

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Taman Kanak – Kanak adalah lembaga pendidikan yang di tujukan bagi anak usia 4-6 tahun untuk melaksanakan suatu proses pembelajaran agar dapat mengembangkan potensi-potensinya sejak dini sehingga anak dapat berkembang secara wajar sebagai seorang anak (Syaodih, 2005: 1-2)., “pendidikan adalah proses yang berisi berbagai macam kegiatan yang cocok bagi individu untuk kehidupan sosialnya dan membantu meneruskan adat dan budaya serta kelembagaan sosial dari generasi ke generasi”. Menurut Ihsan (2008: 7) “pendidikan adalah aktivitas dan usaha manusia untuk meningkatkan kepribadiannya dengan jalan membina potensi-potensi pribadinya, yaitu rohani (pikir, karsa, rasa, cipta dan budi nurani) dan jasmani (panca indera serta keterampilan-keterampilan)”.

Fungsi dan tujuan pendidikan Indonsia tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yakni “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Untuk mencapai tujuan negara tersebut, maka pemerintah menyusun kurikulum pendidikan yang merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, bahan, dan strategi pembelajaran.

Strategi pembelajaran menurut Kemp dalam Sanjaya (2010: 126) menjelaskan bahwa “strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan oleh guru dan anak agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien”. Sedangkan strategi

pembelajaran menurut Dick and Carey dalam Sanjaya (2010: 126) adalah “suatu set materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada anak”. Strategi pembelajaran yang dirancang oleh guru berpengaruh terhadap pengalaman belajar yang dialami oleh para anak. Dengan strategi pembelajaran yang tepat maka anak dapat memahami materi dengan lebih baik. Dan secara otomatis hasil belajar anak akan menjadi lebih baik. Sebaliknya, apabila strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru kurang tepat, maka yang terjadi adalah anak kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Fakta yang terjadi dalam suatu proses pembelajaran pada saat ini ialah guru masih kurang kreatif untuk meningkatkan hasil belajar anak, yakni pembelajaran menjadi membosankan. Guru menguasai materi dengan sangat baik, akan tetapi anak lebih banyak mendengarkan dan memperhatikan penjelasan dari guru. Disamping itu anak tidak diberi kesempatan untuk mengambil inisiatif dan kurang berinteraksi dengan temannya dalam memahami materi dan menjelaskan materi yang dipahaminya. Sehingga anak hanya dijadikan sebagai objek dalam pembelajaran. Hal ini mengakibatkan hasil belajar yang dimiliki anak tidak sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak.

Berdasarkan pengamatan yang Peneliti lakukan, pembelajaran Kognitif kelompok B di TK 02 Banjarharjo Kecamatan Kebakkramat Kabupaten Karanganyar belum menggunakan strategi pembelajaran yang dapat mempermudah pemahaman anak terhadap materi pembelajaran yang diajarkan. Strategi pembelajaran yang digunakan masih bersifat monoton, sehingga anak cenderung bersikap pasif pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti bahwa rendahnya hasil belajar Kognitif anak kelompok B di TK 02 Banjarharjo Kecamatan Kebakkramat Kabupaten Karanganyar berkisar 50,8% anak dari jumlah 15 anak yang ada. Dan hasil belajar anak belum sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak.

Sikap pasif yang dimunculkan oleh anak pada saat proses pembelajaran diakibatkan karena kurangnya ide kreatif yang dimiliki oleh guru. Sehingga anak tidak mudah memahami materi yang di jelaskan oleh guru. Kurangnya ide kreatif merupakan gejala anak yang mengalami kesulitan belajar, sehingga akan berpengaruh pada tingkat pencapaian hasil belajar anak. Hal ini apabila berlarut-larut dan tidak adanya penanganan akan menjadi suatu masalah kesulitan belajar dan akan mempengaruhi tingkat perkembangan pada anak.

Untuk menangani permasalahan pembelajaran kognitif anak kelompok B di TK 02 Banjarharjo Kecamatan Kebakkramat Kabupaten Karanganyar, maka perlu dilakukan peningkatan hasil belajar anak. Langkah-langkah yang dapat ditempuh untuk mengatasi masalah tersebut antara lain memperbaiki proses pembelajaran yang selama ini berlangsung dengan cara menciptakan proses belajar mengajar yang lebih interaktif, efektif, inovatif, kreatif, menyenangkan dan berbobot yang dapat membangun interaksi dan komunikasi dua arah yaitu guru dan anak, maupun antar anak dengan anak. Tidak hanya guru yang berperan aktif dalam proses pembelajaran, akan tetapi anak turut serta aktif dalam proses belajar.

Anak mempunyai kesempatan untuk berinisiatif dan berkomunikasi baik kepada guru maupun antar anak. Hal ini bertujuan agar materi yang diajarkan oleh guru benar-benar dipahami oleh para anak dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi para anak. Salah satu bentuk usaha yang dilakukan oleh guru untuk mewujudkan proses pembelajaran yang interaktif yakni dengan penerapan strategi pembelajaran yang inovatif. Salah satu strategi pembelajaran inovatif adalah strategi pembelajaran *Index Card Match*. Strategi pembelajaran *Index Card Match* merupakan strategi pembelajaran yang menekankan pada keaktifan anak dan interaksi antar anak.

Peneliti memilih TK 02 Banjarharjo Kecamatan Kebakkramat Kabupaten Karanganyar karena pembelajaran Kognitif pada anak kurang termotivasi pada waktu proses belajar mengajar. Hal ini terlihat jelas karena anak cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Tujuan penerapan strategi

pembelajaran *Index Card Match* (ICM) adalah untuk meningkatkan hasil belajar kognitif anak.

Berdasarkan uraian di depan peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Anak Melalui Strategi *Index Card Match* Pada Anak Kelompok B di TK 02 Banjarharjo Kecamatan Kebakkramat Kabupaten Karanganyar Tahun Ajaran 2017/2018.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat di identifikasikan masalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran yang membosankan.
2. Rendahnya hasil belajar anak tentang pembelajaran kognitif
3. Strategi pembelajaran yang diterapkan guru kurang bervariasi.

C. Pembatasan Masalah

Agar ruang lingkup pembahasan penelitian ini lebih mendalam, maka di perlukan pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Hasil belajar anak dalam kegiatan pembelajaran kognitif pada kemampuan berhitung permulaan anak.
2. Strategi pembelajaran yang di gunakan dalam penelitian ini adalah *Index Card Match*.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka perumusan masalah sebagai berikut :

1. Apakah penerapan strategi pembelajaran *Index Card Match* dapat meningkatkan hasil belajar pada kemampuan Kognitif anak kelompok B di TK 02 Banjarharjo Kecamatan Kebakkramat Kabupaten Karanganyar tahun ajaran 2017/2018?

E. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan yang diharapkan peneliti dari penelitian ini adalah menjadi masukan bagi para guru untuk meningkatkan hasil belajar anak dengan menggunakan strategi pembelajaran *Index Card Match*.

2. Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus dari penelitian ini yakni untuk meningkatkan hasil belajar kemampuan Kognitif anak kelompok B di TK 02 Banjarharjo Kecamatan Kebakkramat Kabupaten Karanganyar tahun ajaran 2017/2018

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi keilmuan yang bermanfaat dalam dunia pendidikan mengenai penerapan strategi pembelajaran *Index Card Match* terhadap peningkatan hasil belajar kognitif anak
- b. Penelitian ini diharapkan menjadi bahan perbandingan, pertimbangan, dan pengembangan bagi penelitian di masa yang akan datang di bidang dan permasalahan sejenis dan bersangkutan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Kepala Sekolah

- 1) Hasil dari penelitian dapat memberikan sumbangan dalam rangka perbaikan pembelajaran.
- 2) Hasil dari penelitian dapat memberikan peningkatan kualitas proses pembelajaran.

b. Bagi Guru

- 1) Meningkatkan kualitas mengajar guru dengan menggunakan strategi *Index Card Match*.
- 2) Menciptakan pembelajaran yang berkesan pada pembelajaran berhitung

c. Bagi Anak

- 1) Meningkatkan hasil belajar kognitif anak.

d. Bagi Peneliti

- 1) Pengalaman peneliti dalam menerapkan strategi *Index Card Match* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif anak.