

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai tahap usianya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-6 tahun. Usia dini merupakan masa emas (*golden age*) yakni masa dimana anak mempunyai potensi yang sangat besar untuk berkembang. Upaya dalam mengembangkan potensi anak untuk menciptakan generasi yang berkualitas harus dimulai sejak dini melalui PAUD.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada hakekatnya ialah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek perkembangan dan kepribadian anak agar anak memiliki kesiapan di pendidikan selanjutnya.

Secara institusional, “Pendidikan Anak Usia Dini juga dapat diartikan sebagai salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan, baik koordinasi motorik (halus dan kasar), kecerdasan emosi, kecerdasan jamak maupun kecerdasan spiritual” (Suyadi, 2013: 18)

Secara yuridis, istilah anak usia dini di Indonesia ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Lebih lanjut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2013 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) sebagaimana dinyatakan dalam Undang-Undang RI nomor 20 tahun 2003 pasal 28 ayat 3 merupakan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang bertujuan membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai

agama, sosial, emosional, kemandirian, bahasa, fisik/motorik dan seni untuk siap memasuki sekolah dasar (Kemendiknas, 2011)

Maria Montessori dan Jean Piaget dalam Mulyono (2011: 232) menyatakan bahwa anak-anak berkembang dengan pola urutan tertentu. Namun, mereka berada dalam soal waktu. Piaget percaya bahwa anak-anak memiliki masa khusus “kognitif” atau pengembangan intelektual, saat anak-anak tak mencapai tingkat “operasional konkret” sampai usia tujuh tahun. Piaget menyatakan bahwa pengembangan belajar anak usia dini pada masa praoperasioanal sejak sekitar usia 2 hingga 7 tahun yaitu anak mampu mengembangkan ketrampilan bahasa dan menggambar, namun masih bersifat egosentris dan belum mengerti penalaran abstrak atau logika.

Lebih dari itu, Montessori memandang bahwa permainan merupakan kebutuhan batiniah setiap anak karena bermain mampu menyenangkan hati, meningkatkan ketrampilan dan meningkatkan perkembangannya. Konsep bermain inilah yang kemudian disebutnya sebagai belajar sambil bermain. Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan, suka rela, penuh arti dan aktivitas secara spontan. “Permainan sering juga dianggap kreatif, menyertakan pemecahan masalah, belajar ketrampilan sosial baru, bahasa baru dan ketrampilan fisik yang baru” Lesley Britton dalam Suyadi (2013: 92)

Perubahan perilaku diamati dan digunakan sebagai indikator terhadap apa yang terjadi dalam otak individu. Dari beberapa tokoh mengemukakan pendapat mengenai kognitif yaitu 1) Terman dalam Darsinah mendefinisikan bahwa kognitif adalah kemampuan untuk berfikir secara abstrak, 2) Colvin dalam Darsinah mendefinisikan bahwa kognitif adalah kemampuan menyesuaikan diri dengan lingkungan, 3) Hunt dalam Darsinah mendefinisikan bahwa kognitif adalah teknik untuk memproses informasi yang disediakan oleh indra. Berdasarkan pendapat diatas, dapat diketahui bahwa ketiganya mengemukakan bahwa kognitif merupakan kemampuan untuk berpikir. Aktivitas berfikir bisa berupa memahami, menghiubungkan, menerapkan, maupun melakukan evaluasi. Potensi kognitif ditentukan pada saat konsepsi, namun terwujud atau tidaknya potensi kognitif tergantung dari lingkungan dan kesempatan yang diberikan. Potensi kognitif yang dibawa sejak lahir atau merupakan faktor keturunan akan menentukan batas perkembangan tingkat intelegensi atau batas maksimum. Darsinah(2011: 2).

PP No. 19 Tahun 2005 Bab IV Pasal 19 ayat 1 menyatakan bahwa Proses pembelajaran pada satuan pendidikan di selenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik untuk melalui tahap perkembangannya. Hal tersebut merupakan dasar bahwa guru perlu menyelenggarakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM) bagi anak.

PAKEM merupakan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik melakukan kegiatan yang beragam untuk mengembangkan ketrampilan, sikap dan pemahaman dengan mengutamakan belajar sambil bermain, guru menggunakan berbagai sumber belajar dan alat bantu termasuk pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar agar pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan efektif sehingga menjadi pembelajaran yang bermakna bagi anak (Mulyono, 2012: 179)

Gambar adalah sesuatu yang dapat menarik perhatian anak. Semua macam gambar memiliki arti, uraian dan tafsiran sendiri-sendiri. Gambar dapat digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran yang memiliki nilai pendidikan bagi anak dan memungkinkan anak belajar secara efisien (Hamalik, 1987: 81). Menggambar merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Kegiatan menggambar dapat membangkitkan minat untuk sesuatu yang baru yang akan dipelajari serta memperlancar tujuan mengingat dan memahami suatu informasi atau pembelajaran. Kata Diane Loomans dalam *Full Esteem Ahead* : Seandainya saya bisa membesarkan ulang anak saya, saya akan lebih banyak bermain cat, dan mengurangi main perintah.

Kenyataan menunjukkan bahwa pembelajaran di RA Islam Sukorameserinkali kurang menarik bagi anak. Ada beberapa hal yang menyebabkan demikian, diantaranya adalah dalam kegiatan guru lebih banyak ceramah yang menjadikan kegiatan pembelajaran kurang menarik bagi anak sehingga pengetahuan yang didapat anak tidak bertahan lama diingatkannya, penyajian yang kurang menarik, dan alat peraga yang sangat minim. Sehingga dalam kegiatan pembelajaran guru membuat anak didik kurang begitu semangat anak cenderung bosan dengan tugas yang diberikan dan akhirnya menghiraukan guru akibatnya proses pembelajaran terhambat

dan kurang maksimal. Minimnya alat peraga di RA Islam Sukorame kegiatan belajar hanya menggunakan media papan tulis dan alat peraga edukatif yang kurang maksimal. Hal ini sangat mempengaruhi tingkat belajar, semangat dan kemampuan anak dalam memaknai kegiatan pembelajaran. Ini dibuktikan dengan hasil belajar anak dalam satu hari terkadang kurang maksimal karena anak tidak bisa dikondisikan dengan pembelajaran yang klasikal tersebut.

Sebagai guru TK menyadari bahwa pendidikan di tingkat TK media (alat peraga) sangat diperlukan. Pembelajaran di TK disampaikan dengan cara bermain, maka dengan melakukan penelitian tindakan kelas bertujuan dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak di RA Islam Sukorame.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, maka penulis mengambil judul “*Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif melalui Kegiatan Menggambar Kelompok B Di RA Islam Sukorame Musuk Kabupaten Boyolali Tahun Ajaran 2016/2017*”.

B. Perumusan Masalah

“Apakah terdapat peningkatan kemampuan kognitif di RA Islam Sukorame setelah dilakukan pembelajaran menggunakan kegiatan menggambar?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka rumusan tujuan penelitian adalah “mengetahui peningkatan kemampuan kognitif melalui kegiatan menggambar”.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Sebagai informasi pengetahuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi anak didik, melalui kegiatan menggambar diharapkan dapat mendorong semangat anak sehingga mampu mengembangkan kognitif anak.

b. Bagi guru

Guru dapat menerapkan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak dengan kegiatan menggambar.

c. Bagi sekolah

Kegiatan pembelajaran dikelas akan lebih efektif dan bermakna.