

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia sangat berkembang pesat. Pemerintah Indonesia telah mencanangkan pendidikan wajib belajar yang semula 6 tahun menjadi 9 tahun, ini bertujuan untuk membangun manusia seutuhnya, program pemerintah ini adalah untuk menciptakan sumber daya manusia agar berkualitas dan bermutu di Negara globalisasi ini. Program pendidikan dimulai dari pendidikan anak usia dini (PAUD). Karena pendidikan anak usia dini adalah masa yang paling vital bagi perkembangan anak, apa yang terjadi pada masa ini akan menentukan perkembangan selanjutnya. Pada masa ini fisik dan mental anak berkembang secara pesat.

Undang-undang Sisdiknas Tahun 2003 Pasal 28 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal (Taman Kanak-kanak, Raudatul Athfal, atau bentuk lain yang sederajat), jalur pendidikan non formal (kelompok bermain, Taman Penitipan Anak atau bentuk lain yang sederajat), dan jalur pendidikan informal yang berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan.

Adanya kebijakan pemerintah maka PAUD adalah wadah yang paling tepat untuk menyelenggarakan pendidikan awal. PAUD merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak-anak sejak lahir sampai enam

tahun yang dilakukan mulai pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan dasar (UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas).

Tujuan dari PAUD adalah untuk membentuk manusia Indonesia yang berkualitas yaitu anak akan tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangan sehingga memiliki kesiapan yang optimal dalam memasuki pendidikan dasar.

Dalam pengembangan potensi anak ada beberapa perkembangan yang harus dicapai diantaranya bahasa kognitif, fisik motorik, sosial emosional dan pembiasaan sehari-hari. Untuk mencapai tujuan PAUD maka peneliti akan meningkatkan salah satu bidang pengembangan yaitu kognitif.

Idealnya untuk mengembangkan kognitif anak maka perlu dikembangkan pengenalan konsep bilangan indikator kognitif antara lain membilang/menyebut urutan bilangan 1 – 20, membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda sampai 10 dan menunjukkan urutan benda untuk bilangan sampai 10, membedakan konsep banyak - sedikit, lebih - kurang, sama - tidak sama.

Pentingnya pemahaman konsep bilangan pada anak akan dapat memahami secara riil dan nyata dalam menghitung benda. Sebaliknya jika anak tidak dikenalkan dengan konsep bilangan maka anak akan kesulitan didalam memahami angka-angka sebab anak tidak bisa menyebutkan benda

atau angka dengan cara abstrak. Seharusnya hanya anak kelompok B sudah mampu mengenal angka/bilangan 1 – 20.

Dari hasil observasi atau pengamatan di TK ABA SAWAHAN kelompok B ternyata sebagian anak dalam menghitung terbukti dari 27 siswa yang sudah dapat menghitung lancar hanya 10 siswa sedangkan yang 17 siswa belum dapat menghitung dengan lancar dalam menghitung masih loncat-loncat belum urut. Semua itu dikarenakan metode yang digunakan guru kurang menarik anak. Media atau alat peraga yang digunakan hanya menggunakan jari sehingga dengan media yang kurang menarik anak terlihat kurang berkesan sehingga anak merasa bosan dan jenuh dalam menghitung.

Melihat kondisi yang seperti itu penulis mencoba meningkatkan kognitif dalam mengenal konsep bilangan melalui permainan dakon. Melalui permainan dakon diharapkan anak mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya terutama dalam menghitung. Dengan permainan dakon memberi banyak peluang kepada anak untuk melakukan kegiatan berhitung dan tentunya anak mengharap biji dakon yang dimiliki dalam bermain dakon akan menjadi banyak atau nembak dalam istilah permainan dakon. Oleh karena itu penulis mengambil judul ” Upaya Meningkatkan Kognitif dalam Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Dakon pada Anak Kelompok B di TK ABA SAWAHAN Kabupaten Klaten Tahun 2011/2012.

B. Perumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah sebagaimana terurai diatas rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : ”Apakah bermain dakon dapat

meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan pada anak di TK ABA SAWAHAN kelompok B tahun ajaran 2011 / 2012 ?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Secara umum penelitian ini dilaksanakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan pada anak kelompok B di TK ABA Sawahan Kabupaten Klaten tahun ajaran 2011 / 2012.

2. Tujuan Khusus

Secara khusus penelitian bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan melalui permainan dakon pada anak kelompok B di TK ABA Sawahan Kabupaten Klaten tahun ajaran 2011 / 2012.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan bagi pihak terkait yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Secara umum penelitian memberi sumbangan kepada dunia pendidikan khususnya PAUD dalam meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan melalui permainan dakon untuk anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

Manfaat Praktis yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah :

a. Guru

Sebagai bahan masukan dan rujukan dalam meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan melalui permainan dakon.

b. Siswa

Sebagai pengetahuan mengenai peningkatan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan melalui permainan dakon.

c. Kepala Sekolah

Sebagai dasar untuk dalam penyediaan sarana dan prasarana pembelajaran.