

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam undang-undang sistem pendidikan Nasional Pendidikan dapat dipahami sebagai suatu proses yang diperlukan untuk mendapatkan keseimbangan dan kesempurnaan dalam mengembangkan manusia. Anak unggul yang mempunyai berbagai macam kecerdasan dan kepintaran sebagai generasi penerus bangsa, membutuhkan wahana untuk berkreasi dan berinteraksi untuk mengembangkan diri pribadi dan intelektualnya baik sebagai makhluk pribadi maupun makhluk sosial. Secara fisik anak dapat dilatih melalui berbagai bentuk kegiatan olahraga maupun kegiatan motorik kasar lainnya, untuk melatih kesehatan raganya.

Lewat berbagai macam pelatihan dan pengajaran anak dapat dilatih kemampuan nalar dan pikirannya. Adapun melalui kegiatan ekstrakurikuler dan interaksi di lingkungan sekolah anak dapat melatih diri sebagai makhluk sosial. Beberapa hal tersebut merupakan pilar utama pembentukan karakter pribadi seorang anak, kecerdasan, ketrampilan dan kemampuan beradaptasi di lingkungan merupakan hal mutlak yang harus dikuasai guna meningkatkan SDM si anak di masa yang akan datang.

Dalam perkembangan anak usia dini terdapat lima aspek perkembangan diantaranya: Aspek perkembangan Bahasa, aspek perkembangan Sosial Emosional, aspek perkembangan Psikomotorik, aspek

perkembangan Moral dan Keagamaan, dan yang terakhir adalah aspek perkembangan Kognitif.

Dari kelima aspek tersebut tersebut peneliti mengambil aspek perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif pada anak usia dini sangat penting karena kognitif mempelajari pembentukan konsep, berfikir dan membangun pengetahuan. Dunia kognitif anak usia dini ialah kreatif, bebas, dan penuh imajinasi. Di dalam seni mereka, matahari kadang-kadang berwarna hijau, dan langit berwarna kuning. Mobil mengambang di awan dan manusia seperti kecebong. Imajinasi anak-anak usia terus bekerja dan daya serap mental mereka tentang dunia makin meningkat. Untuk itu perlu dikembangkannya kemampuan kognitif anak sejak dini. Jean Piaget menekankan bahwa anak-anak membangun secara aktif dunia kognitif mereka; informasi tidak sekadar dituangkan ke dalam pikiran mereka dari lingkungan. Belajar akan lebih berhasil apabila disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik.

Peserta didik hendaknya diberi kesempatan untuk melakukan eksperimen dengan obyek fisik, yang ditunjang oleh interaksi dengan teman sebaya dan dibantu oleh pertanyaan tilikan dari guru. Namun, terkadang pembelajaran kognitif di Taman Kanak-kanak tidak sesuai dengan tahap-tahap perkembangannya. Guru kurang memberikan rangsangan kepada peserta didik agar mau berinteraksi dengan lingkungan secara aktif, mencari dan menemukan berbagai hal dari lingkungan, sehingga anak kurang memahami konsep-konsep dan pengetahuan yang ada disekitar mereka.

PAUD Diponegoro 01 Baleraksa merupakan salah satu pendidikan anak usia dini yang terletak di Kelurahan Baleraksa Kecamatan Karang moncol. Secara umum memiliki sarana dan prasarana yang kurang memadai, keadaan fisik dan kondisi lingkungan cukup kondusif karena berada di dekat rumah warga sehingga memudahkan bagi warga untuk menyekolahkan anaknya. Secara geografis berada pada pusat keramaian pemukiman penduduk dengan tingkat perhatian yang cukup tinggi, hal ini ditunjukkan dengan adanya kerjasama antara wali murid, komite sekolah, pengurus sekolah serta partisipasi masyarakat yang cukup tinggi karena dilihat dari segi pendidikan orang tua masih rendah tetapi mau memberikan dukungan baik berupa pemikiran maupun yang lainnya dalam rangka mewujudkan visi dan misi sekolah.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang saya lakukan di PAUD Diponegoro 01 Baleraksa khususnya kelompok usia 4 – 5 tahun belum bisa merealisasikan kompetensi dasar dari kurikulum yang ada, khususnya dalam bidang sains. Dalam bidang pengembangan sains untuk pembelajarannya masih sangat rendah atau kurang menarik. Hal ini ditandai dengan kondisi anak setiap diberikan tugas dalam kegiatan belajar mengajar di kelasnya anak cenderung meniru, kurang adanya inisiatif sendiri dalam diri anak. Jumlah anak yang bisa mandiri (mengerjakan sendiri) hanya beberapa saja. Selain itu ketika anak yang sudah menyelesaikan tugasnya dengan baik, mereka akan diberikan kesempatan untuk bermain bebas, hampir 75% anak memilih untuk belajar di luar ruangan. Selain hal tersebut ada juga beberapa

kondisi dan permasalahan dalam proses kegiatan pembelajaran diantaranya: rendahnya minat siswa karena kurangnya media untuk mengembangkan permainan sains, kurangnya kemampuan siswa dalam mengerjakan tugas dari guru dikarenakan banyak siswa yang kurang mengerti penjelasan yang disampaikan oleh guru dan juga kurangnya kemampuan siswa dalam mengembangkan permainan sains.

Dari permasalahan siswa tersebut, karena adanya beberapa faktor yang dilakukan guru diantaranya: Pembelajaran masih berpusat pada guru dan belum mengintegrasikan sepenuhnya antara bermain dan belajar, sehingga proses pembelajaran tercipta suasana yang membosankan dimana anak-anak diharuskan duduk diam mendengarkan penjelasan dari guru, melaksanakan perintah guru, serta anak tidak diberikan kesempatan untuk bereksplorasi dan mengolah dalam pikiran mereka, kurangnya persiapan guru dalam merencanakan serta menyiapkan pembelajaran dalam setiap kegiatannya. Guru juga kurang memberikan stimulus dalam menyampaikan materi karena keterbatasan media dan alat peraga yang digunakan begitupun dengan metodenya. Strategi dan media yang digunakan masih monoton dan belum memberikan pemahaman siswa tentang permainan yang berhubungan dengan sains.

Jika kondisi tersebut dibiarkan begitu saja, maka yang akan terjadi kemampuan sains anak tidak dapat berkembang secara optimal. Selain itu juga akan berdampak buruk pada anak khususnya pada perkembangan kognitif, dimana anak tidak dapat mengamati, memperkirakan,

mengkomunikasikan hasil percobaannya yang sangat dibutuhkan baik dimasa sekarang ataupun di masa yang akan mendatang. Hal ini dikarenakan kurang adanya kesempatan bagi anak untuk berinteraksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan dapat disimpulkan kurangnya pengetahuan anak dalam memahami konsep-konsep yang ada di sekitar mereka disebabkan karena guru kurang memberikan rangsangan kepada peserta didik agar mau berinteraksi dengan lingkungan secara aktif, mencari dan menemukan berbagai hal dari lingkungan. Dari permasalahan itulah peneliti mengambil tindakan untuk memperbaiki sistem pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia dini.

Penelitian Tindakan Kelas perlu dilakukan sebagai upaya perbaikan pelaksanaan pembelajaran. Dalam hal ini peneliti menggunakan metode bermain mengisi air kedalam bejana-bejana yang berbeda bentuk untuk meningkatkan perkembangan kognitif dalam mengenal konsep volume anak kelompok A PAUD Diponegoro 01 Baleraksa Kecamatan Karang moncol, Kabupaten Purbalingga.

B. Rumusan Masalah dan Pemecahannya

1. Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang di atas, maka permasalahan yang menjadi fokus perbaikan dalam penelitian adalah: Apakah dengan metode Permainan Outbond mengisi air ke dalam bejana yang berbeda bentuk

dapat meningkatkan perkembangan kognitif dalam mengenal konsep volume pada siswa PAUD Diponegoro 01 Baleraksa?

2. Pemecahan Masalah

Berdasar rumusan masalah diatas dapat dianalisis akar penyebab masalah dan alternatif dan pemecahannya sebagai berikut :

Tabel 1.1 Pemecahan Masalah

MASALAH	AKAR MASALAH	ALTERNATIF PEMECAHAN
Anak kurang memahami konsep-konsep pengetahuan yang ada disekitar mereka.	Guru kurang memberikan rangsangan kepada peserta didik agar mau berinteraksi dengan lingkungan secara aktif, mencari dan menemukan berbagai hal dari lingkungan, sehingga anak kurang memahami konsep-konsep dan pengetahuan yang ada disekitar mereka.	Kegiatan bermain yang menarik yang dapat mengenalkan konsep volume sederhana pada anak usia dini dan mudah diterapkan yaitu bermain mengisi air kedalam bejana berbeda bentuk.

C. Tujuan penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan perkembangan kognitif dalam mengenal konsep volume pada anak usia dini kelompok A PAUD Diponegoro 01 Baleraksa Kecamatan Karang moncol, Kabupaten Purbalingga.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi beberapa pihak yaitu:

1. Manfaat bagi Guru (Peneliti)

Manfaat penelitian bagi guru adalah dapat meningkatkan dan memperbaiki kualitas pembelajaran yang sesuai tujuan meningkatkan pengetahuan bagi anak usia dini. Selain itu juga sebagai acuan bagi rekan-rekan guru TK pembelajaran dengan permainan mengisi air ke dalam bejana berbeda bentuk.

2. Bagi Siswa

Dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak sesuai dengan tahap perkembangannya dan mengenalkan konsep volume. Serta tercipta suasana yang menarik dan menyenangkan sehingga situasi tersebut diharapkan bisa memberi kontribusi terhadap hasil belajar.

3. Bagi Sekolah

Meningkatkan mutu pendidikan di PAUD Diponegoro 01 Baleraksa Kecamatan Karang moncol, Kabupaten Purbalingga.

4. Bagi Orang tua siswa dan Masyarakat sekitar

Kegiatan penelitian tindakan kelas ini akan memberikan motivasi bagi para orang tua siswa anak TK untuk ikut aktif membimbing dan mengajak anak dalam mengenal konsep volume. Kegiatan penelitian tindakan kelas ini dapat sebagai acuan kepada masyarakat sekitar bahwa bermain mengisi bejana air dalam berbagai bentuk dapat mengenalkan konsep volume dan meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini.