

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Dalam undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional Pasal 28 ayat 3 menyatakan bahwa Taman Kanak-kanak (TK) merupakan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang bertujuan membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, fisik/motorik, dan seni untuk siap memasuki Sekolah Dasar (Depdiknas,2007:2). Oleh karenanya pendidikan sangat penting bagi kehidupan manusia,terutama bagi anak usia dini yang berada pada masa emas ditahap perkembangannya (*golden age*). Dalam usia emas ini perlu adanya stimulus atau rangsangan yang tepat agar terciptanya pertumbuhan dan perkembangan anak yang optimal.

Aspek perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek yang perlu dikembangkan, dan hal ini juga merupakan tujuan pembelajaran di TK. Kemampuan kognitif ini berisikan akal, pikiran, dan lain-lainnya seperti bahasa, sosial, emosional, moral dan agama. Kognitif disebut juga daya pikir atau kemampuan seseorang untuk berpikir. Manusia adalah makhluk Tuhan Yang Maha Esa yang telah diciptakan secara sempurna dan istimewa,yang telah dikaruniakan akal dan pikiran.Melalui akal dan pikiran itulah manusia dapat hidup dan bersosialisasi dengan sesama ataupun dengan makhluk

lainnya. Dengan kemampuan kognitif atau daya pikir tersebut manusia akan dapat membedakan mana yang benar atau yang salah, mana yang harus dilakukan atau dihindari, bagaimana harus bertindak dan sebagainya yang intinya seseorang tersebut dapat memecahkan masalah dalam kehidupannya. Oleh karenanya kemampuan kognitif sangat penting bagi kehidupan seseorang dan perlu dibekali dan dikembangkan sedini mungkin. Seringkali orang menganggap kemampuan kognitif itu adalah intelegensi. Menurut Pamela Minet dalam Yuliani Nurani Sujiono dkk (2005:3) “perkembangan intelektual adalah sama dengan perkembangan mental, seseorang yang memiliki perkembangan kognitif tinggi adalah orang yang pandai atau cerdas dan sebaliknya orang yang memiliki kemampuan kognitif rendah maka disebut orang yang tidak pandai.

Anak secara alamiah mengalami perkembangan yang berbeda-beda, baik dalam bidang intelegensi, bakat, minat, kreativitas, kematangan, emosi maupun keadaan jasmani dan keadaan sosial yang banyak diperoleh dari pengalaman anak sendiri. Sebagai contoh, anak-anak belajar konsep angka dengan menghitung benda nyata, bukan dengan mengisi halaman latihan, anak-anak belajar huruf dan fungsinya dengan menggunakannya dalam nama mereka bukan melacaknya di halaman atau menyebutkan huruf berulang-ulang. Pengalaman masa lalu anak memberi arti terhadap pengalaman belajar dan perkembangan individual anak itu sendiri. Dari beberapa anak akan mencapai hasil belajar yang berbeda walaupun mereka mendapat pengalaman yang sama.

Usia prasekolah merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak-anak. Upaya pengembangan berbagai potensi ini dapat dilakukan dengan berbagai cara guna meningkatkan kemampuan kognitif anak. Walaupun demikian, kemampuan-kemampuan yang lain pun juga ikut berkembang seperti kesiapan mental, sosial dan emosional. Oleh karena itu dalam pembelajaran harus dilakukan secara menarik dan bervariasi. Walaupun tidak jarang guru / pendidik di Taman Kanak-kanak merasa bangga bila anak-anaknya pandai membaca, menulis dan berhitung. Dan tidak jarang juga dalam kegiatan pembelajaran calistung tersebut dilakukan tanpa menggunakan permainan atau pun hal yang menyenangkan. Sehingga TK hanyalah sebuah logo, yang kenyataannya bukanlah taman, melainkan karantina yang membuat jenuh anak-anak. Alasan dari guru ialah tuntutan dari masyarakat yang menginginkan anak-anaknya jika lulus dari TK tersebut dapat membaca, menulis dan berhitung. Selain itu, para orang tua juga khawatir dengan adanya tes calistung saat masuk ke Sekolah Dasar.

“Bermain bagi seorang anak adalah sesuatu yang sangat penting. Sebab, melarangnya dari bermain seraya memaksanya untuk belajar terus menerus dapat mematikan hatinya, mengganggu kecerdasannya, dan merusak irama hidupnya”. Al – Ghazali (Andang Ismail, 2006:3). Bermain tidak bisa lepas dari diri anak, tidak bisa dipungkiri bahwa usia anak adalah usia bermain. Oleh karenanya peneliti mengadakan penelitian melalui sebuah permainan yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Akhirnya

diambil sebuah judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Berhitung Permulaan Tahap Konsep Bilangan”. Peneliti berharap penelitian ini dapat berhasil dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak. Peneliti juga beranggapan bahwa permainan berhitung merupakan bagian dari matematika diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematik. Dengan kata lain, permainan berhitung di TK diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut di Sekolah Dasar, seperti halnya pengenalan konsep bilangan, warna, bentuk, ukuran, ruang dan posisi melalui benda-benda kongkrit / nyata, dalam kegiatan bermain yang menyenangkan. Selain itu permainan berhitung juga diperlukan untuk membentuk sikap logis, kritis, cermat, kreatif dan disiplin pada diri anak. Permainan berhitung permulaan di TK itu sendiri ada tiga tahap permulaan yaitu tahap konsep, tahap transisi, dan tahap lambang. Tahap konsep merupakan tahap awal dari permainan berhitung di TK. Sedangkan tahap konsep itu dapat dibedakan menjadi konsep bilangan, konsep warna, konsep bentuk dan lain-lain.

Berhitung itu sendiri sebetulnya boleh dikenalkan kepada anak (sebatas pengenalan saja) sesuai kemampuan masing-masing anak dan tentunya ada batas-batasnya. Misalnya, dalam berhitung tahap konsep bilangan nanti akan dikenalkan kepada anak melalui berbagai bentuk

permainan. Karena mayoritas anak tersebut sudah membawa banyak pengalaman tentang berhitung dari teman, orang tua dan lingkungannya. Seorang guru hanya membimbing dan mengembangkan kemampuan anak dari pengalaman masing-masing. Misalnya, jika seorang anak tiba-tiba mengucapkan satu, dua, empat. Tentunya seorang guru tidak diam saja, seorang guru hendaknya berusaha untuk merubah pemahaman anak tentang konsep bilangan yang kurang tepat tersebut. Tentunya dengan cara yang menyenangkan bagi anak, misalnya dengan bernyanyi satu, dua, tiga, empat dan seterusnya yang akan diterima anak. melalui berbagai metode yang sesuai dengan kegiatan pembelajaran dan kondisi anak. Ada beberapa metode yang dapat digunakan dalam permainan berhitung permulaan konsep bilangan ini diantaranya adalah metode bercerita, metode bercakap-cakap, metode tanya jawab, metode pemberian tugas, metode demonstrasi dan metode unjuk kerja. Pemilihan metode, materi dan penyampaian yang baik akan mencapai hasil yang baik pula.

Dengan banyaknya orang tua menghendaki agar anak-anak mereka segera memiliki kemampuan berhitung di samping membaca dan menulis, maka dalam permainan berhitung permulaan tahap konsep bilangan tersebut diharapkan dapat mengembangkan aspek kognitif anak dengan bentuk-bentuk permainan yang efektif dan menyenangkan.

Pada usia 3 tahun minat anak terhadap angka atau bilangan umumnya sangat besar. Di lingkungan kehidupan anak berbagai bentuk angka atau bilangan sering sekali ditemui, misalnya pada jam dinding, mata uang,

kalender, bahkan pada kue atau makanan. Oleh karena itu dapat dikatakan angka telah menjadi bagian dalam kehidupan sehari-hari. Pada saat inilah permainan berhitung mulai diperkenalkan pada anak.

Di TK Bendungan 2 kelompok "A" Kedawung Sragen tahun ajaran 2010/2011, mayoritas anaknya memiliki kemampuan kognitif yang rendah. Misalnya, dalam pembelajaran / kegiatan membilang ataupun menunjukkan urutan benda satu sampai lima, membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda sampai 5), menunjuk urutan benda untuk bilangan 1-5 atau mengenali konsep bilangan dan lain-lain anak masih mengalami kesulitan. Selain itu pembelajaran dalam rangka meningkatkan kemampuan kognitif anak tersebut kurang diminati, anak kurang tertarik karena teknik pembelajaran yang monoton (tanpa menggunakan media dan lembar kegiatan) yang membuat anak jenu, kurangnya media pembelajaran dan pengalaman guru yang terbatas juga mempengaruhi minat belajar anak. Oleh karenanya peneliti ingin melihat bagaimana peningkatan kemampuan kognitif anak yang dilaksanakan melalui permainan berhitung permulaan tahap konsep bilangan di TK Bendungan 2 kelompok "A" Kedawung, Sragen tahun ajaran 2010/2011 ini jika diterapkan dalam proses pembelajaran.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, ada beberapa masalah yang berkaitan dengan kemampuan kognitif anak yang perlu

ditingkatkan. Adapun masalah-masalah tersebut dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Rendahnya kemampuan kognitif anak dalam pembelajaran berhitung di TK.
2. Teknik pembelajaran berhitung permulaan tahap konsep bilangan yang kurang menyenangkan dalam pembelajaran di TK.

### **C. Pembatasan Masalah**

Agar pemmasalahan ini dapat dikaji secara optimal dan terarah, maka masalah tersebut harus dibatasi. Dalam penelitian tindakan kelas ( PTK ) ini peneliti memberikan batasan masalah hanya pada pengembangan kemampuan kognitif melalui permainan berhitung permulaan tahap konsep bilangan di TK Bendungan 2 kelompok “A” Kedawung Sragen tahun ajaran 2010/2011.

### **D. Rumusan Masalah**

Memperhatikan latar belakang tersebut maka fokus penelitian ini dapat dirumuskan suatu permasalahan sebagai berikut :

Apakah permainan berhitung permulaan tahap konsep bilangan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak pada TK Bendungan 2 kelompok “A” Kedawung Sragen tahun ajaran 2010/2011?

## **E. Tujuan**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka penelitian ini bertujuan :

Mengetahui apakah permainan berhitung permulaan tahap konsep bilangan tersebut dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK Bendungan 2 kelompok “A” Kedawung Sragen tahun ajaran 2010/2011.

## **F. Manfaat**

### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini akan memberikan masukan, pengalaman dan wawasan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan berhitung permulaan tahap konsep bilangan.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Guru

Dapat memperkaya wawasan dan pengalaman Guru tentang peningkatan kemampuan kognitif melalui permainan berhitung permulaan tahap konsep bilangan.

#### b. Bagi Siswa

Dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan permainan berhitung permulaan tahap konsep bilangan yang telah di berikan.



c. Bagi Pendidikan

Memberikan sumbangan pikiran sebagai alternatif untuk memberikan pembelajaran kepada anak melalui permainan berhitung permulaan tahap konsep bilangan serta dapat menjadi acuan bagi peneliti berikutnya yang sejenis dan berkaitan.