

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-undang SISDIKNAS Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 butir 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

TK adalah salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang bertujuan untuk membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap perilaku, pengetahuan, ketrampilan dan daya cipta yang diperlukan untuk anak dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan dan perkembangan berikutnya. Dalam kurikulum 2010 terdapat dua bidang pengembangan yang akan dikembangkan, yaitu pembentukan perilaku dan kemampuan dasar. Dalam pengembangan potensi anak ada beberapa perkembangan yang harus dicapai antara lain bahasa, kognitif, fisik motorik, sosial emosional, dan nilai agama dan moral (NAM).

Pengembangan kemampuan dasar meliputi beberapa aspek, salah satu kemampuan yang sedang berkembang saat usia Taman Kanak-kanak adalah aspek pengembangan kognitif. Pengembangan kognitif yaitu semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya. Kegiatan pembelajaran di TK / RA pada aspek kognitif anak kelompok B sesuai dengan kemampuan minimal yang harus dicapai anak antara lain pengetahuan akan konsep – konsep tentang warna, ukuran, anak sudah mampu membedakan bentuk, anak sudah mampu mengurutkan pola, anak sudah mampu membedakan bermacam – macam rasa, mengenal sebab – akibat, anak mulai bisa menceritakan apa yang terjadi jika warna dicampur atau biji ditanam dengan menggunakan bahasa sederhana. Konsep – konsep itu merupakan dasar bagi pembelajaran kognitif, bahasa, dan pengetahuan alam yang lain.

Pada usia TK, anak – anak masih mengalami tingkat kesulitan yang beragam dalam melaksanakan tugas kognitifnya. Keterampilan kognitif yang dibutuhkan anak untuk kegiatan serta aktifitas otaknya dapat berkembang baik bisa dipelajari dan dilatih di masa – masa awal perkembangan. Dengan begitu peneliti mencari solusi dengan menggunakan kegiatan bermain bowling sebagai cara untuk melatih berfikir anak melalui kegiatan yang menyenangkan.

Pentingnya anak memahami kemampuan kognitif baik dalam hal membilang, menghitung maupun menjumlah agar anak mampu secara nyata menghitung benda-benda yang ada disekitarnya. Jika sejak dini

kemampuan kognitif anak tidak dikembangkan, maka anak akan mengalami kesulitan dalam memahami lambang bilangan/mengenal angka, karena anak masih berfikir secara nyata tidak bisa menyebutkan benda atau angka secara abstrak. Anak-anak usia TK kelompok B seharusnya sudah mampu menyebutkan urutan bilangan/angka 1-20, mengenal/hafal angka 1-10.

Kemampuan kognitif berperan penting bagi kehidupan anak – anak baik di masyarakat maupun untuk dirinya sendiri karena kemampuan kognitif berhubungan dengan aktifitas berfikir. Berfikir akan selalu digunakan anak – anak ketika belajar, bermain, bergaul dengan masyarakat maupun bergaul dengan teman sebayanya. Anak – anak menggunakan kemampuan berfikir untuk membentuk konsep, bernalar dan berfikir secara kritis, membuat keputusan, berfikir kreatif dan memecahkan masalah. Dalam perkembangan seorang anak, kemampuan kognitif yang dimiliki anak diperoleh melalui belajar seraya bermain.

Dunia anak adalah dunia bermain. Oleh karena itu, maka wajar saja jika dalam aktivitas mereka sehari – hari lebih banyak mainnya ketimbang belajar. Jangan kita paksakan apa yang ada dalam kepala kita kepada mereka secara semau kita. Karena mereka masih anak – anak, maka kita juga harus mendekati mereka dengan gaya atau kebiasaan yang dilakukan anak – anak usia TK. Jangan paksakan metode orang dewasa kepada mereka.

Bermain bowling merupakan salah satu cara belajar yang menarik, menyenangkan, dan dapat membangkitkan semangat anak dalam belajar. Selain itu, permainan bowling masih jarang digunakan dalam kegiatan belajar – mengajar. Khususnya dalam hal meningkatkan kemampuan kognitif. Bermain bowling tidak hanya untuk mengembangkan kemampuan motorik anak, tetapi juga dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak karena dalam permainan bowling terdapat beberapa pin bowling yang nantinya anak dapat membilang dan menghitungnya. Jika pin bowling dibuat dengan bervariasi (bentuk – bentuk geometri) anak – anak dapat mengenal bentuk – bentuk geometri sambil menghitungnya, dan anak juga dapat menjumlah angka di pin bowling yang jatuh.. Dengan diadakannya metode bermain bowling ini dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak agar dapat meningkat sesuai dengan yang diharapkan. Karena pada hakekatnya anak – anak suka bermain.

Fakta di lapangan sebagaimana disampaikan oleh guru kelas kelompok B di RA Nurul Hikmah Banyurip, menyampaikan bahwa rendahnya kemampuan kognitif anak khususnya dalam hal membilang maupun menghitung disebabkan karena anak mudah bosan dengan cara penyampaian yang dilakukan guru. Semangat atau minat anak untuk mengikuti pembelajaran khususnya pembelajaran membilang dan menghitung dirasa sangat kurang. Anak terlihat bosan, malas, tidak memperhatikan ketika pembelajaran, bahkan meminta guru untuk segera

memberi pembelajaran menulis. Anak-anak mau mengikuti perintah guru apabila ada teguran dari guru. Jika diabaikan oleh guru, anak – anak pun kembali melakukan hal semaunya sendiri.

Hasil observasi di RA Nurul Hikmah Banyurip dari sejumlah siswa 25 anak yang kemampuan kognitifnya berkembang dengan baik sebanyak 10 anak. Sedangkan yang lainnya cukup berkembang dengan sedikit dan banyak bantuan, bahkan ada juga anak sama sekali belum berkembang kemampuan kognitifnya. Hal itu terlihat ketika guru menyampaikan pembelajaran awal yaitu dengan mengajak anak – anak berhitung. Awalnya anak – anak mau mengikuti guru membilang angka 1 sampai 10 dengan jari. Ketika guru mengajak anak – anak menghitung jumlah meja, kursi, teman yang masuk, hiasan dinding dan lain – lain semangat anak menurun, banyak yang tidak memperhatikan, ada yang mengobrol dengan teman sebangkunya, ada yang mencoret – coret buku, ada yang main sendiri dan ada juga yang menjaili temannya. Sehingga keadaan kelas pun menjadi gaduh karena anak – anak terlihat bosan dan menjadi susah untuk dikendalikan.

Beberapa metode telah banyak digunakan pada dunia pendidikan anak seperti bermain sambil belajar untuk menarik minat belajar anak. Anak lebih sering bermain dibandingkan belajar. Karena pada dasarnya dunia anak – anak adalah dunia bermain. Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak adalah dengan bermain bowling. Bowling adalah suatu jenis olahraga atau permainan yang dimainkan

dengan menggelindingkan bola dengan menggunakan tangan. Bola bowling akan digelindingkan ke pin yang berjumlah sepuluh buah yang telah disusun menjadi bentuk segitiga jika dilihat dari atas.

Berdasarkan permasalahan tersebut di atas peneliti mencari solusi dengan menggunakan media bermain bowling sebagai alat peraga guna mengembangkan kemampuan kognitif anak. Peneliti menggunakan permainan bowling karena anak-anak usia TK masih berfikir secara konkrit/nyata, anak lebih tertarik dengan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, tidak terbebani dan tidak membosankan. Maka, penulis berupaya melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Pada Anak Kelompok B RA Nurul Hikmah Banyurip Sragen Tahun Ajaran 2012/2013”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian ini dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Masih rendahnya kemampuan kognitif anak di RA Nurul Hikmah Banyurip, Sambungmacan, Sragen.
2. Kurang Inovasi dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak di RA Nurul Hikmah Banyurip, Sambungmacan, Sragen.
3. Metode bermain Bowling yang jarang digunakan dalam pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Karena banyaknya permasalahan yang timbul dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain bowling, maka masalah – masalah kami batasi sebagai berikut :

1. Pembahasan kemampuan kognitif anak dibatasi pada kemampuan membilang atau menghitung.
2. Pembahasan bermain bowling yaitu cara mengajarkan bowling dengan cara permainannya menggelindingkan bola untuk menjatuhkan stik, anak harus berusaha menjatuhkan stik yang sudah disusun berbentuk segitiga jika dilihat dari atas.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

“Apakah melalui bermain bowling dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak pada anak kelompok B RA Nurul Hikmah Banyurip, Sambungmacan, Sragen tahun ajaran 2012 / 2013 ?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, ada 2 tujuan dalam penelitian ini yaitu :

1. Tujuan Secara Umum

Untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui berbagai permainan di dalam pembelajaran pada anak kelompok B RA Nurul Hikmah Banyurip, Sambungmacan, Sragen tahun ajaran 2012 / 2013.

2. Tujuan Secara Khusus

Untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif anak melalui bermain bowling pada anak kelompok B RA Nurul Hikmah Banyurip, Sambungmacan, Sragen tahun ajaran 2012 / 2013.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan dari tujuan penelitian yang hendak dicapai dalam penelitian, maka penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam pendidikan baik yang secara langsung maupun yang tidak langsung :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan khususnya dalam Pendidikan Anak Usia Dini dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak.

2. Manfaat Praktis

- a. Sekolah

Menjadi bahan masukan untuk sekolah khususnya sebagai cara untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.

b. Guru

Dapat dijadikan sebagai bahan masukan untuk mencari dan menemukan solusi dalam mengatasi permasalahan pada anak khususnya dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak yaitu melalui bermain bowling.

c. Orang Tua

Orang tua paham / mengerti bahwa dalam mengajarkan anak belajar yang mengasah kemampuan kognitif anak tidak harus dihadapkan dengan buku terus - menerus, tetapi bisa melalui kegiatan bermain yang menyenangkan yaitu salah satunya melalui bermain bowling.

d. Anak

Dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai pembelajaran membilang dan menghitung melalui kegiatan yang menarik dan menyenangkan yaitu melalui bermain bowling.