

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah hak setiap warga negara, tidak terkecuali pendidikan di usia dini merupakan hak warga negara dalam mengembangkan potensinya sejak dini. Berdasarkan berbagai penelitian bahwa usia dini merupakan pondasi terbaik dalam mengembangkan kehidupannya di masa depan. Selain itu pendidikan di usia dini dapat mengoptimalkan kemampuan dasar anak dalam menerima proses pendidikan di usia-usia berikutnya.

Dalam Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan 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. (UU Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 Ayat 14). PAUD adalah investasi besar bagi keluarga dan juga bagi bangsa. Sebab anak adalah generasi penerus keluarga dan bangsa. alangkah bahagianya keluarga yang melihat anak-anaknya berhasil baik dalam bidang pendidikan, keluarga maupun masyarakat (Khadijah, 2015: 4).

Pada Kelompok Bermain PKK Pandansari Poncokusuma Malang ini merupakan lembaga yang memberikan layanan pendidikan kepada anak usia dini pada rentangan usia 0-6 tahun. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, Kelompok Bermain PKK Pandansari memiliki peran yang cukup besar dalam proses optimalisasi kemampuan anak demikian juga dengan hal-hal penanaman nilai-nilai agama pada anak. Maka dari pada itu, keberadaan guru profesional pada bidang pendidikan anak usia dini menjadi suatu keharusan. Para pendidik di lembaga ini harus dapat memberikan layanan secara profesional kepada anak didiknya dalam rangka peletakan dasar ke arah pengembangan sikap, pengetahuan dan keterampilan agar anak didiknya mampu

menyesuaikan diri dengan lingkungan serta mempersiapkan diri mereka untuk memasuki pendidikan dasar. maka dari pada itu kunci sukses yang menentukan keberhasilan implementasi kurikulum adalah kreatifitas guru, karena guru merupakan faktor penting yang besar pengaruhnya, bahkan sangat menentukan berhasil-tidaknya anak dalam belajar.

Berdasarkan Permendiknas No. 58 tahun 2009 tentang Muatan Kurikulum KB PKK Pandansari meliputi bidang pengembangan pembiasaan meliputi aspek perkembangan moral dan nilai nilai agama, aspek perkembangan sosial emosional dan kemandirian. Pengembangan kemampuan dasar mencakup kemampuan bahasa, kognitif, dan fisik motorik.

Kemampuan pengembangan kognitif bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir anak, agar dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikannya dan pengetahuan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti.

Kemampuan kognitif dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mengetahui sesuatu,( Khadijah, 2016: 31) artinya mengerti menunjukkan kemampuan untuk menangkap sifat, arti, atau keterangan mengenai sesuatu serta mempunyai gambaran yang jelas terhadap hal tersebut, perkembangan kognitif sendiri mengacu kepada kemampuan yang dimiliki seorang anak untuk memahami sesuatu.

Pengembangan kognitif pada dasarnya dimaksudkan agar anak mampu mengeksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya, sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya anak akan memainkan perannya sebagai makhluk tuhan yang harus memberdayakan apa yang ada di dunia ini untuk kepentingannya dan orang lain. Apabila kognitif anak tidak dikembangkan, maka fungsi pikir tidak dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi situasi dalam rangka memecahkan

masalah. Lingkup perkembangan kognitif meliputi pengetahuan umum dan sains, konsep bentuk, warna, ukuran, konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf.

Anak usia 4-6 tahun dalam tingkat pencapaian perkembangan kognitif antara lain sudah “dapat menyebut bilangan satu sampai sepuluh, sudah dapat mengukur benda sederhana, mencipta bentuk geometri, menyebut benda benda yang sesuai dengan bentuk geometri, mencontoh bentuk-bentuk geometri, menyebut, menunjukkan dan mengelompok lingkaran, segitiga, segiempat”.

Untuk melakukan pengembangan kognitif anak di Raudhathul Athfal diperlukan model pembelajaran yang cocok dengan masa anak-anak yakni masa bermain untuk itu pembelajaran kognitif dapat dilakukan dengan metode permainan dengan bermain anak akan merasa senang dalam belajar, tidak ada unsur paksaan dari orang lain sehingga mudah menerima suatu pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Banyak guru di KB PKK Pandansari jarang menggunakan teknik permainan dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan alasan yang bermacam-macam diantaranya memakan banyak biaya, perlu persiapan yang lama, perlu kreativitas guru yang tinggi dan banyak orang tua yang memandang aneh jika pembelajaran disampaikan dengan bermain. Padahal bermain adalah sesuatu yang sangat disenangi anak usia KB PKK Pandaari. Permainan yang menarik dan tidak banyak aturan umumnya disukai anak. Guru dapat menggunakannya untuk menyampaikan pembelajaran kepada anak dan hal ini dapat digunakan dalam pengembangan kognitif anak melalui model pembelajaran *Make a Match* atau permainan mencari pasangan.

Model pembelajaran *Make a Match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorns Curran tahun 1994 dimana “ model pembelajaran ini anak diajak mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan”(Imas Kurniangsih, 2016: 55). Proses pembelajaran akan lebih menarik dan sebagian besar anak sangat berantusias dalam mengikuti proses pembelajaran, dan keaktifan siswa akan tampak saat siswa mencari pasangan kartu masing masing, hal ini dapat mengembangkan kognitif anak melalui proses mencari pasangan bentuk geometri.

Banyak temuan dalam penerapan model pembelajaran *Make a Match*, dimana Permainan mencari pasangan ( *Make a Match* ) ini dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, hal ini dapat dilihat pada saat anak mendapatkan kartu yang dipegang yaitu jenis kartu bergambar geometri, lalu anak mencocokkan dan mencari pasangan kartu bentuk sesuai ukuran, jenis, dan bentuknya yang dipegang oleh temannya. Permainan ini sesuai dengan indikator yang ingin dicapai yaitu memasangkan benda sesuai bentuk ukuran dan jenisnya dan indikator menyebut, menunjukan dan mengelompokkan bentuk lingkaran, segitiga, dan segiempat.

Hal ini juga diterapkan di KB PKK Pandansari namun berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan menunjukan kemampuan kognitif anak di KB PKK Pandansari Poncokusumo Malang masih tergolong rendah. Penyebab dari permasalahan ini di antaranya saat mengajar guru menerapkan strategi ceramah sehingga membuat anak pasif. Kegiatan pembelajaran selalu melibatkan penggunaan majalah dan buku tulis serta kegiatan menghafal dan mengingat fakta.

Dalam kondisi kognitif khususnya materi mengenal bentuk geometri di KB PKK Pandansari, peneliti melihat masih ada anak yang responsnya masih belum fokus dengan materi yang diberikan oleh guru dan bahkan ada yang lebih memilih bercerita dengan teman sebangkunya dibanding melihat/memperhatikan materi pembelajaran yang diberikan guru. Selain itu, dalam tahapan pemahaman anak-anak cenderung tidak dapat menyebutkan kembali apa yang telah disampaikan. Berdasarkan observasi keadaan ini salah satunya dipengaruhi oleh kurang variasinya guru dalam menggunakan model pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan kognitif anak.

Oleh sebab itu atas dasar permasalahan diatas peneliti merasa tertarik untuk meneliti lebih lanjut melalui penelitian tindakan kelas dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Bentuk Geometri Dengan Menerapkan Model Pembelajaran *Make A Match* Di Kelompok Bermain PKK Pandansari Poncokusumo Malang Tahun Pelajaran 2017/2018”.

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas terdapat beberapa masalah sebagai berikut:

- a. Rendahnya kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri.
- b. Guru hanya menggunakan strategi ceramah yang membuat anak pasif.
- c. Kegiatan pembelajaran selalu melibatkan LKA dan buku tulis serta kegiatan menghafal tanpa ada pariatif.
- d. Penggunaan metode bermain yang sangat minim dalam penerapannya.
- e. Kurang variasinya guru dalam menggunakan model pembelajaran, yang banyak digunakan secara konvensional.

## C. Batasan Masalah

Berangkat dari latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan didepan maka penelitian ini dibatasi pada peningkatan kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk geometri pada anak Kelompok Bermain PKK Pandansari Poncokusumo Malang Tahun Pembelajaran 2017/ 2018.

## D. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang dan identifikasi masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitin ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kemampuan kognitif anak Kelompok Bermain dalam mengenal bentuk geometri sebelum menggunakan model pembelajaran *Make a Match* di PPK Pandansari Poncokusumo Malang Tahun Ajaran 2017/2018?
2. Bagaimana kemampuan kognitif anak Kelompok Bermain dalam mengenal geometri sesudah menggunakan model pembelajaran *Make a Match* di PPK Pandansari Poncokusumo Malang Tahun ajaran 2016/2017?

3. Bagaimana penerapan Model Pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak Kelompok Bermain dalam mengenal bentuk geometri di PKK Pandansari Poncokusumo Malang Tahun Pajaran 2017/2018 ?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, yang menjadi tujuan peneliti adalah:

1. Mendiskripsikan kemampuan kognitif anak Kelompok Bermain dalam pengenalan bentuk geometri di PKK Pandansari Poncokusumo Malang Tahun Ajaran 2017/2018 sebelum menggunakan model pembelajaran *Make a Match*.
2. Mendiskripsikan kemampuan kognitif anak Kelompok Bermain dalam pengenalan bentuk geometri di PKK Pandansari Poncokusumo Malang Tahun Pelajaran 2017/2018 sesudah menggunakan model pembelajaran *Make a Match*.
3. Mendiskripsikan penerapan Model Pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak Kelompok Bermain dalam memahami materi mengenal bentuk geometri di PKK Pandansari Ponckusumo Malang Tahun ajaran 2017/2018.

#### **F. Indikator Keberhasilan**

Penelitian Tindakan Kelas ini dikatakan berhasil apabila adanya peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengemal bentuk gemetri dengan menggunakan model *Make A Match* mencapai ketuntasan belajar anak sebesar 75% dari seluruh anak yang ada. Dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif khususnya pada materi mengenal bentuk- bentuk geometri pada anak Kelompok Bermain PKK Pandansari yang mana indikator keberhasilan dapat dikatakan berhasil jika (1) perhatian anak dalam belajar materi geometri meningkat dan (2) perkembangan kognitif mengenal bentuk- bentuk geometri anak meningkat.

## G. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian di atas, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Secara teoritis, penelitian ini berguna sebagai khazanah ilmu pengetahuan bidang pendidikan formal dan non formal sebagai dasar pendahuluan bagi yang akan membahas permasalahan yang serupa dengan penelitian ini.
2. Adapun manfaat penelitian ini secara praktis adalah:
  - a. Bagi Peneliti, untuk mengetahui upaya guru dalam mengatasi permasalahan kemampuan kognitif mengenal bentuk geometri pada anak Kelompok Bermain PKK Pandansari Poncokusumo Malang.
  - b. Bagi guru, menambah wawasan guru tentang Model pembelajaran yang mampu menambah kemampuan kognitif pada anak dan menjadi referensi guru dalam melakukan kegiatan melatih kognitif anak
  - c. Bagi sekolah, hasil penelitian ini semoga dapat diaplikasikan dan dikembangkan oleh sekolah dalam meningkatkan prestasi akademik.



