

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 28, ayat 3 menyatakan bahwa Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang bertujuan membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai agama, sosial, emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, fisik/motorik, dan seni untuk siap memasuki sekolah dasar.

Dalam kurikulum Taman Kanak-Kanak tahun 2011, kegiatan berhitung terdapat dalam bidang pengembangan kemampuan dasar kognitif yang tujuannya adalah mengembangkan kemampuan berpikir, anak dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternative pemecahan masalah, membantu anak mengembangkan logika matematikanya dan pengetahuan akan ruang waktu serta mempunyai kemampuan untuk memilih-milih mengelompokkan pengembangan kemampuan berpikir dan teliti.

Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Masa usia dini (0-6 tahun) merupakan masa keemasan (*golden age*), yang pada masa ini stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya. Perlu disadari bahwa masa-masa awal kehidupan anak merupakan

masa terpenting dalam rentang kehidupan seorang anak. Pada masa ini pertumbuhan otak sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat.

Pada usia 3 tahun, minat anak terhadap angka sangat besar. Di lingkungan kehidupan anak, berbagai bentuk angka sering dijumpai dimana-mana, seperti pada jam dinding, mata uang, kalender, dan sebagainya. Jadi, dapat dikatakan bahwa angka telah menjadi bagian dalam kehidupan sehari-hari dan pada saat inilah permainan berhitung sebaiknya mulai diperkenalkan pada anak (Depdiknas, 2000:1).

Usia dini / pra sekolah merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak-anak. Upaya pengembangan ini dapat dilakukan dengan berbagai cara termasuk melalui permainan berhitung. Permainan berhitung di TK tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental sosial dan emosional, karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik dan menyenangkan (Depdiknas, 2007:1).

Permainan berhitung merupakan bagian dari matematika. Permainan ini diperlukan untuk menumbuhkembangkan ketrampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar (Depdiknas, 2007:1).

Kemampuan kognitif perlu dikembangkan agar anak mampu mengeksplorasi 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 akan menjadi individu yang mau menolong dirinya sendiri dan orang lain (Sujiono, 2005:1.16).

Mengingat pentingnya masa ini, maka peran stimulasi berupa lingkungan yang kondusif harus disiapkan oleh para pendidik, baik orang tua, guru, pengasuh ataupun orang dewasa lain yang ada di sekitar anak, sehingga anak memiliki kesempatan untuk mengembangkan seluruh potensinya. Pendidikan anak usia dini diberikan pada awal kehidupan anak untuk dapat berkembang secara optimal.

Upaya pengembangan harus dilakukan melalui kegiatan bermain agar tidak membuat anak kehilangan masa bermainnya. Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Bermain membantu anak mengenal dirinya, dengan siapa dia hidup, serta lingkungan tempat ia hidup. Anak dapat memperoleh kesempatan untuk berkreasi, bereksplorasi, menemukan, dan mengekspresi perasaannya dengan bermain.

Permasalahan yang dihadapi anak didik kelompok B di TK Kanisius Sidowayah Klaten yaitu adanya anak yang belum memahami konsep bilangan, mengurutkan bilangan, dan menghitung hasil penambahan. Ada anak yang masih terbalik dalam menulis angka karena rendahnya kemampuan anak dalam berpikir. Pada saat ini, banyak orang tua murid yang mengharapkan anak mereka jika keluar dari TK bisa berhitung dan membaca dengan lancar. Apabila masalah ini tidak segera mendapat solusi, maka akan sulit untuk mendapatkan hasil belajar anak didik yang memuaskan.

Hal tersebut bisa terjadi karena metode yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran kurang tepat, alat peraga yang digunakan kurang menarik, dan kurangnya kreativitas guru dalam menyampaikan bahan ajar sehingga anak-anak kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran dan tidak antusias memperhatikan apa yang disampaikan guru. Salah satu solusi untuk meningkatkan kognitif anak didik kelompok B di TK Kanisius Sidowayah Klaten adalah dengan menggunakan kartu angka dan gambar.

Berdasarkan uraian di atas, penulis terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak melalui Permainan Kartu Angka dan Gambar pada Anak Kelompok B di TK Kanisius Sidowayah Klaten Tahun Ajaran 2012/2013”.

B. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih efektif, efisien, dan terarah, maka perlu adanya pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Masalah yang diteliti terbatas pada peningkatan kemampuan kognitif terutama dalam mengenal penjumlahan 1-10.
2. Kegiatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan kartu angka dan gambar.
3. Penelitian dilakukan di TK Kanisius Sidowayah Klaten pada anak kelompok B tahun ajaran 2012/2013.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

Apakah melalui permainan kartu angka dan gambar dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B di TK Kanisius Sidowayah Klaten tahun ajaran 2012/2013?

D. Tujuan Penelitian

Dari latar belakang masalah di atas permasalahan yang ada dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Tujuan Umum

Meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan kartu angka dan gambar.

2. Tujuan Khusus

Mengetahui peningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan kartu angka dan gambar pada anak kelompok B di TK Kanisius Sidowayah Klaten tahun ajaran 2012/2013.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mempunyai beberapa manfaat, yaitu :

a. Secara Teoritis

Menambah khasanah ilmu pengetahuan terutama dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan kartu angka dan gambar.

b. Secara Praktis

1) Manfaat bagi anak

- a) Dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak.
- b) Anak mampu berpikir secara logis sejak dini.
- c) Anak memiliki ketelitian dan konsentrasi dalam mengerjakan tugas.

2) Manfaat bagi guru

- a) Memberi wawasan kepada guru untuk menemukan cara meningkatkan kemampuan kognitif anak.
- b) Merangsang guru untuk lebih kreatif dalam menciptakan media dan metode kegiatan sesuai situasi dan kebutuhan.