

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan bentuk penyelenggaraan pendidikan yang memadukan secara sistematis dan berkesinambungan suatu kegiatan. Pembelajaran di taman kanak-kanak bersifat spesifik didasarkan pada tugas-tugas pertumbuhan dan perkembangan anak dengan mengembangkan aspek-aspek perkembangan yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional dan kemandirian, bahasa, kognitif, dan fisik motorik.

Dalam proses pembelajaran sering kali anak dihadapkan kepada persoalan-persoalan yang menuntut adanya pemecahan. Kegiatan itu mungkin dilakukan anak secara fisik, seperti mengamati penampilan obyek yang berupa wujud atau karakteristik dari obyek tersebut. Tetapi lebih lanjut anak dituntut untuk menanggapi secara mental melalui kemampuan berfikir, khususnya mengenai konsep, kaidah atau prinsip atas obyek masalah dan pemecahannya. Aktivitas dalam belajar tidak hanya menyangkut masalah fisik semata, tetapi yang lebih penting adalah keterlibatannya secara mental yaitu aspek kognitif yang berhubungan dengan fungsi intelektual.

Kemampuan kognitif berkembang pada saat anak bermain yaitu anak mampu meningkatkan perhatian dan konsentrasinya, mampu memunculkan kreativitas, melatih ingatan, mengembangkan prespektif,

dan mengembangkan kemampuan berbahasa. Konsep abstrak yang membutuhkan kemampuan kognitif juga terbentuk melalui bermain, dan menyerap dalam hidup anak sehingga anak mampu memahami dunia disekitarnya dengan baik. Bermain memberi kontribusi alamiah untuk belajar dan berkembang, dan tidak ada satu program pun yang dapat menggantikan pengamatan, aktivitas, dan pengetahuan langsung anak pada saat bermain.

Cara anak mendapatkan informasi adalah melalui media dan bermain. Media merupakan perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa. Media belajar berguna untuk memudahkan siswa belajar memahami sesuatu yang mungkin sulit atau menyederhanakan sesuatu yang kompleks. Bermain memberikan motivasi intrinsik pada anak yang dimunculkan melalui emosi positif. Emosi positif yang terlihat dari rasa ingin tahu anak meningkatkan motivasi intrinsik anak untuk belajar. Hal ini ditunjukkan dengan perhatian anak terhadap tugas. Emosi negatif seperti rasa takut, intimidasi dan stress, secara umum merusak motivasi anak untuk belajar. Rasa ingin tahu yang besar, mampu berpikir fleksibel dan kreatif merupakan indikasi umum anak sudah memiliki keinginan untuk belajar. Secara tidak langsung bermain sangat berpengaruh terhadap keberhasilan anak untuk belajar dan mencapai sukses.

Hasil pengamatan yang dilakukan peneliti pada anak didik Kelompok B di TK YWKA Kecamatan Kroya Kabupaten Cilacap adalah

ditemukan berbagai permasalahan yaitu sebelum mengajar guru kurang mempersiapkan bahan ajar yang akan digunakan dalam pembelajaran, guru masih menggunakan model pembelajaran klasikal, kurang adanya alat peraga dan media dalam pembelajaran, dan guru kurang memotivasi anak dalam pembelajaran. Permasalahan-permasalahan tersebut yang mengakibatkan anak kurang termotivasi dalam belajar sehingga anak cenderung bosan dan bermain sendiri saat pembelajaran sedang berlangsung. Bahkan ada beberapa anak yang tidak mau mengikuti pembelajaran dari awal masuk sampai akhir pembelajaran.

Permasalahan-permasalahan tersebut juga berpengaruh terhadap berbagai kemampuan anak. Kemampuan anak yang masih belum optimal terutama adalah kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk-bentuk geometri. Dalam observasi awal, diperoleh data dari 20 anak didik di kelas B jumlah anak yang mampu mengenal bentuk-bentuk geometri baru mencapai 5 anak atau hanya 25% sehingga masih terdapat 15 anak atau 75% yang belum berhasil. Kurangnya kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri harus segera diatasi agar anak dapat mengenal bentuk-bentuk geometri lebih kompleks. Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menerapkan media dan permainan melalui alat permainan kipas geometri.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “ Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Bentuk-bentuk Geometri

Melalui Media dan Permainan Kipas Geometri Pada Kelompok B TK YWKA Kecamatan Kroya Kabupaten Cilacap Tahun Ajaran 2012-2013 “.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : “ Apakah media dan permainan kipas geometri dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri pada anak kelompok B TK YWKA Kec. Kroya Kab. Cilacap Tahun ajaran 2012-2013 ? “

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri melalui media dan permainan kipas geometri.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi Siswa

Dapat Meningkatkan minat siswa serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga meningkatkan hasil evaluasi siswa. Meningkatkan ketuntasan pengembangan kognitif pada akhir semester.

2. Manfaat bagi Guru

Dapat Meningkatkan rasa percaya diri dan mengembangkan pengetahuan yang berpengaruh terhadap peningkatan kinerja guru dalam KBM. Sehingga dapat meningkatkan profesionalisme guru dalam pembelajaran.

3. Manfaat bagi Sekolah

Dapat memberikan kontribusi yang baik dalam peningkatan proses pembelajaran bagi semua aspek perkembangan. Serta dapat meningkatkan mutu pendidikan di TK YWKA Kecamatan Kroya Kabupaten Cilacap karena adanya peningkatan kreativitas dalam diri guru.

