

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada hakikatnya pendidikan ini merupakan suatu kebutuhan bagi semua manusia. Pendidikan merupakan hak setiap warga tercantum dalam Undang-undang Dasar 1945 pasal 31 ayat 1, yang berbunyi “setiap warga berhak mendapatkan pengajaran” maka nampak jelas bahwa pendidikan mendapatkan perhatian yang cukup besar dari pemerintah.

Dalam kurikulum Taman Kanak-Kanak tahun 2011, kegiatan bermain terdapat dalam bidang perkembangan kemampuan dasar kognitif yang tujuannya adalah mengembangkan kemampuan berfikir, anak dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternative memecahkan masalah, membantu anak mengembangkan logika matematikanya dan pengetahuan akan ruang waktu serta mempunyai kemampuan untuk memilih-milih mengelompokkan pengembangan kemampuan berfikir dan teliti.

Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Masa usia dini (0-6 tahun) merupakan masa keemasan (golden age), yang pada masa uji stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya. Perlu didasari bahwa masa-masa awal kehidupan anak merupakan

masa terpenting dalam rentang kehidupan seorang anak. Pada masa ini pertumbuhan otak sedang mengalami perkembangan yang pesat.

Kemampuan kognitif perlu dikembangkan agar anak mampu mengeksplorasi dunia sekitar melalui panca indra sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya tersebut, anak akan dapat melangsungkan hidupnya dan mampu memecahkan masalah yang dihadapinya sehingga pada akhirnya akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri dan orang lain (Sujiono, 2005:1:16)

Upaya pengembangan harus dilakukan melalui kegiatan bermain agar tidak membuat kehilangan masa bermainnya. Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Bermain membantu anak mengenal dirinya, dengan siapa dia hidup, serta lingkungan tempat ia hidup. Anak dapat memperoleh kesempatan untuk berekreasi, bereksplorasi, menemukan dan mengekspresi perasaannya dengan bermain.

Alat bermain edukatif adalah alat bermain yang digunakan untuk melakukan kegiatan rangsangan dan dorongan memperlancar perkembangan kemampuan anak. Anak yang aktif memainkan alat peraga akan dapat merangsang dan mendorong perkembangan pribadinya baik mencakup aspek kecerdasan ketrampilan, bahasa, emosi maupun sosial selain itu anak akan mengenal mencintai lingkungan serta dapat menambah wawasan dan pengertian terhadap lingkungan.

Seperti halnya dengan bermain balok menimbulkan kreatif dan meningkatkan keseragaman pengamatan dan persepsi bagi pengalaman belajar

anak yang masih abstrak dapat menjadi jelas sehingga pencernaan konsep tersebut menjadi gambaran yang bersifat nyata.

Dari hasil pengamatan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan bermain balok pada anak kelompok B di TK Pertiwi 1 Nglorog Sragen ditemukan adanya beberapa masalah diantaranya rendahnya kemampuan kognitif melalui kegiatan bermain balok, masih resah dalam menghitung jumlah benda, masih bingung dalam mengelompokkan benda-benda yang besar dan yang kecil.

Sarana atau alat peraga dapat membangkitkan motivasi belajar pada anak didik untuk meningkatkan kemampuan kognitif. Sarana alat peraga meliputi alat permainan buatan guru sendiri maupun alat permainan yang dapat dibeli. Penulis mengambil lokasi di TK Pertiwi 1 Nglorog Sragen dengan anak didik sebagai subyeknya anak kelompok B yang berjumlah 15 anak.

Melihat kondisi yang tidak memungkinkan penulis mencoba untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam kegiatan bermain balok, supaya anak diharapkan mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya terutama kegiatan bermain balok. Memberi kesempatan peluang pada anak untuk melakukan kegiatan bermain balok, tentunya anak mengharapkan balok-balok yang berbentuk geometri (bermacam bentuk) untuk dimiliki digunakan untuk bermain balok akan menjadi banyak atau nembak dalam istilah bermain balok.

Maka berdasarkan uraian diatas oleh karena itu penulis mengambil judul “UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK

MELALUI BERMAIN BALOK PADA ANAK KELOMPOK B DI TK PERTIWI NGLOROG SRAGEN”.

B. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini efektif, efisien dan terarah maka perlu adanya pembahasan masalah dalam penelitian. Adapun pembahasan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Menetapkan kegiatan bermain balok pada kemampuan kognitif anak.
2. Menetapkan kegiatan bermain balok untuk mengembangkan kemampuan anak kelompok B di TK Pertiwi 1 Nglorog Sragen pada Tahun ajaran 2013/2014.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dirumuskan permasalahan sebagai berikut : “Apakah bermain balok dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B TK Pertiwi Nglorog Sragen?”

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Tujuan Umum
Meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan bermain balok.
2. Tujuan Khusus

Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan bermain balok kelompok B TK Pertiwi 1 Nglorog Sragen Tahun Ajaran 2013/2014.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mempunyai beberapa manfaat yaitu :

A. Secara Teoritis

Menambah Khasanah ilmu pengetahuan terutama dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan bermain balok.

B. Secara Praktis

a) Manfaat bagi anak

Bagi anak dengan bermain balok dapat menumbuhkan minat dan belajar serta upaya untuk menuangkan ide-idenya dan mengekspresikan kreatifitasnya.

b) Manfaat bagi guru

Memberikan wawasan kepada guru untuk menemukan cara meningkatkan kemampuan kognitif anak merangsang guru untuk lebih kreatif dalam menciptakan media dan metode kegiatan sesuai dengan kebutuhan.

c) Manfaat bagi sekolah

Bagi sekolah untuk melengkapi sarana dan prasarana sebagai penunjang kelengkapan alat peraga di sekolah.