

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini atau disingkat PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan dengan memberi rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 butir 14).

Menurut data dari Depdiknas jumlah lembaga pendidikan anak usia dini adalah TK sebanyak 49.996 buah, Raudhatul Athdal (RA) sebanyak 11.560 buah, Kelompok Bermain (Kober) sebanyak 5.159 buah. Sedangkan jumlah anak usia dini yang masuk ke lembaga tersebut adalah 1.870.848 anak di TK, 345.084 anak di RA dan sebanyak 94.076 anak di Kober (Depdiknas, 2007).

Pembelajaran pada anak TK merupakan proses interaksi antara anak, orang tua, atau orang dewasa lainnya dalam suatu lingkungan yang mencapai tugas perkembangannya. Interaksi tersebut mencerminkan suatu hubungan dimana anak memperoleh pengalaman yang bermakna sehingga proses pembelajaran berlangsung dengan lancar.

Taman Kanak-kanak merupakan lembaga pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan anak usia dini secara terprogram dan terencana dengan tujuan untuk membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik fisik maupun psikis yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional,

Yenni Indriyani, 2014

Meningkatkan Kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan imajinatif (mencari harta karun)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

kognitif, bahasa, fisik/motorik, kemandirian dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar (UU No. 20 Tahun 2003).

Perkembangan berbagai aspek tersebut saling berkaitan dan saling mempengaruhi satu sama lain. Semua aspek perlu dikembangkan secara optimal dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini secara keseluruhan, tidak hanya terfokus pada salah satu aspek perkembangan saja.

Aspek perkembangan anak yang berhubungan dengan kemampuan berfikir yaitu perkembangan kognitif. Pengembangan kemampuan kognitif di TK bertujuan agar anak mampu mengolah perolehan belajarnya, menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, mengembangkan kemampuan logika matematika, pengetahuan ruang dan waktu, kemampuan memilah dan mengelompokkan, dan persiapan pengembangan kemampuan berfikir teliti.

Lingkup perkembangan kognitif untuk anak usia empat sampai enam tahun yang terdapat dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 58 tahun 2009 (Depdiknas, 2009:9) terdiri dari “(1) pengetahuan umum dan sains, (2) konsep bentuk, warna, ukuran dan pola, (3) konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf”. Hasil belajar yang diharapkan dari pembelajaran kognitif di TK terdapat dalam Kurikulum 2004 (Depdiknas, 2007:14) diantaranya anak dapat:

- (1) Mengenali benda disekitarnya menurut bentuk, jenis dan ukuran, (2) mengenal konsep-konsep sains sederhana, (3) mengenal bilangan, (4) memecahkan masalah sederhana, (5) mengenal ukuran, (6) mengenal konsep waktu, (7) mengenal konsep-konsep matematika sederhana, dan (8) mengenal bentuk geometri.

Pengenalan geometri dianggap penting dikenalkan sejak usia dini karena bagian dari pembelajaran pengenalan bentuk, yang merupakan salah satu dari konsep paling awal yang harus dikuasai oleh anak dalam pengembangan kognitif. Anak dapat membedakan benda berdasarkan bentuk terlebih dahulu sebelum berdasarkan ciri-ciri lainnya. Dengan memberikan pengenalan bentuk geometri

Yenni Indriyani, 2014

Meningkatkan Kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan imajinatif (mencari harta karun)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

sejak usia dini berarti anak mendapatkan pengalaman belajar yang akan menunjang untuk pembelajaran matematika di tingkat pendidikan selanjutnya.

Guru TK harus merencanakan, mendisain dan mengadakan pusat sumber belajar yang sesuai dengan metode pengembangan kognitif yang tepat untuk tingkat kemampuan anak-anak yang berbeda dalam satu kelas. Hal ini tentunya sangat berhubungan pada pembelajaran yang berpusat pada anak.

Kenyataan di lapangan, masih banyak guru TK yang melaksanakan pembelajaran konvensional atau berpusat pada guru, mendominasi anak-anak, memberi tugas, dan tidak memberi kesempatan pada anak untuk mengemukakan gagasannya sendiri. Kondisi tersebut terjadi pula di TK Al-Muhajirin pada kelompok A dalam pembelajaran mengenal geometri pada bidang pengembangan kognitif, guru hanya mengajarkan bagaimana mengenal bentuk geometri dengan menunjukkan gambar yang ada di majalah.

Guru menyebutkan nama bentuk geometri tersebut dan anak diminta untuk mengulanginya, kemudian melakukan tanya jawab. Hal tersebut dilakukan secara berulang-ulang dengan tujuan agar anak bisa menghafal bentuk-bentuk geometri. Anak tidak diberi aktivitas yang lain dalam pembelajaran ini. Tentu saja, sesuai daya konsentrasi anak usia 4-5 tahun (kelompok A) yang masih pendek yaitu ± 10 menit, anak tidak akan betah diam dengan pembelajaran yang monoton seperti itu. Anak akan mulai berebutan dan beralih perhatian ke hal-hal lain yang menurut mereka menarik.

Pada pembelajaran yang telah dilakukan mengenai mengenal bentuk geometri menunjukkan bahwa baru 5 anak dari 20 anak yang sudah mampu mengenal bentuk geometri dan menyebutkan contoh bendanya. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri masih rendah.

Berdasarkan hasil pengamatan pada kelompok A di TK Al-Muhajirin, permasalahan yang menyangkut aktivitas anak dalam proses pembelajaran

Yenni Indriyani, 2014

Meningkatkan Kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan imajinatif (mencari harta karun)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

mengenal bentuk geometri, dapat dilihat dari sebagian besar anak yang tidak tertarik dan tidak senang dalam pembelajaran. Hal tersebut ditunjukkan dengan tidak memperhatikan guru yang sedang menjelaskan di depan kelas. Sebagian besar anak terlihat bersikap pasif terhadap kegiatan pembelajaran. Aktivitas anak yang tidak tertarik pada pembelajaran tersebut, mengakibatkan tidak tercapainya tujuan dari pembelajaran itu yaitu sebagian besar anak masih belum dapat menunjukkan bentuk-bentuk geometri serta memberikan contoh benda-benda dengan bentuk geometri tertentu misalnya lingkaran, segitiga dan kotak.

Permasalahan proses tersebut menyangkut kemampuan guru dalam menggunakan metode pembelajaran. Kemampuan guru yang dianggap lemah pada pembelajaran mengenal geometri pada kelompok A di TK Al-Muhajirin yaitu karena guru tidak menggunakan metode pembelajaran yang menarik bagi anak, melainkan hanya dengan memberi penjelasan gambar lalu Tanya jawab. Sementara metode yang diharapkan dapat digunakan dalam pembelajaran di TK adalah bermain.

Kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan di TK Al Muhajirin sebagian besar menerapkan konsep bermain sambil belajar, belajar seraya bermain. Adapun penggunaan media pembelajaran baik itu berupa buku paket pelajaran maupun media lainnya sudah cukup digunakan. Kegiatan bermain yang berhubungan dengan kemampuan kognitif anak khususnya kemampuan matematika yang sudah dilaksanakan di TK Al Muhajirin Purwakarta diantaranya bermain balok, mengelompokkan benda-benda, bermain kartu angka. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media tersebut sudah pernah dilakukan semuanya, dan anak terlihat sudah bosan dengan benda dan peralatan tersebut.

Untuk itu perlu adanya metode pembelajaran yang lain, sehingga anak menjadi lebih tertarik untuk belajar. Jenis permainan yang dominan dilakukan anak-anak terutama pada masa awal perkembangannya adalah fantasi tau

Yenni Indriyani, 2014

Meningkatkan Kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan imajinatif (mencari harta karun)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

imajinasi. Kiranya sudah menjadi kodrat bahwa mereka pada umumnya memiliki keahlian untuk berimajinasi. Seakan semua hal yang kita (orang dewasa) anggap biasa, dalam pandangan anak-anak kadang menjadi sesuatu hal yang luar biasa (Wardani, 2009:55).

Permainan imajinatif atau imajinasi merupakan sebuah jenis permainan yang mengandalkan kekuatan imajinasi anak atau daya khayal anak terhadap suatu hal. Anak-anak akan dengan mudah dapat berimajinasi mengenai dirinya maupun benda yang dijadikan media bermainnya itu sebagai sesuatu yang diinginkan, karena pada masa itu mereka masih belajar membedakan antara realitas dan khayalan (Sujiono, 2009:151).

Permainan imajinatif memiliki manfaat bagi anak seperti membantu anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan bahasa, membantu anak untuk memahami orang lain, membantu anak untuk mengembangkan kreativitasnya dan membantu anak untuk mengenali dirinya sendiri (Sujiono, 2009:152). Melalui kegiatan bermain tersebut anak dapat mengembangkan kreativitasnya, yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan, memanfaatkan imajinasi atau ekspresi diri, kegiatan-kegiatan pemecahan masalah, mencari cara baru dan sebagainya.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas maka penelitian ini memfokuskan pada kajian terhadap fenomena yang ditemukan di lapangan dalam kaitannya dengan pemahaman bentuk dan warna pada anak Taman Kanak-Kanak, maka dipandang perlu adanya penelitian untuk mengungkapkan gambaran tersebut yang dirumuskan dalam judul penelitian “**Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri melalui Permainan Imajinatif (Mencari Harta Karun).**”

B. Identifikasi dan Perumusan Masalah

Yenni Indriyani, 2014

Meningkatkan Kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan imajinatif (mencari harta karun)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Identifikasi dan perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. Bagaimanakah upaya meningkatkan kemampuan mengenal geometri pada anak TK melalui permainan mencari harta karun. Secara lebih rinci rumusan masalah dalam penelitian ini dituangkan ke dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana kondisi obyektif kemampuan mengenal geometri pada anak usia dini di TK. Al Muhajirin sebelum penerapan permainan mencari harta karun?
2. Bagaimana implementasi permainan mencari harta karun dalam meningkatkan kemampuan mengenal geometri pada anak usia dini di TK. Al Muhajirin?
3. Bagaimana peningkatan kemampuan mengenal geometri pada anak di TK. Al Muhajirin setelah penerapan permainan mencari harta karun?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui tentang kondisi obyektif kemampuan anak usia dini dalam mengenal geometri di TK. Al Muhajirin sebelum penerapan permainan mencari harta karun.
2. Untuk mengetahui tentang implementasi Permainan Mencari Harta Karun dalam meningkatkan kemampuan mengenal geometri pada anak TK. Al Muhajirin.
3. Untuk mengetahui tentang perkembangan kemampuan mengenal geometri di TK. Al Muhajirin setelah penerapan Permainan Mencari Harta Karun.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Yenni Indriyani, 2014

Meningkatkan Kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan imajinatif (mencari harta karun)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Mendapatkan pengetahuan atau teori baru tentang upaya meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan imajinatif (mencari harta karun) pada anak TK A1- Muhajirin Purwakarta.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi Siswa

Meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri melalui permainan imajinatif (mencari harta karun).

b. Manfaat bagi Guru

Melatih guru dalam memodifikasi sekaligus menerapkan berbagai metode pembelajaran sekaligus dalam pembelajaran di kelas.

c. Manfaat bagi Peneliti

Untuk memperoleh pengalaman dalam pengembangan keterampilan dan profesionalisme dalam penggunaan permainan sebagai metode pembelajaran di TK.

d. Manfaat bagi Sekolah

Memberikan pengetahuan umum tentang penerapan metode bermain dengan menggunakan konsep permainan dalam proses pembelajaran di TK sehingga dapat dijadikan pedoman guru lain.

E. Sistematika Kerangka Penulisan Skripsi

Penelitian ini akan dilaporkan dalam bentuk skripsi dengan suatu karya ilmiah, laporan hasil penelitian (skripsi) tersebut disusun dengan sistematika terdiri dari :

Bab I merupakan bab pendahuluan yang didalamnya terdiri dari sub bab : Latar belakang masalah, indentifikasi dan perumusan masalah, Tujuan penelitian, Manfaat penelitian, dan Struktur Organisasi Skripsi.

Bab II adalah kajian teoritis yang memaparkan berbagai teori dan pembahasannya yang melandasi pembahasan penelitian yang akan dilakukan. Di dalamnya memaparkan pembahasan tentang konsep pendidikan anak usia dini,

Yenni Indriyani, 2014

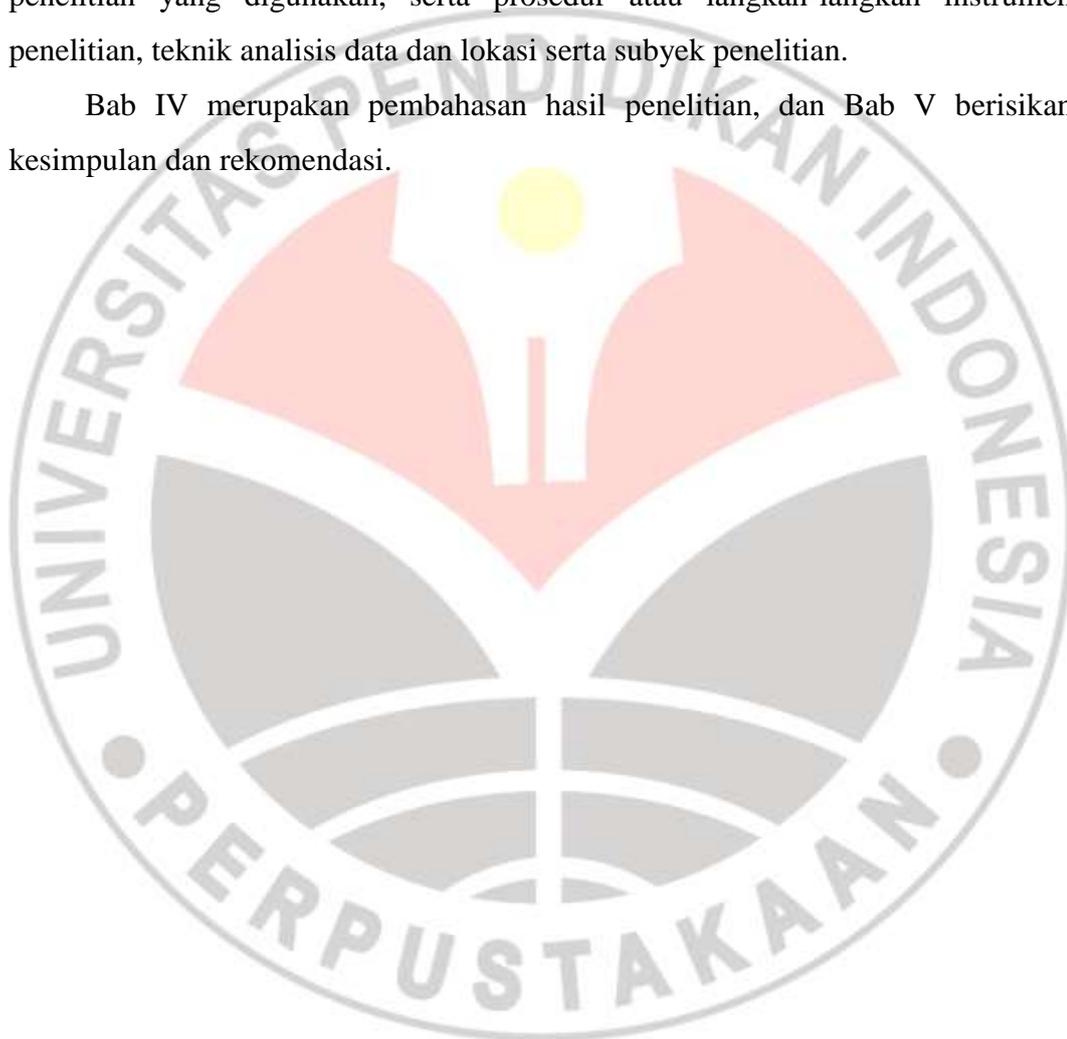
Meningkatkan Kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan imajinatif (mencari harta karun)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pembelajaran tentang Matematika bagi anak usia dini, konsep bermain bagi anak TK dan permainan mencari harta karun.

Bab III merupakan bab yang memaparkan tentang metode penelitian yang digunakan didalamnya terdiri dari beberapa sub bab pembahasan, yaitu jenis penelitian yang digunakan, serta prosedur atau langkah-langkah instrumen penelitian, teknik analisis data dan lokasi serta subyek penelitian.

Bab IV merupakan pembahasan hasil penelitian, dan Bab V berisikan kesimpulan dan rekomendasi.



Yenni Indriyani, 2014

Meningkatkan Kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan imajinatif (mencari harta karun)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu