

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pemerintah Indonesia telah mencanangkan pendidikan wajib belajar 9 tahun yang bertujuan untuk membangun manusia Indonesia seutuhnya. Program Pemerintah ini untuk menciptakan sumber daya manusia agar berkualitas dan bermutu di era 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 pada perkembangan selanjutnya. Pada masa ini fisik dan mental anak berkembang sangat pesat.

Undang-Undang Sisdiknas Tahun 2003 Pasal 28 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal (Taman Kanak-kanak, Raudhatul 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.

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 perkembangan potensi anak ada beberapa 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.

Dalam pelaksanaan proses mengajar pengenalan bilangan pada beberapa Taman Kanak-kanak di Kecamatan Pedan, termasuk Taman Kanak-kanak Troketon II Kelas B menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak-anak rendah. Hal ini ditunjukkan dengan adanya ketidaktahuan mereka terhadap angka-angka yang diberikan oleh guru mereka.

Beberapa asumsi rendahnya kemampuan kognitif anak-anak Taman Kanak-kanak adalah guru kurang melaksanakan variasi kegiatan pembelajaran, keterbatasan sarana dan prasarana, kurangnya kreatifitas guru.

Setelah dilakukan observasi dan wawancara dengan beberapa guru, maka faktor utama yang dirasakan sebagai suatu penyebab rendahnya kemampuan kognitif di Taman Kanak-kanak adalah guru dalam mengajarkan berhitung tidak menggunakan alat peraga atau hanya abstrak, sehingga anak bosan dan tidak tertarik dengan pembelajaran berhitung.

Dari faktor utama penyebab rendahnya kemampuan kognitif anak maka perlu usaha meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan melakukan strategi yang cocok dengan masa anak-anak. Untuk itu pengembangan kognitif khususnya pengenalan bilangan dapat dilakukan dengan metode permainan. Karena dengan bermain anak merasa senang dan belajar tidak ada unsur paksaan dari orang lain. Sehingga anak dengan mudah menerima suatu pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Permainan merupakan sesuatu yang sangat disenangi anak-anak usia taman kanak-kanak sehingga dapat digunakan sebagai metode untuk mengenalkan bilangan diantaranya permainan kartu angka, permainan lompat angka, pohon hitung dan sebagainya.

Untuk itu peneliti mencoba mengatasi masalah tersebut dengan menggunakan kartu angka dan gambar, sebagai alat peraga guna menyampaikan pembelajaran kognitif pada anak. Peneliti menggunakan kartu angka dan gambar mempunyai harapan agar anak tertarik dan berminat dalam pembelajaran berhitung.

Berkaitan dengan hal tersebut di atas maka penulis merasa perlu melakukan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif melalui Permainan Kartu Angka dan Gambar pada Anak Kelompok B di TK ABA Troketon II.”

## **B. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas agar penelitian lebih efektif masalah dibatasi pada pengenalan bilangan dan model pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan kartu angka dan gambar.

## **C. Perumusan Masalah**

Sesuai dengan latar belakang masalah sebagaimana tertera di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah dengan Permainan Kartu Angka dan Gambar dapat Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak

Kelompok B di TK ABA Troketon II Pedan Klaten Tahun Ajaran 2012/2013?”

#### **D. Tujuan Penelitian**

1. Tujuan Umum

Untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak TK Kelompok B di TK ABA Troketon II.

2. Tujuan Khusus

Untuk meningkatkan kemampuan kognitif melalui permainan kartu angka dan gambar pada anak kelompok B di TK ABA Troketon II.

#### **E. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Secara umum penelitian memberikan sumbangan kepada dunia pendidikan khususnya PAUD dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan kartu angka dan gambar untuk anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

a. Anak

Dengan pembelajaran melalui permainan kartu angka dan gambar anak menjadi lebih tertarik.

b. Sekolah

Sebagai dasar dalam penyediaan sarana dan prasarana pembelajaran.

c. Guru

Sebagai bahan masukan dan rujukan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan kartu angka dan gambar.