

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia sangat berkembang pesat. Pemerintah Indonesia telah merencanakan pendidikan wajib belajar yang semula 6 tahun menjadi 9 tahun, ini bertujuan untuk membangun manusia seutuhnya. Program pendidikan dimulai dari pendidikan anak usia dini (PAUD), karena usia dini adalah masa yang paling vital bagi perkembangan anak, apa yang terjadi pada masa ini akan menentukan perkembangan selanjutnya. Pada masa ini fisik dan mental anak berkembang secara pesat.

Undang-undang Sisdiknas Tahun 2003 Pasal 28 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal (Taman Kanak-kanak, Raudatul Athfal, atau bentuk lain yang sederajat), jalur pendidikan non formal (kelompok bermain, Taman Penitipan Anak atau bentuk lain yang sederajat), dan jalur pendidikan informal yang berbentuk pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan.

Adanya kebijakan pemerintah maka PAUD adalah wadah yang paling tepat untuk menyelenggarakan pendidikan awal. PAUD merupakan suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak-anak sejak lahir sampai

enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan dasar (UU No.2 Tahun 2003 tentang Sisdiknas).

Tujuan dari PAUD adalah untuk membentuk manusia Indonesia yang berkualitas dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu anak tumbuh dan berkembang jasmani serta rohaninya sesuai dengan tingkat perkembangan sehingga memiliki kesiapan yang optimal dalam memasuki pendidikan dasar.

Dalam pengembangan anak ada beberapa bidang pengembangan yaitu bahasa, kognitif, fisik motorik, sosial emosional dan pembiasaan sehari-hari. Untuk mencapai tujuan PAUD maka peneliti akan meningkatkan salah satu bidang pengembangan yaitu kognitif. Kognitif dibagi menjadi tiga meliputi: pengetahuan umum dan sains, konsep bentuk, warna, ukuran dan pola, konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf.

Idealnya untuk mengembangkan kognitif anak maka perlu dikembangkan kemampuan mengenal konsep, bentuk, warna, ukuran, dan pola indikator kognitif antara lain mengelompokkan benda dengan berbagai cara yang diketahui anak, misal: menurut bentuk, warna, ukuran, jenis dan lain-lain, mengelompokkan bentuk-bentuk geometri (lingkaran, segitiga, segi empat), menyebutkan kembali benda-benda yang menunjukkan bentuk-bentuk geometri.

Pentingnya pemahaman konsep, bentuk, warna, ukuran, dan pola pada anak akan dapat memahami secara riil dan nyata dalam mengenal benda. Sebaliknya jika anak tidak dikenalkan dengan konsep, bentuk, warna, ukuran, dan pola maka anak akan kesulitan dalam memahami benda yang ada disekitar, sebab anak tidak bisa menyebutkan konsep atau ciri-ciri secara abstrak.

Dari hasil observasi atau pengamatan di TK Pertiwi Puro I kelompok A ternyata sebagian anak belum mampu mengenal konsep bentuk, warna, ukuran, dan pola terbukti dari 18 siswa yang sudah dapat mengenal konsep bentuk, warna, ukuran dan pola lancar hanya 6 siswa sedangkan 12 siswa belum dapat mengenal konsep bentuk, warna, ukuran, dan pola dengan lancar dalam mengenal konsep, bentuk warna, ukuran dan pola masih salah dan terbalik-balik. Semua itu dikarenakan metode yang digunakan guru kurang menarik. Media atau alat yang digunakan hanya menggunakan gambar bentuk geometri yang digambar guru dipapan tulis, sehingga dengan media yang kurang menarik anak terlihat kurang berkesan sehingga anak merasa bosan dan jenuh dalam mengenal geometri

Melihat kondisi yang seperti itu penulis mencoba meningkatkan kognitif dalam mengenal konsep, bentuk, warna, ukuran dan pola melalui permainan bentuk geometri. Melalui permainan bentuk geometri diharapkan anak mampu mengembangkan kognitif terutama dalam memahami konsep bentuk, warna, ukuran dan pola. Dengan permainan

bentuk geometri memberi banyak peluang kepada anak untuk melakukan kegiatan mengenal konsep bentuk, warna, ukuran dan pola dalam istilah permainan bentuk geometri. Oleh karena itu penulis mengambil judul “Mengembangkan kognitif anak melalui permainan bentuk geometri” untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok A di TK Pertiwi Puro I Karangmalang Sragen tahun 2013/2014.

B. Pembatasan Masalah

Kemampuan kognitif dibatasi pada kemampuan mengenal konsep, bentuk, warna, ukuran, dan pola.

C. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang diatas masalah sebagaimana terurai diatas rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah permainan bentuk geometri dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak kelompok A di TK Pertiwi Puro I Karangmalang Sragen Tahun 2013/2014.

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak kelompok A TK Pertiwi Puro I Karangmalang Sragen Tahun ajaran 2013/2014.

2. Tujuan Khusus

Untuk mengembangan kemampuan kognitif anak TK Pertiwi Puro I melalui permainan bentuk geometri

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara umum peneliti memberikan sumbangan kepada dunia pendidikan khususnya PAUD dalam mengembangkan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep, bentuk, warna, ukuran, dan pola melalui permainan geometri untuk anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat bagi:

a. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan dan rujukan dalam mengembangkan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep, bentuk, warna, ukuran, dan pola melalui permainan geometri.

b. Bagi Peneliti

Sebagai bahan referensi keilmuan bagi penelitian lain yang melakukan penelitian sejenis atau selanjutnya.

c. Bagi Kepala Sekolah

Sebagai dasar untuk penyediaan sarana dan prasarana pembelajaran.