

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Anak usia dini berada pada masa *Golden Age* (keemasan), sesuai dengan pendapat Froebel (M. Solehuddin, 2000:33) bahwa “Masa anak-anak merupakan fase yang sangat fundamental bagi perkembangan individu karena pada fase inilah terjadinya peluang yang sangat besar untuk pembentukan dan pengembangan pribadi seseorang”. Mengingat hal tersebut maka sangat penting diselenggarakan pendidikan bagi anak usia dini.

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, kognitif, bahasa, fisik/motorik, kemandirian dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar.

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. Menurut Piaget (Yudha dan Rudyanto, 2004:198) “...proses mengetahui sesuatu dengan berfikir merupakan fungsi kritis dalam

kehidupan yang memungkinkan anak dapat beradaptasi dengan lingkungan”. Piaget percaya bahwa anak secara alami memiliki jiwa ingin tahu yang besar dan akan belajar maksimal apabila anak diberi kesempatan melakukan secara langsung di lingkungannya dan terlibat dalam situasi yang memungkinkan mereka membangun pengetahuan barunya.

Sudut pandang secara sosiokultural ditampilkan oleh Lev Vygotsky. Ia mengemukakan bahwa:

(1) pertumbuhan kognitif muncul dalam konteks budaya sosial yang mempengaruhi bentuk yang diambilnya, dan (2) kemampuan kognitif anak yang paling penting dan berkembang dari interaksi sosial dengan orang tua, guru, dan orang-orang lain yang lebih kompeten. (Aisyah *et al.*, 2008:5.21).

Piaget dan Vygotsky dalam teori-teorinya sama-sama menekankan pada belajar aktif sehingga anak tidak diberi pembelajaran verbal yang pasif. Perbedaannya, menurut Piaget anak harus diberi keleluasaan untuk belajar sendiri dan melakukan kegiatan berdasarkan penemuan sedangkan menurut Vygotsky anak cenderung melakukan kegiatan belajar yang terbimbing oleh guru atau orang yang lebih kompeten.

Pentingnya pembelajaran kognitif menurut uraian para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa melalui pembelajaran kognitif anak dapat berfikir kritis, yang dalam kehidupan sangat dibutuhkan agar anak dapat memahami dan beradaptasi dengan lingkungannya. Interaksi sosial pun dapat dibangun melalui pembelajaran kognitif, dimana terdapat kegiatan berkolaborasi, bekerjasama dan saling membantu.

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, 2006:14) 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 bentuk 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. Memberikan pengenalan bentuk geometri sejak usia dini berarti anak mendapatkan pengalaman belajar yang akan menunjang untuk pembelajaran matematika di tingkat pendidikan selanjutnya.

Pengenalan bentuk geometri di TK berupa pengenalan bentuk lingkaran, segitiga, dan segiempat. Pembelajarannya dilakukan secara terpadu dengan tema dan bidang pengembangan lainnya melalui aktivitas belajar yang dapat menstimulasi dan mengembangkan seluruh potensi dan kemampuan anak.

Pembelajaran dirancang sedemikian rupa sesuai tingkat perkembangan agar anak mampu memahami berbagai konsep dengan mudah dan menyenangkan serta melibatkan berbagai pengalaman yang sudah diketahuinya.

Pembelajaran bentuk geometri di TK dilakukan dengan mengenalkan bentuk-bentuk yang berhubungan dengan benda-benda konkrit di lingkungan sekitar anak, seperti bentuk buku, papan tulis, meja, bendera, dan lain sebagainya. Pembelajaran perlu dirancang agar anak lebih banyak melakukan kegiatan eksplorasi berbagai bentuk yang sering mereka temui dalam kehidupan sehari-harinya.

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-Hidayah 2 Sumedang pada kelompok A dalam pembelajaran mengenal bentuk 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  $\pm 10$  menit, anak tidak akan betah diam dengan pembelajaran yang monoton seperti itu. Anak akan mulai ribut dan beralih perhatian ke hal-hal lain yang menurut mereka menarik.

Berdasarkan hasil pengamatan pada kelompok A di TK Al-Hidayah 2 Sumedang, ditemukan permasalahan dalam proses dan hasil pembelajaran pengenalan bentuk geometri. Permasalahan proses tersebut menyangkut kinerja guru dalam menggunakan metode pembelajaran dan aktivitas siswa yang tidak tertarik pada pembelajaran tersebut, mengakibatkan tidak tercapainya tujuan dari pembelajaran itu.

Permasalahan yang menyangkut aktivitas siswa dalam proses pembelajaran 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.

Kinerja guru yang dianggap lemah pada pembelajaran mengenal bentuk geometri pada kelompok A di TK Al-Hidayah 2 Sumedang yaitu karena guru tidak menggunakan metode pembelajaran yang menarik bagi anak, melainkan hanya dengan memberi penjelasan gambar lalu tanya jawab.

Permasalahan proses yang telah dijelaskan di atas berdampak pada hasil belajar anak dalam pembelajaran pengenalan bentuk geometri pada kelompok A di TK Al-Hidayah 2 Sumedang yaitu sebanyak 9 anak dari 12 anak di kelas

tersebut masih bingung ketika ditanya nama bentuk geometri yang ditunjukkan oleh guru, apalagi ketika anak diberi tugas untuk mengelompokkan serta menunjukkan benda-benda yang bentuknya mirip dengan bentuk-bentuk geometri. Anak belum bisa membedakan bentuk geometri segitiga dan segiempat.

Kenyataan tersebut menggambarkan pembelajaran yang diterapkan pada kelompok A di TK Al-Hidayah 2 Sumedang dalam pengenalan bentuk geometri, dikatakan belum berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dapat dilihat dari hasil pembelajarannya yaitu sebagian besar atau 75% anak di kelas tersebut belum bisa mengenal bentuk geometri dengan benar.

Berdasarkan uraian di atas, diperoleh gambaran bahwa dalam pembelajaran mengenal bentuk geometri pada kelompok A di TK Al-Hidayah 2 Sumedang terdapat masalah baik dalam segi proses maupun hasil. Oleh karena itu, perlu adanya upaya untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas.

Setelah diidentifikasi faktor-faktor penyebab ketidakberhasilan pembelajaran mengenal bentuk geometri pada kelompok A di TK Al-Hidayah 2 Sumedang adalah penggunaan metode yang tidak sesuai dengan karakteristik anak, maka sebagai upaya perbaikannya dengan metode bermain yang diterapkan melalui pembelajaran kooperatif.

Pembelajaran kooperatif menurut Jacobs (Yudha dan Rudyanto, 2004 : 44) bahwa : “Pembelajaran kooperatif memberi peluang kepada anak untuk berbicara, mengambil inisiatif, membuat berbagai macam pilihan, dan mengembangkan

kebiasan belajar”. Pembelajaran ini dapat diterapkan melalui teknik-teknik yang dapat dipilih dan disesuaikan oleh guru untuk diterapkan pada pembelajaran.

Teknik-teknik dalam pembelajaran kooperatif diantaranya teknik bertukar pasangan, teknik berpikir-berpasangan-berempat, teknik berkirim salam dan soal, teknik kepala bernomor, teknik kepala bernomor terstruktur, teknik dua tinggal-dua tamu, teknik keliling kelompok, teknik kancing gemerincing, teknik keliling kelas, teknik lingkaran kecil-lingkaran besar, teknik tari bambu, teknik jigsaw, teknik berbicara berpasangan, dan teknik mencari pasangan.

Penerapan teknik mencari pasangan dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Teknik ini mudah diterapkan untuk anak usia TK serta dapat membelajarkan anak secara aktif serta sebagai alternatif teknik pembelajaran agar anak tidak bosan dengan cara pembelajaran yang biasa mereka terima.

Mempertimbangkan hal-hal tersebut, maka peneliti menggunakan teknik mencari pasangan untuk meningkatkan pengenalan bentuk geometri pada kelompok A di TK Al-Hidayah 2 yang dikemas menjadi sebuah permainan yang menyenangkan dengan harapan agar anak lebih tertarik dan mudah dalam memahaminya.

Berdasarkan paparan di atas, maka tepat kiranya apabila peneliti merumuskan judul: **“Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Mencari Pasangan”** dengan metode **(Penelitian Tindakan Kelas pada Kelompok A di TK Al-Hidayah 2 Sumedang)**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti kemukakan sebelumnya, dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana tingkat kemampuan pengenalan bentuk geometri pada anak kelompok A di TK Al-Hidayah 2 sebelum diterapkan permainan mencari pasangan?
2. Bagaimana penerapan permainan mencari pasangan untuk meningkatkan kemampuan pengenalan bentuk geometri pada anak kelompok A di TK Al-Hidayah 2?
3. Bagaimana peningkatan kemampuan pengenalan bentuk geometri pada anak kelompok A di TK Al-Hidayah 2 setelah diterapkan permainan mencari pasangan?
4. Kendala apa saja yang dihadapi guru dalam penerapan permainan mencari pasangan untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelompok A di TK Al-Hidayah 2?

## **C. Tujuan Penelitian**

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri melalui penerapan permainan mencari pasangan. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui kemampuan mengenal bentuk geometri sebelum diterapkan permainan mencari pasangan pada anak kelompok A di TK Al-Hidayah 2.



2. Mengetahui penerapan permainan mencari pasangan dalam rangka meningkatkan kemampuan dalam mengenal bentuk geometri pada anak kelompok A di TK Al-Hidayah 2.
3. Mengetahui peningkatan kemampuan dalam mengenal bentuk geometri pada anak kelompok A di TK Al-Hidayah 2 setelah diterapkan permainan mencari pasangan.
4. Mengetahui kendala apa saja yang dihadapi guru dalam penerapan permainan mencari pasangan untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelompok A di TK Al-Hidayah 2.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Dari informasi yang didapat, diharapkan penelitian ini mempunyai manfaat sebagai berikut:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Memberikan kontribusi informasi bagi pengembangan karya tulis ilmiah khususnya tentang penerapan permainan dalam pembelajaran kognitif dan tentang pembelajaran kooperatif untuk anak TK.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi Peneliti**

Menambah wawasan tentang metode pembelajaran yang menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran kognitif khususnya pengenalan bentuk geometri.

b. Bagi Guru TK

Memberi informasi yang dapat memberi acuan dalam meningkatkan aspek perkembangan kognitif anak khususnya pengenalan bentuk geometri.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat dijadikan bahan kajian lebih lanjut bagi peneliti selanjutnya mengenai pembelajaran kooperatif untuk mengembangkan kemampuan lainnya.

**E. Asumsi Penelitian**

Adapun yang menjadi asumsi penelitian penerapan permainan mencari pasangan untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri ini adalah sebagai berikut:

1. Pengenalan bentuk merupakan salah satu dari konsep paling awal yang harus dikuasai oleh anak dalam pengembangan kognitif. Anak dapat membedakan benda berdasarkan bentuk lebih dulu sebelum berdasarkan ciri-ciri lainnya. (Aisyah, 2008:5.33)
2. Kemampuan mengenal bentuk geometri merupakan salah satu indikator yang harus dicapai dalam pembelajaran kognitif di TK. Bentuk geometri yang dimaksud yaitu bentuk lingkaran, segitiga, dan segiempat.
3. Bermain pada dasarnya adalah aktivitas yang sangat menyenangkan dan mengasyikan bagi anak-anak tanpa harus ada paksaan sehingga dapat dinikmati dan membantu anak dalam mencapai perkembangan dan pertumbuhan, baik secara fisik, psikologis, intelektual, sosial, moral, dan emosional anak. (Abidin, 2009:3)

4. Permainan mencari pasangan, dimaksudkan sebagai permainan dengan menggunakan teknik mencari pasangan (*make match*) yang merupakan salah satu teknik dalam pembelajaran kooperatif. Dimana salah satu keunggulan dari teknik ini menurut Anita Lie (2008:55) adalah anak didik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

