

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan, sebagai bentuk bantuan bagi pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan. PAUD berperan dalam menanamkan kejujuran, kedisiplinan, dan hal-hal positif lainnya sedari dini. Anak-anak yang mengikuti PAUD juga memiliki kemampuan komunikasi yang lebih baik. Karena sudah dikenalkan bagaimana cara berinteraksi seperti belajar, bermain, hingga makan dan minum bersama dengan teman sebayanya. Prinsip pembelajaran anak usia dini diantaranya, Bermain Sambil Belajar atau Belajar Seraya Bermain, Berorientasi pada Kebutuhan Anak, Stimulasi Terpadu, Berorientasi pada Perkembangan Anak, Lingkungan Kondusif, Menggunakan Pendekatan Tematik, Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAKEM)

Ada enam aspek perkembangan anak usia dini dan contohnya yang pertama adalah aspek nilai agama dan moral yang meliputi kemampuan mengenal nilai agama yang dianut, mengerjakan ibadah, berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, menjaga kebersihan diri dan lingkungan, mengetahui hari besar agama, menghormati sesama, Yang kedua aspek perkembangan sosial, dan emosional. Ketiga hal tersebut

sangat penting bagi semua anak usia dini agar mereka dapat mencapai semua aspek kehidupan mereka. Di mana aspek perkembangan pribadi, sosial dan emosional meliputi, Kesadaran diri, terdiri atas memperlihatkan kemampuan diri, mengenal perasaan sendiri dan mengendalikan diri, serta mampu menyesuaikan diri dengan orang lain, Rasa tanggung jawab untuk diri orang lain, mencakup kemampuan mengetahui hak-haknya, mentaati aturan, mengatur diri sendiri, serta tanggung jawab atas perilaku untuk kebaikan sesama, Perilaku prososial, mencakup kemampuan bermain dengan teman sebaya, memahami perasaan, merespon, berbagi, serta menghargai hak dan pendapat orang lain, bersikap kooperatif, toleran dan berperilaku sopan. Yang ketiga aspek perkembangan bahasa, Bahasa merupakan sarana berkomunikasi dengan orang lain. Melalui bahasa, seseorang dapat menyatakan pikiran dan perasaan dalam bentuk tulisan, lisan, syarat atau gerak.

Yang ke empat aspek perkembangan kognitif Di dalam kehidupan, anak dihadapkan kepada persoalan yang menuntut adanya pemecahan. Menyelesaikan suatu persoalan merupakan langkah yang lebih kompleks pada diri anak. Sebelum anak mampu menyelesaikan persoalan, anak perlu memiliki kemampuan untuk mencari cara penyelesaiannya. Yang kelima aspek perkembangan motorik Seiring dengan perkembangan fisik yang beranjak matang, perkembangan motorik anak sudah dapat terkoordinasi dengan baik. Setiap gerakannya sudah selaras dengan kebutuhan atau minatnya. Yang ke enam aspek perkembangan seni Aspek seni meliputi kemampuan mengeksplorasi dan mengekspresikan diri, berimajinasi dengan gerakan,

musik, drama, dan beragam bidang seni lainnya (seni lukis, seni rupa, kerajinan), serta mampu mengapresiasi karya seni, gerak dan tari, serta drama.

Anak usia dini adalah individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan sedang pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Sujiono (2012:6) menyatakan bahwa anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun yang disebut usia emas (golden age). Pada masa ini anak mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Oleh karena itu, masa golden age adalah efektif dalam mengembangkan potensi luar biasa yang dimiliki anak. Menurut Sujiono (2012:7) Pendidikan anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh pemberian kegiatan yang akan menghasilkan kemampuan dan ketrampilan anak. Melalui pemberian rangsangan atau stimulasi tersebut anak dapat mengembangkan pertumbuhan sesuai dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui anak itu sendiri.

Pentingnya pendidikan dimulai sejak dini bertujuan untuk menyiapkan masa depan yang akan datang dan mengembangkan aspek sesuai usia pada anak. Pada Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian suatu rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki bekal untuk pendidikan yang lebih

lanjut, pendidikan secara formal maupun non formal (Mukthar dkk, 2013:4). Dalam standar kompetensi di TK tercantum tujuan pendidikan di Taman Kanak-kanak adalah membantu mengembangkan berbagai potensi anak baik psikis dan fisik yang meliputi : moral dan nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, seni dan fisik motorik. Beberapa aspek yang wajib dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini yang telah diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Undang-undang No. 137 tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini bahwa terdapat enam aspek yang harus dikembangkan pada anak yaitu aspek perkembangan moral agama, fisik motorik, kognitif, bahasa, seni, dan social emosional anak.

Pada masanya anak memiliki kemampuan belajar luar biasa, keinginan anak untuk belajar menjadikan anak aktif dan eksploratif. Anak dalam mengembangkan pengetahuannya belajar seraya bermain. Bagi anak bermain adalah kegiatan yang serius namun mengasyikkan. Melalui aktivitas bermain, anak akan mencoba berkreasi tentang segala hal yang dapat mengembangkan kemampuan berimajinasi dan bereksplorasinya.

Oleh karena itu pentingnya orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan, dan pendidikan pada anak dengan menciptakan aura dan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan kepadanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman bermain yang diperolehnya dari lingkungan, melalui cara mengamati, meniru dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak. Oleh karena anak

merupakan pribadi yang unik dan melewati berbagai tahap perkembangan kepribadian, maka lingkungan yang diupayakan oleh orang tua dapat memberikan kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi berbagai pengalaman dengan berbagai suasana, hendaknya memperhatikan keunikan anak-anak dan disesuaikan dengan tahap perkembangan kepribadian anak.

Vygotsky (dalam Mutiah, 2010) mengungkapkan bahwa bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognisi seorang anak. Menurut Piaget, pada usia 5-6 tahun merupakan pada tahap praoperasional (dalam Mutiah, 2010), dimana ketika anak belajar sambil bermain harus menggunakan alat yang menarik. Piaget (dalam Santrock, 2007) mengatakan pada tahapan praoperasional permainan yang digunakan adalah permainan symbolic, yang artinya mereka belajar mentransformasi objek menganggap satu objek sebagai objek lain dan berlakon seolah-olah mereka sedang bermain dengan objek lain tersebut,

Pertumbuhan dan perkembangan anak dapat berkembang dengan optimal apabila distimulasi atau diberi rangsangan yang sesuai dengan tahapan perkembangannya. Salah satu aspek yang dikembangkan dalam pendidikan di Taman Kanak-kanak adalah aspek perkembangan kognitif. Untuk mengembangkan kognitif anak, pendidik menggunakan suatu pedoman agar pemberian rangsangan pendidikan tepat bagi anak sesuai dengan kebutuhan dan usianya. Menurut Permendiknas nomor 58 tahun 2009 yang diperuntukkan bagi anak kelompok A usia 4-5 tahun, menyebutkan bahwa salah satu perkembangan kognitif anak yaitu mengenal konsep pola. Menurut Departemen Pendidikan Nasional

perkembangan kognitif adalah suatu proses berpikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan sesuatu. Menurut Woolfolk yang dikutip Susanto (2012: 57) mengemukakan bahwa kognitif merupakan satu atau beberapa kemampuan untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan dalam rangka memecahkan masalah dan beradaptasi dengan lingkungan.

Setiap anak dilahirkan cerdas dengan membawa potensi dan keunikan masing-masing yang memungkinkan mereka untuk menjadi cerdas. Salah satu kecerdasan yang dimiliki setiap anak adalah kecerdasan kognitifnya hal-hal yang berhubungan dengan berhitung (pada khususnya). Kognitif ialah sebuah proses berpikir anak dalam mengembangkan kemampuan yang dimiliki individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan dalam suatu kejadian. Proses kognitif berhubungan sangat erat hubungannya dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dari berbagai minat terutama minat kepada ide-ide dan belajar. Dalam ranah kognitif terbagi menjadi tiga aspek umum yang menjadi pedoman untuk para guru yang dapat dikembangkan oleh aspek kognitif. Ketiga aspek tersebut merupakan sebuah aspek kemampuan umum dan sains, aspek konsep bentuk, warna, ukuran dan pola, serta aspek konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf. Kemampuan kognitif anak dapat dilihat dari apa yang mereka lakukan yang didorong oleh rasa ingin tahu yang besar dan tinggi pada sesuatu hal yang ada pada diri anak. Pentingnya perkembangan kognitif anak pada dasarnya yang dimaksudkan agar seorang anak mampu mengembangkan daya pikirnya yang termasuk

dalam mengenal konsep geometri. Kognitif akan dirasa lebih cepat berkembang apabila melalui permainan yang menggunakan benda yang disukai oleh anak. Proses kognitif meliputi dari aspek-aspek persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran dan pemecahan masalah. Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak untuk berpikir, kemampuan anak dalam mengkoordinasikan berbagai cara berpikir untuk menyelesaikan masalah yang dapat digunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan . Salah satu pengembangan kognitif di Taman kanak-kanak adalah pengembangan geometri yaitu kemampuan konsep bentuk dan ukuran

Pengenalan bentuk geometri merupakan salah satu dari konsep yang paling awal yang harus dikuasai dan dipahami oleh anak dalam pengembangan kognitif. Anak dapat membedakan benda yang ada disekitarnya berdasarkan dengan bentuk serta ciri-cirinya. Memberikan pengenalan bentuk-bentuk geometri sejak usia dini yang artinya anak akan mendapatkan pengalaman belajar yang akan menunjang untuk pendidikan matematika ditingkat pendidikan selanjutnya. Pembelajaran mengenal bentuk geometri pada TK dilakukan dengan mengenal bentuk-bentuk geometri seperti segiempat, segitiga dan lingkaran yang dihubungkan dengan bendabenda yang konkrit yang sering ditemui dilingkungan sekitar anak-anak seperti bentuk papan tulis, buku tulis, meja dan lain sebagainya. Perkembangan kognitif anak berkembang secara cepat dalam tahuntahun prasekolah, dalam proses pendidikan di sekolah perkembangan kognitif sangat penting dan sangat menentukan keberhasilan belajar anak.

Kemampuan anak dalam memahami berbagai peristiwa atau hal-hal yang baru dengan menggunakan memori atau daya ingat secara akurat dan untuk memperbaiki keterampilan dalam menyelesaikan sebuah permasalahan.

Dalam Kementerian Pendidikan Nasional (2010:22) bahwa tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak pada usia 4-5 tahun yaitu anak dapat mengetahui tentang konsep bentuk, warna, ukuran dan pola. Anak usia 4-5 tahun dapat mengurutkan berdasarkan 5 variasi ukuran, warna dan bentuk. Perkembangan seorang anak, proses kognitif yang terjadi dalam diri anak akan berubah sejalan dengan pertumbuhan dan perkembangan anak tersebut. Kemampuan kognitif seseorang pada umumnya berkembang secara bertahap. Erat kaitannya dengan perkembangan kognitif adalah kemampuan berfikir. Tahap perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun anak sudah masuk ke dalam tahap praoperasional. Apa yang sebelumnya telah diperoleh anak dikembangkan kembali kedalam bentuk representasi mental. Anak mentransfer gagasan tentang objek, hubungan, sebab-akibat, ruangan dan waktu ke dalam prantara baru dan struktur terorganisasi yang lebih tinggi.

Bermain merupakan kegiatan yang melekat pada dunia anak. Solehuddin (dalam Suryana 2013: 139) menyampaikan bermain dapat dipandang sebagai kegiatan yang bersifat volunter, terfokus pada proses, spontan, memberi ganjaran secara intrinsik, menyenangkan dan fleksibel. Menurut Mulyasa (2012: 191) mengungkapkan bermain merupakan kegiatan yang sangat penting, dan tidak dapat dipisahkan dari aktivitas anak usia dini. Bermain merupakan cara anak usia dini mengungkapkan keinginan, perasaan, pemikiran, dan menjelajahi

lingkungannya. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan, spontan, dan fleksibel yang dapat menstimulasi aspek perkembangan anak dan mengembangkan imajinasi anak. Saat bermain anak melakukan kegiatan secara spontan dengan menggunakan atau tidak menggunakan alat secara berulang-ulang dan memberikan informasi serta kesenangan bagi anak tanpa menghiraukan hasil akhir. Melalui bermain anak usia dini dapat mengungkapkan keinginan, perasaan, pemikiran, dan menjelajahi lingkungannya

Pembelajaran matematika sangat penting dipelajari oleh anak usia dini, karena matematika dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak dan sebagai persiapan pembelajaran matematika pada jenjang pendidikan selanjutnya. Apabila konten matematika yang diterapkan nampak menakutkan, maka pembelajarannya dapat didesain secara menarik dan menyenangkan. Dalam pengaplikasiannya perlu memperhatikan perkembangan kognitif anak. Menurut Jean Piaget, anak-anak yang berusia 4 – 5 tahun dalam perkembangannya kognitifnya pada tahap pra-operasional, pada umumnya dikenalkan matematika tentang konservasi, bilangan, mengurutkan, klasifikasi, jarak, pola, waktu dan pengukuran. perkembangan kognitif anak usia dini yang berusia 4-5 tahun, cara berfikirnya berbeda dengan orang dewasa.

Anak memiliki batasan kemampuan kognitif yaitu egosentris, sentris, fokus pada situasi dan bukan transformasi dan memiliki penalaran animisme. Dalam pemahaman mengurutkan (seriasi), anak sudah mampu mengurutkan sampai 5 baik berdasarkan bentuk, warna, paling tebal atau tipis serta urutan yang lain. Seriasi

merupakan pengurutan objek-objek berdasarkan semakin besar atau semakin kecilnya. Mengurutkan merupakan suatu komponen matematika yang harus dikenalkan pada anak sejak kecil. Dalam mengenalkan ini tidak terlepas dari pengenalan konsep-konsep matematika yang lain, seperti mengenal bilangan, pola, geometri, klasifikasi dan lainnya. Pencapaian perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun menunjukkan rasa ingin tahu yang besar mengenai cara kerja, Suka mengurutkan dari sesuatu yang terkecil hingga terbesar., Suka membongkar mainan hanya sekedar dilihat apa yang ada didalamnya kemudian dirangkai lagi.

Fitria (2013:45-55) menyatakan bahwa Geometri yang dimaksud di sini adalah anak mengenal bentuk-bentuk geometri (segitiga, segi empat, persegi, lingkaran) yang sama dan posisi dirinya dalam suatu ruang. Anak bisa paham tentang pengertian ruang yang dimaksud di sini ketika mereka sadar akan posisi dirinya dihubungkan dengan benda-benda dan penataan di sekelilingnya. Anak belajar tentang lokasi/tempat dan letak/posisi, seperti: di atas, di bawah, pada, di dalam, di luar. Selain itu, anak juga belajar tentang pengertian jarak, seperti: dekat, jauh, dan lainnya. Mengenalkan hubungan geometri dan ruang pada anak bisa dilakukan dengan cara mengajak anak bermain sambil mengamati berbagai benda di sekelilingnya. Anak akan belajar bahwa benda yang satu mempunyai bentuk yang sama dengan benda yang satunya. Mengidentifikasi dengan penggolongan bentuk suatu benda dapat menciptakan pengetahuan jenis-jenis bentuk dari suatu benda. Anak mulai melihat atribut-atribut yang sama dan berbeda dengan gambar dan benda-benda yang berada di lingkungan sekitar anak.

Jenis-jenis geometri secara umum yaitu geometri dua dimensi biasa disebut juga bangun datar dan geometri tiga dimensi yang biasa disebut bangun ruang. Kusni (2008 : 14) geometri dua dimensi (bangun datar) adalah bangun yang mempunyai sisi dan sudut. Mengenal bentuk geometri pada usia dini merupakan perkembangan yang sangat penting karena dalam masa perkembangan ini anak sudah mampu mengenal , menunjuk serta menyebutkan bentuk geometri. Dalam membangun sebuah konsep pemikiran anak tentang geometri, anak diberikan pemahaman tentang mengidentifikasi beberapa bentuk-bentuk,menyelidiki beberapa bangunan dan kemudian anak dapat memisahkan bentuk-bentuk seperti segiempat, segitiga dan lingkaran.Mengenalkan berbagai macam bentuk geometri pada anak usia dini dapat dilakukan dengan berbagai cara misalnya anak diajak untuk bermain sambil mengamati beberapa benda yang dijumpai. Dari anak menjumpai benda yang lain anak akan belajar mengenal bentuk geometri

Belajar bentuk geometri sejak usia dini memiliki peranan yang sangat penting dalam perkembangan kognitif. Dalam belajar bentuk geometri untuk anak masih sederhana, dimulai dari mengidentifikasi bentuk, membedakan bentuk dan menyelidiki bangunan, misalnya lingkaran, segiempat dan segitiga. Melalui belajar mengurutkan bentuk geometri anak akan memahami tentang bangun dan struktur geometri serta menganalisis karakteristik dan hubungan dalam geometri. Kemampuan mengurutkan geometri pada anak usia dini dapat mengembangkan imajinasi anak, seperti bentuk segitiga disamakan dengan gambar gunung, bentuk kubus

disamakan dengan kotak kardus dan masih banyak yang dapat disamakan. Belajar mengurutkan bentuk geometri juga dapat mengenal bentuk-bentuk geometri, dapat membandingkan benda menurut ukuran dan dapat membuat bentuk dari kepingan geometri yang dapat disusun menjadi sebuah bentuk. Selain itu juga kemampuan mengurutkan bentuk geometri sangat penting dikembangkan sejak dini untuk mendapatkan kesiapan dalam mengikuti pembelajaran ditingkat yang lebih tinggi, terutama dalam penguasaan konsep matematika.

Melalui bermain anak juga memperoleh pemenuhan dari rasa ingin tahunya. Saat bermain anak mendapat banyak latihan untuk mengamati sendiri, membandingkan serta menarik kesimpulan disamping juga terlatih untuk melihat dan mengamati sendiri, berpikir sendiri dan berbuat sendiri, lama kelamaan ia akan dapat menemukan cara-cara sendiri untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Banyak sekali jenis alat permainan untuk pembelajaran anak, salah satunya yaitu alat permainan manipulatif. Menurut Montolalu (2008:75) alat permainan manipulatif merupakan kegiatan yang berhubungan dengan gerakan dasar yang harus dikembangkan pada anak usia Taman Kanak-Kanak. Gerakan manipulatif merupakan gerak tubuh yang menggerakkan sertamanipulatif mengandung latihan-latihan menggunakan otot halus pada tangan untuk perkembangan kognitif anak, seperti daya konsentrasi, pengamatan, perabaan serta koordinasi mata dan tangan sehingga anak dapat memiliki ketrampilan manipulatif.

Dalam Kementerian Pendidikan Nasional (2010:22) bahwa tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak pada usia 4-5 tahun yaitu anak dapat mengetahui tentang konsep bentuk, warna, ukuran dan pola. Anak usia 4-5 tahun dapat mengurutkan berdasarkan 5 variasi ukuran, warna dan bentuk. Dan menurut Carol (2008:398) menjelaskan bahwa kegiatan yang memungkinkan anak untuk membangun pola yaitu salah satunya dengan merangkai manik-manik karena hal ini dapat mengembangkan pengetahuan tentang urutan dan hubungan serta mengidentifikasi bentuk-bentuk. Bermain meronce pola manik-manik geometri tersebut secara tidak langsung dapat memperkenalkan anak tentang bentuk-bentuk geometri seperti bentuk segitiga, lingkaran dan segiempat, karena pengenalan bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun penting dikembangkan, sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, tingkat pencapaian kognitif anak usia 4-5 tahun yaitu anak sudah mampu mengklasifikasikan berdasarkan bentuk. Seharusnya pembelajaran di kelas itu harus bisa membuat anak belajar secara menyenangkan, bisa membuat anak berkreasi secara bebas untuk mengembangkan dirinya sendiri. Dengan anak berkreasi sendiri misalnya membuat roncean pola manik-manik geometri, secara tidak langsung kegiatan tersebut dapat memperkenalkan anak tentang bentuk-bentuk geometri.

Sehubungan dengan hal ini, maka pelaksanaan pengembangan aspek tersebut dapat dilakukan melalui kegiatan yang dapat menarik minat anak yaitu dengan kegiatan yang menyenangkan salah satunya adalah dengan bermain. Bermain merupakan salah satu sarana

yang dapat mengembangkan anak secara optimal. Sejalan dengan pendapat bahwasannya bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan otak anak akan semakin baik, serta berkembang secara optimal. Bermain juga merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara spontan karena disenangi, dan sering tanpa tujuan tertentu. Bermain merupakan proses belajar yang menyenangkan. membantu anak mengenal dunianya, mengembangkan konsep-konsep baru, mengambil resiko, meningkatkan keterampilan sosial, dan membentuk perilaku. Bermain membantu pertumbuhan dan perkembangan anak. Anak usia 4-5 tahun mengalami perkembangan yang sangat pesat, baik fisik, intelektual, bahasa, sosial, dan emosional mereka tumbuh dan berkembang dengan kecepatan yang berbeda-beda.

Meronce merupakan kegiatan berkarya seni rupa yang dilakukan dengan cara merangkai manik-manik dengan benang. Kegiatan meronce untuk melatih koordinasi tangan dan mata anak, dengan tujuan untuk mempersiapkan anak menuju pendidikan tahap selanjutnya. Kelebihan kegiatan meronce adalah anak akan lebih kreatif dalam menggunakan tali dan mengenal warna, anak lebih sabar dan kreatif dalam menyelesaikan kegiatan meronce dan anak lebih kreatif mengenal macam-macam bentuk. Meronce disebut juga dengan suatu bentuk permainan edukatif yang sederhana, tetapi sangat merangsang kognitif anak dalam belajar dan bermain. Ketika meronce manik-manik, anak mampu melatih daya pikir, memahami dan melihat bagaimana benang dapat masuk ke lubang manik-manik. Kegiatan tersebut dapat mengasah kesabaran anak mencari

pemecahan masalah dan dapat melatih koordinasi mata dan tangan anak.

Pola berpikir anak usia dini masih membutuhkan media konkrit sebagai sarana belajar. Anak belum mampu menangkap materi yang disampaikan secara abstrak, sehingga perlu objek nyata untuk membantu kegiatan belajar. Pembelajaran yang menyenangkan dapat memicu anak memusatkan perhatiannya secara penuh, sehingga pembelajaran menjadi bermakna dan sesuai harapan. Dengan demikian, penerapan kegiatan meronce dengan manikmanik dapat dijadikan untuk meningkatkan mengurutkan bentuk geometri. Meronce memiliki makna yang sama dengan kata merangkai. Jadi kata meronce memiliki hakikat yang sama dengan kata merangkai. Karena itu kedua kata tersebut dapat dipergunakan secara bersama-sama untuk makna yang sama. Hakikat meronce yaitu menata, menumpuk, menyejajarkan, menyusun benda-benda atau pernik menggunakan teknik ikatan. Meronce adalah aktivitas merangkai bermacam benda kecil pada seutas tali atau benang, sebagai alat stimulus koordinasi motorik halus, juga latihan ketelitian, ketelatenan, dan kesabaran. Ada banyak jenis benda yang bisa dironce, dengan ragam bentuk, bahan, serta kegunaan. Pilih yang sesuai dengan perkembangan minat, kemampuan serta kebutuhan anak. Kata meronce berarti menyusun benda atau merangkai benda menjadi satu dengan menggunakan seutas tali atau yang lain. Merangkai dan meronce pada dasarnya merupakan suatu kegiatan yang sama yaitu menyusun benda-benda, pernik-pernik dengan sentuhan keindahan sehingga orang yang melihatnya merasa puas.

Dalam merangkai dan meronce juga harus memperhatikan unsur-unsur visual. Unsur-unsur tersebut harus memenuhi prinsip penyusun seperti komposisi warna, bentuk, ukuran, jenis, irama dan sebagainya. Didalam kegiatan pembelajaran meronce digunakan metode demonstrasi. Metode demonstrasi merupakan metode pembelajaran yang menyajikan dengan memperagakan dan mempertunjukkan kepada anak tentang suatu proses, situasi atau benda tertentu. Dengan menggunakan metode demonstrasi pada kegiatan meronce, maka kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif sehingga hal tersebut dapat menjadi proses latihan untuk anak. Meronce Bentuk-Bentuk Geometri Meronce merupakan kegiatan yang dilakukan untuk membuat suatu hiasan atau kerajinan dari bahan-bahan yang berlubang disatukan dengan tali atau benang. Pada kegiatan ini guru menyediakan bahan-bahan atau manik-manik yang berbentuk geometri serta menyediakan seutas tali untuk meronce. Guru terlebih dahulu menjelaskan bagaimana cara meronce dan mengenalkan bentuk-bentuk geometri yang akan digunakan dalam kegiatan meronce. Cara utamanya yaitu anak diminta untuk mengambil salah satu bentuk geometri seperti segitiga, persegi empat, lingkaran dan seterusnya hingga membentuk sebuah kalung, ataupun gelang. Kegiatan ini dapat menarik minat anak dalam mengenal bentuk-bentuk dari geometri yang ada, karena dilakukan melalui kegiatan yang menyenangkan.

Salah satu aspek perkembangan dasar anak adalah perkembangan kognitif yaitu pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya,

membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah dan mengelompokkan, serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti. Agar pembelajaran kognitif bisa berkesan dengan baik, diperlukan suatu media dalam pembelajaran agar dapat memudahkan anak dalam bermain sehingga tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Pembelajaran dengan menggunakan media lebih efektif daripada pembelajaran tanpa media. Media pembelajaran anak usia dini berupa alat permainan edukatif sebagai sumber belajar anak.

Perkembangan kognitif anak usia dini adalah proses berfikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan sesuatu yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf manusia untuk mewujudkan tingkah laku yang mengakibatkan seseorang memperoleh pengetahuan yang dibutuhkan, yang meliputi persepsi, simbol, penalaran, pemecahan masalah. Dimana anak dapat mengambil keputusan secara kompleks dengan apa yang dilihatnya. Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap, sejalan dengan pengembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf. Salah satu teori yang berpengaruh dalam menjelaskan pengembangan kognitif ini adalah teori Piaget.

Pada anak usia 4-5 tahun atau kelompok A seharusnya untuk perkembangan kognitifnya sudah mulai terlatih sejak dini. Perkembangan kognitif sangat diperlukan untuk pengembangan kemampuan kognitif. Misalnya mengelompokkan, mengenal bilangan,

mengenal bentuk geometri, mengenal ukuran, mengenal konsep ruang, mengenal konsep waktu, mengenal berbagai pola. Mengenal bentuk sebagai salah satu materi dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak perlu untuk dikenalkan. Pentingnya mengenalkan bentuk geometri pada anak adalah agar anak mampu membedakan beberapa macam bentuk geometri yang dijumpai dalam kegiatan sehari-harinya, untuk kemampuannya dalam menyusun bentuk-bentuk geometri, serta agar dapat membedakan macam-macam bentuk geometri.

Dari berbagai pengembangan kognitif yang ada, maka yang diambil untuk diadakan observasi adalah pengembangan geometri. Salah satu pengembangan geometri adalah kemampuan mengenal bentuk geometri. Kemampuan mengenal bentuk geometri ditandai dengan kemampuan untuk mengelompokkan, menyebutkan dan menunjukkan berbagai macam bentuk geometri seperti bangun datar diantaranya segi tiga, segi empat dan lingkaran.

Namun pada realitanya masih banyak anak usia 4-5 tahun yang belum mampu mencapai indikator kemampuan mengenal bentuk geometri seperti yang diharapkan. Oleh karena itu, solusi yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak yaitu menggunakan permainan meronce dengan spon berbentuk geometri (lingkaran, segitiga dan segiempat). Pentingnya merancang pembelajaran dengan ide atau pengemasan yang menarik sangat penting untuk diperhatikan karena pembelajaran di Taman Kanak-kanak tidak hanya melalui perantara guru pada saat memberikan stimulus tanpa media namun dapat

menggunakan media yang di rancang semenarik mungkin sehingga peserta didik tertarik untuk mengikuti kegiatan. Seperti yang disampaikan Agung (dalam Nunuk dkk 2012:4) media pembelajaran adalah media yang digunakan pada saat pembelajaran meliputi alat bantu dalam mengajar dan perantara atau sarana untuk pembawa materi sehingga dapat menyampaikan pesan dari sumber belajar kepada peserta didik. Sedangkan pendapat Junanto, Rodiyah (2019: 28) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi (materi pembelajaran) dari sumber informasi kepada penerima informasi, merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian siswa sehingga dapat mendorong proses pembelajaran. Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa media dalam pembelajaran memiliki manfaat besar dan lebih efektif untuk penyampaian informasi, merangsang pikiran, perasaan dan perhatian anak usia dini pada tujuan perkembangan beberapa aspek. Menurut Mukhtar dkk (2013: 5) guru merupakan komponen yang memiliki tanggungjawab yang lebih dalam proses pembelajaran secara khusus dan guru harus berperan sebagai *fasilitator*, *motivator*, *observatory* dalam proses pembelajaran. Namun pada realitanya masih terdapat pendidik kurang dalam memilih kegiatan sesuai tema dan memvariasi pembelajaran sehingga anak tidak mudah bosan. Banyak kegiatan yang dapat mengembangkan aspek Kognitif pada anak usia 4-5 tahun namun masih terdapat beberapa media yang digunakan disekitar lingkungan dan terbatasnya fasilitasnya.

Berdasarkan hasil observasi lapangan yang dilakukan kepada murid Tk.A TK Bina At Taqwa anak

masih mengalami kesulitan dalam mengenal pola. Mereka belum mampu dalam mengurutkan 2 pola yang telah ditentukan. Anak cenderung tidak mengikuti pola yang telah ditentukan oleh guru. Hal ini disebabkan karena kegiatan pengenalan konsep pola yang diberikan menggunakan buku kegiatan. Ini mengakibatkan anak merasa jenuh dan bosan ketika mengerjakan tugas dalam mengenal pola. Dalam pengenalan pola harus menggunakan kegiatan yang memudahkan bagi anak dalam mengenal pola. Kegiatan yang diberikan berupa kegiatan bermain, karena pada dasarnya dunia anak adalah dunia bermain.

Setelah melihat dari latar belakang permasalahan penulis ingin membuat media permainan Meronce, yang akan di buat menggunakan spon berbentuk geometri dan berwarna yang nantinya dapat membantu anak-anak untuk mengembangkan kemampuan kognitifnya. Cara bermainnya anak-anak akan meronce dengan mengurutkan bentuk geometri dan warna . Dengan ini saya akan membuat judul **“Pengaruh Media Permainan Meronce terhadap Kemampuan Anak Mengenal bentuk Geometri pada Anak Usia 4-5 tahun di Tk. Bina At Taqwa Kedungturi Taman”**

B. Ruang Lingkup

Berdasarkan hasil observasi dengan guru kelas A di Tk. Bina at Taqwa kedungturi Taman. Peneliti menemukan suatu masalah yang ingin diteliti yaitu masih terdapat beberapa anak yang kemampuan mengenal bentuk geometri masih belum berkembang. Ruang lingkup dan tujuan dari peneliti adalah seluruh murid kelas Tk.A Tk Bina at Taqwa yang berjumlah 20 anak.

Anak yang masih belum berkembang kemampuan Kognitifnya dalam permainan meronce yang diberikan kurang variatif dan inovatif, anak masih belum bisa meronce dengan mengurutkan bentuk geometri. Media permainan ini berisi tentang perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun, terdapat pengaruh permainan meronce.

C. Batasan Masalah

Mengingat Terlalu Luasnya Permasalahan Maka Penelitian Ini Dibatasi Pada Mengembangkan kemampuan Anak Melalui Permainan Meronce Di Tk. Bina at Taqwa Kedungturi Taman

D. Rumusan Masalah

Bagaimana Pengaruh Media Permainan Meronce terhadap Kemampuan anak mengenal bentuk geometri pada Anak Usia 4-5 tahun di Tk. Bina at Taqwa

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini ingin mengetahui bagaimana pengaruh media permainan Meronce terhadap kemampuan anak mengenal bentuk geometri anak usia 4-5 tahun di Tk. Bina at Taqwa kedungturi taman.

F. Variabel Penelitian

Dalam variabel penelitian ini meliputi variable (X) yaitu Media Permainan Meronce sedangkan Variabel (Y) terhadap kemampuan anak mengenal bentuk geometri anak usia 4-5 tahun

G. Manfaat Penelitian

Manfaat Penelitian Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, adapun manfaat yang diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis serta manfaat praktis pada masyarakat luas, khususnya di bidang pendidikan:

a. Manfaat Teoritis

1. Dapat digunakan bagi para peneliti lain sebagai pertimbangan untuk mengadakan penelitian lebih lanjut mengenai upaya meningkatkan kognitif anak dengan menggunakan permainan meronce bentuk geometri.
2. Bagi ilmu pengetahuan, memberikan kontribusi yang positif terhadap perkembangan ilmu pengetahuan yang progresif dan inovatif khususnya berkaitan dengan peningkatan mutu pendidikan.

b. Manfaat Praktis

1. Manfaat bagi guru

- a. Meningkatkan ketrampilan dalam memilih metode dan pembelajaran yang dapat memperbaiki sistem pembelajaran, sehingga mampu memberikan layanan terbaik bagi anak
- b. Membangkitkan kreativitas guru dalam menerapkan dan menciptakan inovasi dalam kegiatan pembelajaran.

2. Bagi anak didik:

- a. Meningkatkan motivasi dan semangat belajar anak melalui kegiatan belajar menggunakan permainan meronce bentuk geometri.