

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak adalah anugerah dari Yang Maha Kuasa sehingga setiap orang yang dikaruniai seorang anak wajib untuk mengasahi, membimbing, memberikan pendidikan yang terbaik serta mengupayakan kesejahteraannya sesuai dengan kemampuan yang dimiliki orangtuanya, karena anak juga adalah masa depan keluarga. Pendidikan anak usia dini sangatlah penting dilakukan sebagai upaya untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang yang lebih lanjut. Usia dini merupakan usia *Golden Age* (keemasan) yang terjadi sekali selama kehidupan seorang manusia. Froebel (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 pentinglah diselenggarakan pendidikan bagi anak usia dini.

Pendidikan anak usia dini (PAUD), pada hakekatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan kepribadian anak, oleh karena itu lembaga pendidikan anak usia dini perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang meliputi kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik dan motorik. Pendidikan anak usia dini memiliki peran yang sangat penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan mereka memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Biechler dan Snowman (Soemiarti 2003:19) menekankan anak usia dini ini kepada anak usia 2,5 tahun sampai usia 6 tahun. Sementara istilah anak usia dini di Indonesia ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun.

Lebih lanjut pasal 1 ayat 14 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003:1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan :

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan 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 memasuki pendidikan lebih lanjut.

Sementara pada pasal 28 tentang Pendidikan Anak Usia Dini dinyatakan bahwa “(1) Pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar, (2) Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur formasi seperti, TK, RA, atau bentuk lain yang sederajat, (4) Pendidikan anak usia dini jalur pendidikan informal seperti, kelompok bermain dan TPA, (5) Pendidikan anak usia dini jalur pendidikan informal, pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan, dan (6) Ketentuan mengenai pendidikan anak usia dini sebagaimana yang di maksud dalam ayat (1). Ayat (2), ayat (3), ayat (4) diatur lebih lanjut dengan peraturan pemerintah. Dalam dokumen Kurikulum Berbasis Kompetensi (2004) ditegaskan bahwa pendidikan bagi anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan keterampilan pada anak.

Ada beberapa aspek dalam pengembangan di TK yaitu bidang pengembangan pembiasaan, bidang pengembangan dasar yang meliputi : berbahasa, kognitif, fisik motorik, seni. Salah satu aspek dalam pengembangan kognitif dapat dikembangkan melalui kegiatan pembelajaran matematika. Hal ini dijelaskan oleh Muslihudin 2007 (Apriliana 2011:1) bahwa salah satu aspek perkembangan yang perlu mendapatkan stimulus dengan baik adalah perkembangan kognitif anak. Aspek kognitif dapat distimulasi dengan cara belajar sambil bermain salah satunya dengan pembelajaran matematika. Selain itu matematika sangat berperan penting dalam menumbuhkan kemampuan berfikir logis dan sistematis dan matematikapun berperan penting untuk mengembangkan potensi intelektual seseorang. Hal ini diperjelas lagi oleh Reys, et.al. yang menjelaskan bahwa “*Matematics is a study of patterns and relationships,*

matematics is a way of thinking, matematics in an art, matematics is a language, amtematics is tool” (Sriningsih 2008). Berdasarkan pemaparan tersebut bahwa kegiatan matematika untuk anak usia dini merupakan aktivitas yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kemampuan berfikir, mendorong anak untuk mengembangkan berbagai potensi intelektual yang dimilikinya serta dapat dijadikan sebagai sarana untuk menumbuhkan berbagai sikap dan perilaku positif dalam rangka meletakkan dasar-dasar kepribadian sedini mungkin serta sikap kritis, ulet, mandiri, ilmiah, dan rasional. Matematika bagi anak usia dini merupakan salah satu cara bagi anak untuk memahami dunia dan pengalaman-pengalaman yang dilakukan serta upaya memecahkan berbagai permasalahan yang ditemui setiap

Pembelajaran matematika adalah salah satu pembelajaran yang penting dikenalkan pada anak dalam kehidupan, maka sebaiknya pembelajaran matematika dikenalkan pada anak sedini mungkin. Seperti yang dikemukakan oleh Lorton (2000) dalam Wargo (2004:19) bahwa pemahaman konsep matematika pada anak sangat penting dilakukan sedini mungkin karena sebagai bekal bagi anak dalam memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Adapun menurut Roshita (2006:1) pengenalan konsep matematika sejak batita diyakini akan membantu memperkuat intelektualitas anak di bangku sekolah.

Pada pembelajaran matematika terdapat materi tentang pengenalan bentuk-bentuk geometri, yang merupakan salah satu standar isi pembelajaran matematika yang direkomendasikan oleh *National Council Of The Teacher Of Matematics* (NCTM). Pembelajaran geometri merupakan hal yang penting bagi anak karena anak dapat menganalisa karakteristik dan sifat-sifat bentuk geometri dua atau tiga dimensi dalam mengembangkan argumentasi matematika mengenai hubungan-hubungan geometri (Sriningsih, 2008:56). Adapun manfaat lain dalam pembelajaran geometri adalah anak memperoleh rasa percaya diri mengenai kemampuan matematikanya, menjadi pemecah masalah yang baik, dapat berkomunikasi secara matematik, dan dapat bernalar secara matematik (Bobango, 1992) dalam Widiryanto (2012:1).

Menurut NCTM (2000) membangun konsep geometri pada anak dimulai dengan mengidentifikasi bentuk, menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar biasa seperti : lingkaran, persegi, segitiga, persegi panjang, belah ketupat, trapesium, dan jajar genjang. Seperti yang di paparkan dalam Permen 58 tahun 2009 dalam aspek kognitif yang menyebutkan anak dapat mengenal bentuk geometri yang masuk dalam indikator yaitu “anak mampu menyebutkan bentuk-bentuk geometri dan anak mampu mengelompokkan bentuk-bentuk geometri dan di sesuaikan dengan usia anak”. Dipaparkan kembali oleh Depdiknas (2002:28) menyebutkan bahwa indikator kemampuan anak usia 2-3 tahun harus menguasai 2 buah bentuk geometri yaitu lingkaran dan bujur sangkar, untuk anak usia 3-4 tahun harus menguasai 4 buah bentuk geometri yaitu lingkaran, persegi panjang, bujur sangkar, dan lingkaran, sementara anak usia 5-6 tahun anak harus menguasai 7 buah bentuk geometri yaitu , persegi, segitiga, persegi panjang, belah ketupat, trapesium, dan jajar genjang.

Permasalahan tentang pengenalan bentuk geometri juga ditemukan di TK Satu Atap Sukakarya 2 Kota Sukabumi. Berdasarkan pengamatan awal pada kelompok A (usia 3-4 tahun) tahun ajaran 2013-2014, ditemukan bahwa dalam kemampuan pengenalan bentuk geometri masih dikategorikan sangat rendah, hal ini terlihat kebanyakan anak belum bisa menyebutkan bentuk-bentuk geometri, dari jumlah keseluruhan murid yang berjumlah 15 anak, hanya ada dua anak yang sudah menyebutkan bentuk-bentuk geometri dan itupun hanya mengetahui bentuk persegi dan lingkaran, selain itu anak masih merasa bingung ketika diminta oleh gurunya untuk menunjukkan bentuk geometri yang sudah diperintahkan oleh gurunya, dan ketika anak diperintahkan untuk mengelompokkan beberapa bentuk geometri yang sama anak masih merasa kesulitan dalam memilih bentuk geometri yang sama.

Dalam usaha untuk mencapai suatu pemahaman yang benar, maka guru membutuhkan media dalam pembelajaran matematika khususnya pembelajaran geometri tentang pengenalan bentuk geometri, seperti yang dikatakan (Sabrinah 2006:127) dalam Mukhlis (2011:64) pada dasarnya konsep geometri bersifat abstrak akan tetapi konsep-konsep geometri dapat diwujudkan dengan cara benda

kongkrit. Bentuk-bentuk geometri dapat diamati secara langsung oleh anak saat pembelajaran berlangsung sehingga menjadikan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan akan berdampak pada peningkatan pengenalan terhadap konsep-konsep bentuk geometri.

Pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan dengan konsep “*belajar sambil bermain*” atau “*bermain sambil belajar*”. Dalam konsep tersebut guru dapat melakukannya dengan cara penggunaan alat peraga atau disebut juga alat permainan edukatif yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan perkembangan anak dalam melaksanakan fungsi perkembangannya. Permainan edukatif ini bertujuan untuk memudahkan anak dalam mengingat konsep-konsep yang akan dipelajari anak tanpa perlu bimbingan sehingga memungkinkan anak belajar secara mandiri (Adityasari 2013:9).

Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) mengatakan alat permainan edukatif sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau prasarana untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak. Sementara Mayke Sugianto, T (1995) dalam (Eliyawati 2005:62), mengatakan bahwa alat permainan edukatif sengaja di rancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Selain itu alat permainan edukatif ini dirancang bertujuan untuk meningkatkan perkembangan fisik (motorik halus dan motorik kasar), emosi, sosial, bahasa, moral dan kognitif.

Lotto Bentuk dan Warna adalah alat permainan edukatif yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar, papan lotto ini dapat dibuat dari bahan triplek maupun duplek yang berukuran +/- 25cm X 28cm, yang memiliki beberapa jenis kepingan-kepingan yang berbentuk geometri seperti lingkaran, persegi panjang, segitiga dan persegi dengan warna yang berbeda, selain itu pada papan lottonya terdapat beberapa barisan bentuk geometri secara acak. Papan lotto ini dirancang untuk melatih motorik halus dan dapat mengembangkan aspek kognitif anak, karena alat ini dapat digunakan anak untuk melatih daya nalarnya. Lotto bentuk dan warna adalah alat permainan yang dirancang untuk mengenalkan bentuk-bentuk geometri dan mengenalkan warna pada anak yang dapat mengembangkan

daya konsentrasi dan daya pengamatan anak (Eliyawati, 2005:76). Selain lotto bentuk dan warna, papan lotto ini sangat bervariatif dan memiliki beberapa jenis lotto diantaranya lotto angka, lotto huruf, lotto buah dan lotto warna, seperti yang dilakukan oleh Susanti (2012) dalam penelitiannya bahwa papan lotto dapat berpengaruh terhadap pembelajaran matematika salah satunya mengenalkan angka pada anak dengan penggunaan lotto angka, dimana susanti melakukan pengenalan angka pada anak dengan cara membuat sebuah titik pada setiap kepingan-kepingan dengan dengan jumlah titik yang berbeda-beda, selanjutnya anak diminta untuk menghitung jumlah titik pada kepingan tersebut lalu anak diminta untuk mengurutkan kepingan tersebut sesuai jumlah titik dari yang sedikit sampai jumlah titik yang terbanyak. Dari hasil penelitian tersebut susanti mengatakan bahwa ketika anak-anak mengenal angka melalui papan angka, anak mengalami perubahan, dimana anak lebih mudah untuk mengingatnya. Dalam hal ini juga peneliti ingin mencoba mengenalkan bentuk-bentuk geometri melalui penggunaan lotto bentuk dan warna, dan peneliti berharap dengan penggunaan alat permainan lotto bentuk dan warna dapat meningkatkan pengenalan bentuk-bentuk geometri pada anak-anak di TK Satu Atap Sukakarya 2

Berdasarkan uraian di atas maka penulis mencoba melakukan penelitian tindak kelas dengan judul :

“Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Bentuk-Bentuk Geometri Melalui Penggunaan Lotto Bentuk dan Warna”

B. Rumusan Masalah

Secara umum masalah dalam penelitian ini di tuangkan dalam pertanyaan sebagai berikut :

Bagaimana upaya meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri pada anak TK Satu Atap Sukakarya 2 melalui penggunaan Lotto Bentuk dan Warna?.

Adapun secara khusus masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana kondisi awal kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri sebelum penerapan Lotto Bentuk dan Warna pada kelompok

A di TK Satu Atap Sukakarya 2 Kec. Warudoyong Kota Sukabumi Tahun 2013-2014?

2. Bagaimana pelaksanaan penggunaan Lotto Bentuk dan Warna dalam mengenalkan bentuk-bentuk geometri pada kelompok A di TK Satu Atap Sukakarya 2 Kec. Warudoyong Kota Sukabumi Tahun 2013-2014?
3. Bagaimana Peningkatan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri setelah penerapan Lotto Bentuk dan Warna pada kelompok A di TK Satu Atap Sukakarya 2 Kec. Warudoyong Kota Sukabumi Tahun 2013-2014?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui kondisi awal anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri anak usia dini sebelum penerapan Lotto Bentuk dan Warna pada kelompok A di TK Satu Atap Sukakarya 2 Kec. Warudoyong Kota Sukabumi Tahun 2013-2014.
2. Untuk mengetahui langkah penggunaan Lotto Bentuk dan Warna pada kelompok A di TK Satu Atap Sukakarya 2 Kec. Warudoyong Kota Sukabumi Tahun 2013-2014.
3. Untuk mengetahui Peningkatan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri setelah penerapan Lotto Bentuk dan Warna pada kelompok A di TK Satu Atap Sukakarya 2 Kec. Warudoyong Kota Sukabumi Tahun 2013-2014.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang terkait, baik secara langsung ataupun tidak langsung bagi perkembangan ilmu pengetahuan, peningkatan mutu pendidikan dan untuk penelitian-penelitian lebih lanjut. Secara spesifik manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Sebagai bahan masukan teori model pembelajaran untuk menambah informasi dan memberikan sumabangan keilmuan dalam meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri melalui Alat Permainan Lotto Bentuk dan Warna.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Anak

1. Memudahkan anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri
2. Memberikan motivasi pada anak agar mau mengikuti pembelajaran
3. Melatih anak agar lebih berfikir kreatif
4. Mengembangkan daya konsentrasi anak

b. Bagi Guru

1. Menambah pengetahuan tentang berbagai cara atau media dalam mengajarkan bentuk-bentuk geometri pada anak usia dini
2. Dapat memberi ide untuk meningkatkan pembelajaran matematika khususnya dalam bentuk-bentuk geometri pada anak usia dini

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka memperbaiki dan meningkatkan kegiatan belajar mengajar yang selanjutnya dapat meningkatkan mutu sekolah.

d. Bagi Peneliti

Menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman sebagai calon guru dimasa yang akan datang.