

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini merupakan generasi penerus keluarga dan penerus bangsa. Oleh karena itu pendidikan anak usia dini sangat penting untuk menciptakan generasi penerus yang baik dan berkualitas. Setiap anak bersifat unik, anak terlahir dengan potensi yang berbeda-beda serta memiliki kelebihan, bakat dan minat sendiri. Pendidikan bagi anak merupakan suatu hal yang penting dalam proses perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini dalam upaya meningkatkan potensi anak agar berkembang secara optimal.

Pendidikan anak usia dini tidak menekan atau memaksa kemauan orang tua atau orang dewasa kepada anak untuk belajar. Pendidikan anak usia dini merupakan pemberian stimulasi termasuk pengasuhan, pembinaan atau pelatihan agar kemampuan yang dimiliki anak digunakan dalam kehidupannya sekarang dan masa yang akan datang. Pendidikan anak usia dini bersumber dari dasar pemikiran sesuai dengan tumbuh kembang anak berdasarkan usianya dengan menyajikan tempat belajar dan tempat bermain yang mendasari terlaksananya permainan yang di minati anak secara terarah.

Dalam undang-undang tentang sistem pendidikan Nasional, dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang di tunjukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan pemberian rangsangan pendidikan anak untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan

lebih lanjut (UU Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Ayat 14). Lebih lanjut menurut dalam Permendikbud nomor 37 tahun 2014 dijelaskan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang di tunjukan pada anak usia dini untuk merangsang dan memaksimalkan aspek-aspek perkembangannya. Terdapat 6 aspek perkembangan yang harus di kembangkan oleh guru pendidikan anak usia dini (PAUD). Keenam aspek tersebut adalah aspek perkembangan nilai agama dan moral, kognitif, sosial emosional, Bahasa, fisik motorik, dan seni (Kemendikbud, 2014). Salah satu aspek perkembangan yang di kembangkan adalah aspek perkembangan kognitif.

Aspek perkembangan kognitif pada anak usia dini telah ditentukan indikatornya melalui standar tingkat pencapaian perkembangan anak (STPPA) yang tercantum dalam permendikbud 137 tahun 2014 sesuai dengan tingkat usia. STPPA adalah kriteria tentang kemampuan yang di capai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan, mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, serta seni (Kemendikbud,2014). Program pendidikan anak usia dini merupakan salah satu program yang sangat penting sebab melalui program inilah semua rencana pelaksanaan pengembangan penelitian dikendalikan. Perkembangan kognitif anak itu berbeda-beda, kemampuan kognitif anak harus di kembangkan secara optimal karena menyangkut memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari anak.

Dalam keseharian kehidupan anak di pendidikan anak usia dini diwarnai dengan kegiatan bermain. Kegiatan yang paling digemari anak-anak dan menciptakan rasa nyaman, sehingga anak-anak antusias dalam melaksanakan

kegiatan adalah kegiatan bermain atau permainan. Nuansa bermain merupakan cara anak dalam belajar. Melalui bermain anak belajar berbagai hal yang ditangkap oleh pancaindranya. Bermain merupakan kebutuhan alamiah anak usia dini. Selain sebagai aktifitas bersenang-senang, bermain juga di maksudkan untuk belajar anak. Karena memang belajarnya anak melalui aktivitas bermain. Jadi bermain bagi anak usia dini mempunyai kedudukan yang sangat penting. Banyak manfaat yang diperoleh dari kegiatan bermain oleh karenanya, bermain tidak bisa dilepaskan dari anak usia dini. Melalui bermain seorang anak dapat belajar berbagai hal baru yang belum ia ketahui sebelumnya. Selain itu, bermain dapat juga menstimulasi berbagai perkembangan Anak seperti fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni.

Berdasarkan hasil observasi dilapangan, peneliti temukan terdapat beberapa anak di kelompok B masih kesulitan dalam mengenal nama-nama hewan, anak juga kesulitan berkonsentrasi dalam kegiatan pembelajaran. Oleh sebab itu peneliti ingin mencari solusi dari permasalahan yang ada dengan membuat suatu permainan dengan media yang menarik yakni permainan tebak gambar hewan. Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul ‘Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Bermain Tebak Gambar Di Kelompok B RA Pengembangan 7 Bula Kecamatan Ternate Barat’.

B. Identifikasi Masalah

Seperti yang telah diterangkan di latar belakang diatas anak belum mengenal suatu gambar sepenuhnya sehingga peneliti mengangkat judul ini untuk

memecahkan permasalahan ini. Masalah-masalah tersebut dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Anak menyebutkan suatu benda atau gambar tetapi tidak dapat menunjukkan yang mana gambar tersebut
2. Anak lebih cenderung meniru apa yang disebutkan oleh temannya
3. Lambat dalam mengenal gambar dan sulit berkonsentrasi

C. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah Apakah perkembangan kognitif anak dapat di tingkatkan melalui bermain tebak gambar di kelompok B RA Pengembangan 7 Bula Kecamatan Ternate Barat?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatkan kognitif anak melalui bermain tebak gambar di kelompok B RA Pengembangan 7 Bula Kecamatan Ternate Barat.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini hendak mempunyai manfaat bagi pendidikan anak usia dini. Adapun manfaat penelitian adalah sebagai berikut :

1. Manfaat praktis

Dapat memberikan sumbangan kepada lembaga pendidikan anak usia dini guna meningkatkan kualitas pembelajaran kognitif serta hasil kemampuan menebak gambar para peserta didik dengan memberikan motivasi yang tepat bagi anak usia diini

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Dapat membantu anak dalam meningkatkan kecerdasan dan kemampuan mereka dalam kegiatan tebak gambar

b. Bagi Guru

Dapat menambah pengetahuan dan mengembangkan kemampuan serta kreativitas guru dalam menentukan metode dan media guna meningkatkan pengetahuan tentang hewan terhadap anak.

c. Bagi sekolah

Penelitian ini di harapkan dapat memberikan sumbangan yang berate bagi sekolah dalam proses belajar mengajar guna meningkatkan kualitas kognitif pada anak sehingga anak dapat berkembang dengan optimal, serta dapat menyelesaikan masalah pembelajaran yang terjadi di sekolah.

d. Bagi Orang Tua

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi orang tua tentang pentingnya mengenal binatang pada anak. Sehingga orang tua memberikan stimulasi kepada anak yang dapat membantu mengembangkan kognitif anak tanpa memberikan tekanan pada anak.

e. Bagi Peneliti

Dapat mengaplikasikan teori yang di peroleh, menambah wawasan dan pengalaman dalam meningkatkan kompetensinya sebagai calon guru, serta

sebagai bahan rujukan atau kajian lebih lanjut bagi peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian yang lebih luas dan mendalam mengenai kegiatan tebak gambar pada anak.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan Kognitif dalam penelitian ini adalah kemampuan anak dalam mengenal jenis-jenis hewan yang dalam lingkup perkembangan kognitif pada aspek belajar dan pemecahan masalah dengan indikator mengenal jenis-jenis hewan darat dan laut.
2. Permainan tebak gambar merupakan permainan yang dilakukan oleh beberapa anak dengan bantuan guru untuk membuat kartu gambar kemudian anak mengingat posisi dan menebak gambar dengan posisi tertutup.

G. Definisi Operasional

Definisi operasional diperlukan untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman dalam mengartikan beberapa variabel dalam penelitian ini. Adapun definisi operasional dari variabel yang digunakan yakni: kemampuan mengenal nama-nama hewan lingkup perkembangan kognitif pada aspek belajar dan pemecahan masalah dengan indikator mengenal jenis-jenis hewan darat dan laut yang dinilai melalui lembar observasi (penilaian proses) dengan skor pemberian

nilai 1 sampai dengan 4 dengan keterangan belum berkembang (BB), mulai berkembang (MB), berkembang sesuai harapan (BSH), berkembang sangat baik (BSB).