

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Undang - Undang Republik Indonesia nomor 21 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, dinyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada 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. Menurut Ebbeck, (1991:3) seorang pakar anak usia dini dari Australia, pendidikan anak usia dini adalah pelayanan kepada anak mulai lahir sampai umur delapan tahun. Menurut Rahman (2005:3), makna pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya yang terencana dan sistematis yang dilakukan oleh pendidik atau pengasuh anak usia 0 – 8 tahun dengan tujuan agar anak mampu mengembangkan potensi yang dimiliki secara optimal.

Secara umum tujuan program pendidikan anak usia dini adalah memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh sesuai dengan norma–norma dan nilai kehidupan yang dianut. Melalui program pendidikan yang dirancang dengan baik, anak akan mampu mengembangkan segenap potensi yang dimiliki, dari aspek fisik, sosial, moral, emosi, kepribadian dan yang lainnya. Mengacu kepada kurikulum

hasil belajar (Kurikulum Berbasis Kompetensi) Depdiknas, Pendidikan Anak Dini Usia bertujuan untuk membantu mengembangkan seluruh potensi dan kemampuan fisik, intelektual, emosional, moral dan agama secara optimal dalam lingkungan pendidikan yang kondusif, demokratis dan kompetitif (Rahman, 2005:6). Pendidikan Anak Usia Dini mempunyai peranan yang sangat penting dan menentukan bagi sejarah perkembangan anak selanjutnya, sebab Pendidikan Anak Usia Dini merupakan fondasi bagi dasar kepribadian anak.

Ditinjau dari perkembangan otak manusia, maka tahap perkembangan otak pada usia dini menempati posisi yang paling vital, yaitu mencapai 80% perkembangan otak. Bayi yang lahir telah mencapai perkembangan otak 25% orang dewasa, dan untuk menuju kesempurnaan perkembangan otak manusia 50% dicapai hingga usia 4 tahun, 80% hingga 8 tahun dan selebihnya diproses hingga anak usia 18 tahun. Dengan demikian usia 0 – 8 tahun memegang peranan yang sangat besar karena perkembangan otak mengalami lompatan dan berjalan dengan pesat. Oleh karena itu usia dini juga disebut dengan “*Golden Age*”, yaitu usia emas, karena perkembangannya yang luar biasa (Rahman, 2005:10).

Pendidikan anak usia dini juga dapat dijadikan sebagai cermin untuk melihat keberhasilan anak di masa mendatang. Anak yang mendapatkan layanan yang baik semenjak usia 0 tahun hingga 8 tahun memiliki harapan lebih besar untuk meraih keberhasilan di masa mendatang. Sebaliknya anak yang tidak mendapatkan pelayanan pendidikan yang memadai membutuhkan

perjuangan yang cukup berat untuk mengembangkan kehidupan selanjutnya. Secara umum ruang lingkup pendidikan anak usia dini saling berkaitan dengan diri sendiri dan lingkungannya (Rahman, 2005:11).

Secara khusus ruang lingkup materi pendidikan siswa telah dirumuskan dalam kurikulum 2004 Taman Kanak-kanak dengan mengacu pada standar kompetensi. Ruang lingkup kurikulum TK meliputi enam aspek perkembangan yaitu Moral dan nilai-nilai agama, Sosial emosional dan kemandirian, Kemampuan berbahasa, Kognitif, Fisik / motorik, dan Seni. Ruang lingkup TK tahun 2010 meliputi aspek yaitu (Anonim, 2010:4). Kegiatan belajar mengajar untuk anak usia pra sekolah hendaknya sesuai dengan kebutuhan anak masing-masing, karena setiap anak itu berbeda-beda.

Bermain sambil belajar menjadikan anak tetap menikmati aktivitas bermain, namun tanpa sadar ia menyerap pengetahuan dari lingkungan sekitar. Bermain sambil belajar ialah upaya penyampaian materi belajar kepada anak dengan cara bermain atau dengan cara yang menyenangkan, sehingga tanpa disadari anak memperoleh pengetahuan dan pengalaman dari proses pembelajaran dengan mudah. Tujuannya untuk menyampaikan materi belajar tetapi dengan menggunakan metode bermain. Melalui kegiatan bermain, anak akan menemukan berbagai pengalaman yang akan bermanfaat dalam hidupnya. Dunia anak adalah dunia bermain, melalui bermain anak memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif,

sosial, emosi, dan perkembangan fisik. Melalui kegiatan bermain, anak akan menemukan berbagai pengalaman (Ismail, 2009:263 ).

Peningkatan yang lebih efisien dalam kemampuan kognitif hendaknya pendidik menggunakan metode-metode yang menarik perhatian anak. Penggunaan alat peraga yang efisien juga dapat meningkatkan kemampuan kognitif, jadi tidak dengan tangan kosong dalam memberikan pembelajaran untuk anak usia dini. Anak tidak akan tertarik mengikuti pembelajaran kalau pendidiknya kurang kreatif.

Permasalahan di dalam kegiatan belajar mengajar di taman kanak-kanak meliputi banyak hal yang dapat mempengaruhi kemampuan kognitif anak. Secara umum permasalahan yang dihadapi dapat berupa kemampuan berhitung untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Secara khusus permasalahan terjadi karena banyak anak-anak yang kurang memperhatikan waktu kegiatan belajar mengajar berlangsung, anak jarang masuk sekolah, ketika di rumah anak kurang diperhatikan oleh kedua orang tuanya. Banyak faktor yang dapat menyebabkan kemampuan kognitif anak belum tercapai karena hal-hal yang kurang di perhatikan, yaitu materi yang disampaikan oleh guru secara monoton, guru kurang kreatif, dan peralatan yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar kurang mendukung.

Beberapa permasalahan yang terdapat dalam pembelajaran untuk anak usia dini dalam penelitian ini kemampuan berpikir anak belum dapat ditingkatkan di Taman kanak-kanak Mojodoyong 2 kedawung sragen, karena kemampuan kognitif yang dimiliki sekolah tersebut masih rendah, contohnya pada waktu guru mengajak anak-anak berhitung 1 sampai 10

masih banyak anak menghitungnya tidak urut karena waktu belajar menghitung menggunakan jari, anak belum dapat membedakan angka misalnya angka 6 dan angka 9 (Nurputri, 2006:20).

Bermain kartu angka dari angka 1 sampai 10 dapat melatih imajinasi anak. Menggunakan metode kartu angka dapat menarik perhatian anak, dapat memudahkan menyampaikan materi kepada anak, dan dengan bermain kartu angka anak dapat melihat secara langsung bentuk angka. Pengertian mereka terhadap angka sangat terbatas pada hitungan 1, 2, 3, dan mungkin belum bisa membayangkan arti 5, 6, 7 dan seterusnya. Bila si anak sudah tahu urutan angka dari 1 sampai 10, dapat dikatakan dia bisa mulai mengerti apa arti angka-angka tersebut, namun tidak jarang anak-anak kecil sering salah membuat urutan, jadi mereka butuh banyak latihan. Bermain dengan angka dapat dilakukan dengan cara bernyanyi, dan juga dengan bermain kartu angka (Prasetyono, 2007:69).

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis tertarik meneliti tentang UPAYA PENINGKATAN KOGNITIF ANAK MELALUI PERMAINAN KARTU ANGKA DI TK MOJODOYONG II KEDAWUNG SRAGEN TAHUN PELAJARAN 2010/2011.

## **B. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, agar penelitian ini lebih terarah dan diharapkan masalah yang di kaji lebih mendalam, perlu adanya pembatasan masalah yang akan diteliti. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah: Pengenalan kemampuan kognitif melalui permainan kartu angka 1 sampai 10. Usia yang peneliti maksud adalah Taman Kanak-kanak kelompok A. Media yang digunakan ialah kartu angka, membilang dari angka 1 sampai angka 10.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: Apakah kemampuan kognitif anak bisa ditingkatkan melalui permainan kartu angka di TK Mojodoyong 2 Kedawung Sragen?

#### **E. Tujuan Penelitian**

1. Tujuan Umum : Untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan kartu angka di Taman kanak-kanak.
2. Tujuan Khusus  
untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan kartu angka di TK Mojodoyong II Tahun pelajaran 2010/2011.

#### **F. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis
  - a. Secara Teoritis penelitian ini akan memberikan sumbangan pemikiran tentang teori peningkatan kognitif anak
  - b. Penelitian ini sebagai bahan peneliti selanjutnya
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi Peneliti : Dapat mengetahui bagaimana meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan kartu angka
  - b. Bagi Pendidik : Memberi masukan kepada guru/pendidik tentang kemampuan kognitif melalui Permainan Kartu angka
  - c. Bagi Siswa : Dengan Permainan kartu angka kemampuan kognitif anak meningkat.