

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia antara 0-8 tahun atau disebut usia keemasan (*golden age*), yaitu masa ini merupakan masa kritis bagi anak yang apabila kebutuhan tumbuh kembangnya tidak dipenuhi dengan baik niscaya akan sangat berpengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak pada tahap selanjutnya berbagai aspek pertumbuhan dan perkembangan anak harus mendapatkan stimulus yang baik agar dapat berkembang secara optimal karena setiap aspek perkembangan saling berhubungan dan memiliki keterkaitan satu sama lain. Salah satu aspek perkembangan yang perlu mendapatkan stimulus dengan baik adalah aspek perkembangan kognitif anak (Muslihuddin2007 : 29).

Menurut Cavanagh (Muslihuddin & Agustin, 2008 : 11) kognitif merupakan bagian intelegensi yang merujuk pada penerimaan, penafsiran, pemikiran, pengingatan, pengkhayalan, pengambilan keputusan, dan penalaran dengan kemampuan kognitif inilah individu mampu memberikan respon terhadap kejadian yang terjadi secara internal dan eksternal.

Sejalan pendapat Witherington (Sujiono, dkk 2004 : 1.12) mengemukakan bahwa "kognitif adalah pikiran, kognitif (kecerdasan pikiran) melalui pikiran dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan masalah". Sedangkan perkembangan kognitif (perkembangan mental, adalah perkembangan pikiran.

Pikiran adalah bagian dari proses berpikir dari otak. Pikiran untuk mengenali, mengetahui dan memahami. Salah satu pembelajaran yang bertujuan untuk menstimulasi perkembangan aspek kognitif adalah pembelajaran matematika. Dalam pembelajaran matematika terdapat materi tentang pengenalan bentuk geometri. Pengenalan bentuk geometri merupakan salah satu standar isi pembelajaran matematika yang direkomendasikan oleh *National Council of Teacher of Mathematics* (NCTM). Lebih lanjut disebutkan bahwa pembelajaran untuk anak pra sekolah pada standar geometri bertujuan agar anak dapat menganalisa karakteristik dan sifat-sifat

bentuk geometri dua atau tiga dimensi dan mengembangkan argumentasi matematika mengenai hubungan-hubungan geometri (Sriningsih, 2008 : 56).

Pengenalan geometri masih merupakan kesulitan yang dihadapi bagi anak PAUD. Menurut Ruseffendi (Nirmala 2009 : 58) upaya pengkajian pembelajaran geometri dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satu caranya dengan menggunakan media pembelajaran yang beraneka ragam.

Berdasarkan observasi di laksanakan pada awal bulan Mei, kelompok B PAUD Nurul Iman dari 24 anak yang sudah dapat menyebutkan, membedakan dan menunjukkan bentuk segitiga, segi empat dan lingkaran hanya 14 anak, sedangkan yang lainnya masih kurang, hal ini disebabkan karena anak merasa kesulitan mengingat dan mengenal bentuk geometri, (mengenal dan membedakan lingkaran, segitiga, persegi panjang dan persegi empat). Model pembelajaran dalam pengenalan bentuk geometri, dilihat dari media yang digunakan dalam proses pembelajaran kognitif di PAUD ini menggunakan media yang masih terbatas dan kurang menarik sehingga anak sulit untuk memahaminya, selain itu guru juga hanya menggunakan metode ceramah yang membuat anak bosan dan tidak tertarik dalam mempelajari bentuk geometri. Berdasarkan kondisi tersebut, maka proses pembelajaran bentuk geometri yang sudah sering dilakukan di PAUD ini kurang dapat meningkatkan pemahaman anak mengenai konsep bentuk geometri. Oleh karena itu, pembelajaran mengenai bentuk geometri harus lebih menarik dan menyenangkan sehingga anak tidak merasa bosan.

Berdasarkan kenyataan di atas maka diperlukan suatu metode pembelajaran mengenal bentuk-bentuk geometri yang menyenangkan, mudah serta cepat dalam memahaminya juga agar anak merasa menikmati kegiatan pembelajaran tersebut, seolah-olah dia sedang bermain. Oleh karena itu peneliti merancang sebuah permainan yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri anak melalui permainan kantong ajaib. Kantong ajaib merupakan salah satu media permainan berbentuk sebuah tas yang terbuat dari kain , kemudian diberi tali untuk gantungan dan berisi

bentuk-bentuk geometri. Melalui permainan ini diharapkan dapat meningkatkan semangat dan minat anak dalam belajar mengenal bentuk-bentuk geometri.

Sedangkan keunggulan dari bermain kantong ajaib yaitu meningkatkan motivasi siswa dalam mengenal bentuk-bentuk geometri, meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal bentuk-bentuk geometri melatih daya pengamatan dan konsentrasi siswa, melatih indra peraba siswa dalam mengenal bentuk-bentuk geometri.

Untuk mengetahui sejauh mana anak PAUD Nurul Iman mampu mengenal bentuk geometri, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tindakan kelas dengan judul : “*Meningkatan Kemampuan Anak Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Kantong Ajaib*”

## **B. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang yang telah dikemukakan, awal permasalahan yang paling utama muncul yaitu rendahnya kemampuan dalam mengenal bentuk geometri maka peneliti akan memecahkan masalah tersebut melalui permainan kantong ajaib. Agar permasalahan lebih fokus, maka peneliti mencoba rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kondisi objektif kemampuan anak kelompok B di PAUD Nurul Iman dalam mengenal bentuk geometri.
2. Bagaimana pelaksanaan permainan kantong ajaib dalam pembelajaran bentuk geometri kelompok B di PAUD Nurul Iman?
3. Bagaimana tingkat pengenalan bentuk geometri setelah diterapkannya permainan kantong ajaib kelompok B di PAUD Nurul Iman?

## **C. Tujuan Penelitian**

1. Tujuan Umum

Tujuan umum dalam penelitian ini untuk memperoleh gambaran tentang upaya meningkatkan kemampuan anak mengenal bentuk geometri dengan permainan kantong ajaib di PAUD Nurul Iman.

2. Tujuan Khusus
  - a. Untuk mengetahui kondisi objektif kemampuan anak kelompok B di PAUD Nurul Iman mengenal bentuk geometri.
  - b. Untuk mengetahui pelaksanaan permainan kantong ajaib dalam rangka meningkatkan kemampuan pembelajaran mengenal bentuk geometri kelompok B di PAUD Nurul Iman.
  - c. Untuk mengetahui peningkatan pengenalan bentuk geometri anak melalui permainan kantong ajaib kelompok B di PAUD Nurul Iman.

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

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri kelompok B di PAUD Nurul Iman melalui permainan kantong ajaib.

##### 1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang cukup berarti sebagai masukan pengetahuan atau literatur ilmiah yang dapat dijadikan bahan kajian bagi para insan akademik yang sedang mempelajari ilmu pendidikan anak usia dini. Khususnya mengenai peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan kantong ajaib.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Bagi Peneliti

1. Mampu mengidentifikasi kondisi objektif kemampuan mengenal bentuk geometri di PAUD Nurul Iman.
2. Menambah wawasan mengenai permainan kantong ajaib.

###### b. Bagi Guru

1. Mengembangkan model pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa dapat mengenal bentuk geometri dengan baik.
  2. Meningkatkan minat untuk melakukan penelitian dalam upaya pengembangan profesionalisme guru.
- c. Bagi Siswa
1. Meningkatkan motivasi siswa dalam mengenal bentuk-bentuk geometri.
  2. Meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal bentuk-bentuk geometri
- d. Bagi Lembaga Pendidikan
- Hasil penelitian ini diharapkan member sumbangan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di lembaga penyelenggaraan pendidikan pada umumnya dan PAUD Nurul Iman pada khususnya.
- e. Bagi Peneliti Selanjutnya
- Dapat dijadikan bahan kajian lebih lanjut bagi peneliti selanjutnya mengenai hal yang sama secara lebih mendalam.

## **E. Struktur Organisasi**

Penulisan skripsi ini terdiri dari 5 bagian yaitu bab pertama menjelaskan tentang latar belakang masalah. Latar belakang masalah membahas tentang keadaan dan juga permasalahan yang terjadi di tempat penelitian. Teori-teori menyatakan tentang kemampuan mengenal bentuk geometri melalui media kantong ajaib.

Rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, penjelasan istilah dan sistematika penulisan.

