruh dari lingkungannya. Hal ini merupakan kesempatan bagi lingkungan, orang tua, guru dan sekolah, untuk memberikan pengaruh edukatif seluas-luasnya kepada anak agar membantu mengembangkan kecerdasan dan perilaku anak yang positif. Dengan kata lain cara anak-anak berfikir dalam satu tahapan berbeda dengan cara mereka berfikir pada tahapan yang lain setiap harinya perkembangan mental anak mengalami kemajuan sesuai dengan kemampuannya untuk berinteraksi dengan lingkungannya. Salah satu aspek penting dalam pengembangan kognitif anak yaitu mengenalkan bentuk puzzle pada anak usia dini yang dimana merupakan suatu usaha untuk menstimulasi kemampuan yang dimiliki anak dalam mengenal, menunjuk, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda yang ada disekitarnya.

Mengenalkan pulau-pulau di Maluku utara pada anak usia dini dimulai dari membangun konsep puzzle peta yaitu dengan mengidentifikasi ciri-ciri bentuk puzzle peta. Penggunaan media pada kegiatan pembelajaran anak usia dini, khususnya dalam pengenalan puzzle peta bertujuan mengembangkan kognitif anak, dan menyusun bentuk puzzle peta melalui bermain puzzle sebagai pondasi yang kokoh pada anak untuk mengembangkan kemampuan kognitif pada anak.

Salah satu manfaat kegiatan belajar mengenai konsep puzzle pada anak untuk mengembangkan kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk-bentuk pulau di Maluku Utara adalah kegiatan pemecahan masalah. Pemecahan masalah dengan menggunakan konsep, biasa terjadi dimana saja yaitu pada waktu santai dengan bahan-bahan seperti kardus, dan lain-lain.

Media pembelajaran dapat di definisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar efektif dan efisien. Sedangkan fungsi media pada kegiatan pembelajaran ini adalah dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa dalam materi

Pada hasil observasi awal yang telah dilakukan peneliti pada bulan Oktober 2023 beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya kemampuan anak dalam mengenal pulau-pulau Maluku Utara yaitu media yang digunakan guru dalam mengajar hanya itu-itu saja. di Paud Pembina 7 guru lebih menekankan pembelajaran Calistung (Membaca, Menulis dan Berhitung). Hal tersebut karena banyaknya tuntutan orang tua akan kemampuan calistung.

Permasalahan yang sering terjadi yaitu masih banyak anak yang belum mengenal pulau-pulau di Maluku Utara dengan benar, seperti Tidore, Ternate, Bacan dan lain-lain. Hal ini terbukti saat anak-anak diminta untuk mengamati dan mengenal alat peraga yang digunakan guru.

Dari uraian diatas peneliti mencoba menggunakan Media Puzzle untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenalkan pulau-pulau di Maluku Utara diperlukan media dan metode pembelajaran yang menarik bagi anak, salah satunya dilakukan dengan memperkenalkan media *puzzle peta*. Media Puzzle peta merupakan istilah yang digunakan untuk media pembelajaran dalam penelitian ini.

Kenyataan yang terjadi di lapangan terdapat beberapa anak yang belum mengenal pulau-pulau Maluku Utara, ini dibuktikan dengan hasil pekerjaan anak dari 31 anak hanya 5 anak yang sudah mampu mengenal pulau-pulau di Maluku Utara dan sebagian lainnya masih perlu bimbingan dari guru

Selain itu guru hanya mengulang-ulang kegiatan pembelajarannya dengan mengerjakan LKA tanpa disandingkan dengan kegiatan bermain. Kondisi seperti inilah yang membuat anak kurang antusias saat melakukan kegiatan pembelajaran pada tingkat TK sangat diperlukan saat mengajar, karena dunia anak-anak merupakan dunia bermain, maka dari itu pembelajaran yang ada di TK seharusnya diarahkan dengan cara bermain sambil belajar yang dikemas dengan menarik. Dalam mengembangkan kemampuan kognitif mengenalkan bentuk puzzle pada anak-anak dapat dilakukan dengan berbagai hal.

Berdasarkan pemaparan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Bermain Puzzle peta Terhadap Kemampuan Mengenal Pulau-Pulau di Maluku Utara Pada Anak 5-6 Tahun di PAUD PEMBINA 7 ”**

B. Identifikasi Masalah

Dengan latar belakang sebagaimana diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi masalahnya yaitu:

1. Anak belum mengenal Pulau-pulau Maluku Utara
2. Belum menggunakan media puzzle peta
3. Kemampuan dalam mengenal Pulau-Pulau Maluku Utara masih kurang

C. Batasan Masalah

Dari pengidentifikasian permasalahan diatas, maka penelitian membatasi masalah penelitian yaitu :

1. Penelitian ini dibatasi pada penggunaan Media Puzzle Peta
2. Kemampuan mengenal pulau-pulau Maluku Utara pada Pulau Halmahera, Ternate, Tidore, Morotai, Bacan, Makeang, Hiri, Obi, Maitara, Kayoa.
3. Siswa yang diteliti yaitu kelompok B di PAUD Pembina 7

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media puzzle peta dalam pembelajaran mengenal pulau-pulau Maluku Utara terhadap siswa kelompok B di PAUD Pembina 7 ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah pada penelitian ini, maka penelitian ini bertujuan Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Puzzle Peta dalam mengenal pulau-pulau Maluku Utara terhadap siswa kelompok B di PAUD Pembina 7

F. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini di harapkan dapat menjadi bahan acuan atau bahan evaluasi kembali terhadap kemampuan mengenal pulau-pulau Maluku Utara dalam memecahkan masalah menggunakan media pazzle peta

1. Secara Teoritis

Dengan pengaruh puzzle peta untuk meningkatkan kemampuan mengenal pulau-pulau Maluku Utara dan menambahkan pengetahuan pada anak mengenai 10 pulau yang ada di provinsi Maluku Utara.

2. Secara Praktis

- a. Bagi siswa dapat mengetahui pulau-pulau Maluku Utara dan kemampuan dalam memecahkan masalah menggunakan puzzle peta.
- b. Bagi Guru dapat di gunakan sebagai bahan pembelajaran kembali terkait pentingnya pengetahuan siswa tentang pulau Maluku Utara.
- c. Bagi Peneliti sebagai bahan pembelajaran dan penambahan wawasan guna menjadi guru yang berpengalaman luas. Dan juga sebagai bahan penambah wawasan, pengalaman, dan referensi terkait pembuatan model pembelajaran.