

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini yaitu anak yang berada pada rentang usia lahir sampai dengan enam tahun. Usia 0-6 tahun merupakan rentang usia kritis dan sekaligus strategis dalam proses pendidikan yang dapat mempengaruhi proses serta hasil pendidikan pada tahap selanjutnya. Anak usia 0-6 tahun berada di rentang anak usia dini, yang mempunyai karakteristik tersendiri dalam perkembangannya, untuk mengoptimalkan perkembangannya maka perlu adanya pendidikan yang disebut pendidikan anak usia dini.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan kognitif, sosio emosional, dan bahasa sesuai dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak.

Pendidikan anak usia dini adalah suatu pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak (kompetensi). Upaya tersebut dilaksanakan melalui permainan, karena dunia anak adalah dunia bermain. Anak boleh dibiarkan bermain basah-basahan,

kotor-kotoran, dan seterusnya, akan tetapi dalam bermain anak perlu juga diperhatikan tanpa harus lepas kontrol.

Proses pembentukan manusia baru terjadi ketika konsepsi pertama di dalam kandungan. Ada tiga potensi psikis yang dibawa sejak konsepsi pertama tersebut, yakni (a) kemampuan kognitif, (b) kemampuan afektif, dan (c) kemampuan psikomotor (Waruwu,2010:47). Pada dasarnya, setiap anak dilahirkan dengan bakat menjadi ilmuwan yang alami. Anak dilahirkan dengan membawa keajaiban, yaitu dorongan rasa ingin tahu dan mencari tahu, apa yang dia lihat, dengar, dan rasakan dari sekitarnya.

Piaget dalam Susanto (2011:48) berpendapat bahwa pentingnya pendidik mengembangkan kognitif pada anak, adalah agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya, melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya, mampu mengembangkan pemikirannya dalam rangka menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya, mampu memahami simbol-simbol yang tersebar di dunia sekitarnya, mampu melakukan penalaran-penalaran, baik yang terjadi secara alamiah (spontan) maupun melalui proses ilmiah (percobaan), dan anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya, sehingga pada akhirnya anak akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri.

Berdasarkan Permendiknas No. 58 Tahun 2009 Muatan Kurikulum TK kemampuan kognitif anak kelompok A terdiri dari pengetahuan umum dan sains, konsepbentuk, warna, ukuran, dan pola, dankonsep bilangan, lambang bilangan dan huruf. Pengetahuan umum dan sains tersebut diperoleh

melalui permainan sains. Permainan sains di TK bersifat menyelidik sebab akibat yang terjadi. Salah satu karakteristik anak usia 4-5 tahun atau kelompok A dalam tingkat pencapaian perkembangan kognitif adalah anak sudah mampu mengetahui sebab akibat.

Pembelajaran di TK seharusnya dilaksanakan dalam bentuk bermain. Melalui kegiatan bermain anak dapat merasa senang dalam belajar tanpa adanya unsur paksaan, dengan demikian diharapkan anak memperoleh pengalaman langsung yang menyenangkan, sehingga konsep yang diberikan dapat diterima anak dengan mudah.

Realita yang ada kemampuan kognitif anak kelompok A di BA Aisyiyah Meger Ceper Klaten tahun ajaran 2014/2015 masih rendah terutama pada lingkup perkembangan pengetahuan umum dan. Hal ini dapat dilihat dari sulitnya anak memahami sebab dan akibat dari suatu permasalahan. Anak-anak memerlukan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan bukan kegiatan yang membuat anak merasa bosan.

Rendahnya kemampuan kognitif anak kelompok A di BA Aisyiyah Meger Ceper Klaten tahun ajaran 2014/2015 tersebut dikarenakan beberapa faktor. Salah satunya kegiatan pembelajaran di TK seharusnya dilaksanakan dalam bentuk bermain bukan mengerjakan soal-soal yang ada didalam majalah. Dengan kondisi tersebut, membuat anak mudah bosan, cenderung pasif dan kurangnya pengalaman yang diperoleh anak sehingga kemampuan kognitif atau berfikir anak masih rendah. Kurang kreatifnya guru dalam menyampaikan materi dan menyediakan alat peraga dalam pembelajaran.

Melalui alat peraga atau media memudahkan anak untuk memahami konsep yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan permasalahan diatas, pada saat ini peneliti mengadakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Metode Permainan Sains Terhadap Kemampuan Kognitif Anak di BA Aisyiyah Meger Ceper Klaten Tahun Ajaran 2014/2015”. Dengan adanya penelitian ini, peneliti berharap anak mampu menyelidiki sebab akibat dari suatu kejadian dan dapat menjadi inspirasi bagi pendidik maupun orangtua untuk dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak.

B. Pembatasan Masalah

Kemampuan kognitif anak dibatasi pada pengetahuan umum yang bersifat menyelidik tentang sebab akibat.

C. Perumusan Masalah

Perumusan masalah adalah persoalan yang harus dipecahkan sehingga persoalan menjadi jelas. Adapun permasalahan yang timbul adalah: “Apakah ada pengaruh metode permainan sains terhadap kemampuan kognitif anakkelompok A di BA Asyiyah Meger Ceper Klaten tahun ajaran 2014/2015?”.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh metode permainan sains terhadap kemampuan kognitif anak kelompok A di BA Asiyah Meger Ceper Klaten tahun ajaran 2014/2015.

E. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

- a. Untuk menambah wawasan tentang metode permainan sains terhadap kemampuan kognitif anak.
- b. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan yang konkret dalam mengetahui pengaruh metode permainan sains terhadap kemampuan kognitif anak.

2. Secara Praktis

a. Manfaat Bagi Guru.

Permainan ini dapat dijadikan salah satu solusi permainan dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak.

b. Manfaat Bagi Orang Tua.

Permainan ini dapat dijadikan pengetahuan dalam menstimulasi kemampuan kognitif anak di rumah agar orang tua lebih mengenali kemampuan anak.

c. Manfaat Bagi Anak.

Melalui metode permainan sains diharapkan dapat menambah pengalaman anak.