

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan terkait pada seluruh aspek kehidupan manusia. Pendidikan diarahkan pada perkembangan dan pertumbuhan manusia agar menjadi manusia yang memiliki identitas yang berbeda dengan makhluk lain sehingga pendidikan mempunyai peran yang sangat sentral dalam membentuk manusia seperti apa yang akan dihasilkan melalui pendidikan. Mengingat begitu pentingnya pendidikan bagi kehidupan, maka harus diprogram dengan menggunakan kurikulum yang didasarkan pada hasil pemikiran, penelitian serta melibatkan berbagai disiplin ilmu serta pengalaman yang komprehensif.

Taman Kanak-kanak (TK) sebagai salah satu bentuk PAUD formal diarahkan pada upaya untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak di lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar. Anak yang dalam pandangan pendidikan modern diposisikan sebagai subjek belajar, menjadi salah satu sumber informasi utama untuk menentukan bahan ajar dan bagaimana upaya untuk membelajarkannya.

Terkait dengan hakikat anak tersebut, maka perlu dipelajari kebutuhan dasar dan minat anak sebelum menentukan program kurikulum agar relevan dengan tuntutan dan perkembangan pendidikan anak pada saat ini. Begitu pula kondisi lingkungan yang secara khusus memiliki keunikan tertentu

menuntut guru untuk melakukan penyesuaian-penyesuaian melalui upaya-upaya pembaharuan pendidikan. Mendukung hal ini, Tilaar (1998: 359-360) menyatakan sebagai berikut :

Dengan demikian inovasi pendidikan tetap merupakan suatu keharusan, apalagi di dalam suatu masyarakat yang sedang membangun. Di dalam masyarakat yang hidup di era globalisasi, transformasi masyarakat berjalan begitu cepat oleh sebab itu merupakan tantangan di dalam organisasi sekolah. Organisasi sekolah sebagai pusat pembelajaran manusia modern di era globalisasi hanya dapat *survive* karena inovasi pendidikan di dalamnya.

Pendidikan anak usia dini bertujuan mengembangkan seluruh potensi anak agar anak kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai falsafah suatu bangsa (Suyanto, 2005:3). Untuk itu sangat diperlukan pendidikan guna memberikan rangsangan terhadap seluruh aspek perkembangan anak, yang mencakup bidang pengembangan perilaku melalui pembiasaan, yang meliputi : nilai-nilai agama dan moral, dan sosial emosional. Disamping itu dikembangkan pula beberapa lingkup perkembangan yang merukanan bidang pengembangan kemampuan dasar yang meliputi : kemampuan berbahasa, kognitif, fisik motorik kasar, dan fisik motorik halus. Dari uraian di atas diketahui bahwa kognitif merupakan salah satu aspek yang dikembangkan dalam kurikulum pendidikan diTK.

Mengingat pentingnya kognitif bagi anak, maka perlu dikembangkan kemampuan kognitif dalam pembelajaran. Perkembangan ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak mengembangkan kemampuan logika matematika dan pengetahuan akan ruang dan waktu serta mempunyai kemampuan untuk

memilah-milah, mengelompokkan dan mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir secara logis.

Kognitif sering diartikan sebagai kecerdasan atau cara berfikir (Patmodewo, dalam Gunarti, 2008: 1.37). Kognitif adalah pengertian yang luas mengenai cara berfikir dan mengamati, jadi kognitif merupakan tingkah laku yang mengakibatkan seseorang memperoleh pengetahuan atau menggunakan pengetahuan yang diperolehnya. Kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan yang harus distimulasi sejak dini. Perkembangan kognitif berkaitan erat dengan perkembangan intelektual dan pertumbuhan mental.

Perkembangan kognitif anak dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya adalah faktor keturunan, kematangan fisik, pembentukan, minat dan bakat kebebasan dan interaksi anak dengan orang-orang disekitarnya atau lingkungannya. Anak yang aspek kognitifnya berkembang baik akan dapat berpikir, merespon lingkungannya dan menuangkan pengalamannya. Sering dengan kematangan anak, akan terjadi strukturisasi yang progresif dalam proses kognitif anak. Dalam proses tersebut berpikir anak berkembang menjadi kompleks. Kemampuan kognitif diperlukan anak dalam rangka mengembangkan pengetahuannya tentang apa yang dilihat, didengar, dirasa, diraba, maupun dicium melalui panca indera yang dimilikinya.

Dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak diperlukan proses pembelajaran yang efektif, menyenangkan, menarik dan bermakna bagi anak. Proses pembelajaran tersebut dipengaruhi oleh berbagai unsur, antara lain

guru yang memahami secara utuh hakikat, sifat karakteristik anak, metode pembelajaran yang berpusat pada kegiatan anak, sarana kegiatan anak yang memadai, ketersediaannya berbagai sumber dan media belajar yang menarik dan mendorong anak untuk belajar. Guru juga harus memahami kebutuhan khusus atau kebutuhan individual anak. Secara khusus tersedianya media pembelajaran akan mendukung penciptaan kondisi belajar anak yang menarik.

Masalah umum yang sering dihadapi guru ketika membantu siswa dalam pengembangan aspek kognitif anak di TK PGRI Pandeyan adalah kurangnya minat atau semangat anak untuk mengikuti proses pembelajaran. Hal ini menimbulkan masalah dalam pemahaman konsep yang akan diterima oleh anak, sehingga kemampuan kognitif anak belum maksimal.

Permasalahan tersebut diatas dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya kurang tersedianya alat peraga dan tidak dipenuhi atau tidak adanya sarana prasarana yang memadai yang disebabkan karena tingkat perekonomian masyarakat yang masih rendah, sehingga pembelajaran tidak dapat dilaksanakan secara optimal. Selain itu kurangnya variasi alat peraga penyampaian materi. Untuk itu guru atau pendidik harus berupaya memperoleh alat peraga yang efektif dan efisien dalam penyampaian materi agar dapat mengembangkan seluruh potensi anak. Satu-satunya media yang tidak memerlukan biaya mahal salah satunya yaitu dengan alat peraga kotak pintar.

Pengembangan kemampuan kognitif di Taman Kanak-kanak dapat dilakukan melalui berbagai macam metode dan media yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak usia TK. Metode yang paling sesuai digunakan dalam pembelajaran di Taman Kanak-kanak adalah metode bermain. Melalui kegiatan bermain anak dapat belajar dengan rasa senang. Dalam kehidupan anak, bermain mempunyai arti yang sangat penting. Dapat dikatakan bahwa setiap anak yang sehat selalu mempunyai dorongan untuk bermain. (B.E.F Montolalu, 2005:1.12).

Berdasarkan pengamatan, pengalaman dan hasil penelitian para ahli, dapat dikatakan bahwa bermain mempunyai arti sebagai berikut :

1. Anak memperoleh kesempatan mengembangkan potensi-potensi yang ada padanya.
2. Anak akan menemukan dirinya, yaitu kekuatan dan kelemahannya, kemampuannya serta minat dan kebutuhannya.
3. Memberikan peluang bagi anak untuk berkembang seutuhnya, baik fisik, intelektual, bahasa dan perilaku (psikososial serta emosional).
4. Anak terbiasa menggunakan seluruh aspek panca indranya sehingga terlatih dengan baik.
5. Secara alamiah memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam lagi.

Untuk merangsang minat anak dalam kegiatan bermain agar lebih bermakna dalam pembelajaran, diperlukan berbagai alat peraga yang dapat membantu anak untuk mengembangkan bakat mereka. Demikian pula pengembangan kemampuan kognitif dapat pula dilakukan dengan menggunakan media atau alat peraga untuk membantu pelaksanaan pembelajaran.

Alat peraga merupakan sumber belajar atau bahan untuk memberikan informasi kepada anak didik maupun guru antara lain berupa buku referensi,

gambar-gambar, benda-benda atau hasil-hasil budaya. Alat peraga sebagai sumber belajar dalam dunia pendidikan merupakan salah satu alat pendidikan.

Alat peraga yang digunakan di Taman Kanak-kanak biasanya alat-alat yang berwujud kebendaan atau benda-benda nyata yang diperlukan dalam proses pendidikan, misalnya : meja, kursi, buku-buku, gambar-gambar balok, puzzle dan sebagainya. Menurut Sudono (2000:98), bahwa pendidikan di TK merupakan pendidikan awal untuk mempersiapkan anak-anak ke Sekolah Dasar, maka alat peraga yang digunakan di TK disesuaikan dengan materi yang ada di SD.

Untuk memperoleh hasil belajar yang baik, selain alat peraga atau media diperlukan pula minat anak dalam kegiatan pembelajaran. Slamet (2003:180) menyatakan bahwa “minat adalah suatu rasa suka (senang) dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas”. Pernyataan di atas memiliki makna bahwa minat merupakan kemauan seseorang untuk melakukan sesuatu, rasa senang memegang peranan penting dalam perkembangan minat. Perasaan merupakan sesuatu yang muncul dari faktor psikis non intelektual, perasaan senang akan memunculkan suatu minat pada diri individu yang diperkuat oleh sikap yang positif sebab perasaan senang merupakan suatu keadaan jiwa akibat adanya peristiwa yang datang pada subyek yang bersangkutan. Minat akan menjadi motivasi seseorang dalam bertindak. Apabila seseorang mempunyai minat terhadap suatu kegiatan atau pekerjaan, maka dia akan berusaha lebih keras untuk belajar dibandingkan seseorang yang mempunyai minat kurang pada kegiatan atau pekerjaan tersebut, karena

minat akan menambah kegembiraan dalam melakukan setiap kegiatan yang ditekuni seseorang sehingga akan membawa individu pada berbagai pengalaman yang menyenangkan.

Dari pengamatan yang peneliti lakukan di Kelompok A TK PGRI Pandeyan pada semester II tahun pelajaran 2011/2012, ditemukan bahwa belum semua anak mempunyai kemampuan kognitif seperti apa yang diharapkan oleh guru. Sebagian besar dalam satu kelas tersebut kemampuan kognitif anak masih sangat rendah. Rendahnya kemampuan kognitif anak tersebut dapat dilihat dari hasil penilaian harian dan rangkuman penilaian anak yang menunjukkan bahwa hanya sekitar 30 persen anak mempunyai kemampuan di bidang pengembangan kognitif.

Rendahnya kemampuan anak di bidang kognitif tersebut mungkin dikarenakan kurangnya minat anak dalam kegiatan belajar karena alat peraga yang digunakan oleh guru kurang menarik. Pada kondisi tersebut peneliti belum menggunakan metode maupun media/alat peraga yang sesuai dalam kegiatan pembelajaran, kurangnya pemanfaatan alat peraga dalam kegiatan pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar anak, anak mungkin saja kurang tertarik terhadap kegiatan yang diberikan oleh guru sehingga hasil belajar belum sesuai dengan harapan guru.

Melihat kondisi kemampuan kognitif anak yang masih rendah, maka peneliti merasa harus melakukan tindakan perbaikan, pemanfaatan atau penggunaan alat peraga yang lebih efektif dan efisien, penggunaan metode

yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak, dengan harapan dapat meningkatkan minat belajar dan kemampuan kognitif anak.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas maka penulis melakukan penelitian tentang **“Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Penggunaan Alat Peraga Kotak Pintar Bagi Anak Kelompok A TK PGRI Pandeyan Pada Semester II Tahun 2011/2012”**

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran kognitif sering dianggap sulit oleh beberapa pihak.
2. Pembelajaran kognitif sering tidak menggunakan alat peraga yang inovatif (membosankan).
3. Pembelajaran kognitif tidak dikaitkan dengan lingkungan belajar atau kehidupan sehari-hari.

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini peneliti diharapkan lebih efektif, efisien, terarah dan dapat dikaji lebih mendalam maka diperlukan pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah :

1. Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif anak yang ditingkatkan yaitu kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan dengan benda sebagaimana tercantum

dalam standar tingkat pencapaian perkembangan yang mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan nasional No. 58 Tahun 2009.

2. Alat Peraga Kotak Pintar

Alat peraga yang digunakan dalam penelitian ini terbatas pada salah satu alat peraga yaitu kotak pintar. Alat peraga ini dapat dibuat dari berbagai bahan, misal kardus bekas, styrofoam, atau kertas duplek yang dibentuk balok atau kubus dimana di dalamnya dapat diisi dengan berbagai benda misal gambar-gambar, kartu angka, kartu huruf dan sebagainya yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dan identifikasi masalah di atas maka dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut :“Apakah penggunaan alat peraga kotak pintar dapat meningkatkan kemampuan kognitif bagi anak kelompok A TK PGRI Pandeyan pada semester II tahun pelajaran 2011/2012?”.

E. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan penelitian ini secara umum adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.

2. Tujuan Khusus

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif melalui penggunaan alat peraga kotak pintar bagi anak kelompok A TK PGRI Pandeyan pada semester II tahun pelajaran 2011/2012.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat secara teoritis

Untuk membuktikan analisis yang buat dan memberikan pengertian kepada guru tentang pentingnya menggunakan alat peraga dalam kegiatan pengembangan, khususnya penggunaan alat peraga kotak pintar untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.

2. Manfaat secara praktis

a. Bagi penulis

Secara aktif dapat mengembangkan pengetahuan dan ketrampilan yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang dikelola.

b. Bagi siswa

Manfaat bagi siswa didik yaitu meningkatkan kemampuan kognitif yaitu dalam mengenal lambang bilangan dengan benda

c. Bagi Guru

Hasil perbaikan bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar anak, memberikan motivasi terhadap anak agar tertarik untuk belajar melalui metode bermain sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitifnya.

d. Bagi sekolah

Memberikan sumbanagan positif terhadap kemampuan sekolah yang tercermin dalam profesionalisme guru dari peningkatan hasil belajar anak.