

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini dimulai masa usia 0 – 6 tahun. Masa ini merupakan masa yang paling vital bagi kehidupan anak sebab apa yang terjadi pada masa ini akan menentukan perkembangan selanjutnya. Pada masa ini akan fisik dan mental anak berkembang secara pesat, kemampuan bahasa juga berkembang luar biasa.

Tujuan pendidikan anak usia dini adalah meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, ketrampilan dan daya cipta yang diperlukan anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan dan untuk pertumbuhan selanjutnya (Tangyong, Agus dkk, 1994:2).

Banyak cara yang telah dilakukan oleh guru untuk mencapai tujuan pendidikan anak usia dini. Menurut Dit. PAUD Dekdiknas (2004:1). Anak seharusnya mampu melakukan percobaan dan penelitian sendiri, guru tentu saja, bisa menuntun anak-anak menyediakan bahan-bahan yang tepat, tetapi yang terpenting agar anak dapat memahami sesuatu, ia harus membangun pengertian itu sendiri, ia harus menemukan sendiri. Dari uraian ini anak dibiarkan bebas untuk berkreatif.

Karena dunia anak adalah dunia bermain, maka dalam lembaga pendidikan dini (Taman Kanak-kanak) diberikan pelajaran yang dapat merangsang jiwa anak yaitu dengan bermain. Permainan pada anak Taman Kanak-kanak mempunyai pengaruh pada perkembangan pribadi anak itu sendiri. Perkembangan ungkapan kreatif, perkembangan aspek sosial dan lain-lain.

Fenomena yang berkembang saat ini adalah bahwa anak-anak masih banyak yang dikendalikan dan diarahkan oleh guru baik dengan kata jangan, tidak boleh dan sebagainya, maka dari itu jika fenomena ini dibiarkan terus maka kemampuan kognitif anak tidak akan muncul. Adapun pada saat ini belum semua guru memahami bagaimana membuat anak didik kita itu bisa mengenal konsep angka dengan benar.

Program kegiatan belajar Taman Kanak-kanak disebutkan bahwa kegiatan belajar dalam rangka pengembangan kemampuan kognitif melalui bermain kartu angka, maka anak mampu dalam berpikir, serta sebagai latihan motorik halus dan motorik kasar dan anak dapat mengenal konsep angka dengan benar melalui bermain kartu angka. Di TK Pertiwi Jimbung Klaten, permainan di Taman Kanak-kanak sudah berkembang sesuai dengan tahap perkembangan. Tetapi kenyataannya di taman kanak-kanak anak-anaknya masih belum bisa mengenal angka dengan benar. Di TK sebagian besar belum menggunakan dengan media kartu angka sebagai alat permainan yang menarik buat anak. Hal ini terlihat saat anak disuruh bermain kartu angka sendiri atau anak disuruh menyebutkan angka sesuai dengan lambang bilangannya, kebanyakan anak hanya diam atau hanya meniru temannya, dari jumlah siswa 16 anak, yang bisa 4 yang tidak bisa 12 atau baru 36%. Hal tersebut disebabkan karena anak-anak belum bisa mengenal angka dengan benar melalui konsep dalam mengikuti pembelajaran.

Demikian juga dalam kegiatan permainan kartu angka, untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak harus sesuai dengan tujuan pengembangan kognitif tersebut, maka guru TK harus menguasai permainan tertentu. Anak dilatih motorik halus, sehingga dapat berkembang. Apabila guru kurang menguasai permainan ini maka anak TK juga akan terhambat.

Dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui pengenalan konsep dengan metode bermain kartu angka, anak TK sering mengalami kendala adalah hal-hal yang dapat menghambat perkembangan kemampuan kognitif anak, secara garis besar dari faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari anak itu sendiri yaitu terletak pada lingkungan (masyarakat, keluarga, sekolah).

Mengingat pentingnya kemampuan kognitif maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif dalam Mengenal Konsep Melalui Bermain Kartu Angka”. Dalam penelitian tindakan kelas ini dengan harapan dapat menginovasi anak yang belum kreatif menjadi lebih kreatif dengan bimbingan guru sehingga dapat menebar dan mendidik dengan kesatuan tutur melalui “Media kartu angkaP”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti merumuskan permasalahan sebagai berikut :

- Bagaimanakah permainan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep melalui bermain kartu angka pada kelompok B di TK Pertiwi Jimbung Klaten tahun 2012/2013 ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan kartu angka di TK Pertiwi Jimbung Klaten

2. Untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK Pertiwi Jimbung Klaten
3. Untuk mengetahui besarnya peningkatan kemampuan kognitif anak melalui Permainan kartu angka

D. Manfaat Penelitian

Ada dua yang diharapkan dalam penelitian ini, yaitu :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Mendapatkan pengetahuan atau teori baru tentang upaya peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan kartu angka.
 - b. Menambah wacana manfaat permainan kartu angka dalam mengembangkan kognitif anak.
 - c. Sebagai dasar dalam pemilihan jenis permainan yang dapat meningkatkan kognitif anak.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Sekolah

Sebagai dasar dalam penyediaan sarana prasarana pembelajaran.
 - b. Bagi Guru

Menjadi acuan bagi guru dalam menentukan metode pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan kognitif.
 - c. Bagi Anak
 - 1) Menjadi suasana yang menyenangkan bagi anak.
 - 2) Meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain balok