

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 20, pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar.

Usia taman kanak-kanak merupakan usia emas bagi anak, pada usia tersebut siswa mengalami masa peka untuk menerima suatu rangsangan/stimulus, untuk itu seharusnya cara belajar anak dibuat yang menyenangkan. Pendidikan di dalam lingkungan keluarga merupakan pendidikan yang paling mendasar, karena lingkungan di dekatnya adalah lingkungan pertama yang dikenal anak, akan tetapi menginjak pada usia 4 tahun anak mulai memperluas pergaulannya dengan lingkungan yang lebih luas, untuk itu pendidikan di Taman Kanak-Kanak merupakan sumber belajar sekaligus bermain bagi anak untuk mengembangkan segala kemampuannya baik kognitif, afektif, dan psikomotoriknya, orang tua harus dapat memberikan fasilitas bagi anak demi tercapainya perkembangan yang optimal.

Salah satu bidang pengembangan yang harus dikembangkan di TK adalah kemampuan kognitif dimana lingkup perkembangannya terdiri dari pengetahuan umum dan sains, konsep bentuk, warna, ukuran dan pola, konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf. Kemampuan kognitif dikembangkan bertujuan agar anak dapat melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui

panca inderanya, sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya tersebut, anak akan dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk tuhan yang harus memberdayakan apa yang ada di dunia ini untuk kepentingan dirinya dan orang lain.

Menurut Piaget (2007) pentingnya mengembangkan kemampuan kognitif pada anak adalah agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya sehingga pada akhirnya ia akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri.

Penulis yang juga sebagai guru TK ABA Bulurejo, Kecamatan Juwiring di kelompok B tahun ajaran 2012/2013 Kabupaten Klaten mengalami permasalahan dalam mengajarkan kemampuan kognitif, khususnya kemampuan mengenal logika matematika masih sangat kurang. Pada awalnya anak belajar tentang jumlah, bentuk dan ukuran, dengan menggunakan simbol-simbol atau gambar saja, dan mereka kurang memahami dan tidak menunjukkan sikap tertarik.

Hal ini disebabkan karena dalam mengajarkan kognitif guru masih menggunakan model pembelajaran tradisional tanpa alat peraga yang nyata sehingga anak mengalami kesulitan dalam memahami konsep logika matematika.

Di TK ABA Bulurejo, Juwiring dari jumlah anak 24 anak ada 75% kemampuan kognitif khususnya dalam memahami konsep matematika masih kurang maksimal. Gejala-gejala yang terlihat anak masih kesulitan dalam

mengenali jumlah, bentuk dan ukuran. Anak ragu-ragu dalam menyampaikan gagasan dan belum bisa berfikir logis.

Demikian pula dalam kegiatan permainan, diharapkan siswa di Taman Kanak-kanak akan dapat berkembang secara baik sesuai dengan tujuan kemampuan kognitif, maka guru TK harus mampu menguasai teknik bermain Alat Permainan Edukatif, sehingga pembelajaran dapat menarik minat anak. Apabila guru kurang menguasai alat/media, maka tujuan pembelajaran kurang tercapai secara optimal.

Dalam mengembangkan permainan anak TK sering mengalami kendala-kendala adalah hal-hal yang dapat menghambat perkembangan anak, secara garis besar hambatan dalam mengembangkan permainan ada dua faktor, yaitu internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri anak itu sendiri, yaitu terletak pada lingkungan makro (kebudayaan masyarakat) maupun lingkungan mikro (keluarga, teman sebaya). Hambatan atau kendala-kendala di atas dapat menghambat permainan anak sehingga cara belajarnya kurang optimal.

Untuk itu peneliti mencoba mengatasi masalah tersebut dengan menggunakan media Balok manipulatif sebagai alat peraga guna menyampaikan kegiatan kognitif. Peneliti menggunakan Balok ini karena balok dianggap sebagai alat bermain yang bermanfaat dan yang paling banyak digunakan di TK maupun lembaga pendidikan prasekolah dan penulis mempunyai harapan agar siswa dapat lebih tertarik atau berminat terhadap

pembelajaran kognitif, siswa termotivasi untuk belajar kognitif, dan siswa lebih mudah menerima konsep matematika secara nyata.

Berkaitan dengan masalah tersebut di atas maka penulis melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul “PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN BALOK di TK ABA Bulurejo, Kecamatan Juwiring, Kabupaten Klaten Tahun 2012-2013.”

### **B. Pembatasan Masalah**

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

- a. Kemampuan kognitif anak dalam mengenal logika matematika masih rendah
- b. Permainan balok model manipulatif yang belum digunakan sebagai media belajar.

### **C. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan sebagai berikut:

Apakah kemampuan kognitif anak dapat ditingkatkan melalui permainan Balok di kelompok B pada TK ABA Bulurejo Juwiring Klaten tahun 2012-2013?

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

Dari uraian di atas, maka penulis menentukan tujuan penelitian ini untuk:

a. Tujuan Umum

- Untuk meningkatkan kognitif anak.
- Untuk meningkatkan kemampuan anak dalam berfikir

b. Tujuan Khusus

Untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan balok di TK ABA Bulurejo, Juwiring.

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

1) Manfaat bagi penulis

- a) Mendapatkan pengetahuan baru tentang manfaat Balok sebagai alat peraga dalam meningkatkan kemampuan matematika di TK ABA
- b) Untuk meningkatkan Profesionalitas Guru

2) Manfaat bagi teman guru

- a) Memberikan motivasi untuk melakukan penelitian di kelas.
- b) Memberikan gambaran tentang manfaat Balok dalam kegiatan belajar.

3) Manfaat bagi anak

- a) Dapat meningkatkan kemampuan logika matematika
- b) Meningkatkan motivasi untuk belajar
- c) Meningkatkan keberanian anak untuk mengungkapkan pendapatnya secara logis.

4) Manfaat bagi sekolah

a) Meningkatkan kemampuan prestasi belajar anak

b) Menambah alat peraga di sekolah