

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini sangat penting untuk pertumbuhan dan perkembangan diri anak. Dengan pendidikan yang berkualitas akan menjadikan bangsa Indonesia bangsa yang maju dan bias memanfaatkan sumber daya manusia yang tangguh dan berkualitas. Dengan perhatian dan kesadaran terhadap pendidikan anak akan membawa dampak yang positif bagi perkembangan anak selanjutnya.

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia nomor 21 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak-anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Sesuai kurikulum pendidikan tahun 2010, pendidikan anak usia dini bertujuan mengembangkan kemampuan fisik, bahasa, sosial emosional, moral dan nilai agama, kognitif. Pendidikan ini tercakup dalam tiga rumpun pengembangan yaitu moral dan agama, sosial emosional, serta kemampuan dasar bahasa kognitif dan fisik (kurikulum pendidikan Anak Usia Dini, 2010:13).

Tujuan pendidikan secara umum yaitu dengan memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh sesuai dengan norma-norma dan nilai kehidupan yang dianut. Dengan program pendidikan yang dirancang dengan baik, anak akan mampu mengembangkan segenap potensi yang dimiliki dari aspek fisik, sosial, moral, emosi, kepribadian dan lain-lain.

Taman Kanak-Kanak merupakan suatu bentuk pendidikan prasekolah. Pendidikan prasekolah adalah pendidikan yang diawali dari pendidikan keluarga, dilanjutkan dengan Kelompok Bermain, Taman Kanak-Kanak, dan Sekolah Dasar awal. Usaha ini dilakukan pada usia 3-6 tahun agar anak lebih siap mengikuti pendidikan selanjutnya. Dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK, 2004) mulai diterapkan di beberapa lembaga pendidikan termasuk di taman kanak-kanak dan penerapan secara nasional pada tahun 2005.

Ruang lingkup materi pendidikan anak telah dirumuskan dalam kurikulum 2004. Taman kanak-kanak dengan mengacu pada standart kompetensi. Ruang lingkup kurikulum taman kanak-kanak meliputi enam aspek perkembangan yaitu moral dan agama, sosial, emosional dan kemandirian, kemampuan berbahasa, kognitif, fisik/motorik, seni. Disamping itu masa kanak-kanak adalah masa emas karena diusia itu anak mengalami lompatan perkembangan yang sangat pesat dan merupakan saat yang tepat untuk mengembangkan seluruh aspek kepribadian. Masa kanak-kanak merupakan masa penanaman dasar kepribadian yang akan terbangun

sepanjang usianya. Tidak akan ada pengalaman anak yang hilang melainkan hanya tertutupi.

Dalam pendidikan taman kanak-kanak perlu diajarkan bagaimana bermain yang dapat menumbuhkan dan menciptakan rasa gembira, sehat jasmani dan rohani, sportivitas yang tinggi, dan yang paling penting adalah meletakkan dasar pada anak tanpa mengesampingkan unsure yang utama.

Masa kanak-kanak adalah masa bermain, karena dengan bermain membuat anak dapat meningkatkan kemampuan kognitifnya dari pengalaman yang didapat. Karena dengan bermain anak dapat mengekspresikan pikirannya atau anak dapat berkhayal membuat sesuatu karya dengan cara alami dan original. Dengan kegiatan bermain anak akan mendapatkan pengalaman yang baru dan permasalahan yang baru, sehingga anak akan berpikir untuk mengatasi masalah yang dihadapinya saat itu.

Pembelajaran yang ditujukan dalam peningkatan kemampuan kognitif anak didik dapat dilakukan dengan berbagai cara. Dimana cara pembelajaran yang diterapkan hendaknya menyenangkan bagi anak didik. Pada penelitian ini peneliti mendapati kemampuan kognitif anak didik di TK Mojorejo 2 di kelompok B belum sesuai dengan ketuntasan belajar yang hendak dicapai, hasil amatan sebelum tindakan ketuntasan belajara anak dalam kemampuan kognitif hanya mencapai 43,75 %. Untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak didik akan dilakukan dengan kegiatan permainan balok, kegiatan bermain akan menarik perhatian anak didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Melihat kemampuan kognitif anak didik yang belum sesuai dengan ketuntasan belajar tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian Tindakan Kelas dengan judul Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Balok Susun Pada Anak Kelompok B TK Mojorejo 2 Kecamatan Karangmalang Kabupaten Sragen Tahun 2014/2015, diharapkan dengan penelitian ini kemampuan kognitif anak didik dapat meningkat dan tuntas belajar sesuai dengan harapan.

B. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan di atas maka peneliti membatasi ruang lingkup penelitian pada cara meningkatkan kemampuan kognitif anak didik melalui permainan balok susun di TK Mojorejo 2 tahun ajaran 2014/2015.

C. Perumusan Masalah

Agar masalah ini dapat dipahami secara jelas, maka peneliti perlu merumuskan masalah sebagai berikut, “Apakah permainan balok susun dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK Mojorejo 2, Kecamatan Karangmalang, Kabupaten Sragen ?”

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan balok susun dan mengetahui tingkat kemampuan kognitif anak di TK Mojorejo 2, Kecamatan Karangmalang, Kabupaten Sragen.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan pengetahuan mengenai pentingnya permainan balok susun dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak.
- b. Dapat memperkaya wacana ilmu pengetahuan khususnya yang berkaitan dengan permainan balok susun yang ada hubungannya dengan kemampuan kognitif anak.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi anak didik : memperkenalkan kepada anak didik berbagai macam permainan balok susun sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitifnya.
- b. Bagi pendidik atau guru : memperkaya wawasan guru tentang cara meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain balok susun.
- c. Bagi khasanah pendidikan : memberi sumbangan pemikiran bagaimana meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan balok susun dan memotivasi peneliti yang lain sebagai acuan penelitian berikutnya yang sejenis.