

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Permasalahan

Taman Kanak-kanak merupakan lembaga pendidikan formal yang mempunyai tanggung jawab mempersiapkan anak untuk memperkenalkan berbagai pengetahuan sikap perilaku, ketrampilan dan intelektual agar dapat beradaptasi dengan kegiatan belajar pada pendidikan sekolah. Tanggung jawab yang harus dilakukan oleh lembaga Taman Kanak-kanak dilaksanakan dengan mengembangkan aspek pengembangan. Salah satu aspek pengembangan anak usia dini yaitu aspek pengembangan kognitif.

Kognitif merupakan salah satu aspek penting perkembangan peserta didik yang berkaitan langsung dengan proses pembelajaran. Guru sebagai tenaga pendidik yang bertanggungjawab melaksanakan interaksi edukatif di dalam kelas, termasuk dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak. Kemampuan kognitif diperlukan oleh anak dalam rangka mengembangkan pengetahuannya tentang apa yang dia lihat, dengar, rasakan, raba, cium melalui panca indera yang dimilikinya. Kemampuan kognitif lebih dikenal dengan istilah kemampuan daya pikir, dimana kemampuan tersebut menuntut seseorang untuk berfikir. Kemampuan kognitif perlu dikembangkan sejak dini karena kognitif mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-

macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti. Apabila kemampuan kognitif anak tidak dikembangkan sejak dini, maka anak akan mengalami kesulitan dalam menghadapi permasalahan kehidupan sehari-hari yang menuntut kemampuan kognitif anak.

Berdasarkan Permendiknas No. 58 Tahun 2009 muatan Kurikulum TK kemampuan kognitif anak kelompok B terdiri dari pengetahuan umum dan sains, konsep bentuk, warna ukuran dan pola, konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf. Sedangkan kemampuan konsep bilangan dan lambang bilangan tersebut diantaranya terdapat kegiatan berhitung. Kegiatan berhitung di TK dilaksanakan dengan tujuan mengenalkan angka dan melatih ketrampilan anak dalam kegiatan matematika awal. Anak usia 5-6 tahun atau kelompok B dalam tingkat pencapaian perkembangan kognitif antara lain sudah dapat menyebut urutan bilangan 1-20.

Kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-kanak seharusnya dilaksanakan dengan prinsip bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain. Dengan demikian dapat dipastikan bahwa setiap kegiatan pembelajaran di TK harus dilaksanakan dengan bermain. Melalui kegiatan bermain maka anak akan merasakan senang tanpa adanya unsur paksaan dalam belajar. Selain itu dengan permainan diharapkan anak-anak mendapatkan pengalaman langsung yang menyenangkan. Sehingga konsep yang akan

ditanamkan dapat tercapai dengan optimal. Bermain dapat mendorong anak untuk memecahkan masalah secara mandiri dengan cara mereka sendiri, tanpa ada intervensi dari guru atau pendidik.

Realita yang ada kemampuan kognitif anak di TK ABA Jatimulyo I Pedan Klaten pada tahun pelajaran 2012/2013 masih rendah. Kemampuan kognitif anak terutama pada lingkup perkembangan konsep bilangan dan lambang bilangan masih sangat rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari kemampuan memahami konsep lambang bilangan dan bilangan yang masih sering salah. Sebagian besar anak belum mampu mandiri menyelesaikan tugas dengan baik. Anak-anak masih memerlukan pendampingan dalam kegiatan membilang dan memasang lambang bilangan. Saat diminta menunjukkan angka atau lambang bilangan, beberapa anak masih menanyakan kepada guru mana bentuk angka atau simbol lambang bilangan yang dimaksud.

Rendahnya kemampuan kognitif anak di TK ABA Jatimulyo I Pedan Klaten pada tahun pelajaran 2012/2013 tersebut dikarenakan beberapa faktor. Salah satu contohnya pendekatan pembelajaran di Taman Kanak-kanak yang seharusnya dilakukan dengan kegiatan bermain, bergeser menjadi sekolah kecil. Sehingga konsep taman kanak-kanak yang penuh kesenangan mulai hilang. Dimana setiap anak dituntut harus duduk diam diatas meja dengan posisi tangan dilipat serta mendengarkan setiap perintah guru. Pendekatan pembelajaran yang bersifat skolastik tersebut menyebabkan kemampuan anak untuk memecahkan masalah sesuai dengan caranya sendiri terbatas. Setiap anak harus mampu menyelesaikan setiap tugas yang diberikan guru, dimana

anak-anak harus mengerjakan atau menyelesaikan soal-soal yang terstruktur pada buku majalah anak. Minimnya penggunaan media peraga dan kurang inovatifnya guru dalam menciptakan strategi mengajar yang menyenangkan menyebabkan anak menjadi bosan dan jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Model-model soal yang terdapat pada majalah atau lembar kerja siswa yang sudah dihafal anak membuat seorang anak tidak mau mengerjakan karena dirasa soal tersebut terlalu sering diberikan.

Selain itu dikarenakan kurang kreatifnya guru dalam menyediakan peraga yang sebenarnya dapat memudahkan penyampaian konsep. Melalui peraga atau media maka memudahkan anak menangkap konsep yang disampaikan guru. Mengingat tahapan berfikir anak berada pada tahap berfikir pra operasional. Dimana anak-anak membutuhkan benda secara kongkret untuk memahami suatu makna atau konsep. Sampai saat ini guru hanya memanfaatkan media majalah dan papan tulis dalam mengenalkan konsep bilangan dan lambang bilangan.

Sebagai seorang guru seharusnya mampu menciptakan suatu kreasi pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan bagi anak. Bukannya mengikuti konsep pembelajaran yang disusun oleh percetakan majalah anak. Redaksi percetakan majalah yang membuat soal tanpa tahu tahapan perkembangan anak serta landasan pedagogik. Beredarnya majalah anak membuat guru menggantungkan pembelajaran pada majalah tersebut. Dampak dari penggunaan majalah tersebut yaitu anak-anak kurang mendapatkan pengalaman langsung dari konsep yang akan diajarkan.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti akan melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul “Upaya meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Tata Angka Pada Anak Kelompok B TK ABA Jatimulyo I Pedan Klaten Semester I Tahun Ajaran 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 dikaji dalam penelitian ini adalah :

1. Peningkatan kemampuan kognitif anak terbatas dalam pengembangan kemampuan aritmatika yang berhubungan dengan kemampuan berhitung dan konsep berhitung permulaan
2. Permainan tata angka yang akan dilaksanakan hanya terbatas pada kegiatan menghubungkan gambar dengan simbol yang melambangkanya, terdiri dari angka 1-10.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

”Apakah melalui permainan tata angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B TK ABA Jatimulyo I Pedan Klaten Semester I Tahun Ajaran 2012/2013”.

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B TK ABA Jatimulyo I Pedan Klaten Semester I Tahun Ajaran 2012/2013.

2. Tujuan khusus

Untuk meningkatkan kemampuan kognitif melalui permainan tata angka anak kelompok B TK ABA Jatimulyo I Pedan Klaten Semester I Tahun Ajaran 2012/2013.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat atau kegunaan dalam pendidikan anak usia dini. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan pengembangan kognitif anak.

2. Manfaat Praktis

- a. Memberikan masukan kepada guru PAUD dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak.

- b. Dengan penelitian ini peneliti berharap dapat memberikan pemahaman bagi orang tua mengenai cara meningkatkan kemampuan kognitif anak yang dapat diterapkan di rumah.
- c. Memberikan masukan kepada pemerhati pendidikan anak usia dini supaya dapat memberikan stimulasi permainan yang tepat sesuai tahap perkembangan anak.