

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Dalam kurikulum berbasis kompetensi taman kanak-kanak tahun 2010, kegiatan berhitung terdapat dalam bidang pengembangan kemampuan dasar kognitif yang tujuannya adalah mengembangkan kemampuan berpikir, anak dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak mengembangkan logika matematikanya dan pengetahuan akan ruang dan waktu serta mempunyai kemampuan untuk memilih-memilih mengelompokkan pengembangan kemampuan berpikir dan teliti.

Usia prasekolah merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan sebagai potensi yang dimiliki anak. Perkembangan intelektual anak yang sangat pesat terjadi pada usia 0-6 tahun. Masa kanak-kanak itu disebut masa peka belajar. Masa peka masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulan yang diberikan. Masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam pengembangan kemampuan kognitif anak.

(Mastuti, 2005:6). Taman kanak-kanak sebagai bagian dari pendidikan anak usia dini, mengembangkan tiga fungsi utama dalam yaitu mengembangkan potensi kecerdasan anak, penanaman nilai-nilai dasar dan mengembangkan kemampuan dasar. Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk membantu mengembangkan seluruh potensi dan kemampuan fisik, intelektual, emosional, moral, dan agama secara optimal dalam lingkungan pendidikan yang kondusif

Dilingkungan pendidikan yang nyaman akan membuat anak, merasa tenang, dalam mengikuti pembelajaran. Kenyamanan dilingkungan sekolah bisa mendorong, murid untuk mengoptimalkan kemampuan anak'

Pendidikan anak usia dini mempunyai peranan yang sangat penting dan menentukan bagi sejarah perkembangan anak selanjutnya, sebab pendidikan anak usia dini merupakan kondisi dasar bagi kepribadian anak. Usia 0-8 tahun memegang peranan yang sangat penting karena perkembangan otak mengalami lompatan dan berkembang dengan pesat. Karena usia ini disebut dengan "*Golden Age*" yaitu usia emas, sebab merupakan perkembangan yang luar biasa. Di usia ini diperlukan pendidikan yang berhubungan erat dengan perkembangan intelektualnya.

Di taman kanak-kanak, harus mengacu pada prinsip bermain sambil belajar dan belajar serta bermain karena dunia anak adalah dunia bermain. Hal ini berarti seluruh kegiatan belajar yang diprogramkan untuk anak TK tidak boleh mengandung unsur paksaan. Program pendidikan anak TK harus menyenangkan bagi anak. Pelanggaran terhadap prinsip – prinsip ini akan berakibat buruk bagi anak, seperti bosan, terfosir, kehilangan minat belajar.

Permainan berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuhkembangkan ketrampilan berhitung yang sangat berguna bagi kehidupan sehari – hari terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan kognitif.

Kemampuan kognitif perlu dikembangkan agar anak mampu mengeksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya, sehingga dengan pengetahuan

yang didapatnya tersebut anak akan dapat melangsungkan hidupnya dan mampu memecahkan masalah yang dihadapinya sehingga pada akhirnya ia menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri dan orang lain kerana jika anak kurang mengenal hal penjumlahan akan dapat menghambat tahap – tahap perkembangan selanjutnya.

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, dengan bermain kartu angka anak dapat melihat secara langsung bentuk angka. Pengertian mereka terhadap angka sangat terbatas pada penghitungan 1, 2, 3 mungkin belum bisa membayangkan arti 5, 6, 7 dan seterusnya. Bila anak sudah tahu urutannya angka dari 1 sampai 10 dapat dikatakan dia sudah mulai mengerti apa arti angka-angka tersebut, namun tidak jarang anak-anak kecil sering salah membuat urutan angka jadi mereka butuh banyak latihan. Bermain dengan angka dapat dilakukan dengan cara bernyanyi dapat juga menggunakan kartu angka.

Permasalahannya masih banyak anak yang kurang mampu dalam menghitung angka 1 sampai 10. Dari Jumlah anak 15 yang belum mampu menghitung 70,8% (12 anak) yang sudah mampu menghitung 20,2% (3 anak). Hal ini disebabkan karena metode yang digunakan dalam pembelajaran tidak tepat dan media yang digunakan kurang menarik perhatian anak.

Untuk itu penulis mencoba mengatasi masalah tersebut dengan menggunakan metode permainan kartu angka, sebagai alat peraga guna

menyampaikan pembelajaran berhitung. Peneliti menggunakan kartu angka mempunyai harapan agar anak lebih tertarik dalam pembelajaran berhitung.

Berkaitan dengan latar belakang tersebut di atas maka penulis akan melakukan Penelitian Tingkat Kelas dengan judul “UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI PERMAINAN KARTU ANGKA”.

#### **B. Pembatasan Masalah**

- 1) Fokus permasalahan dalam penelitian ini terbatas pada kemampuan kognitif menghitung 1-10.
- 2) Media yang digunakan ialah kartu angka, membilang dari angka 1 sampai 10

#### **C. Perumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah diatas maka penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut : Apakah kemampuan kognitif anak bisa ditingkatkan melalui permainan kartu angka di TK Masyithoh Slegrengan, Kecamatan Wedi, Kabupaten Klaten?

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

- 1) Tujuan Umum : Untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan kartu angka di TK
- 2) Tujuan Khusus : Untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan kartu angka

## **E. Manfaat Penelitian**

- 1) Manfaat Teoritis
  - a. Untuk menambah pengetahuan terutama dalam kemampuan kognitif yang akan memberikan sumbangan pemikiran tentang teori kualitas pendidikan kognitif anak
  - b. Untuk peningkatan kualitas pendidikan khususnya di TK.
- 2) Manfaat Praktis
  - a. Bagi Peneliti: Dapat mengetahui bagaimana meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan kartu angka
  - b. Bagi Pendidik: memberikan masukan kepada guru tentang kemampuan kognitif melalui permainan kartu angka
  - c. Bagi siswa: Anak bisa memahami bahwa permainan kartu angka kemampuan kognitif akan meningkat.