

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan bagi anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. Pendidikan bagi anak usia dini merupakan sebuah pendidikan yang dilakukan pada anak baru lahir sampai dengan 8 tahun. Maka dari itu, untuk meningkatkan perkembangan potensi yang dimiliki anak, sentuhan atau stimulasi sangat penting untuk diberikan karena semakin sering anak diberikan stimulasi maka semakin besar anak dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya. Sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan anak usia dini maka penyelenggaraan pendidikan bagi anak usia dini disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Upaya PAUD bukan hanya dari sisi pendidikan saja, tetapi termasuk upaya pemberian gizi dan kesehatan anak sehingga dalam pelaksanaan PAUD dilakukan secara terpadu dan komprehensif (Depdiknas, Panduan Mengajar di TK/RA,2002:5).

PAUD berfungsi membina, menumbuhkan dan mengembangkan seluruh potensi anak usia dini secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya. Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Peraturan Pemerintah Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 tahun 2009 menyatakan bahwa “Tujuan pendidikan taman kanak-kanak adalah membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi lingkup perkembangan nilai agama dan moral, fisik/motorik, kognitif, bahasa , serta sosial emosional dan kemandirian”.

Agar tugas perkembangan anak dapat berkembang secara optimal maka perkembangan dan pertumbuhan pada anak harus distimulasi dengan baik. Salah satu tugas perkembangan yang harus distimulasi adalah perkembangan kognitif dengan mengenalkan benda-benda yang ada di sekitar anak. Dalam pertumbuhannya, anak-anak tidak dapat dipisahkan dari benda-benda yang ada di sekitarnya. Sejak kecil mereka sudah mengenal benda-benda terdekatnya yang bentuk bendanya sama dengan bentuk geometri, misalnya koin, lemari, meja, buku, bola, atau benda lainnya yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari dan keperluan bermain (Mukhtar Latif, Zukhairina, Rita Zubaidah, & Muhammad Afandi, 2013: 3).

Kemampuan mengenal bentuk geometri adalah membangun konsep geometri pada anak-anak dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk dan menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar biasa seperti segiempat, lingkaran, segitiga. Selain itu, belajar konsep-konsep maupun belajar bahasa untuk mengungkapkan letak seperti di bawah, di atas, kiri, dan kanan meletakkan dasar awal memahami geometri. Contohnya pengenalan bentuk geometri, seperti lingkaran, segitiga, bujur sangkar, persegi panjang, kubus, balok dan silinder.

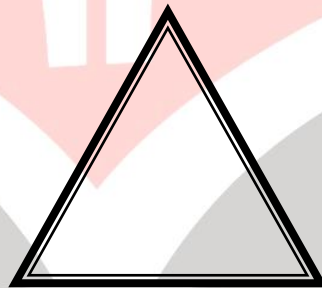
Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan ditemukan fenomena pada anak usia dini di TK Siliwangi Kota Serang yaitu rendahnya motivasi dan pemahaman siswa terhadap konsep bentuk geometri dan hal ini dapat dilihat dari rendahnya kemampuan anak untuk mengenal suatu bentuk geometri. Anak masih tertukar atau kebingungan pada saat menyebutkan salah satu bentuk geometri serta anak belum bisa membedakan antara bentuk-bentuk geometri, seperti:

1. Lingkaran



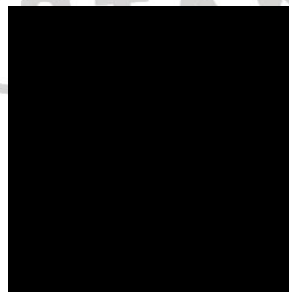
Gambar 1.1. Lingkaran

2. Segitiga



Gambar 1.2. Segitiga

3. Bujur Sangkar



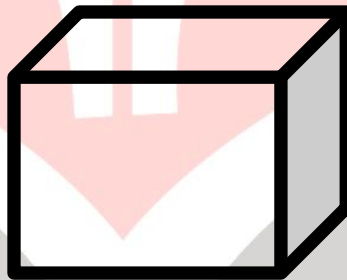
Gambar 1.3. Bujur Sangkar

4. Persegi Panjang



Gambar 1.4. Persegi Panjang

5. Kubus



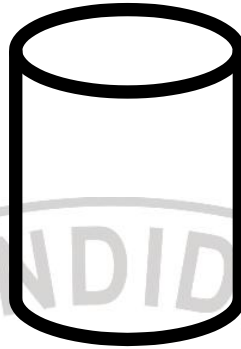
Gambar 1.5. Kubus

6. Balok, dan



Gambar 1.6. Balok

7. Silinder



Gambar 1.7. Silinder

Rendahnya motivasi dan pemahaman konsep bentuk geometri karena dalam hal ini guru kurang menarik dan kurang kreatif. Guru menjelaskan konsep bentuk pada anak hanya menggunakan media gambar dan belum menggunakan media yang sesuai, sehingga anak merasa lebih bosan dan tidak tertarik untuk belajar mengenal bentuk-bentuk geometri. Sehingga anak kesulitan mempelajari konsep geometri.

Maka dari itu peneliti terdorong untuk melakukan penelitian yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri melalui media membentuk lilin maian pada siswa PAUD di TK Siliwangi Kota Serang. Kendala dalam pembelajaran mengenal bentuk-bentuk geometri bukan saja terletak pada tingkat kemampuan anak, akan tetapi pada kurangnya media pembelajaran yang sesuai dan menarik untuk anak. Permainan edukatif adalah salah satu yang hal yang sangat penting bagi masa kanak-kanak. Tentu saja dengan menyadari konsep dasar dan petunjuk jenis-jenis permainan yang sesuai dengan kondisi anak dari segi umur, lingkungan dan sosial budaya tempat seorang anak berkembang dalam lingkungan kehidupannya. Dalam usaha untuk mencapai suatu pemahaman yang benar, maka guru membutuhkan media atau permainan dalam suatu pembelajaran.

Menurut Permendiknas No 58 Tahun 2009 kemampuan kognitif anak pada usia 5-6 tahun indikator kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri, yaitu :

1. Mengelompokkan bentuk-bentuk geometri (lingkaran, segitiga, bujur sangkar, kubus, balok, dan silinder)

2. Membedakan ciri-ciri bentuk geometri
3. Menyebutkan benda-benda yang berbentuk geometri.
4. Mencontoh bentuk-bentuk geometri
5. Menyebutkan benda-benda yang ada di kelas sesuai dengan bentuk geometri

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan media lilin mainan pada anak usia dini. Peneliti memilih judul “ Mengenal Bentuk Geometri Melalui Media Lilin Mainan Pada Anak Usia Dini di TK Kartika Siliwangi Kota Serang ”.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut, “Bagaimana meningkatkan pemahaman bentuk geometri melalui permainan konstruktif berupa media lilin mainan pada anak usia dini di TK Kartika Siliwangi Kota Serang”

C. MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN

1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk memperoleh data empiris tentang Mengenalkan bentuk geometri pada anak usia dini melalui media lilin mainan.

2. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman bentuk geometri melalui permainan konstruktif berupa media lilin mainan yang disebut plastisin atau playdogh pada anak usia dini di TK Kartika Siliwangi Kota Serang.

D. MANFAAT PENELITIAN

1. Manfaat Teoritis

- a. Memperluas wawasan bagi kajian Ilmu Pendidikan Anak Usia Dini yang nantinya dapat dijadikan sebagai rujukan dalam pengembangan penelitian yang akan datang.

- b. Menambah pengetahuan bagi peneliti, guru dan orang tua tentang bagaimana penggunaan permainan konstruktif dalam mengenalkan bentuk geometri pada anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

- a. Mempermudah hal yang akan dipelajari.
- b. Mempermudah pelaksanaan pembelajaran melalui metode permainan yang kreatif dan menyenangkan.
- c. Meningkatkan mutu TK melalui kemampuan dalam meningkatkan aspek perkembangan anak usia dini.
- d. Kemampuan anak usia dini dapat berkembang melalui berbagai macam permainan konstruktif dan menunjukkan peningkatan dalam aspek kognitif dan perkembangan motorik halus anak.

E. RUANG LINGKUP PENELITIAN

Kemampuan mengenal bentuk geometri adalah membangun konsep geometri pada anak-anak dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk dan menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar biasa seperti segiempat, lingkaran, segitiga. Namun pada kenyataannya ditemukan fenomena di salah satu TK di kota Serang bahwa anak belum mengenal dan memahami seperti apa bentuk geometri. Dan tidak jarang hal ini ditemukan disekolah lain dan merupakan kesulitan bagi guru untuk memperkenalkannya. Maka tujuan dari dilaksanakannya penelitian ini yaitu ingin mengetahui bagaimana proses mengenalkan bentuk geometri melalui permainan konstruktif berupa media lilin mainan. Dengan metode belajar sambil bermain dapat mempermudah proses pemahan anak terhadap bentuk geometri atau sebaliknya.

Adapun subjek pada penelitian ini yaitu siswa PAUD di TK Kartika Siliwangi Kota Serang dengan jumlah 10 siswa, 6 siswa laki – laki dan 4 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan pada akhir semester Genap (dua) bulan Maret sampai dengan April 2016. Sekolah yang digunakan peneliti sebagai tempat penelitian ini adalah TK Kartika Siliwangi Kota Serang. Dilakukannya penelitian ini di anggap penting karena bagi peneliti, pihak sekolah maupun orang tua dapat memperoleh pengetahuan baru mengenai metode belajar yang lebih menyenangkan untuk anak

agar lebih mudah memahami materi yang diberikan dalam hal ini yaitu bentuk geometri. Melalui media lilin ini peneliti ingin mengetahui proses pemahaman anak terhadap bentuk-bentuk geometri serta dapat membantu proses pembelajaran.

Proses pelaksanaan penelitian ini menggunakan metode PTK yaitu dimanadiawali dengan perencanaan, yaitu sebuah persiapan tentang hal apa saja yang dibutuhkan dalam proses penelitian. Kemudian berikutnya adalah tindakan, apabila perencanaan sudah siap dan tersedia dengan baik, selanjutnya peneliti melakukan proses penelitian ke tingkat penyajian informasi serta praktek dan penilaian yang merupakan proses pengumpulan data awal (pra siklus). Selanjutnya akan dilakukan observasi dengan cara mengamati sebuah proses tindakan yang sedang dan telah dilakukan, untuk diolah menjadi sebuah asumsi awal yang nantinya akan dilanjutkan dengan proses refleksi. Refleksi yang dimaksud dalam hal ini adalah, mengkaji serta mendalami lebih jauh hasil pengumpulan hasil tindakan dan observasi dari sebuah evaluasi. semua proses pelaksanaan penelitian tersebut dilaksanakan dalam kelas ketika proses belajar mengajar sedang berlangsung.

F. DEFINISI OPERASIONAL

1. Bentuk Geometri

Menurut Sherly Yoona (2013) adalah bentuk-bentuk tertentu yang terukur dan dapat didefinisikan (berdasar nama dan ciri), misalnya: bujur sangkar, persegi panjang, bola, limas, dan lingkaran.

2. Lilin Mainan/ *playdough*

Lilin plastisin/*playdough* adalah sebuah lilin mainan yang terbuat dari bahan kimia dan berbentuk lunak dengan berbagai warna menarik yang dapat dibentuk sesuai keinginan.