

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut NAEYC (*National Assosiation Education for Young Chlidren*) mengemukakan definisi anak usia dini adalah sekelompok individu atau sekelompok orang yang berada pada rentang kelompok usia 0-8 tahun. Anak usia dini merupakan sekelompok individu atau manusia yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Pada saat usia tersebut para ahli menyebutnya sebagai masa emas (*Golden Age*) yang hanya terjadi sekali seumur hidup dalam masa perkembangan kehidupan manusia. Perkembangan dan pertumbuhan kehidupan anak usia dini perlu ditujukan atau diarahkan pada kognitif, fisik, sosio-emosional, bahasa, dan kreativitas yang seimbang sebagai peletak dasar yang tepat yang berguna untuk pembentukan pribadi yang utuh.

orang dewasa, anak usia dini tumbuh dan berkembang dengan banyak cara dan berbeda-beda. Oleh karena itu, tentu perlu pemahaman tentang berbagai karakter dasar anak usia dini. Disebabkan karakter-karakter itulah yang akan menjadi pusat perhatian untuk dikembangkan dan diarahkan menjadi karakter positif. Anak usia dini (AUD) merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Masa usia dini merupakan masa keemasan dimana stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya. Masa awal kehidupan anak merupakan masa penting dalam rentan kehidupan seorang anak.

Pada masa anak usia dini, pertumbuhan otak sedang mengalami perkembangan fisiknya. Proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa cepat dalam rentan perkembangan hidup manusia. Anak usia dini (AUD) merupakan kelompok usia berada dalam proses perkembangan unik, karena proses perkembangannya (tumbuh dan kembang). Pendidik perlu memahami karakteristik anak untuk mengoptimalkan kegiatan pembelajaran. Menurut (Widarmi, 2013: 1.13) anak usia dini adalah mereka yang berusia di bawah 6 tahun termasuk mereka yang masih berada dalam kandungan yang sedang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan fisik, mental, kepribadian, dan intelektualnya baik yang terlayani maupun tidak terlayani di lembaga pendidikan anak usia dini.

Secara yuridis, istilah anak usia dini di Indonesia ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan enam tahun. Pada usia ini juga anak disebut dengan sedang dalam masa *golden age*, yaitu masa yang sangat penting dalam kehidupan anak-anak. Karena pada masa ini kematangan fisik dan psikis anak berlangsung yang siap memberikan respon pada stimulus-stimulus yang di dapat dari lingkungan sekitarnya.

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Usia saat ini merupakan fase kehidupan yang unik. Sujiono (2014) menyatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan hingga usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan bagi pembentukan karakter dan kepribadian anak serta kemampuan intelektualnya.

Golden age merupakan waktu paling cepat untuk memberikan bekal yang kuat kepada anak. Dimasa peka, kecepatan pertumbuhan otak anak sangat tinggi hingga mencapai 50% dari keseluruhan perkembangan otak anak selama hidupnya. Dikemukakan oleh Havighurst (dalam Kumalasari, 2015:2) yang menyatakan bahwa “perkembangan pada satu tahap perkembangan akan menentukan bagi perkembangan selanjutnya”.

Anak usia dini disebut sebagai periode sensitif atau masa peka, yaitu masa di mana fungsi-fungsi tertentu perlu dirangsang diarahkan sehingga tidak menghambat perkembangannya. Sebagai contoh jika masa peka untuk berbicara pada periode ini terlewat, tidak dimanfaatkan dengan baik, maka anak akan mengalami keukuran dalam kemampuan berbahasa periode selanjutnya. demikian pula pembinaan karakter (moral) anak, pada masa ini karakter anak harus dibangun baik oleh orangtua, keluarga ataupun guru.

Pada undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 pasal 1 Butir 14 dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dewasa 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.

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan sebelum pendidikan dasar yang dilaksanakan melalui pemberian stimulus atau pemberian rangsangan pendidikan dimulai dari sejak lahir sampai usia enam tahun untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan

jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada perletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Menurut (Huliyah, 2017) Pendidikan Anak Usia Dini adalah tempat bagi anak usia emas untuk mengembangkan fondasi dasar, karena menurut para ahli psikologi, usia dini hanya datang sekali dan tidak dapat diulang lagi, yang sangat menentukan untuk pengembangan kualitas manusia selanjutnya.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan bagi anak sejak lahir hingga usia enam tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal.

Pendidikan anak usia dini adalah jenjang dimana anak usia dini memasuki tahap pertama sebelum melakukan jenjang kesekolah dasar tahapan-tahapan pendidikan anak usia dini memiliki tahapan yang berbedabeda dengan keunikannya masing-masing yang dilalui oleh anak usia dini. Pendidikan adalah tugas

negara yang paling penting dan sangat strategis. Sumber manusia yang berkualitas merupakan prasyarat dasar bagi terbentuknya peradaban yang lebih baik dan sebaliknya, sumber manusia yang buruk akan menghasilkan peradaban yang buruk.

Menurut UU No. 20 tahun 2003 pengertian Pendidikan adalah sebuah usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, membangun kepribadian, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Anak usia dini (AUD) merupakan kelompok usia berada dalam proses perkembangan unik, karena proses perkembangannya (tumbuh dan kembang) terjadi bersamaan dengan *golden age* masa (peka). *Golden age* merupakan waktu paling cepat untuk memberikan bekal yang kuat kepada anak. Dimasa peka, kecepatan pertumbuhan otak anak sangat tinggi hingga mencapai 50% dari keseluruhan perkembangan otak anak selama hidupnya. Artinya, golden age merupakan masa yang sangat tepat untuk menggali segala potensi kecerdasan anak sebanyak-banyaknya (Asyiah, 2007: 2.1). Sebagaimana dikemukakan oleh Havighurst (dalam Kumalasari, 2015:2) yang menyatakan bahwa “perkembangan pada satu tahap perkembangan akan menentukan bagi perkembangan selanjutnya.

Keberhasilan dalam menjalankan tugas perkembangan pada suatu masa akan menentukan keberhasilan pada masa perkembangan

berikutnya”.Taman Kanak-kanak dalam proses belajar mengajar perlu lebih ditingkatkan lagi dalam menanamkan pendidikan karakter anak, sehingga Pendidikan karakter yang telah didapatkannya waktu di TK dapat menjadi bekal yang berguna bagi kehidupannya. Pada umur 2-4 tahun anak ingin bermain, melakukan latihan kelompok,melakukan penjelajahan, bertanya, menirukan dan menciptakan sesuatu.

Pendidikan di TK merupakan lembaga pendidikan formal, dengan demikian tanggung jawab utama dalam membina kemampuan akademik maupun non akademik anak. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan Pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan enam perkembangan yaitu perkembangan moral agama,perkembangan fisik motorik,kecerdasan sosial emosional, Bahasa dan seni yang sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan sesuai dengan kelompok usia yang dilalui oleh anak usia dini. Pada masa ini anak mengalami kemajuan pesat dalam keterampilan menolong dirinya sendiri dan dalam keterampilan bermain. Seluruh sistem geraknya sudah lentur, sering mengulangi perbuatan yang diminatinya dan melakukan secara wajar tanpa rasa malu.

Sujiono (dalam Khadijah, 2013) mengungkapkan bahwa anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia dini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Plato seorang ahli filsafat dalam Jamaris bahwa waktu yang paling tepat mendidik anak adalah sebelum usia 6 tahun. Hal ini diperkuat dengan pendapat yang

dikemukakan oleh Cekoslavia yang bernama Jhon Amus Comenius dalam Jamaris bahwa pendidikan telah dimulai sejak anak berada dalam pangkuan ibunya (Jamaris, 2005: 1). Pada masa ini anak siap melakukan berbagai kegiatan dalam rangka memahami dan menguasai lingkungannya. Pada masa peka inilah terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis sehingga anak siap merespon dan mewujudkan semua tugas-tugas perkembangan yang diterapkan muncul pada pola perilakunya sehari-hari.

Para ahli pendidikan menganggap bahwa bermain sebagai kegiatan yang memiliki nilai praktis, artinya bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Bermain merupakan jembatan bagi anak dari belajar informal menjadi formal. Dengan bermain, anak dapat melakukan kegiatan sehingga semua aspek perkembangan dapat berkembang secara maksimal. Bermain bukan hanya menjadi kesenangan saja, tetapi juga suatu kebutuhan yang mau tidak mau harus terpenuhi.

Bermain menurut Mulyadi (2004:8:78) secara umum sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan. Terdapat lima pengertian bermain: (1) Sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai instrinsik pada anak; (2) Tidak memiliki tujuan ekstrinsik, motivasinya lebih bersifat instrinsik; (3) Bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak; (4) Melibatkan peran aktif keikutsertaan anak; (5) Memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial dan sebagainya.

Menurut Jhonson, bermain adalah kegiatan yang diulang-ulang demi kesenangan (dalam Sujiono,2009:6). Menurut Sudono(2000:23) bermain adalah kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

Menurut Singer, (dalam Kusantini,2004:55) mengemukakan bahwa, bermain dapat digunakan anak-anak untuk menjelajahi dunianya mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi dunianya dan mengembangkan kreativitas anak. Dengan bermain anak memiliki kemampuan untuk memahami konsep secara ilmiah, tanpa paksaan. Banyak konsep dasar yang dapat dipelajari anak melalui bermain. Pada anak usia dini perlu menguasai berbagai konsep dasar tentang warna, ukuran, bentuk, arah, besaran, dan sebagainya. Konsep dasar ini akan lebih mudah diperoleh anak melalui kegiatan bermain.

Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada perasaan atau tekanan dari luar. Setiap anak di dunia ini memiliki hak untuk bermain. Bermain juga adalah kegiatan pokok anak. Dengan bermain anak mendapatkan pengetahuan dan pengalaman yang membantu perkembangannya untuk menyiapkan diri dalam kehidupan selanjutnya. Menurut Cony (2002:12), dalam kegiatan bermain, seluruh tahapan perkembangan anak dapat berfungsi dan berkembang dengan baik dan hasil dari perkembangan yang baik itu akan muncul dan terlihat pada saat si anak menginjak masa remaja.

Bermain atau permainan sebagai aktivitas terkait dengan keseluruhan diri anak. bukan hanya sebagian,

namun melalui permainan anak akan terdorong mempraktekkan keterampilannya yang mengarahkan perkembangan kognitif anak, perkembangan bahasa anak, perkembangan psikomotorik, dan perkembangan fisik. Pengalaman bermain akan mendorong anak untuk lebih kreatif. Mulai dari perkembangan emosi, kemudian mengarah ke kreativitas bersosialisasi.

Untuk memahami setiap tahapan dibutuhkan pengetahuan darimana asal permainan tersebut dan bagaimana cara bekerja tahapan permainan tersebut. Setiap tahapan mempunyai pengaruh baik sebagai buah dari tahapan sebelumnya maupun bibit bagi tahapan yang akan datang. Dalam persiapan untuk tahapan selanjutnya kemampuan tahap yang sekarang telah selesai diolah. Artinya, sekali suatu tahap telah berhasil dicapai. Setelah mencapai tahap berikutnya maka tidak dapat mundur terhadap yang telah selesai dicapai. (Papalia dalam Hildayani, 2003:7:67).

Dunia anak adalah dunia bermain, dalam kehidupan anak-anak, sebagian besar waktunya dihabiskan dengan aktivitas bermain. Filsuf Yunani, Plato, merupakan orang pertama yang menyadari dan melihat pentingnya nilai praktis dari bermain. Anak-anak akan lebih mudah mempelajari aritmatika melalui situasi bermain. Bermain dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Istilah bermain diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan mempergunakan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian, memberikan informasi, memberikan kesenangan, dan dapat mengembangkan imajinasi anak.

Permainan dapat membentuk percaya diri. Ini dimaksudkan dengan bermain dapat meningkatkan kemampuan untuk tampil di depan umum. Setiap permainan selalu melibatkan lebih dari satu orang, dengan demikian anak akan dikondisikan untuk mau tampil. Dengan tampilnya anak dihadapan teman sebaya merupakan suatu kondisi yang baik untuk menumbuhkan sikap memiliki harga diri yang pada akhirnya percaya diri akan terpujuk dengan tidak sengaja. Kesempatan untuk membentuk team (menjadi kapten) adalah contoh yang baik dimana anak mempunyai hak untuk memutuskan membuat team seperti yang dia mau. Pada waktu anak ditunjuk dan harus maju ke depan atau mengajukan diri sebagai pembentuk team merupakan pengalaman pemupukan kepercayaan diri.

Bermain memiliki fungsi yang sangat luas bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, baik secara fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, maupun psikomotorik. Perkembangan secara fisik, seperti keterampilan motorik kasar, menjadi lebih fleksibel dalam berlari, melompat, memanjat, berguling, berputar dan lain sebagainya. Keterampilan motorik halusnya meningkat, pada saat anak menyentuh, meraba, memegang suatu benda (alat permainan), secara spontan hal ini akan mengantarkan anak dalam kesiapan menggambar, mewarnai, memegang pensil atau krayon, menyuap makanan sendiri, mengikat tali sepatu dan lain sebagainya. Bermain membuat anak senang, sedangkan belajar melalui bermain anak dapat menguasai materi yang lebih menantang.

Ada beberapa prinsip permainan berdasarkan perilaku anak, yaitu antara lain: permainan adalah sesuatu yang menyenangkan, di luar dari peristiwa sehari-hari.

Permainan adalah sarana bereksperimen dalam berbagai hal, terbuka tanpa batas. Permainan adalah sesuatu yang aktif dan dinamis, tidak statis sehingga tidak terbatas ruang dan waktu. Permainan juga berlaku bagi setiap anak di sepanjang zaman, memiliki konteks hubungan sosial dan spontan, bermain juga sebagai sarana komunikasi dengan teman sebaya dan lingkungan.

Prinsip bermain adalah anak harus mengedepankan belajar, bahwa bermain untuk belajar, bukan bermain untuk mainan itu sendiri. Strategi dalam pemilihan jenis permainan yang digunakan di TK harus sesuai dengan perkembangan anak. Pemilihan jenis permainan yang sesuai dengan perkembangan anak perlu dilakukan agar pesan edukatif dalam permainan dapat ditangkap anak dengan mudah dan menyenangkan. Apabila jenis permainan tidak sesuai dengan perkembangan anak maka yang terjadi adalah proses bermain hanya untuk mainan itu sendiri. Hal ini akan dapat berdampak buruk pada pembentukan karakter dan kecerdasan anak. Namun apabila pemilihan permainan yang selaras dengan perkembangan anak maka akan mengembangkan aspek kecerdasan tertentu.

Menurut Piaget (Suyanto,2005b: 124), anak belajar mengkonstruksi pengetahuan denganberinteraksi melalui objek yang ada disekitarnya. Selain itu para ahli teori konstruktivisme mempunyai pandangan tentang cara belajar anak yaitu anak belajar dengan cara membangun pengetahuannya melalui kegiatan mengeksplorasi objek-objek dan peristiwa yang ada di lingkungannya dan melalui interaksi sosial dan pembelajaran.

Perkembangan kognitif yaitu keterampilan anak dalam berfikir. Pada saat bermain dengan teman sebaya,

anak akan belajar membangun pengetahuannya sendiri dari interaksi. Mereka dapat menyelesaikan masalah yang ditemukan pada saat bermain, sehingga anak dapat terlatih untuk berfikir logis. Bermain penting untuk Perkembangan bahasa anak. Pada saat anak bermain, ketika kemampuan kognitifnya tumbuh dan berkembang, anak mulai berfikir secara simbolik melalui pemerolehan dan penggunaan bahasa.

Kemampuan dasar geometri dikembangkan melalui pengenalan anak terhadap kemampuan spasialnya, yaitu kemampuan yang berkaitan dengan bentuk benda dan tempat di mana benda tersebut berada, dan kemampuan berpikirnya adalah berpikir secara simbolis. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan anak untuk dapat membayangkan benda-benda yang ada di sekitarnya. Pembelajaran melalui kegiatan bermain untuk mengenal bentuk geometri dapat membantu anak untuk memahami, menggambarkan, dan mendeskripsikan benda-benda yang ada di sekitarnya. Selain itu dipengaruhi oleh kemampuan berpikir intuitif yaitu kemampuan untuk menciptakan sesuatu, seperti menggambar atau menyusun sesuatu.

Berbagai media dapat digunakan dalam pembelajaran geometri salah satunya adalah kotak sortasi. Media kotak sortasi adalah semua alat permainan yang berbentuk kecil yang dapat diletakan diatas meja sehingga membantu anak terampil bekerja dan mengembangkan daya pikirnya atau dapat membantu membentuk pola berfikir sistematis. Kotak sortasi merupakan salah satu mainan sekaligus media edukatif terutama dalam menstimulasi perkembangan anak. Kotak sortasi juga

dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di kelas.

Media kotak sortasi dapat diterapkan pada anak yang berusia sekitar 2 sampai 6 tahun. Namun, media kotak sortasi akan diterapkan pada anak usia dini dalam pembelajaran mengembangkan kemampuan kognitif anak. Mengingat kemampuan anak usia dini memiliki keterbatasan dalam mengenal bentuk, maka peneliti akan memperkenalkan media kotak sortasi sesuai dengan kebutuhan anak. Penggunaan media kotak sortasi dalam pembelajaran geometri memiliki kelebihan dimana media kotak sortasi ini akan lebih bermakna apabila anak aktif terlibat langsung dalam proses pembelajaran serta media yang digunakan tidak lepas dengan kehidupan sehari-hari anak. Selain hal di atas, pembelajaran geometri dengan penggunaan media kotak sortasi akan memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat langsung dan aktif dalam pembelajaran. Dengan bantuan media kotak sortasi ini konsentrasi dan minat belajar anak dalam memahami suatu konsep matematika lebih optimal. dengan media kotak sortasi juga anak bisa menghubungkan geometri dengan lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan di KB RA Fatkhussalam Suko Sidoarjo pada saat proses pembelajaran, ditemukan bahwa ada kurang lebih 25 anak yang belum optimal dalam kemampuan kerjasama. Hal ini dapat dilihat dari setiap anak ketika proses pembelajaran yaitu kurangnya pengetahuan anak tentang macam macam bentuk geometri, anak tidak sabar menunggu giliran ketika melakukan kegiatan, anak lebih menyukai melakukan kegiatan sendiri daripada bersama dengan temannya. Mereka masih enggan untuk bermain

bersama dan tidak bisa menunjukkan sikap peduli terhadap teman-temannya.

Permasalahan di atas disebabkan oleh beberapa faktor yaitu penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat, media pembelajaran yang kurang menarik, pembelajaran yang masih monoton sehingga anak menjadi bosan, menekankan pembelajaran yang berpusat pada guru, menekankan peran guru. Oleh karena itu, guru dituntut supaya kreatif dan tepat dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan untuk pembelajaran.

Dalam mengatasi kemampuan pengenalan bentuk geometri yang rendah pada anak, peneliti menggunakan media sortasi yang dapat mengenalkan bentuk geometri pada anak. Jika media yang digunakan peneliti tidak maksimal, pendidik memiliki kewajiban untuk berkembang untuk mencapai kemampuan mengenal bentuk geometri yang maksimal pada anak.

Media kotak sortasi merupakan salah satu cara mengenalkan macam-macam bentuk geometri pada anak dengan cara belajar dan menghadapkan anak dengan media kotak sortasi. Media kotak sortasi dapat mengenalkan macam macam bentuk geometri khususnya pada anak. Permainan kotak sortasi merupakan alat permainan yang terdiri dari bermacam macam bentuk yang dimainkan dengan cara memasukkan balok ke dalam lubang yang sesuai dalam kotak sementara (Ayuna dan Darmiati, 2018).

B. Ruang Lingkup dan Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada pengenalan macam macam bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun

1. Media kotak sortasi dapat mengenalkan macam macam bentuk geometri khususnya pada anak. Permainan kotak sortasi merupakan alat permainan yang terdiri dari bermacam macam bentuk yang dimainkan dengan cara memasukkan balok ke dalam lubang yang sesuai dalam kotak sementara (Ayuna dan Darmiati, 2018).
2. Mengenalkan macam macam bentuk geometri
Menurut Kusni (2008: 14-16) geometri 2 dimensi (bangun datar) adalah bangun yang mempunyai sisi dan sudut, diantaranya: 1) Segitiga adalah bangun yang memiliki tiga sisi 2) Jajar genjang adalah suatu segi empat yang sisi-sisinya sepasang sejajar 3) Persegi panjang adalah suatu jajar genjang yang satu sudutnya siku-siku 4) Belah ketupat adalah suatu jajar genjang yang dua sisinya berurutan sama panjang 5) Trapesium adalah suatu segi empat yang memiliki tepat sepasang sisi yang sejajar 6) Lingkaran adalah garis lengkung yang bertemu kedua ujungnya yang merupakan himpunan titik-titik yang berjarak sama.
3. Subjek pada penelitian ini adalah anak yang berusia 4-5 tahun di KB RA Fatkhussalam yang berjumlah 25 anak.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana pengaruh media kotak sortasi dalam kemampuan pengenalan bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun di KB RA Fatkhussalam Desa Suko sidoarjo?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dikembangkan di atas maka tujuan yang ingin dicapai peneliti, dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh media kotak sortasi terhadap pengenalan bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun.

E. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan variabel terikat dan variabel bebas. Pada penelitian ini memberikan sesuatu yang operasional untuk mengatur variabel dalam penelitian kali ini. Variabel dalam penelitian kali ini yang ingin peneliti jelaskan adalah tentang media permainan kotak sortasi dan mengenal bentuk geometri untuk anak.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak yakni :

1. Bagi Guru

Sebagai bahan pengetahuan tentang pentingnya kemampuan mengenal macam-macam bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun

2. Bagi Sekolah

Sebagai Referensi untuk sekolah dapat mengenalkan macam-macam bentuk geometri dalam pembelajaran pada anak.

3. Bagi peserta didik

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi peserta didik untuk menambah wawasan atau pengalaman belajar anak, sehingga diharapkan anak dapat mengenal macam-macam bentuk geometri kepada anak usia dini melalui kotak sortasi

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Memberikan pengalaman langsung dan sangat berharga sebagai calon pendidik dan juga dapat menambah wawasan peneliti tentang media kotak sortasi dapat mempengaruhi kemampuan mengenal macam-macam bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun.