

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Taman Kanak-kanak (TK) merupakan lembaga yang memberikan layanan pendidikan kepada anak usia dini pada rentangan usia 4 – 6 tahun. Para pendidik di lembaga ini harus dapat memberikan layanan secara profesional kepada anak didiknya dalam rangka peletakan dasar ke arah pengembangan sikap, pengetahuan dan keterampilan, agar anak didiknya mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan serta mempersiapkan diri mereka untuk memasuki pendidikan dasar.

Berdasarkan Permendiknas No. 58 Tahun 2009 muatan Kurikulum TK meliputi bidang pengembangan pembiasaan dan kemampuan dasar, bidang pengembangan pembiasaan meliputi aspek perkembangan moral dan nilai-nilai agama, aspek perkembangan sosial emosional dan kemandirian. Pengembangan kemampuan dasar mencakup kemampuan berbahasa, kognitif, dan fisik motorik.

Kemampuan pengembangan kognitif bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti.

Kemampuan kognitif anak dapat dilihat dari keaktifan dan kemandiriannya dalam pembelajaran anak agar mampu menyelesaikan tugas yang diberikan tanpa bantuan guru. Melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan tujuan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak bukanlah hal yang mudah. Proses pembelajaran yang efektif, menyenangkan, menarik, dan bermakna bagi anak dipengaruhi oleh berbagai unsur, antara lain guru yang memahami secara utuh hakikat, sifat dan karakteristik anak usia dini. Metode pembelajaran yang berpusat pada kegiatan suasana belajar yang memadai juga menyenangkan. Guru sebaiknya menghindari ceramah yang membuat anak pasif, menonton dan mendengar. Anak-anak lebih banyak bekerja secara individu di kursi dan di meja, mendengar arahan guru ke seluruh kelompok.

Guru/ pendidik harus dapat membimbing anak-anak dengan menyediakan bahan-bahan yang sesuai, tetapi hal yang paling mendasar adalah dalam rangka agar anak menemukannya. Anak harus di dorong untuk melakukan percobaan dan penelitian, menjelajahi macam-macam perlengkapan pendidikan atau permainan yang memungkinkannya belajar sambil melakukan. Piaget menekankan bahwa pekerjaan guru/ pendidik tidak hanya melakukan pengiriman fakta dan konsep atau secara aktif mendorong jawaban yang benar, tetapi juga menyediakan ruangan, bahan dan petunjuk yang memungkinkan anak yang ingin tahu mengalami kepuasan yang timbul dari dalam dirinya dengan menemukan pengetahuan untuk diri mereka sendiri. Piaget melihat pendidikan berdasarkan penemuan sebagai sesuatu yang penting sebab dia percaya bahwa prinsip utama pendidikan adalah menciptakan seseorang yang dapat melakukan sesuatu yang

baru (tidak mengulangi apa yang telah dilakukan generasi sebelumnya), yaitu orang-orang yang kreatif, pemula dan penemu (Aisyah, 2007: 5.31).

Pengembangan kognitif pada dasarnya dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya, sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya anak dapat melangsungkan kodratnya sebagai makhluk Tuhan yang harus memberdayakan apa yang ada di dunia ini untuk kepentingan dirinya dan orang lain. Apabila kognitif anak tidak dikembangkan, maka fungsi pikir tidak dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi situasi dalam rangka memecahkan masalah.

Lingkup perkembangan kognitif meliputi pengetahuan umum dan sains, konsep bentuk, warna, ukuran dan pola, konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf. Anak usia 4 – 5 tahun dalam tingkat pencapaian perkembangan kognitif antara lain sudah dapat menyebut urutan bilangan minimal satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan dengan benda-benda sampai lima, memasang lambang bilangan dengan benda-benda sampai lima, menghubungkan lambang bilangan dengan huruf.

Untuk melakukan pengembangan kognitif anak di Taman Kanak-kanak diperlukan strategi yang cocok dengan masa anak-anak yakni masa bermain, untuk itu pembelajaran kognitif dapat dilakukan dengan metode permainan. Dengan bermain anak akan merasa senang dalam belajar, tidak ada unsur paksaan dari orang lain, sehingga mudah menerima suatu pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Sayangnya banyak guru di Taman Kanak-kanak jarang menggunakan teknik permainan dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan alasan

yang bermacam-macam diantaranya memakan banyak biaya, perlu persiapan yang lama dan menuntut kreativitas guru. Padahal permainan merupakan sesuatu yang sangat disenangi anak-anak usia TK, sehingga dapat digunakan sebagai metode untuk mengembangkan kognitifnya. Banyak permainan yang dapat digunakan dalam pengembangan kognitif. Permainan menjala ikan, permainan bisa kau tebak, permainan bulat dan lurus, dan sebagainya.

Realitas menunjukkan kemampuan kognitif anak kelompok A di TK ABA Troketon 2 Pedan, masih rendah. Indikator yang nampak terlihat anak bingung mengenal konsep bilangan, menyebut urutan bilangan 1 – 10 masih belum tepat. Anak belum mampu memasangkan/ menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 5. anak cenderung pasif dan tidak antusias mengikuti pembelajaran. Ketika mengerjakan tugas yang diberikan guru, anak seperti mengalami kejenuhan. Penyebab dari permasalahan ini diantaranya saat mengajar guru menerapkan strategi ceramah sehingga membuat anak pasif. Kegiatan pembelajaran selalu melibatkan penggunaan kertas dan pensil serta kegiatan menghafal dan mengingat fakta. Penggunaan metode bermain sangat minim dan bukan sebagai inti pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas peneliti menyusun judul: “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Mencari Pasangan di TK ABA Troketon 2 Pedan.”

B. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah efektif, efisien dan dapat dikaji lebih mendalam serta untuk menghindari kesalahpahaman, maka perlu adanya pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah yang akan dikaji dari penelitian ini adalah :

1. Kognitif dalam hal konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf yaitu memasang lambang bilangan dengan benda-benda.
2. Permainan mencari pasangan yaitu permainan di dalam kelas yang mencari pasangan antara konsep bilangan dengan lambang bilangan dengan media kartu gambar.

C. Rumusan Masalah

Apakah permainan mencari pasangan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak TK ABA Troketon 2 Pedan kelompok A Tahun Pelajaran 2011/2012?

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif di TK ABA Troketon 2 Pedan kelompok A Tahun Pelajaran 2011/2012

2. Tujuan Khusus

Untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif melalui permainan mencari pasangan di TK ABA Troketon 2 Pedan kelompok A Tahun Pelajaran 2011/2012.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang ingin dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan anak usia dini. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teori hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan maupun masyarakat pada umumnya mengenai manfaat permainan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak TK.

2. Manfaat Praktis

- a. Memberikan masukan kepada pendidik anak usia dini dalam menerapkan permainan untuk meningkatkan kemampuan kognitif.
- b. Mentransformasikan pada masyarakat dan orang tua tentang penelitian mengenai upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak TK melalui permainan.