

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak Usia Dini adalah anak pada usia antara 0-6 tahun merupakan anak yang sedang membutuhkan upaya-upaya pendidikan untuk mencapai optimalisasi semua aspek perkembangan baik perkembangan fisik maupun psikis yang meliputi perkembangan intelektual, bahasa, motorik dan sosio emosional. Anak Taman Kanak-kanak berada pada rentang usia 4-6 tahun, maka anak Taman Kanak-kanak merupakan bagian dari anak usia dini. Setiap anak mempunyai potensi yang sangat penting untuk dikembangkan. Potensi tersebut meliputi moral, nilai-nilai agama, sosial emosional, kognisi, bahasa, fisik atau motorik, kemandirian dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar. Hasil-hasil studi di bidang neurologi membuktikan bahwa ternyata pendidikan yang terkait dengan potensi-potensi tersebut di atas harus sudah dimulai sejak usia dini (Yulianti, 2010:7-8).

Perkembangan kognitif merupakan tahap-tahap perkembangan kognitif manusia mulai dari usia anak-anak sampai dewasa, mulai dari proses berpikir secara konkrit atau melibatkan konsep-konsep konkrit sampai dengan yang lebih tinggi yaitu konsep-konsep yang abstrak dan logis. Proses kognitif meliputi ingatan, pikiran, simbol, penalaran dan pemecahan persoalan (Suharnan dalam Darsinah 2011:5). Untuk mengembangkan kemampuan kognitif kepada anak usia dini dapat

dilakukan dengan berbagai cara dan berbagai media. Namun pada kenyataannya dalam mengembangkan kemampuan kognitif saat ini baik guru maupun orang tua masih menggunakan metode yang monoton. Metode yang digunakan kurang menarik untuk anak sehingga sering anak terlihat jenuh ketika menghadapi kegiatan pembelajaran.

Untuk mendukung taraf pencapaian perkembangan kognitif diperlukan metode pembelajaran yang tepat. Salah satunya adalah metode eksperimen. Pentingnya metode eksperimen untuk perkembangan kognitif anak dalam kehidupan sehari-hari adalah untuk mengetahui hal yang belum pernah anak ketahui sehingga sangat penting untuk lebih dikembangkan, semisal metode eksperimen pada benda terapung, melayang dan tenggelam, anak dapat mengetahui benda apa saja yang dapat terapung, melayang dan tenggelam sehingga anak dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-harinya.

Metode pembelajaran adalah seluruh perencanaan dan prosedur maupun langkah-langkah kegiatan pembelajaran termasuk pilihan cara penilaian yang akan dilaksanakan. Metode pembelajaran dapat dianggap sebagai sesuatu prosedur atau proses yang teratur, suatu jalan atau cara yang teratur untuk melakukan pembelajaran. Pengertian seluruh perencanaan itu jika dikaitkan dengan konsep yang berkembang dewasa ini meliputi Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, indikator, tujuan pembelajaran, persiapan pembelajaran, kegiatan pembelajaran mulai dari kegiatan pembuka/ awal, kegiatan inti dan penutupnya, serta media

pembelajaran, sumber pembelajaran yang terkait, sampai dengan penilaian pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di KB Berlian Menuran Baki Sukoharjo tahun ajaran 2013/2014 dengan jumlah 18 anak yang terdiri 10 putra dan 8 putri. Di kelas tersebut kemampuan kognitif anak masih kurang. Didalam satu kelas tersebut terdapat sekitar 11 anak yang masih bingung ketika diminta untuk menyebutkan dan membedakan warna-warna. Dalam kegiatan mengelompokkan benda sesuai warna masih banyak anak yang belum memahami akan konsep tersebut. Kondisi tersebut disebabkan karena guru masih melakukan proses belajar mengajar dengan metode ceramah. Guru mendominasi kegiatan dalam proses belajar mengajar sementara anak hanya sebagai pendengar.

Kemampuan kognitif anak di KB Berlian masih rendah. Kemampuan kognitif anak rendah dikarenakan metode pembelajaran yang kurang menarik, anak hanya bersikap duduk, seperti pembelajaran orang dewasa. Hal ini menyebabkan anak merasa bosan dalam menerima setiap pembelajaran. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran di KB Berlian masih monoton, setiap hari anak lebih banyak dengan kegiatan mewarnai, berhitung dan menempel.

Kondisi yang demikian menuntut guru di KB Berlian untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak sesuai tahap perkembangannya. Kemampuan kognitif anak perlu dikembangkan sejak

usia dini. Untuk mengembangkannya perlu memperhatikan cara yang tepat agar mampu berkembang secara maksimal. Bermain adalah metode yang bisa diterapkan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak mengingat dunia anak adalah dunia bermain. Ada banyak kegiatan bermain yang diterapkan untuk anak dalam mengembangkan kemampuan kognitif. Bermain warna adalah salah satu cara yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak. Melalui bermain warna anak akan belajar mengenai berbagai konsep sederhana yang sering dilihat anak dalam kehidupannya. Sebagai contoh misalnya, melalui bermain menggabungkan warna anak akan mengenal warna-warna baru dari hasil penggabungan warna tersebut.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa upaya mengembangkan kemampuan kognitif dapat dilakukan dengan kegiatan bermain menggabungkan warna. Bermain menggabungkan warna dapat digolongkan ke dalam kegiatan bermain aktif. Anak melakukan kegiatan secara spontan untuk kesenangan dan kepuasan sendiri dengan melakukan percobaan menggabungkan warna yang dilakukannya. Secara tidak langsung anak dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya melalui eksplorasi terhadap warna-warna yang ada serta menemukan hal-hal yang baru. Banyak yang bisa diperoleh jika anak sejak dini telah dikenalkan menggunakan metode pembelajaran eksperimen. Melatih anak bereksperimen dengan melaksanakan beberapa percobaan memperkaya wawasan anak untuk selalu ingin mencoba dan

mencoba. Kemampuan kognitif anak yang diketahui untuk saat ini masih kurang atau rendah dikarenakan metode pembelajaran yang kurang menarik sehingga anak mudah bosan. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran di KB Berlian Menuran Baki Sukoharjo masih monoton sehingga perkembangan anak tidak berkembang. Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Kemampuan Kognitif Melalui Metode Pembelajaran Eksperimen Pada Anak di KB Berlian Menuran Baki Sukoharjo Tahun Ajaran 2013/2014”**.

B. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, efektif dan efisien dan dapat dikaji lebih mendalam serta untuk menghindari kesalahpahaman masalah yang kurang jelas, maka perlu adanya pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah :

1. Dalam hal ini peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini adalah kemampuan anak dibatasi pada kemampuan kognitif.
2. Dalam penelitian ini pembahasan metode pembelajaran dibatasi pada metode pembelajaran eksperimen melalui permainan menggabungkan warna.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah maka penulis merumuskan masalah pada peneliti ini adalah : “Apakah melalui metode pembelajaran

eksperimen dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak di KB Berlian Menuran Baki Sukoharjo ?”

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak di KB Berlian Menuran Baki Sukoharjo tahun ajaran 2013/2014.

2. Tujuan Khusus

Untuk mengetahui perkembangan kognitif anak melalui metode pembelajaran eksperimen di KB Berlian Menuran Baki Sukoharjo tahun ajaran 2013/2014.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk menambah pengetahuan dan wawasan tentang metode pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Memberikan informasi kepada guru untuk memilih metode yang tepat dalam menyampaikan pembelajaran.

b. Bagi Siswa

Sebagai masukan untuk anak dalam meningkatkan potensi pada dirinya dan dapat memahami suatu kegiatan yang telah berlangsung.

c. Bagi Sekolah

Sebagai masukan dalam memberikan metode pembelajaran secara tepat pada anak sesuai dengan karakteristik yang dimiliki masing-masing anak.