

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran kognitif pada anak mempunyai tujuan agar anak memiliki kecakapan yang meliputi kecakapan mengenal angka, kecakapan berhitung, kecakapan menerangkan sebab-akibat, kecakapan dalam menerangkan proses terjadinya sesuatu dan kecakapan dalam keterampilan menulis angka atau lambang bilangan. Anak-anak berkembang sesuai dengan karakteristiknya, menyenangkan karena anak belajar dalam bermain dan bermain seraya belajar.

Kompetensi guru dalam pelaksanaan interaksi belajar mengajar mempunyai indikator, mampu membuka pelajaran, mampu menyajikan materi, mampu menggunakan metode/strategi, mampu menggunakan media/ alat peraga, mampu menggunakan bahasa yang komunikatif, mampu memotivasi siswa, mampu mengorganisasi kegiatan, mampu menyimpulkan pelajaran, mampu memberikan umpan balik, mampu melaksanakan penilaian, dan mampu menggunakan waktu (DepDikNas, 2004 ; 13 – 14).

Dalam Pembelajaran berhitung permulaan terutama dalam mengurutkan lambang bilangan dan menuliskan angka di TK PGRI 2 Bangsalan dapat diketahui masih dijumpai banyak anak yang belum bisa. Ada anak yang menghitung jari sudah sampai pada hitungan 5 tapi jari sudah menunjukkan angka 6. Ada yang salah menuliskan angka misal angka

empat (4) jadi terbalik (...) , angka tiga (3) ditulis (...) dan ada lagi yang lainnya.

Permasalahan yang menyangkut pengelolaan proses pembelajaran dalam peningkatan kognitif anak di Taman Kanak-kanak adalah kurangnya pengetahuan bagi guru, serta terbatasnya dana dan sarana tentang bagaimana cara membuat dan menggunakan media/alat peraga dalam pengelolaan pembelajaran. Namun sering kita temui dilapangan dimana banyak guru dalam melaksanakan pembelajaran seringkali menggunakan metode konvensional atau metode ceramah dimana guru hanya membangun komunikasi satu arah yang memposisikan anak sebagai pendengar saja. Ditambah lagi guru dalam mengajar tanpa menghadirkan alat peraga yang dapat menarik minat anak dan dapat membantu anak dalam mencapai kompetensi kognitif anak. Dengan model pembelajaran yang seperti ini dapat dilihat anak-anak kurang tertarik, anak cenderung pasif dan tidak antusias mengikuti pembelajaran, tampak juga sebagian besar anak mencari kesibukan sendiri seperti bercanda dengan anak lain, mainan sendiri dan masih banyak lagi. Dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti diketahui dari 28 anak yang dapat berhitung dengan urut dan tepat hanya 15 anak, yang dapat berhitung dan menunjukkan lambang bilangannya dengan benar hanya 12 anak dan anak yang mampu menulis angka dengan benar hanya 12 anak.

Mendasarkan pada kenyataan tersebut agar pembelajaran yang akan diberikan oleh guru kepada anak berhasil sesuai dengan kompetensi

yang harus dicapai, maka guru harus kreatif dalam menciptakan media-media belajar yang menarik bagi anak. Salah satu yang dapat dikembangkan guru yang dalam hal ini digunakan di TK PGRI 2 Bangsalan adalah dengan mengkombinasikan sebuah alat permainan yang dikreasikan menjadi media pembelajaran yang efektif bagi anak salah satunya adalah dengan menggunakan "*Dadu Angka*".

Permainan dadu merupakan salah satu permainan yang disukai oleh anak, dengan mengelola dadu menjadi dadu angka dalam pembelajaran dengan bentuk permainan dimana anak terlibat langsung akan sangat membantu anak dalam mengembangkan kompetensi kognitifnya misal dalam mengenal angka atau berhitung.

Pengalaman belajar dapat dilaksanakan di dalam dan di luar kelas, kegiatan yang diberikan sebagai pengalaman belajar siswa harus berorientasi agar siswa aktif dalam belajar, iklim belajar menyenangkan, fungsi guru lebih ditekankan sebagai fasilitator dari pada sebagai pemberi informasi, siswa terbiasa mencari sendiri informasi (dengan bimbingan guru) dari berbagai sumber, siswa dibekali dengan kecakapan hidup dan dibiasakan memecahkan permasalahan yang kontekstual yaitu terkait dengan lingkungan (nyata maupun maya) dari siswa. Dimana semua kegiatan pembelajaran pada anak usia dini berpegang pada prinsip dasar belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar.

Pada hakekatnya pengalaman belajar memberikan pengalaman kepada siswa untuk menguasai kompetensi dasar secara ilmiah dan ditinjau dari dimensi kompetensi yang ingin dicapai pengalaman belajar meliputi pengalaman untuk mencapai kompetensi pada ranah kognitif, psikomotorik, dan afektif. Disinilah peran dari media pembelajaran yang dalam hal ini *dadu angka* dalam pengembangan kognitif anak merupakan salah satu strategi dan terobosan yang dilakukan guru dalam rangka mengembangkan kognitif anak.

Berdasarkan pada uraian diatas, pada anak usia dini dalam memahami konsep-konsep seperti angka atau berhitung, terjadinya sesuatu atau pengembangan kognitif lainnya masih sangat memerlukan kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan benda nyata (pengalaman-pengalaman konkret) yang dapat diterima akal mereka, mereka sangat membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu menuntaskan pencapaian kompetensi kognitif mereka.

Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti mencoba mengetengahkan salah satu bentuk pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan sebagai salah satu alternatif pemecahan masalah bagi peningkatan kognitif anak yaitu menggunakan media pembelajaran "Dadu Angka" dalam meningkatkan pengembangan kognitif anak pada anak kelompok B di TK PGRI 2 Bangsalan Kecamatan Teras Kabupaten Boyolali Tahun Ajaran 2013/2014.

Dengan urutan pembelajarannya sebagai berikut: Guru membagi anak menjadi kelompok-kelompok kecil, kemudian dadu angka dibagikan kepada masing-masing kelompok. Guru memperagakan melempar dadu angka itu untuk mengetahui angka berapa yang keluar, misal ketika dilempar yang terbuka angka 2 maka harus disebutkan dan bagaimana tulisan angka 2 itu. Anak diberi lembar tugas untuk dikerjakan dengan cara memperagakan dadu itu sebagai mengenal angka, sedangkan guru mengamati proses pembelajaran. Setelah waktu yang ditentukan habis, anak disuruh memperagakan hasil kerjanya di depan kelas, begitu seterusnya sampai anak tampil menyebutkan angka dan menulis lambang bilangannya. Pada akhir pembelajaran, guru mengadakan tanya jawab tentang kegiatan pembelajaran hari ini yang menggunakan media pembelajaran dadu angka dalam meningkatkan pengembangan kognitif anak. Dari penjelasan tersebut, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul "Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Pembelajaran Dadu Angka pada anak kelompok B di TK PGRI 2 Bangsalan Kecamatan Teras Kabupaten Boyolali Tahun 2013/2014"

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada uraian latar belakang tersebut maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang akan menjadi fokus kajian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Kemampuan kognitif anak rendah

- b. Guru tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik dan tepat dalam proses pembelajaran
- c. Kurangnya sarana pembelajaran yang memadai bagi anak
- d. Kurang kreatifnya guru dalam mengelola permainan menjadi metode pembelajaran yang disukai anak
- e. Guru seringkali salah dalam memilih metode pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian tindakan kelas ini memperoleh hasil yang maksimal maka peneliti hanya membatasi masalah pada "peningkatan kognitif anak melalui media pembelajaran "dadu angka" pada anak kelompok B di TK PGRI 2 Bangsalan Kecamatan Teras Kabupaten Boyolali Tahun Ajaran 2013/2014". Alasan dibatasi agar dalam penelitian ini fokus pada permasalahan peningkatan kognitif anak melalui pembelajaran "dadu angka" dan tidak terjadi perluasan pembahasan masalah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang dan identifikasi masalah yang diuraikan di atas, maka peneliti membuat rumusan masalah sebagai berikut :

1. Apakah dengan Media "Dadu angka" dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak kelompok B TK PGRI 2 Bangsalan Kecamatan Teras Kabupaten Boyolali Tahun 2013/2014 atau tidak ?
2. Kalau iya, bagaimana pengembangannya?

E. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B di TK PGRI 2 Bangsalan, Kecamatan Teras, Kabupaten Boyolali Tahun Ajaran 2013/2014.

2. Tujuan Khusus

Secara khusus tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a) Untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran ”dadu angka” dapat meningkatkan pengembangan kognitif pada anak kelompok B di TK PGRI 2 Bangsalan Kecamatan Teras Kabupaten Boyolali Tahun Ajaran 2013/2014 atau tidak, serta
- b) Untuk mengetahui seberapa jauh peningkatannya.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi semua pihak, antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian dapat meningkatkan khasanah keilmuan dalam peningkatan bidang kognitif anak usia dini dan dapat memberikan sumbangsih bagi para pendidik dalam proses pembelajaran terutama dalam pengembangan kognitif anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

Dilihat secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain :

a. Bagi Guru,

Memberikan pembelajaran secara langsung bagi guru tentang pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran "dadu angka" guna meningkatkan kemampuan kognitif anak, sehingga menambah wawasan dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas.

b. Bagi Siswa,

Meningkatkan keterampilan bagi anak tentang penggunaan media pembelajaran "dadu angka" dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat berperan aktif dan kreatif terutama bagi meningkatkan kemampuan kognitif anak.

c. Bagi Peneliti,

Memberikan pengalaman langsung bagi peneliti dalam menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran "dadu angka" dalam meningkatkan pengembangan kognitif anak serta memberikan dorongan untuk melaksanakan penelitian lagi dengan media pembelajaran-pembelajaran yang lain.

d. Bagi Sekolah,

Hasil penelitian ini dapat digunakan bagi sekolah untuk meningkatkan pemahaman tentang fungsi penelitian tindakan kelas.