

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan rentang usia 0-6 tahun. Anak usia dini memiliki karakteristik tersendiri. Setiap anak adalah memiliki individu yang cerdas, kecerdasan tidak hanya dipandang dari faktor IQ saja, tetapi juga ada kecerdasan-kecerdasan yang lain akan menghantarkan anak pada kesuksesan. Pada usia dini anak mengalami masa keemasan yang merupakan masa dimana anak sudah mulai peka atau sensitif untuk menerima berbagai rangsangan. Untuk mengembangkan diri anak memerlukan fasilitas sarana prasarana pendukung seperti pendidikan. Semua fasilitas dan sarana tersebut tersedia di Taman Kanak-Kanak.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun, yang dilakukan melalui pengasuhan, pembimbingan, dan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.¹

Anak usia dini sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Anak usia dini juga memiliki rentang usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya karena perkembangannya sangat luar biasa. Anak usia dini masa prasekolah atau lebih dikenal dengan kelompok bermain sudah mampu berfikir dengan menggunakan simbol. Anak sudah bisa mulai mengerti dasar-dasar mengelompokkan sesuatu dasar, seperti bisa mengenal tiga bentuk

¹ Suyadi, *Psikologi Belajar PAUD* (Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani), hlm. 9.

geometri (segitiga, lingkaran, dan segi empat) atau kesamaan warna dan bentuk.

Merujuk pada peraturan pemerintah dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, dinyatakan bahwa pendidikan terdiri atas Pendidikan Anak Usia Dini Pendidikan Dasar, Pendidikan Menengah, dan Pendidikan Tinggi, yang keseluruhannya adalah kesatuan yang sistemik. Yakni, pendidikan harus dimulai dari usia dini, yaitu Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Dengan demikian, PAUD diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar. Dalam penjelasan selanjutnya, PAUD dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan informal. PAUD pada jalur pendidikan formal berbentuk taman kanak-kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat. PAUD pada jalur pendidikan nonformal berbentuk kelompok bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA).²

Pertumbuhan dan perkembangan seorang anak juga harus mendapatkan stimulasi yang baik agar anak bisa berkembang dengan baik. Setiap aspek perkembangan saling berkaitan, diantaranya aspek-aspek perkembangan tersebut adalah aspek fisik, kognitif, sosial emosional, nilai agama dan moral, bahasa, dan seni yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak. Aspek perkembangan anak merupakan peranan penting dalam PAUD karena merupakan fondasi dasar dalam kepribadian anak.

Istilah kognitif (*cognitive*) berasal dari kata cognition yang artinya pengertian atau mengerti. Pengertian dalam area cognition (kognisi) adalah perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan. (Neisser, 1976). Dalam

²*Ibid.* hlm. 9

perkembangan selanjutnya, istilah kognitif menjadi populer sebagai salah satu wilayah psikologi manusia atau satu konsep umum yang mencakup semua bentuk pengenalan yang meliputi setiap perilaku mental yang berhubungan dengan masalah pemahaman, memperhatikan, memberikan, pertimbangan pengolahan informasi, pemecahan masalah, kesengajaan, pertimbangan, membayangkan, memperkirakan, berpikir dan keyakinan. Termasuk kejiwaan yang berpusat di otak ini juga berhubungan dengan konasi (kehendak) dan afeksi (perasaan) yang bertalian dengan rasa. Menurut para ahli jiwa aliran kognitifis, tingkah laku seseorang itu senantiasa didasarkan pada kognisi, yaitu tindakan mengenal atau memikirkan situasi dimana tingkah laku itu terjadi.³ Pertumbuhan dan perkembangan seorang anak akan menjadi perhatian orang tua.

Sebagaimana dalam Perkembangan kognitif yang terjadi pada anak-anak ditunjukkan dengan serangkaian pertanyaan yang diajukannya, yang tidak jarang orang dewasa merasa kebingungan untuk menjawabnya. Pertanyaan-pertanyaan tersebut memberi petunjuk agar perkembangan mental mereka dan mencerminkan rasa keingintahuan serta menandai munculnya minat dan bakat anak.⁴

Sedangkan dalam mencapai tujuan yang optimal dalam mengenal bentuk-bentuk geometri diperlukan media yang sudah sesuai dengan karakteristik anak. Dalam mengenal bentuk-bentuk geometri datar melalui permainan-permainan kecuali terhadap hal-hal yang secara menarik dan menyenangkan. Mengenalkan bentuk geometri pada anak usia dini merupakan kemampuan

³*Herdina Indrijati, dkk.*, Psikologi Perkembangan & Pendidikan Anak Usia Dini, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2016), hlm. 44.

⁴*Ibid.* hlm. 47

anak mengenal, menunjuk, dan menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda di sekitar berdasarkan bentuk geometri. Mengenalkan bentuk geometri pada anak usia dini dimulai dari membangun konsep geometri.⁵

Kemampuan anak ketika dalam mengenal bentuk geometri selalu berkaitan dengan pembelajaran matematika. Bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain mempunyai suatu kesamaan dan perbedaan. Keduanya sama-sama melakukan kegiatan bermain dan belajar, hanya saja. Jika belajar sambil bermain lebih menekankan pada pelajarannya, maka bermain sambil belajar lebih menekankan pada aktivitas bermain dan jenis permainannya. Masa depan anak ditentukan oleh perkembangan dan pertumbuhan yang optimal dan harus segera dilakukan sejak usia dini.

Bentuk geometri yang baik dapat mengasah kemampuan kognitifnya anak juga dapat berfikir dengan logis serta dapat memahami konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari, seperti ketika anak sedang melihat uang logam anak akan tahu kalau bentuknya (lingkaran), buku bentuknya (segi empat), dan atap rumah bentuknya (segitiga). Dengan kemampuan berfikir logis yang terasah anak juga dapat berfikir secara logis. Belajar sambil bermain melalui kegiatan bermain dakon, dan secara tidak langsung juga anak akan mengenal bentuk lingkaran, segi empat, dan segitiga. Hal ini dapat dikatakan belajar sambil bermain karena anak juga dapat bermain mengklasifikasikan bentuk geometri yang samadan dapat mengenal warna.

Hasil observasi pada anak Kelompok A di TK Muslimat NU 04 Al Hidayah Betoyo Kauman Manyar Gresik, yaitu rendahnya kemampuan anak

⁵ Slamet Suyanto, *Strategi Pendidikan Anak*, (Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2013), hlm. 45

dalam mengenal bentuk geometri pada anak kelompok A disebabkan oleh beberapa penyebab yakni, penggunaan media pembelajaran yang digunakan sangat terbatas, guru hanya mengenalkan dua macam bentuk geometri saja yaitu bentuk segi empat dan lingkaran. Selain itu, guru hanya mengenalkan media papan tulis dan gambar macam-macam bentuk geometri, akibatnya kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri belum terkuasai dengan baik. Anak-anak terlihat masih kebingungan dalam menyebutkan bentuk geometri yaitu bentuk segiempat, lingkaran, dan segitiga. Dalam metode pembelajaran yang digunakan adalah ceramah, guru hanya bercerita didepan sambil menerangkan gambar bentuk geometri.

Media pembelajaran yang diperlukan saat mengajar adalah sambil bermain, maka pembelajaran anak kelompok A seharusnya diarahkan dengan cara bermain sambil belajar yang dirancang sangat menarik. Kemampuan anak ketika dalam mengenalkan bentuk geometri dapat dilakukan dengan berbagai hal. Melalui kegiatan bermain dakon anak dapat bermain sambil belajar mengenal bentuk-bentuk geometri yaitu segitiga, lingkaran, segiempat secara langsung yang dimulai pada jenjang mengetahui, memahami, dan menerapkan pada kegiatan sehari-hari. Seperti, ketika anak melihat koin uang logam anak akan tahu kalau bentuknya lingkaran (bulat), buku bentuknya seperti segiempat, atap rumah bentuknya segitiga dan seterusnya. Hal ini dapat dikatakan bermain sambil belajar karena anak dapat bermain mengenal bentuk geometri dalam media modifikasi dakon.

Berdasarkan uraian diatas, media pembelajaran dikenalkan terlebih dahulu dengan cara mengajak anak agar terlibat dalam permainan tersebut secara

langsung. Anak juga diharapkan akan terbiasa dengan permainan Dakon. Dengan permainan dakon dapat melatih anak dalam mengenal bentuk geometri kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk geometri pada anak kelompok A saat ini kurang terasah karena saat guru menjelaskan bentuk geometri hanya menggunakan media gambar. Dalam kegiatan mengenal bentuk geometri sangat kurang dikarenakan dari jumlah 15 anak, sebanyak 4 anak sudah mengenal bentuk geometri dan 11 anak belum mengenal bentuk geometri. Adapun tingkat pencapaian kemampuan mengenal bentuk geometri (STPPA) yaitu anak mampu mengklasifikasi benda berdasarkan fungsi, bentuk, warna, atau ukuran seperti mengenal bentuk geometri (Segitiga, lingkaran, dan segi empat).

Dengan demikian peneliti bertujuan untuk memperoleh gambaran seberapa besar pengaruh media modifikasi dakon dalam kemampuan mengenal bentuk geometri. Berdasarkan latar permasalahan tersebut, dan oleh sebab itu peneliti menggunakan permainan dakon sebagai media pembelajaran yang bisa digunakan bermain sambil belajar dalam mengenal bentuk-bentuk geometri. Pada uraian tersebut maka peneliti mengambil judul *“Pengaruh Media Modifikasi Dakon Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Kelompok A Di TK Muslimat NU 04 Al Hidayah Betoyo Kauman Manyar Gresik.*

B. Identifikasi Masalah

Dalam penelitian ini mengidentifikasikan bahwa penelitian ini mengaruh pada media dakon. Dimana pada media dakon sudah jarang dimainkan oleh anak-anak sekarang ini. Berdasarkan latar belakang masalah maka identifikasi masalah adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran
2. Pemanfaatan permainan dakon sebagai media pembelajaran yang masih belum banyak digunakan pada pembelajaran anak usia dini di TK Muslimat NU 04 Al Hidayah Betoyo Kauman Manyar Gresik

C. Pembatasan Masalah

Peneliti membatasi masalah yang dapat dikaji dalam penelitian ini adalah melalui media modifikasi dakon dalam kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelompok A TK Muslimat NU 04 Al Hidayah Betoyo Kauman Manyar Gresik.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas maka masalah yang dapat di rumuskan adalah “Bagaimana pengaruh media modifikasi dakon terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelompok A di TK Muslimat NU 04 Al Hidayah Betoyo Kauman Manyar Gresik”.

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Berdasarkan tujuan yang dicapai, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, adapun manfaat dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan pemahaman dalam bidang ilmu pengetahuan khususnya dalam hal media pembelajaran, metodologi pengembangan kognitif anak usia dini, juga bermain dan permainan anak.

2. Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, antara lain :

a. Bagi guru

Penelitian ini dapat dijadikan masukan dalam membangun, merencanakan, dan penyelenggaraan program pendidikan anak usia dini. Semoga hasil penelitian ini bisa dijadikan masukan bagi perkembangan anak usia dini.

b. Bagi Orangtua

Dapat mengetahui pentingnya kemampuan mengenal bentuk geometri bagi anak dan dapat mendukung proses kegiatan pembelajaran disekolah.

c. Bagi peneliti selanjutnya

Mudah-mudahan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu kajian dalam membahas pendidikan anak usia dini.