

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah anak-anak dengan berbagai karakter yang berbeda. Setiap anak adalah unik yang memiliki kemampuan berbeda-beda. Anak bukanlah orang dewasa mini. Anak memiliki cara tersendiri untuk menikmati dunia mereka. Salah satu bidang pengembangan yang diharapkan berkembang pada anak usia dini adalah berkembangnya kemampuan kognitif. Dengan berkembangnya kemampuan kognitif, diharapkan anak-anak bisa lebih bereksplorasi menggunakan kemampuan yang dimiliki.

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 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. Taman Kanak-kanak adalah salah satu bentuk lembaga pendidikan usia dini pada jalur pendidikan formal.

Salah satu perkembangan yang dianggap amat penting pada anak adalah perkembangan kognitif. Hal ini disebabkan karena meningkatnya persaingan dalam era globalisasi. Semakin banyak orang tua yang

menganggap perkembangan kognitif harus dikembangkan semaksimal mungkin. Hal ini membuat sekolah mendapat tantangan yang cukup besar untuk mewujudkan keinginan tersebut.

Kemampuan kognitif diperlukan oleh anak untuk mengembangkan pengetahuannya tentang apa yang dilihat, didengar, dirasa, diraba ataupun dicium melalui panca indera yang dimilikinya. Di Taman Kanak-kanak dan lembaga pendidikan yang sejenis lainnya, pengembangan kognitif dikenal juga dengan istilah pengembangan daya pikir. Proses kognitif berhubungan erat dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) seseorang dengan berbagai minat yang ditujukan kepada ide-ide dan belajar.

Menurut Reber (1995) dalam Hildayani (2012) aspek kognitif berkaitan dengan daya ingat, daya tangkap, kemampuan memahami suatu informasi, pengetahuan yang dikuasai seseorang, daya nalar, daya analisis, daya imajinasi, dan daya cipta atau kreativitas.

Dalam dunia pendidikan Taman Kanak-kanak, kegiatan pengembangan kognitif anak belum dikembangkan secara maksimal. Anak lebih sering melaksanakan tugas dari guru dengan mengerjakan lembar kerja yang sudah disediakan tanpa bisa bereksplorasi sesuai dengan keinginan. Anak lebih banyak menulis dan menebalkan. Apabila lembar kerja yang disediakan agak rumit, anak cenderung merasa bosan bahkan mencorat-coret lembar kerja yang sudah dibagikan.

Kemampuan kognitif yang diasah sejak dini akan membantu perkembangan anak pada tahap selanjutnya yaitu pemecahan masalah di pendidikan dasar. Pada anak usia dini kemampuan kognitif bisa ditingkatkan dengan bermacam-macam kegiatan yang memungkinkan anak menggali semua potensi yang dimiliki. Yang menjadi masalah apabila kegiatan yang dipilih adalah kegiatan yang kurang menumbuhkan kemauan anak untuk berkreasi. Anak menjadi pasif dan hanya melakukan kegiatan yang diperintahkan guru tanpa bisa bereksplorasi.

Perilaku kognitif melibatkan kemampuan berpikir kreatif dalam memecahkan masalah baru dan bersifat otomatis dan kecepatan dalam menemukan solusi-solusi baru dalam proses yang rutin. Dengan berkembangnya kemampuan kognitif, anak akan mampu beradaptasi dengan perubahan lingkungan, mampu mengatasi masalah dengan cepat, memproses informasi dan menentukan kebutuhan yang akan dipenuhi.

Salah satu metode yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif adalah bermain. Bermain adalah kegiatan yang dilakukan anak secara berulang-ulang yang dilakukan demi untuk kesenangan dan tidak ada tujuan atau sasaran akhir yang ingin dicapainya. Bermain merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan. Dengan bermain akan mempermudah bagi anak untuk menyerap berbagai informasi baru yang ia tanggap dengan sikap yang positif dan tanpa paksaan.

Dunia anak adalah dunia bermain. Menurut Elizabeth B. Hurlock (1999) dalam Sujiono (2008) mengatakan bahwa usia 3 – 5 tahun adalah masa permainan. Bermain dengan benda/alat permainan dimulai sejak usia satu tahun pertama dan akan mencapai puncaknya pada usia 5 – 6 tahun. Anak-anak akan lebih menikmati dunianya jika pembelajaran yang dilakukan ada unsur bermain.

Salah satu prinsip pendekatan pembelajaran di Taman Kanak-kanak adalah bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengan anak sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi anak. Bermain bagi anak merupakan proses kreatif untuk dapat mempelajari keterampilan baru dalam menggambarkan dunianya. Dengan bermain anak menikmati dunianya dalam situasi yang menyenangkan.

Kata “Taman” pada Taman Kanak-kanak mengandung makna “tempat yang nyaman untuk bermain”. Hal ini dimaksudkan bahwa pelaksanaan program kegiatan belajar harus menciptakan suasana nyaman bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, dan bukan seperti di Sekolah Dasar. Kegiatan dilakukan dengan bermain.

Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak didik. Bermain mengandung rasa senang dan tanpa paksaan serta lebih mementingkan proses daripada hasil akhir. Dengan bermain anak

dapat menemukan lingkungan, orang lain dan dirinya sendiri dengan cara yang alamiah. Perkembangan bermain disesuaikan dengan perkembangan umur dan kemampuan anak dari bermain sambil belajar yang unsur bermainnya lebih besar menjadi belajar sambil bermain yang unsur belajarnya lebih banyak.

Kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak, dapat dengan menggunakan alat ataupun tanpa alat permainan, dilakukan di mana saja dan bisa kapan saja. Kotak angka adalah salah satu media yang bisa digunakan anak untuk bermain. Kotak angka yang dimaksud adalah kotak angka yang terbuat dari kertas berwarna-warni yang sisinya diberi angka. Anak bisa bermain kotak angka bersama teman dan bisa juga bermain kotak angka secara individu.

Di TKIT Insan Harapan Ngawen Klaten, kemampuan kognitif anak belum digali dengan baik. Anak lebih sering mengerjakan lembar kerja yang sudah disediakan dari sekolah dan bukan buatan guru ataupun dibuat anak sendiri. Anak menjadi pasif dan hanya mengerjakan lembar kerja yang sudah disediakan. Kemampuan kognitif anak menjadi kurang berkembang sehingga anak merasa bosan dengan kegiatan yang dilakukan. Anak kurang menikmati kegiatan yang dilakukan dan ingin segera cepat selesai.

Berdasarkan latar belakang di atas, langkah yang akan diambil peneliti untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak adalah dengan bermain

kotak angka dengan mengadakan penelitian berjudul “Pengembangan Kemampuan Kognitif melalui Bermain Kotak Angka pada Anak Kelompok B di TKIT Insan Harapan Ngawen Klaten Tahun Ajaran 2013/2014”.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pengembangan kognitif anak masih monoton
2. Belum ditemukan strategi pembelajaran yang tepat
3. Metode yang digunakan bersifat konvensional

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, perlu adanya pembatasan masalah. Penelitian ini dibatasi pada:

1. Kemampuan Kognitif dalam hal menyebutkan warna, mengurutkan bilangan, menyusun pola sesuai warna, menyusun benda dari besar ke kecil dan dari kecil ke besar
2. Bermain Kotak Angka yaitu bermain dengan kotak-kotak yang terbuat dari kertas berwarna warni dengan ukuran kotak yang berbeda-beda yang sisi kotak diberi angka yang berbeda dengan warna kotak.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah yang akan diteliti adalah “Apakah dengan Bermain Kotak Angka dapat Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak di TKIT Insan Harapan Ngawen Klaten?”

E. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak di TKIT Insan Harapan Ngawen Klaten Tahun Ajaran 2013/2014

2. Tujuan Khusus

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui bermain kotak angka di TKIT Insan Harapan Ngawen Klaten Tahun Ajaran 2013/2014

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Menambah referensi dalam bidang anak usia dini tentang manfaat bermain kotak angka dalam pengembangan kemampuan kognitif anak

- b. Sebagai dasar dalam pemilihan metode pembelajaran dalam pengembangan kemampuan kognitif anak

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru

Membantu mempermudah guru dalam pengembangan kemampuan kognitif anak

- b. Bagi Anak

Merangsang anak untuk bereksplorasi melalui bermain kotak angka

- c. Bagi Sekolah

Sebagai dasar bagi sekolah dalam memberikan saran untuk pengembangan kurikulum dalam bidang pengembangan kemampuan kognitif anak