

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini (0-6 tahun) merupakan fase fundamental bagi perkembangan seorang individu. Dewantara (dalam Zulkairina, 2014:10) juga berpendapat sama bahwa, fase ini mengalami stimulasi pada seluruh aspek perkembangan anak. Karena anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan 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. Oleh sebab itu perkembangan pada masa awal ini akan menjadi penentu bagi anak dalam perkembangan selanjutnya (Masitoh & Siti Aisyah, 2009:6).

Anak usia dini adalah individu yang unik, berbeda, dan memiliki karakteristik sendiri sesuai dengan tahapan usia. Masa usia dini merupakan masa keemasan (*golden age*), menurut Harun Rasyid (2009:69) menyatakan bahwa anak usia dini juga merupakan usia emas yang sangat berpotensi untuk melatih dan mengembangkan multi kecerdasan yang dimiliki anak. Dimana seluruh aspek perkembangan anak berperan penting untuk perkembangan selanjutnya. Usia dini merupakan awal rentang kehidupan dalam seorang individu. Pada masa ini seluruh aspek perkembangannya meliputi bahasa, sosial, motorik, kognitif, emosional dan moral mengalami perkembangan yang sangat pesat sehingga memerlukan bimbingan supaya potensinya berkembang secara optimal. Salah satu tugas perkembangan yang harus dioptimalkan untuk anak yaitu perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran

anak usia dini berkembang dan berfungsi sehingga anak dapat berpikir, Slamet Suyanto (2005:53). Pengembangan kognitif pada dasarnya dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya anak dapat melangsungkan kehidupan selanjutnya.

Perkembangan kognitif adalah salah satu aspek perkembangan yang sangat penting untuk mengembangkan kemampuan berfikir anak. Menurut Piaget (dalam Yuliani, 2009:120) , mengemukakan kognitif meliputi aspek-aspek terstruktur yang dipergunakan untuk mengetahui sesuatu. Dalam pendekatan ini didasarkan asumsi dan keyakinan bahwa kemampuan kognitif adalah sesuatu yang fundamental dan membimbing tingkah laku anak yang terletak pada pemahaman bagaimana pengetahuan tersebut terstruktur dalam berbagai aspek yang meliputi persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan persoalan.

Pengembangan kognitif diklasifikasikan untuk mempermudah dalam menstimulasi kemampuan kognitif anak , sehingga akan tercapai optimalisasi potensi pada masing-masing anak. Pengembangan kognitif diklasifikasikan sebagai berikut yaitu pengembangan auditory, pengembangan visual, pengembangan taktil, pengembangan kinestetik, pengembangan aritmatika, pengembangan geometri, dan pengembangan sains permulaan.

Bermain merupakan tugas utama bagi anak usia dini, karena bermain sebagian dari dunia mereka dan akan menjadi hak bagi anak yang harus dipenuhi. Bermain dapat menimbulkan inspirasi sehingga anak-anak dapat dengan mudah melakukannya tanpa harus ada paksaan dan hambatan.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa alat yang menghasilkan pengertian dan memberikan informasi, memberikan kesenangan dan mengembangkan imajinasi anak secara spontan dan tanpa beban. Bermain juga dapat membantu perkembangan kognitif anak secara langsung. Proses berpikir pada anak usia dini dari abstrak ke konkrit, oleh karena itu pada usia ini merupakan

usia yang paling tepat untuk menstimulasi berbagai hal, termasuk menstimulasi perkembangan kemampuan matematika.

Pengembangan geometri anak usia dini yaitu kemampuan yang berhubungan dengan konsep bentuk dan ukuran. Kegiatan geometri untuk anak usia dini yang dilakukan seperti mengenal berbagai macam-macam bentuk geometri.

Mengenal bentuk geometri pada anak usia dini merupakan kemampuan anak mengenal, menunjuk, menyebutkan bentuk geometri. Mengenalkan bentuk-bentuk geometri pada anak usia dini dimulai dari membangun konsep geometri yaitu dengan mengidentifikasi ciri-ciri bentuk geometri. *Van hiele* menyatakan bahwa terdapat lima tahap belajar geometri pada anak usia dini diantaranya yaitu tahap pengenalan, tahap analisis, tahap pengurutan, tahap deduksi dan tahap akurasi. Belajar mengenal bentuk-bentuk geometri membantu anak untuk memahami, menggambarkan, dan mendeskripsikan benda-benda yang ada disekitarnya. Dalam mengenal bentuk geometri, secara tidak langsung anak dapat mengenal dan berpikir matematis logis.

Pada saat belajar anak usia dini menggunakan panca indranya untuk mengamati lingkungan sekitarnya seperti bentuk geometri, segitiga, lingkaran dan persegi yang dapat dilihat dari seperti atap rumah, bentuk papan tulis dan roda motor atau mobil. Pengenalan bentuk geometri untuk anak usia dini merupakan kemampuan anak dalam mengenal, menunjuk, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda di sekitar berdasarkan bentuk geometri. Mengenalkan bentuk-bentuk geometri pada anak usia dini dimulai dari membangun konsep geometri yaitu dengan mengidentifikasikan ciri-ciri bentuk geometri.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di kelompok A TK Dharma Wanita Persatuan Menunggal Kedamean Gresik. Selama pelaksanaan pra observasi mengenai kemampuan mengenal bentuk geometri. Belum berkembang sesuai harapan kemampuan anak dalam menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan

menyelidiki (seperti: menyebutkan nama bentuk geometri dengan melakukan kegiatan mengurutkan gambar dengan bentuk segitiga, lingkaran, persegi panjang dan persegi dari gambar yang terkecil sampai dengan yang besar), memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial (seperti: mengumpulkan benda-benda yang ada disekitarnya yang memiliki bentuk geometri dengan bekerjasama di dalam kelompok), menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru (seperti: menyebutkan ciri dari masing-masing bentuk geometri secara berkelompok).

Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah seperti: menunjukkan suatu benda yang sama dengan bentuk geometri dengan menghasilkan suatu karya menggunakan macam, bentuk geometri atau balok dengan membuat bangunan yang memiliki bentuk geometri di kelompok A TK Dharma Wanita Persatuan Menunggal Kedamean Gresik, disebabkan oleh beberapa penyebab yaitu, penggunaan media dalam proses pembelajaran masih kurang, guru cenderung menggunakan majalah (buku belajar siswa) dalam pembelajaran. Selain itu, guru hanya menggunakan media papan tulis dan gambar macam-macam bentuk geometri, serta pengalaman bentuk geometri kurang dilakukan dengan kegiatan bermain, akibatnya kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri belum berkembang dengan baik.

Dalam permainan geometri anak diharapkan mampu mengenal dan menyebutkan berbagai macam benda berdasarkan bentuk geometri dengan cara mengamati benda-benda yang ada disekitar anak misalnya klasifikasi bentuk geometri, diharapkan anak mampu membedakan dan mengelompokkan benda-benda berdasarkan bentuk geometri serta mengurutkan benda sesuai ukuran dan warna. Salah satunya dengan menggunakan metode proyek.

Menurut Isjoni mengatakan bahwa metode pembelajaran adalah suatu cara atas sistem yang digunakan dalam pembelajaran yang bertujuan agar anak didik dapat

mengetahui, memahami, mempergunakan dan menguasai bahan pelajaran tertentu.

Berdasarkan uraian latar belakang mengenai permasalahan yang dihadapi di TK Dharma Wanita Persatuan Menunggal Kedamean Gresik, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Kegiatan Bermain Geometri Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Anak Kelompok A TK Dharma Wanita Persatuan Menunggal Kedamean Gresik Tahun Pelajaran 2020/2021”.

B. Ruang Lingkup dan Pembatasan Masalah

1. Ruang Lingkup

- a. Fokus pembahasan adalah pada kegiatan bermain geometri terhadap kemampuan mengenal bentuk pada anak kelompok A TK Dharma Wanita Persatuan Menunggal Kedamean Gresik tahun Pelajaran 2020/2021
- b. Subyek penelitian adalah anak kelompok A TK Dharma Wanita Persatuan Menunggal Kedamean Gresik tahun Pelajaran 2020/2021
- c. Variabel pada penelitian ini adalah pada kegiatan bermain geometri variabel bebas (X) dan kemampuan mengenal bentuk variabel terikat (Y).

2. Pembatasan Masalah

Permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada masalah pengaruh variabel bebas (kegiatan bermain geometri) terhadap variabel terikat (kemampuan mengenal bentuk).

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Apakah kegiatan bermain geometri berpengaruh terhadap kemampuan mengenal bentuk pada anak kelompok A TK Dharma Wanita Persatuan Menunggal Kedamean Gresik tahun Pelajaran 2020/2021 ?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kegiatan bermain geometri berpengaruh terhadap kemampuan mengenal bentuk

pada anak kelompok A TK Dharma Persatuan Wanita Menunggal Kedamean Gresik tahun Pelajaran 2020/2021.

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya (Sugiyono 2018:61). Peneliti mendeskripsikan variabel secara operasional berdasarkan kemampuan yang diamati memungkinkan untuk melakukan observasi dan pengambilan dokumen terhadap suatu objek. Berdasarkan judul ada dua variabel yaitu:

1. Identifikasi Variabel

a. Variabel Independen (bebas)

Variabel independen adalah suatu variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen (terikat), (Sugiyono 2015:39). Pada penelitian ini variabel independen adalah kegiatan bermain geometri.

b. Variabel Dependen (terikat)

(Sugiyono 2016:39) menyatakan bahwa Variabel dependen adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat variabel bebas. Pada penelitian ini variabel dependen adalah kemampuan mengenal bentuk geometri

2. Definisi Operasional Variabel

a. Pada penelitian ini kegiatan bermain geometri sebagai variabel independen (bebas). Secara operasional yang dimaksud adalah salah satu media pembelajaran yang berbentuk potongan-potongan benda berbentuk geometri, dimana cara bermainnya dengan mengelompokkan benda-benda tersebut berdasarkan bentuk geometri

b. Kemampuan mengenal bentuk geometri sebagai variabel dependen (terikat). Secara operasional kemampuan mengenal bentuk geometri merupakan kemampuan mengenal bentuk-bentuk benda yang ada dilingkungan sekitarnya dengan melalui kegiatan-kegiatan sederhana seperti membedakan bentuk,

menghubungkan bentuk dengan namanya, dan menggolongkan bentuk dalam suatu kelompok sesuai dengan bentuknya.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi para pengajar dan sebagai masukan untuk TK agar dijadikan pertimbangan dalam mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini, terutama mengembangkan aspek kognitif melalui kegiatan bermain bersama.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat secara teoritis pengamatan ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal macam-macam bentuk geometri pada anak. Selain itu sebagai pendorong untuk pelaksanaan pendidikan sehingga menjadi pengetahuan bagi orang tua dan guru.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Dapat menyiapkan atau memfasilitasi anak agar banyak bereksplorasi melalui kegiatan bermain geometri. Serta menerapkan kegiatan-kegiatan yang mempengaruhi kognitif anak agar berkembang dengan baik.

b. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan bagi para guru untuk memberikan motivasi dan inovasi media baru dalam pembelajaran mengenal bentuk geometri pada anak.

c. Bagi Orang Tua

Memberikan motivasi bagi orang tua untuk mengajak anak lebih mengenal berbagai macam bentuk geometri.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan dapat memberikan manfaat dan dijadikan masukan serta acuan untuk melakukan penelitian lebih lanjut dalam mengkaji masalah-masalah yang sama.