

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (2003) pada pasal I ayat (14) yang menyatakan bahwa

“Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam pendidikan lebih lanjut”.

Bredecamp (Masitoh, 2010) mengatakan bahwa pendidikan anak usia dini mencakup berbagai program yang melayani anak sejak lahir sampai dengan delapan tahun yang dirancang untuk meningkatkan perkembangan intelektual, social, emosi, bahasa dan fisik anak. Aspek perkembangan anak dapat diidentifikasi dan dipupuk melalui pendidikan yang tepat, diantaranya pada Taman Kanak-kanak sebagai salah satu tempat diselenggarakannya Pendidikan Anak Usia Dini.

Dalam hal ini perkembangan kognitif tidak kalah penting dalam keseluruhan aspek perkembangan anak usia dini yang secara potensial dimiliki setiap orang. Sujiono (2008) menyimpulkan bahwa perkembangan kognitif (perkembangan mental) adalah perkembangan dari pikiran. Pikiran merupakan bagian dari proses berpikirnya otak. Bagian tersebut digunakan untuk proses pengakuan, mencari sebab akibat, proses mengetahui dan memahami. Henmon (Sujiono, 2008) mengemukakan bahwa kognitif dan pengetahuan disebut intelegensi. Apabila kognitif tinggi maka intelegensi tinggi pula. beaty (Agustin dan Wahyudin 2010) mengemukakan bahwa

Anak mengembangkan kemampuan kognitifnya melalui kegiatan bermain dengan tiga cara, yaitu memanipulasi (meniru) apa yang terjadi dilakukan oleh orang dewasa atas objek yang ada disekitar anak, mastery, yaitu menguasai suatu aktifitas dengan mengulangi suatu kegiatan yang

tentunya menjadi kesenangan dan terakhir adalah meaning yaitu memberikan kebermaknaan pada diri anak sehingga menimbulkan motivasi bagi anak dalam melakukannya.

Dalam kurikulum (2004), bidang pengembangan kognitif bagi Taman Kanak-kanak dan Raudhatul Athfal dibagi menjadi sejumlah kompetensi dasar bagi anak dikelompok A usia 4-5 tahun dan bagi anak kelompok B usia 5-6 tahun, yang mana kompetensi dasar meliputi : anak dapat mengenal berbagai konsep sederhana, memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu bidang pengembangan yang penting bagi anak usia dini adalah anak dapat mengenal bentuk geometri. ( Sujiono, 2008)

Berdasarkan hasil pengamatan dan aktivitas pembelajaran dalam hal pengembangan kemampuan mengenal bentuk geometri di RA Al- Hidayah pada kenyataannya kurang optimal dalam menunjuk bentuk, menyebut bentuk dan membedakan bentuk. Hal ini disebabkan terbatasnya media, metode/teknik yang digunakan dan guru kurang bervariasi dalam menyediakan pembelajaran sehingga anak kurang semangat dan mudah bosan. Sementara yang dihadapi anak dalam kemampuan mengenal bentuk geometri pada menunjuk bentuk, menyebut bentuk dan membedakan bentuk. Padahal sumber dan bahan untuk dibentuk geometri ini sangatlah mudah disiapkan. Bisa dari kertas lipat berwarna, kertas majalah atau kalender yang sudah lewat tahunnya, maupun dari kertas lainnya, digunting menjadi bermacam- macam bentuk geometri diantaranya segitiga, lingkaran, bujursangkar atau persegi. Anak TK umumnya selalu bergerak, mempunyai rasa ingin tahu, senang bereksperimen dan menguji mengekspresikan diri secara kreatif, mempunyai imajinasi dan senang berbicara, metode akan lebih bermakna, jika lebih bervariasi lagi, atau kegiatan dilakukan dengan prinsip bermain sambil belajar sehingga lebih menggairahkan lagi bagi anak.

Berdasarkan kondisi tersebut setelah dilakukan diskusi dan refleksi awal, maka upaya pemecahan masalah dilakukan dengan menggunakan permainan puzzle.

Sudono (1995:54) mengemukakan bahwa

**Ai Rochaeti, 2014**

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI**

**MELALUI PERMAINAN PUZZLE DI RA AL - HIDAYA**

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

“Melalui kegiatan bermain menggunakan bentuk geometri memberikan kesempatan bagi anak untuk menyatakan sikapnya, minat dan masalah-masalah yang mereka hadapi, membicarakan tujuan dan aspirasinya, memperbincangkan kepercayaan, menyatakan apa yang mereka pikirkan, membagi perasaan apa yang mereka rasakan, menjelaskan apa saja yang mereka lakukan, memberikan kesempatan kepada anak untuk membandingkan, mengamati, mengklasifikasikan, menafsirkan, menganalisa, mengkritik membantu mereka menemukan berbagai asumsi serta memberikan kesempatan untuk berpikir atau mencipta”.

Sama halnya seperti yang dikemukakan Sriningsih (2008:97), yang menyatakan bahwa “permainan mencipta dari bentuk geometri dapat menstimulasikan perkembangan kreativitas dan imajinasi anak”.

Dengan bermain kotak warna-warni berbagai bentuk, anak akan belajar mengenai bentuk-bentuk yang saling cocok dan tidak cocok, mengenai struktur yang mantap dan tidak mantap, mengenai keseimbangan. Selain itu pada saat bermain bentuk geometri, fantasia atau imajinasi yang dimiliki anak dapat berkembang. Anak akan reflek menyampaikan hasil pemikirannya, baik dengan bentuk bahasa, motorik atau fisik, hasil kerja atau ciptaannya, sosial seperti bekerja sama dalam kelompok, emosional saat membagi dan menghargai hasil kerja, menemukan penyelesaian atas masalah yang dihadapinya, mendorong berpikir dengan logika, pemahaman mengenai konsep-konsep ruang ( seperti di atas, samping, bawah,tinggi, rendah, lebar, sempit, besar, kecil ), pengetahuan dan kemampuan matematik, serta seni ( Sudono, 1955:58).

Salah satu kegiatan pembelajaran dengan permainan puzzle dalam mengenal benyuk geometri di taman kanak-kanak untuk mengembangkan kemampuan anak sangatlah sesuai. Untuk itu agar kemampuan anak di kelompok B RA Al- Hidayah terealisasi secara optimal, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dalam aspek pengembangan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan puzzle.

Permainan puzzle adalah suatu permainan penataan potongan-potongan bentuk yang apabila tersusun secara benar akan menghasilkan suatu bentuk yang utuh. Dalam permainan ini, koordinasi mata, otak dan tangan sangat dibutuhkan. Anak akan lebih berkonsentrasi dan teliti dalam menyusun potongan-potongan puzzle agar tertata dengan benar. Adapun manfaat media puzzle dalam pembelajaran meningkatkan keterampilan kognitif, meningkatkan keterampilan motorik halus, melatih kemampuan nalar dan daya ingat, melatih kesabaran pengetahuan melalui puzzle dan meningkatkan keterampilan sosial.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penelitian memfokuskan pada **“Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Puzzle”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan masalah yang diuraikan pada latar belakang tersebut di atas, secara umum permasalahan pokok penelitian ini dirumuskan dalam pertanyaan, “Bagaimana meningkatkan kemampuan anak di RA Al-Hidayah dalam kegiatan bermain puzzle?”. Secara rinci dijabarkan dalam rumusan pertanyaan penelitian berikut :

1. Bagaimana kondisi objektif kemampuan mengenal bentuk geometri anak kelompok B di RA Al-Hidayah?
2. Bagaimana penerapan bermain puzzle dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak Raudhatul Athfal?
3. Bagaimana peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri setelah penerapan permainan puzzle?

## **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang peningkatan kemampuan anak mengenal bentuk geometri di RA Al-

Hidayah dalam kegiatan permainan puzzle. Tujuan umum tersebut dapat dijabarkan menjadi tujuan khusus sebagai berikut :

- a. Untuk mengetahui kondisi objektif kemampuan mengenal bentuk geometri anak kelompok B di RA Al-Hidayah
- b. Untuk mengetahui penerapan bermain puzzle dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak Raudhatul Athfal
- c. Untuk mengetahui tingkat kemampuan mengenal bentuk geometri dengan menggunakan penerapan permainan puzzle

## 2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat bagi beberapa pihak, diantaranya;

- a. Bagi guru, untuk meningkatkan pemahaman tentang pentingnya meningkatkan kemampuan anak sejak usia dini dalam kegiatan permainan puzzle dan menjadi masukan untuk memperbaiki proses pembelajaran dalam rangka meningkatkan kemampuan anak.
- b. Bagi anak, memberikan pengalaman dan wawasan baru pada anak dalam meningkatkan kemampuan melalui kegiatan permainan puzzle.
- c. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan yang berkaitan dengan peningkatan kemampuan anak TK dalam kegiatan permainan puzzle.

## D. Penjelasan Istilah

Untuk menghindari kesalahan penafsiran dalam pemakaian istilah-istilah yang berkaitan dengan judul penelitian ini, maka peneliti perlu memberikan penegasan dan pembatasan tentang istilah-istilah atau kalimat-kalimat yang terangkum dalam judul penelitian. Adapun istilah-istilah yang perlu mendapatkan penegasan dan pembatasan adalah sebagai berikut :

1. Kemampuan mengenal bentuk geometri adalah kemampuan seseorang untuk mampu menunjuk bentuk, menyebut bentuk dan membedakan bentuk. Sama halnya yang dikemukakan Sriningsih (2008:97), yang

menyatakan bahwa “permainan mencipta dari bentuk geometri dapat menstimulasikan perkembangan kreativitas dan imajinasi anak”.

2. Permainan puzzle adalah suatu permainan penataan potongan-potongan bentuk yang apabila tersusun secara benar akan menghasilkan suatu bentuk yang utuh. Dalam permainan ini koordinasi mata, otak dan tangan sangat dibutuhkan. Anak akan lebih berkonsentrasi dan teliti dalam menyusun potongan-potongan puzzle agar tertata dengan benar.

### **E. Struktur Organisasi Skripsi**

Penulisan skripsi ini terdiri dari lima bagian yang terdiri dari bab pertama menjelaskan tentang latar belakang masalah, latar belakang masalah membahas tentang keadaan dan juga permasalahan yang terjadi ditempat penelitian, teori-teori yang menyatakan tentang kemampuan anak dan permainan puzzle, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, penjelasan istilah dan struktur organisasi skripsi.

Bab kedua memaparkan tentang landasan teoritik mengenai konsep kemampuan anak dan perkembangan kognitif, pengertian kognitif dan pengertian mengenal bentuk geometri.

Bab ketiga berisi tentang penjabaran lebih rinci terkait metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu metode Penelitian Tindakan Kelas. Semua prosedur serta tahap-tahap penelitian mulai dari persiapan hingga penelitian berakhir. Cara pengambilan data, pengolahan data dan juga interpretasi data.

Bab keempat mendeskripsikan proses pelaksanaan penelitian, profil sekolah dan hasil temuan peneliti yang telah dilakukan. Selain itu merupakan bagian analisis pembahasan mengenai hasil temuan peneliti, dimana pada bab ini mencoba mengungkap bagaimana kemampuan anak setelah menggunakan permainan puzzle dalam kegiatan pembelajaran.

Bab kelima memaparkan penafsiran atau pemaknaan peneliti berupa kesimpulan terhadap semua hasil penelitian yang diperoleh dan rekomendasi yang berdasarkan pada hasil penelitian.

**Ai Rochaeti, 2014**

*MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI*

*MELALUI PERMAINAN PUZZLE DI RA AL - HIDAYA*

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