

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penguasaan konsep bentuk geometri merupakan hal yang penting dipahami anak, karena pemahaman pada konsep bentuk geometri terkait dengan kehidupan sehari-hari anak (Walle dalam Hasanah 2019). Mereka seringkali menemukan geometri dalam kehidupan sehari-harinya melalui bentuk dasar seperti segitiga, lingkaran, persegi panjang dan persegi. Mereka mengenali bentuk-bentuk ini dalam mainan, buku, atau objek di sekitar mereka, ketika melihat gunung seperti segitiga, jam dinding dan roda mobil berbentuk lingkaran, dan bentuk persegi panjang ketika mereka melihat meja atau televisi (Astari, 2019). Bahkan, mereka dapat mengenali bentuk persegi pada tanda-tanda jalan yang mereka temui di sekitar rumah atau sekolah. Penguasaan konsep geometri ini memberikan mereka dasar yang kuat dalam perkembangan matematika (Van Hiele), serta kemampuan untuk melihat keterkaitan antara ilmu yang diajarkan di sekolah melalui pengalaman yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari.

Stimulasi dalam penguasaan konsep bentuk geometri pada anak usia dini dapat digunakan untuk memperlihatkan bentuk geometri kepada anak usia dini, antara lain menggunakan mainan edukatif. Mengenal bentuk dengan alat permainan edukasi secara menyenangkan, ada berbagai macam balok yang tersedia di pasaran, antara lain persegi, segitiga, lingkaran, dan persegi panjang. Juga bisa menggunakan berbagai bentuk barang lama, seperti bekas botol minuman, kotak mie instan, dan kotak korek api, barang-barang ini memungkinkan anak untuk berkreasi (Martuti dalam Ma'rifah, 2014). Berbagai stimulasi penguasaan bentuk geometri seringkali diciptakan pada anak-anak melalui berbagai kegiatan dan metode yang menarik, Anak-anak cenderung mudah membayangkan dirinya sendiri atau benda yang

digunakan untuk bermain sebagai hal yang mereka inginkan, karena mereka masih dalam proses pembelajaran untuk membuat perbedaan antara kenyataan dan imajinasi Menurut Sujiono (2009:151). Salah satu jenis permainan yang melibatkan khayalan seperti bermain-main dengan rumah beserta segala isinya dan membangun bentuk-bentuk tersebut berdasarkan ide dan gagasan anak, membuat jam dengan menggunakan bentuk dan pola dari geometri, menyusun balok susun, puzzle yang dapat dipelajari dalam mengenali dan mencocokkan berbagai bentuk sambil bermain. Saat bermain di luar pun dengan aktivitas seperti menciptakan bentuk geometri menggunakan tali atau kapur di tanah, atau mencari bentuk-bentuk geometri di alam sekitar seperti bunga, daun, dan batu.

Stimulasi dalam penguasaan konsep bentuk geometri yang terjadi di lapangan sering kali mengalami beberapa tantangan yang menghambat efektivitas pembelajaran, salah satunya adalah metode pendidikan yang tidak menarik dan tidak memenuhi kebutuhan anak, sehingga mereka merasa kurang tertarik untuk belajar lebih lanjut (Huzafah, E. 2011). Beberapa pendekatan pengajaran yang masih digunakan, seperti memberikan ceramah atau penjelasan secara verbal tanpa melibatkan anak-anak secara aktif, cenderung membuat proses pembelajaran menjadi monoton dan membosankan (Sani, 2024). Hal ini menyebabkan anak-anak kesulitan untuk menyerap informasi atau konsep-konsep geometri dengan baik. Selain itu, penggunaan alat peraga atau alat permainan edukasi yang kurang memadai, karena anak-anak membutuhkan visualisasi yang jelas untuk dapat memahami bentuk-bentuk geometri yang sering kali sulit dibayangkan tanpa bantuan benda konkret. Tanpa adanya alat bantu atau media yang relevan, anak-anak yang mungkin kesulitan memahami konsep tersebut akan semakin bingung, karena mereka tidak dapat melihat atau merasakan secara langsung bagaimana bentuk-bentuk tersebut terlihat dalam kehidupan nyata. Lebih lanjut, kurangnya interaksi dalam pembelajaran, seperti tidak memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk berdiskusi, bertanya, atau berbagi pemikiran tentang bentuk-bentuk geometri yang mereka temui, membuat pembelajaran menjadi kurang efektif. Jika anak-anak tidak diberikan kesempatan

Fadhilah Nur Fitri, 2024

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN TWISTER MODIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KONSEP BENTUK GEOMETRI BAGI ANAK

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

untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran, mereka akan kesulitan untuk mengembangkan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai konsep-konsep geometri, karenanya penguasaan mereka terhadap materi menjadi terbatas. Salah satu sekolah TK di Kota Pekanbaru, masih ada anak yang Anak-anak masih ada yang belum bisa menyebutkan dan menunjukkan berbagai bentuk geometri, ada juga yang kesulitan dalam mengelompokkan bentuk-bentuk geometri, serta masih ada yang sulit untuk menyebutkan dan mengklasifikasikan benda-benda yang memiliki bentuk geometri (Rahmadani, Betria, dkk, 2017).

Permasalahan yang terjadi dalam penguasaan konsep bentuk geometri pada anak usia dini sangat beragam dan perlu mendapat perhatian serius, karena dapat memengaruhi pemahaman mereka terhadap konsep-konsep dasar yang penting bagi perkembangan kognitif mereka salah satunya menyebutkan bentuk lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang (Depdiknas (Suryana, 2016:40)). Salah satu permasalahan yang sering ditemukan adalah kesulitan anak dalam membedakan bentuk-bentuk geometri yang mirip, seperti persegi dan persegi panjang. Meskipun keduanya terlihat serupa, perbedaan kecil dalam sisi dan sudut dapat membingungkan anak-anak yang belum sepenuhnya memahami karakteristik masing-masing bentuk.

Keterbatasan dalam bereksplorasi dengan bentuk secara langsung juga menjadi masalah yang sering terjadi, anak-anak pada usia dini belajar dengan cara yang lebih konkret, dan mereka membutuhkan kesempatan untuk menyentuh, merasakan, dan mengamati bentuk-bentuk geometri dalam kehidupan nyata (Priatna dalam Ade 2024). Jika mereka hanya dikenalkan dengan bentuk-bentuk tersebut melalui gambar atau deskripsi verbal saja, pemahaman mereka mungkin tidak berkembang secara optimal. Anak-anak yang kesulitan membayangkan bentuk geometri dalam pikiran mereka akan merasa lebih sulit untuk memahami konsep-konsep. Tanpa bantuan visual atau alat bantu yang dapat membantu mereka membayangkan bentuk-bentuk tersebut secara nyata, mereka akan kesulitan menguasai konsep-konsep geometri dengan baik.

Salah satu solusi untuk mengatasi masalah penguasaan konsep geometri pada

Fadhilah Nur Fitri, 2024

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN TWISTER MODIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN PENGUSAAN KONSEP BENTUK GEOMETRI BAGI ANAK

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

anak, yaitu melalui penggunaan perangkat permainan yang bersifat pendidikan atau penggunaan alat permainan edukatif. Menurut Tedjasaputra dalam Susianti 2022, alat permainan edukatif adalah permainan yang dirancang untuk mengajar. Pemanfaatan berbagai alat permainan edukatif dalam *setting* pendidikan anak usia dini sangat penting dalam meningkatkan penguasaan konsep geometri anak. Ketika anak memainkan permainan yang berbeda di media yang berbeda memberikan penguatan untuk meningkatkan penguasaan konsep bentuk geometri. Media pembelajaran atau alat permainan edukatif ini dirancang menurut rencana tertentu baik dalam hal bentuk, ukuran dan warna, khususnya penguasaan bentuk geometri anak ialah melalui media pembelajaran *Twister* Geometri.

Twister Geometri adalah sebuah alat pembelajaran yang sangat efektif dalam mempermudah pengajar, khususnya dalam menyajikan instruksi pembelajaran tentang bentuk geometri pada anak berusia 5 hingga 6 tahun.. Menurut Zulfatun 2023 dengan menggunakan *Twister* Geometri, pengajaran tentang konsep bentuk geometri menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sehingga anak-anak dapat belajar melalui permainan. Alat ini dirancang untuk memperkuat pemahaman anak-anak terhadap konsep bentuk geometri dengan cara yang lebih konkret dan visual. Melalui aktivitas ini, menurut Depdiknas (2010) dapat menunjukkan berbagai bentuk geometri, seperti lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang, dan anak-anak kemudian diminta untuk mencocokkan dan mencari bentuk yang sesuai dengan ukuran dan jenis yang telah ditentukan. Kegiatan ini tidak hanya membantu anak-anak memahami karakteristik masing-masing bentuk, tetapi juga melibatkan mereka dalam proses belajar secara aktif, yang meningkatkan daya ingat mereka dan pemahaman konsep tersebut.

Beberapa penelitian sudah dilakukan mengenai media *Twister* Geometri seperti Mega A. (2019) dalam studinya yang berjudul ”*Pengembangan Permainan Twister Modifikasi untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Geometri pada anak Kelompok B*” hasil penelitian menyatakan bahwa permainan *twister* yang dimodifikasi menggunakan alas atau karpet yang cukup lebar kemampuan anak

Fadhilah Nur Fitri, 2024

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN TWISTER MODIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN PENGUSAAN KONSEP BENTUK GEOMETRI BAGI ANAK

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

Kelompok B untuk meningkatkan keterampilan pengenalan bentuk geometri dan mendemonstrasikan pemahaman konsep bentuk geometri yang dapat ditingkatkan secara signifikan melalui permainan *Twister*. Adapun Zulfatun & Khusniyati (2023) dalam penelitiannya “*Media Twister Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia 4-5 Tahun*” hasil penelitian menjelaskan bahwa dalam pengembangan *Twister*, fokus pada cara menggunakan tangan saat bermain, dan bertujuan untuk memberikan kemudahan bagi anak usia 4 hingga 5 tahun. Peneliti menggunakan matras yang dapat menopang permainan, yaitu matras kertas tahan lama dengan ketebalan sebanyak 150 gram dan tahan lama, dan Betria Rahmadani, dkk (2017) menjelaskan bahwa hal ini menunjukkan bahwa ada di TK Kota Pekanbaru, kemampuan untuk mengidentifikasi bentuk geometri permainan *Twister* modifikasi adalah 0% sebelum perlakuan dan 33% setelah perlakuan.

Dengan demikian, penulis termotivasi untuk menjalankan penelitian dengan judul “**Pengaruh Media Pembelajaran *Twister* Modifikasi Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Bentuk Geometri Bagi Anak**”.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut berdasarkan latar belakang masalah:

- 1) Bagaimana penguasaan konsep bentuk geometri anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum penggunaan media pembelajaran *twister*?
- 2) Bagaimana tingkat penguasaan bentuk geometri anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sesudah penggunaan media pembelajaran *twister*?
- 3) Apakah terdapat perbedaan antara tingkat penguasaan bentuk geometri anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *twister*?

1.3 Tujuan Penelitian

Secara keseluruhan, tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami

bagaimana hasil yang ingin dicapai:

- 1) Untuk mengetahui penguasaan konsep bentuk geometri anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum penggunaan media pembelajaran *twister*.
- 2) Untuk mengetahui tingkat penguasaan bentuk geometri anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sesudah penggunaan media pembelajaran *twister*.
- 3) Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara tingkat penguasaan bentuk geometri anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *twister*.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan harapan untuk menghasilkan manfaat teoritis dan praktis yang signifikan. Diharapkan temuan penelitian ini tidak hanya membantu perkembangan ilmu pengetahuan tetapi juga membantu praktik pembelajaran di lapangan. Ada beberapa keuntungan yang dapat diperoleh dari penelitian ini, antara lain:

1. Manfaat Teoritis:

- a. Sebagai referensi saat menerapkan pendekatan pembelajaran untuk mengetahui hasil belajar siswa. Studi ini dapat digunakan sebagai panduan atau sumber referensi bagi para pendidik dan peneliti dalam menerapkan beragam metode pembelajaran yang bisa diterapkan untuk mengevaluasi hasil belajar siswa, khususnya dalam konteks pengajaran geometri pada anak-anak usia dini. Hasil penelitian ini memberikan dasar atau fondasi yang kuat untuk mengembangkan atau menyempurnakan metode pengajaran yang lebih efektif.
- b. Sebagai referensi untuk memperluas pengetahuan dan penelitian lebih lanjut. Diharapkan penelitian ini dapat memperkaya pemahaman dalam bidang pendidikan, khususnya dalam pembelajaran matematika dan geometri pada anak usia dini. Hasil-hasil yang ditemukan dalam penelitian ini dapat menjadi

Fadhilah Nur Fitri, 2024

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN TWISTER MODIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KONSEP BENTUK GEOMETRI BAGI ANAK

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

acuan untuk penelitian selanjutnya yang lebih mendalam mengenai pengembangan alat pembelajaran atau pendekatan baru yang lebih efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

2. Manfaat Praktis:

- a. Siswa memiliki kesempatan untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam memahami konsep materi. Dengan penerapan *Twister* Geometri dalam pembelajaran, diharapkan siswa akan lebih mudah dalam memahami dan menguasai konsep-konsep bentuk geometri yang sering kali sulit untuk dipahami, terutama pada usia dini. Penggunaan alat yang menyenangkan dan interaktif ini dapat mempermudah siswa dalam mengenali berbagai bentuk geometri melalui pengalaman langsung, sehingga meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi.
- b. Selain menambah wawasan, *Twister* Geometri merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang memiliki kemampuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Penggunaan *Twister* Geometri sebagai alat pembelajaran memberikan pendekatan baru dalam pembelajaran yang tidak hanya menciptakan siswa lebih tertarik dan aktif, tetapi juga meningkatkan kualitas interaksi serta keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Selain itu, hal ini memberikan peluang bagi guru untuk menerapkan pendekatan yang lebih kreatif dan inovatif dalam mengajarkan materi geometri kepada siswa.
- c. Dapat memperoleh tambahan pengetahuan dan pengalaman baru untuk menggunakannya dalam mengembangkan metode pembelajaran matematika yang inovatif, menyenangkan, dan efektif. Penelitian ini memberikan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan dan menerapkan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan, khususnya dalam bidang matematika dan geometri. Melalui pengalaman yang diperoleh dari dalam dan diharapkan dari penelitian ini, pendidik dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, yang tidak hanya meningkatkan minat siswa untuk

Fadhilah Nur Fitri, 2024

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN TWISTER MODIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KONSEP BENTUK GEOMETRI BAGI ANAK

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

belajar, tetapi juga memperdalam pemahaman mereka terhadap materi matematika secara keseluruhan.