

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. 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 berkreasi, Dit. PAUD Dekdiknas (2004:1)

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.

Dalam pembelajarannya guru masih menggunakan metode yang konvensional. Jadi anak-anak hanya menirukan dan mencontoh pembelajaran

yang diberikan guru. Anak tidak diberi kebebasan untuk bermain bebas mengekspresikan daya pikirannya sendiri sehingga kondisi anak hanya diam dan tidak aktif bermain.

Fenomena yang berkembang saat ini adalah bahwa anak-anak masih banyak yang dikendalikan dan diarahkan oleh guru baik dengan melarang, tidak boleh mencoba, 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 bisa mengenal angka dan menunjukkan angka yang diminta guru.

Dengan program kegiatan belajar Taman Kanak-kanak disebutkan bahwa kegiatan belajar dalam rangka pengembangan kognitif melalui bermain peran, maka anak mampu dalam mengenal angka, berpikir, serta menulis angka sebagai latihan motorik halus dan motorik kasar dan anak dapat menyebutkan dan menjawab pertanyaan dari guru dengan benar serta anak ini mempunyai kepercayaan diri penuh.

Kemampuan berhitung permulaan pada anak TK ABA Jombang IV Kelompok B tahun ajaran 2012/2013, masih sangat kurang. Pada awalnya anak-anak diajarkan menghitung 1-20, apabila anak menghitung tanpa benda anak sudah bisa, namun ketika menghitung dengan benda, masih ada anak yang belum bisa menghitung dengan benar dan tepat. Itulah kemampuan yang harus diupayakan agar meningkat. Sebagian besar anak merasa kesulitan dan merasa apabila belajar berhitung permulaan. Hal ini dibuktikan dari 14 anak hanya 4 anak yang bisa berhitung permulaan.

Anak-anak kelompok B di TK ABA Jimbung IV Kalikotes Klaten berasal dari keluarga yang berlatar belakang yang beraneka ragam. Pemberian pembelajarannya juga harus dengan berbagai macam cara, namun selama ini guru masih menggunakan pembelajaran konvensional. Dalam belajar berhitung permulaan (Kognitifnya). Anak-anak merasa mendapat beban apabila disuruh berhitung di tunjukkan pada saat guru mengajak anak untuk belajar berhitung maka tidak bersemangat dan bilang bahwa dia sudah lelah.. Padahal dalam pembelajaran di TK jangan sampai membebani pada anak, diupayakan anak merasa senang, asyik, nyaman, dalam proses belajar berhitung permulaan. pada anak meningkat? Dengan cara apa agar anak merasa senang, asyik, dan nyaman ketika belajar berhitung permulaan dan anak tidak merasa terbebani? Itulah yang akan di teliti dan dikaji dalam Penelitian Tindakan Kelas ini. Ini dapat dilihat dari 12 anak yang sudah bisa berhitung semula hanya 4 anak atau 33,90% tetapi setelah diadakan penelitian kemampuan berhitung anak meningkat menjadi 8 anak atau 66,17%.

Kemampuan berhitung permulaan sangat penting dikuasai oleh anak meskipun anak masih usia dini, karena dalam kehidupan sehari-hari manusia tidak bisa lepas dari hitungan-hitungan. Jadi sejak dini kemampuan berhitung permulaan harus ditingkatkan, salah satu metode yang digunakan adalah metode bermain peran dapat mengasah kemampuan kognitif anak.

Dalam penelitian tindakan kelas ini, penulis berusaha untuk menawarkan solusi untuk mengatasi masalah-masalah tersebut diatas, yaitu dengan cara permainan metode bermain peran untuk meningkatkan kemampuan berhitung awal (kognitif) pada anak TK ABA Jimbung IV Kalikotes, Klaten pada kelompok B. Anak diajak berhitung dengan benda-benda nyata yang dapat diperankan. Disamping itu anak dapat berkreasi dan berekspresi juga motorik halusnya bisa dilatih, karena dunia anak adalah dunia bermain maka bermain peran diharapkan anak dapat senang belajar berhitung permulaan dan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran pada anak.

Adapun bermain peran dalam model pembelajaran kreatif produktif ini menggunakan pendekatan tematik yaitu pembelajaran yang sesuai dengan tema yang tepat, sesuai kebutuhan anak dan minat. Persoalannya adalah apakah bermain peran dalam model pembelajaran kreatif produktif dengan pendekatan tematik dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak-anak kelompok B TK ABA Jimbung IV Kalikotes, Klaten

Berdasarkan permasalahan tersebut di atas peneliti mencari solusi dengan menggunakan metode bermain peran karena anak akan lebih tertarik dan berminat dalam pembelajaran (kognitif) menghitung permulaan, menyenangkan, tidak merasa bosan dan tidak terbebani. Maka penulis berupaya melakukan tindakan kelas dengan judul “Upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain peran pada anak kelompok B TK ABA Jimbung IV Kalikotes Klaten Tahun 2012/2013”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti merumuskan permasalahan sebagai berikut :

Apakah permainan peran dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak pada TK ABA Jimbung IV Kalikotes Klaten Tahun Ajaran 2012/2013 ?

C. Pembatasan Masalah

Agar tidak terjadi kesalahan pemahaman dan menghindari terjadinya penafsiran yang tidak sesuai, maka penelitian ini dibatasi pada :

1. Upaya peningkatan kemampuan berhitung permulaan dengan bermain peran.
2. Bermain peran dibatasi dalam model pembelajaran kreatif produktif yaitu peran sebagai penjual buah maksimal 10 angka saja.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Secara Umum
Untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak pada melalui permainan peran di TK ABA Jimbung IV Kalikotes Klaten.
2. Secara Khusus
 - a. Untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK ABA Jimbung IV Kalikotes Klaten.
 - b. Untuk mengetahui besarnya peningkatan kemampuan kognitif anak melalui Permainan peran.

E. 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 bermain peran.
 - b. Menambah wacana manfaat permainan peran dalam perkembangan 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 anak.

c. Bagi Anak

- 1) Menjadi suasana yang menyenangkan bagi anak.
- 2) Meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain peran.