

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Menurut Undang-undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat(2003:3) menyatakan bahwa : “Pendidikan adalah usaha dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”. Berdasarkan hal tersebut maka kita sebagai pendidik harus mampu meningkatkan, mengembangkan dan mengasah kecerdasan, kemampuan, potensi yang dimiliki anak didik termasuk mengasah kemampuan kognitif, keterampilan dan potensi anak dari sejak dini sehingga kelak dalam masa pertumbuhannya menuju masa pendewasaan anak sudah terbekali ilmu untuk masa depannya.

Menurut Depdiknas (2004:4) menyatakan bahwa : “Anak usia 4 – 6tahun merupakan bagian dari anak usia dini yang berada pada rentangan usia lahir sampai 6 tahun. Pada anak usia ini secara terminologi disebut sebagai anak usia pra sekolah. Perkembangan kecerdasan pada masa ini mengalami peningkatan dari 50% menjadi 80%. Masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik,

kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral dan nilai-nilai agama.

Pada masa usia pra sekolah anak belajar menggunakan pengetahuan yang diperoleh dengan cara berinteraksi langsung melalui rangsangan yang diterima oleh panca inderanya. Anak usia dini belum mampu berfikir secara abstrak tetapi pola berfikir mereka adalah dengan cara berfikir secara nyata melalui pengamatan, rangsangan, dan respons yang diterimanya pada panca indera mereka. Anak usia dini belum bisa memiliki kemampuan mengenal, memahami benda atau objek sekitar dengan penjelasan kata-kata dari guru, mereka lebih cenderung memfungsikan panca indera mereka untuk mengenal dan memahami benda-benda di sekitar mereka. Keseluruhan dari fungsi panca indera tersebut sangat berperan aktif pada setiap tahapan perkembangan anak.

Setiap tahapan perkembangan anak tidak pernah lepas dari konsep bermain sambil belajar. Melalui bermain, anak secara tidak langsung sudah menggunakan dan mengembangkan berbagai kemampuan yang dimilikinya dalam proses pembelajarannya. Bermain merupakan cermin perkembangan anak. Melalui bermain anak belajar mengendalikan diri sendiri memahami kehidupan, memahami dunianya.

Bermain merupakan bagian integral dan kebutuhan yang esensial bagi anak taman kanak-kanak. Melalui bermain, anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai, dan sikap hidup. Melalui bermain anak dapat memperoleh kesempatan memilih kegiatan yang disukainya,

anak dapat bereksperimen dengan bermacam bahan dan alat, anak dapat berimajinasi memecahkan masalah, dan bercakap-cakap secara bebas, berperan dalam kelompok, bekerjasama dalam kelompok dan memperoleh pengalaman yang menyenangkan. Bermain adalah bagian yang integral dalam masa tumbuh kembang anak. Anak akan mampu berkembang dengan optimal jika lingkungan bermainnya disetting, didesain dirancang sedemikian rupa sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan anak.

Dalam proses pembelajaran anak membutuhkan berbagai sumber belajar yang dapat merealisasikan pengetahuan yang akan diterima anak. Sumber belajar sebagaimana diketahui adalah sarana atau fasilitas pendidikan yang merupakan komponen penting untuk terlaksananya proses belajar mengajar di sekolah. Dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar guru sewajarnya memanfaatkan sumber belajar, karena pemanfaatan sumber belajar merupakan hal yang sangat penting dalam konteks belajar mengajar. Dikatakan demikian karena memanfaatkan sumber belajar akan dapat membantu dan memberikan kesempatan belajar yang nyata serta dapat memberikan perjalanan belajar yang kongkrit dan dapat juga memperluas cakrawala berpikir anak, sehingga tujuan yang telah ditentukan dapat tercapai dengan baik.

Sumber belajar dapat diartikan sebagai berikut: “Sumber belajar untuk teknologi pendidikan meliputi semua sumber (data, orang, barang) yang dapat digunakan oleh peserta didik baik secara terpisah maupun dalam bentuk gabungan, biasanya dalam situasi informal, untuk : memberikan

fasilitas belajar” (A.ECT, 1986:9). Salah satu sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah media.

Media balok merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran di Taman Kanak-kanak, media balok mampu membantu anak dalam mengembangkan sensorimotornya. Melalui media balok, anak belajar mengenal bentuk-bentuk, ukuran-ukuran, dan warna suatu benda. Menurut Depdiknas (2004:6-7) menyatakan bahwa pembelajaran kognitif bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya.

Pada penelitian ini, peneliti memfokuskan pada kemampuan kognitif anak, yaitu mengenai konsep sederhana dalam mengklasifikasikan atau mengelompokkan benda berdasarkan bentuk, warna, dan ukuran. Dalam penelitian ini peneliti akan membahas secara khusus tentang isi program yang berkaitan dengan kemampuan kognitif anak, yaitu ditinjau dari perkembangan kognitif dengan berpikir secara intuitif yang dapat dicapai melalui kegiatan-kegiatan bermain dengan menggunakan suatu media permainan, yaitu menggunakan media balok yang berbentuk balok, segitiga, segiempat, lingkaran maupun silinder. Balok-balok tersebut merupakan media yang dapat membantu anak dalam menjalankan tugas-tugas dalam tahapan perkembangannya.

Menurut Jean Piaget dalam Martini Jamaris (2006:21) anak usia 4-6 tahun masuk dalam tahapan perkembangan pra-operasional subfase simbolis yaitu anak telah memiliki kemampuan untuk menggambarkan suatu objek yang secara fisik tidak hadir. Kemampuan ini membuat anak mampu

menggunakan balok-balok kecil untuk membangun rumah atau bentuk objek lingkungan sekitar mereka.

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa anak kelompok B TK Aisyiyah 23 Surabaya rata-rata mengalami kesulitan dalam proses pembelajarannya dalam hal mengklasifikasikan benda sesuai dengan ukuran, warna dan bentuk serta membandingkan satu benda dengan benda yang lain sehingga tujuan khusus pembelajaran belum mampu tercapai sepenuhnya. Materi mengklasifikasikan benda sesuai dengan ukuran, warna dan bentuk serta membandingkan satu benda dengan benda yang lain ini saat erat kaitannya dengan peningkatan kemampuan kognitif anak.

Ada anak sekitar 60% dari total keseluruhan anak 20 anak kelompok B TK Aisyiyah Surabaya pada tahun pelajaran 2015 / 2016 mengalami kesulitan untuk memahami materi tersebut. Kesulitan yang dihadapi anak tersebut merupakan suatu bentuk permasalahan pembelajaran yang harus diselesaikan oleh guru. Untuk menanggulangi masalah tersebut, guru mencoba memecahkan masalah melalui penelitian tindakan kelas guna memperbaiki hasil pembelajaran yang berhubungan dengan kognitif anak. Kognitif anak cenderung mengarah pada kenyataan, karena anak usia TK belum mampu berfikir secara abstrak.

Untuk menjelaskan materi tersebut dibutuhkan suatu media yang mampu menjembatani proses berfikir anak lebih mudah menangkap materi. Karena materi yang disampaikan ini berhubungan dengan benda dan macam bentuk benda maka guru berinisiatif memanfaatkan media balok sebagai sumber belajar atau media pembelajaran. Pemanfaatan media balok

sebagai sumber belajar anak diharapkan mampu menjadi jembatan agar anak mampu memahami dan mengerti materi pembelajaran yang diberikan oleh pendidik dan pada akhirnya tujuan pembelajaran yang telah direncanakan dapat tercapai sepenuhnya. Melalui pemanfaatan media balok anak akan secara langsung belajar dan menerima materi dengan memfungsikan semua alat inderanya. Anak dapat mengenal bentuk-bentuk geometri, dapat mengenal warna, dan dapat membandingkan ukuran besar kecilnya suatu benda dan dapat mengelompokkan bentuk benda.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul “Upaya Peningkatan Kognitif Anak Melalui Media Balok Warna Pada Anak Kelompok B di TK Aisyiyah 23 Surabaya”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, beberapa permasalahan yang berkenaan dengan kurangnya kemampuan kognitif di TK Aisyiyah 23 Surabaya dapat diidentifikasi sebagai berikut :

- a. Penggunaan metode belajar mengajar yang monoton dan membosankan kemungkinan mengakibatkan kemampuan kognitif anak rendah.
- b. Pemahaman anak yang rendah dalam hal mengenal bentuk, warna, ukuran geometri disebabkan karena kurangnya metode pengajaran yang bervariasi serta alat peraga yang digunakan kurang menarik.

1.3 Fokus Penelitian

Penelitian dilakukan pada anak usia dini kelompok B di TK Aisyiyah 23 Surabaya dengan ruang lingkup yang terbatas. Penelitian ini dilakukan tahapan bersiklus. Siklus penelitian dihentikan jika peneliti merasa data sudah cukup untuk menjawab permasalahan penelitian yakni peningkatan kognitif. Penelitian ini dibatasi waktu akademik, sehingga peneliti harus menyelesaikan penelitian sesuai dengan batas waktu yang ditentukan.

1.4 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

- a. Apakah melalui penerapan media balok warna dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.
- b. Apakah ada peningkatan hasil pembelajaran perkembangan kognitif anak kelompok B setelah pemanfaatan media balok sebagai sumber belajar.

1.5 Tujuan Penelitian

Dan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

- a. Ingin mengetahui pemanfaatan media balok sebagai sumber belajar untuk meningkatkan kognitif anak kelompok B di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 23 Surabaya tahun pelajaran 2015 /2016.
- b. Ingin mengetahui peningkatan hasil pembelajaran bidang pengembangan kognitif pada anak kelompok B di Taman Kanak-kanak

Aisyiyah 23 Surabaya Tahun Pelajaran 2015 / 2016 setelah pemanfaatan media balok sebagai sumber belajar.

1.6 Indikator Keberhasilan

Perbaikan pembelajaran yang dituangkan dalam penelitian tindakan kelas ini dianggap berhasil atau memenuhi kriteria kesuksesan apabila anak memperoleh nilai minimal 3 atau tergolong memiliki kemampuan baik pada kognitif.

Berdasarkan standar kompetensi guru dan anak yang telah ditetapkan Depdiknas adalah sebagai berikut :

- a. BSB : Berkembang Sangat Baik (☆ ☆ ☆ ☆)
- b. BSH : Berkembang Sesuai Harapan (☆ ☆ ☆)
- c. MB : Mulai Berkembang (☆ ☆)
- d. BB : Belum Berkembang (☆)

Peneliti mengharap persentase yang dicapai lebih dari 80%, sehingga masuk pada kriteria sangat baik.

1.7 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari dilakukannya penelitian ini yang berjudul “Upaya Peningkatan Kognitif Anak Melalui Media Balok Warna Pada Anak Kelompok B di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 23 Surabaya Tahun Pelajaran 2015 / 2016” adalah:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Sebagai bahan referensi bagi peneliti selanjutnya

- b. Membuat wacana tentang media balok warna untuk meningkatkan kemampuan kognitif.
- c. Sebagai dasar pemilihan metode pembelajaran dalam pengembangan aspek kognitif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi anak

- Melalui pemanfaatan media balok sebagai sumber dapat membantu anak belajar mengelompokkan atau mengklasifikasikan benda sesuai dengan ukuran, warna, dan jenis benda.
- Memberikan kemenarikan belajar secara efektif sehingga dapat membangkitkan semangat belajar anak sehingga dapat meningkatkan hasil belajar anak.

b. Bagi Guru

- Sebagai bahan pertimbangan bagi para pengajar dalam menggunakan sumber belajar yang lebih optimal.
- Memberikan pengalaman sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan proses pembelajaran di Taman Kanak-kanak.

c. Bagi Sekolah

- Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai pertimbangan dan pengambilan keputusan, pengembangan sumber belajar dan peningkatan kualitas.
- Dapat menerapkan dan melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan media sebagai sumber belajar.

d. Bagi Peneliti

- Mengasah kemampuan daya analisis dalam permasalahan pendidikan anak usia dini.
- Memberikan pemahaman atas peran pentingnya sumber belajar.