

# **BAB I**

## **LATAR BELAKANG**

Dalam rangka usaha pemerintah untuk meningkatkan pendidikan salah satunya dengan menerapkan pendidikan untuk anak usia dini. Hal ini bertujuan agar anak-anak Indonesia ketika melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi sudah memiliki persiapan. Menurut Wiyani (2016:1) Pada Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak, mulia serta keterampilan yang di perlukan dirinya. Jadi pendidikan anak usia dini dapat diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran kepada anak usia 0 hingga 6 tahun secara aktif dan kreatif agar memiliki kecerdasan emosional dan spiritual, serta kecerdasan intelektual yang di perlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Oleh sebab itu, kebutuhan anak usia dini dalam mendapatkan pembelajaran yang lebih mudah maka guru diharapkan dapat menyiapkan media sesuai dengan kebutuhan anak. Salah satunya adalah pengembangan media pembelajaran yang digunakan sebagai alat dalam menyampaikan informasi tentang materi yang diajarkan untuk membantu anak menuju perkembangan yang lebih optimal. Media pembelajaran secara umum dapat diartikan sebagai sarana atau prasarana yang di pergunakan untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran dan di sesuaikan dengan kebutuhan anak. Media pembelajaran diterapkan agar dapat membangkitkan minat, perhatian, dan kreativitas anak sehingga anak menjadi lebih termotivasi dalam belajar.

Dengan demikian, media pembelajaran pendidikan dapat diartikan sebagai sarana dan prasarana yang dipergunakan untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran, secara khusus media pembelajaran sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan anak dalam proses pembelajaran.

Menurut Mursid (2018:49) penggunaan media harus di dasarkan pada tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Mengingat hal itu, di dalam proses pembelajaran ada tiga komponen yang saling berhubungan yaitu : 1) pembelajaran (guru, instruktur dan tutor) yang berfungsi sebagai komunikator, 2) pembelajar (siswa, kanak-kanak atau peserta didik) yang berperan sebagai objek penerima informasi. 3) bahan ajar merupakan pesan yang akan di sampaikan kepada peserta didik untuk di pelajari. Penggunaan media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk dapat membantu mengatasi berbagai hambatan dalam proses pembelajaran termasuk hambatan psikologis, hambatan fisik, hambatan kultural, dan hambatan lingkungan.

Menempatkan anak sebagai pembelajar ialah, anak sebagai pusat kegiatan belajar. Dengan demikian, harus ada perubahan paradigma para guru terkait dengan posisi anak dalam kegiatan belajar. Pada pandangan tradisional dimasyarakat , guru mengibaratkan anak seperti sebuah gelas kosong yang akan diisi air, dimana air merupakan peribaratkan dari pengetahuan. Guru berperan mengisi mengisi air tersebut ke dalam gelas. Artinya, dalam pandangan ini anaknya diposisikan sebagai objek. Keinginan anak di abaikan dan keinginan guru di kedepankan.

Akibat dari pengaktualisasian pandangan ini adalah anak sering merasa tertekan karena pengetahuan yang di berikan oleh guru tidak sesuai dengan keinginan, kemampuan, dan terbebani dengan berbagai target yang harus dipenuhinya. Alhasil anak enggan untuk belajar.

Jika guru menginginkan agar perkembangan kognitif anaknya optimal, maka pandangan tersebut harus dirubah. Anak bukanlah gelas

yang kosong lagi pasif, anak adalah pembelajar. Sebagai pembelajar, anak merupakan individu yang aktif melakukan berbagai hal.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di TK Mutiara Bangsa menemukan bahwa perkembangan kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri masih belum optimal, hal ini dikarenakan guru belum optimal dalam memanfaatkan penggunaan media balok untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak.

Berdasarkan perkembangan kognitif anak usia 2-7 tahun menurut Piaget (Walujo dan Anies 2017:11) perkembangan kognitif anak berada pada tahapan pra operasional dimana pada tahap ini anak mulai menerima berbagai rangsangan yang masih terbatas, kemampuan bahasa anak mulai berkembang, meskipun pola pikirnya masih bersifat statis dan masih belum mampu untuk berpikir secara abstrak. Menurut Wiyani (2014:77) Tahap praoperasional merupakan tahap perbaikan dari tahap perkembangan sensori-motorik, hal ini dikarenakan anak sudah mampu berpikir simbolik. Menurut Piaget, simbol yang terpenting adalah kata-kata yang diucapkan lalu dituliskan. Pengetahuan akan simbol membuat anak dapat mengingat bentuk, kualitas dan bahkan dapat membicarakannya dengan orang lain di sekitarnya. Artinya, dilihat dari kondisi ini media pembelajaran secara konkrit sangat tepat dan berperan penting bagi perkembangan kognitif anak. Jadi, media pembelajaran secara konkrit memiliki pengaruh terhadap perkembangan kognitif anak, melalui media pembelajaran secara konkrit anak akan mudah sekali mengembangkan kemampuannya.

Menurut Mursid (2018:48) Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa seorang guru memilih salah satu media dalam kegiatan pembelajaran di kelas atas dasar pertimbangan, yaitu : pertama, guru sering menggunakan media tersebut. Kedua, guru merasa media yang dipilih lebih baik dari pada dirinya sendiri. Ketiga, guru merasa media yang dipilihnya dapat menarik minat dan perhatian anak, sehingga dapat mempermudah anak dalam memahami.

Selain itu menurut Mursid (2018: 51) Tugas guru adalah memberi kebebasan untuk memberikan informasi kepada peserta didik. Para guru adalah bagian terpenting dari proses pemecahan masalah. Para guru bisa merangsang rasa ingin tahu anak-anak dan memberi kemungkinan kepada anak untuk memecahkan masalah secara aktif.

Menurut Rahman (2019:66) penerapan model pembelajaran yang tepat bagi anak untuk mengembangkan kemampuan kognitifnya yaitu, proses pembelajaran yang tidak monoton atau bervariasi hal ini dapat menarik perhatian anak. Perhatian yang dimaksud adalah keaktifan jiwa yang tinggi, jiwa itu pun semata-mata tertuju kepada suatu obyek atau sekumpulan obyek. Anak yang kesulitan dalam memusatkan perhatian biasanya gemar melamun secara berlebihan. Memusatkan perhatian disini berarti mendengarkan pelajaran yang disampaikan oleh guru, maka dari itu anak akan mengalami perubahan pada hasil belajarnya.

Menurut Mursid (2018:20) terdapat sejumlah prinsip pembelajaran pada anak usia dini, sebagai berikut diantaranya adalah 1) anak sebagai pembelajar aktif yaitu pendidikan hendaknya mengarahkan anak untuk menjadi pembelajar yang aktif. Pendidikan yang dirancang secara kreatif akan menghasilkan pembelajar yang aktif. 2) anak belajar melalui sensori dan panca indera artinya anak memperoleh pengetahuan melalui sensorinya dan pembelajaran pada anak hendaknya mengarahkan anak pada berbagai kemampuan yang dapat dilakukan oleh seluruh inderanya. 3) anak membangun pengetahuan sendiri yaitu sejak lahir anak diberi berbagai kemampuan. Dalam konsep anak dibiarkan belajar melalui pengalaman-pengalaman dan pengetahuan yang dialaminya sejak anak lahir dan pengetahuan yang telah anak dapatkan selama hidup. 4) anak belajar dari lingkungan artinya pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan sengaja dan terencana untuk membantu anak mengembangkan potensi secara optimal sehingga anak mampu beradaptasi dengan lingkungannya.. 5) anak berpikir melalauai benda konkret yaitu dalam konsep ini anak harus di berikan pembelajaran dengan benda-benda yang nyata agar anak tidak menerawang atau bingung. Maksudnya adalah anak

dirangsang untuk berpikir dengan metode pembelajaran yang menggunakan benda nyata sebagai contoh materi-materi pelajaran.

Apabila hasil pembelajaran yang dilakukan guru dirasakan belum maksimal, maka perlu dicari penyebabnya. Solusinya adalah guru perlu mengadakan berbagai upaya dan kegiatan untuk mencapai hasil yang sesuai dengan tujuan dari proses pembelajaran. Oleh sebab itu, setiap kegiatan pengembangan kemampuan kognitif harus menggunakan pendekatan tertentu, sesuai dengan materi atau kemampuan yang ingin dicapai. Pendekatan dalam proses pembelajaran pada hakikatnya adalah usaha guru dalam mengembangkan keaktifan belajar yang diminati anak, serta pelaksanaannya yang menyenangkan.

Pendekatan pembelajaran merupakan hal yang terpenting dan sangat menentukan hasil dari proses belajar. Pendekatan proses pengembangan kemampuan kognitif pada pendidikan anak usia dini dilaksanakan melalui bermain dan aktivitas menyenangkan lainnya. Guru dituntut mempunyai kreativitas tinggi dalam menyusun perencanaan serta pelaksanaan pembelajaran. Guru wajib mengetahui terlebih dahulu hakikat perkembangan kemampuan kognitif, seperti pendekatan/metode dalam mengembangkan kognitif, dan penerapan pendekatan/metode pengembangan kognitif dalam kegiatan sehari-hari.

Dalam setiap proses pembelajaran, guru memiliki posisi yang menentukan keberhasilan suatu pembelajaran, karena fungsi utama guru ialah merancang, mengelola, mengevaluasi, dan tentunya secara terus menerus mengembangkan pembelajaran. Selain itu, guru juga bertugas mengalihkan seperangkat pengetahuan atau menjadi bagian dari sistem pengetahuan anak. Salah satu cara yang dapat membantu proses tersebut adalah dengan menyesuaikan cara belajar anak. Anak belajar melalui hal-hal yang konkrit, yang dapat diamati, di dengar, ataupun di rasakan langsung. Misalnya penggunaan media dalam pembelajaran anak usia dini.

Dengan demikian, untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak, diperlukan kemampuan seorang guru dalam mengembangkan suatu media pembelajaran. Kedudukan seorang guru dalam mengembangkan media untuk pengembangan kemampuan kognitif anak memang sangat penting karena guru akan menentukan kedalaman dan keluasan pengembangan media yang dibutuhkan dalam suatu proses pembelajaran. Guru berperan menentukan dan memilih bahan pembelajaran yang akan di sajikan kepada anak dalam berbagai bentuk media. Oleh karena itu, seorang guru dituntut untuk mampu merancang media pembelajaran yang efektif, efisien, menarik. Dengan demikian akan diperoleh hasil pembelajaran yang optimal.

Menurut Sujiono (2014:8.1) banyak pengalaman dilapangan, seorang guru jarang memanfaatkan fungsi ini secara optimal. Kondisi ini disebabkan oleh kenyataan bahwa tugas guru sebagai perancang pembelajaran sangat rumit, karena berhadapan dengan cakupan isi pembelajaran yang telah di tetapkan terlebih dahulu berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dan anak membawa sikap, karakteristik dan kemampuan awal yang sudah dimilikinya sejak lahir ke dalam situasi pembelajaran.

Salah satu media yang tepat untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak ialah media balok. Hal ini dikarenakan balok sangat ideal bagi anak untuk melakukan permainan yang mengembangkan kognitif. Balok dapat memberikan kegiatan belajar yang memungkinkan anak memahami konsep-konsep yang dibutuhkan dalam matematika, ilmu pengetahuan, geometri dsb. Melalui permainan dengan menggunakan balok, maka anak mendapatkan kesempatan untuk mengenal bentuk balok yang sama, atau dua kali lebih panjang dari balok lain dan berbagai ukuran lain. Selain itu anak belajar berbagai bentuk konsep geometri pada bentuk balok.

Pemilihan Alat Permainan Edukatif ialah di desain untuk kepentingan pendidikan yaitu supaya mengoptimalkan potensi peserta didik. oleh karena itu, guru tidak boleh memilih alat permainan edukatif secara sembarangan yang pada akhirnya hal ini justru dapat menjadi kontra produktif dengan tujuan pendidikan tersebut. Terkait dengan hal ini ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam

memilih bahan dan peralatan belajar untuk bermain anak, di antaranya: ditunjukkan untuk anak usia dini yang dapat berfungsi untuk mengoptimalkan perkembangan anak dalam proses pembelajaran.

Menurut piaget dalam Santoso (2009:4.6) bermain dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak artinya anak belajar mengkontruksi pengetahuan dengan berinteraksi melalui objek yang ada di sekitarnya. Bermain menyediakan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan objek, dan menurut Hoorn dalam Santoso (2009:4.7) bermain memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, imajinasi serta kreativitas.

Belajar bentuk konsep geometri adalah kegiatan yang merangsang kognitif anak dan kepekaan terhadap unsur bangun pokok konstruksi. Dengan kegiatan ini anak-anak dituntut kreatif membuat konstruksi sederhana dengan bangun pokok, yakni bangun geometri. Pada tahap awal, anak dapat memahami bentuk geometri yang sederhana seperti segi empat mempunyai sisi empat, bulat tidak mempunyai sisi, dan segitiga yang mempunyai sisi tiga. Pada tahap selanjutnya, anak dapat menentukan bentuk-bentuk geometri melalui benda-benda sekitar anak.

Geometri berkaitan dengan kemampuan memahami berbagai bentuk dan struktur yang ada di dalam lingkungan. Anak belajar untuk memahami bentuk tiga dimensi melalui balok-balok kecil yang dapat dijadikan alat bermain dan menciptakan berbagai bentuk objek. Kemampuan ini akan lebih berkembang apabila di ikuti dengan kegiatan pembelajaran menggunakan media yang konkrit yaitu media balok.

Pada anak usia dini sangat efektif untuk mengajarkan kegiatan-kegiatan yang sesuai dengan perkembangan daya pikir mereka. Tujuannya adalah mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak

mengembangkan kemampuan logika matematika dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti.

Untuk mengukur keberhasilan belajar anak dalam mencapai tujuan sebaiknya, guru telah melakukan evaluasi/penilaian terhadap anak dengan melalui observasi, catatan anekdot, wawancara, dan sebagainya secara objektif. Penilaian sangat berguna bagi anak didik, orang tua bahkan guru, untuk mencari solusi agar proses pembelajaran lebih baik, dengan hasil yang maksimal

Kegagalan dalam kegiatan pembelajaran mungkin disebabkan karena materi kurang menarik, metode yang digunakan kurang tepat, alat/media yang digunakan kurang diminati, atau suasana lingkungan yang kurang menunjang. Sebaiknya guru, melakukan pengamatan dengan cermat dan teliti untuk dapat mengatur strategi pembelajaran yang menyenangkan bagi anak.

Sebagai alat untuk mencapai tujuan, tidak selamanya metode berfungsi secara optimal. Oleh karena itu, dalam memilih metode yang akan digunakan, guru anak usia dini perlu memilih alasan yang kuat dan memperhatikan faktor-faktor yang mendukung dalam pemilihan metode tersebut seperti karakteristik tujuan proses pembelajaran dan karakteristik anak.

Pemilihan metode dihubungkan dengan karakteristik tujuan proses pembelajaran yaitu, metode yang dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak. Salah satunya mengembangkan kemampuan kognitif anak agar dapat berpikir, menalar, dan mampu menarik kesimpulan. Selain dari karakteristik tujuan yang telah disebutkan, karakteristik anak juga turut menentukan pemilihan metode. Perlu guru cermati bahwa anak usia dini pada umumnya adalah anak yang selalu bergerak, mempunyai rasa ingin tahu yang kuat, senang bereksperimen dan berkeinginan mengekspresikan diri secara kreatif, dan mempunyai imajinasi. Oleh sebab itu, saat ini guru dituntut untuk mengembangkan berbagai media dengan tujuan dapat mengembangkan tingkat kemampuan kognitif anak.



Dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat berpengaruh bagi perkembangan kemampuan anak. Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar lebih optimal. Oleh karena itu, media pembelajaran sangat berfungsi sebagai alat bantu seorang guru untuk mencapai tujuan dari pembelajaran. Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis ingin meneliti tentang “Pengaruh media balok terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelompok A di TK Mutiara Bangsa”

## **B. BATASAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka peneliti membatasi penelitian ini pada Pengaruh Media Balok Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri pada anak kelompok A TK Mutiara Bangsa Surabaya

## **C. RUMUSAN MASALAH**

Apakah ada pengaruh media balok terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelompok A TK Mutiara Bangsa Surabaya?

## **D. VARIABEL PENELITIAN**

Adapun variabel dalam penelitian ini adalah :

1. Variabel bebas (X) : Media balok
2. Variabel Terikat (Y) : Kemampuan anak mengenal bentuk geometri

## **E. TUJUAN PENELITIAN**

Untuk mengetahui pengaruh media balok terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri.

## **F. MANFAAT PENELITIAN**

### 1. Secara teoritis :

Penelitian diharapkan dapat memberikan pengetahuan tentang pengaruh media balok geometri terhadap kemampuan anak mengenal bentuk geometri.

### 2. Secara praktis :

#### A. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan pendidik dapat memaksimalkan penerapan media balok dalam pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak.

#### B. Bagi anak

Diharapkan dapat memperoleh pengetahuan mengenal bentuk – bentuk geometri (segitiga, persegi, persegi panjang, lingkaran) secara optimal.

#### C. Bagi Peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan tentang penelitian sejenis yang berkaitan dengan media balok.