

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Usia dini pada anak merupakan usia yang sangat penting bagi tumbuh kembang anak, pada masa tersebut anak memiliki kemampuan daya tangkap dan rasa penasaran yang tinggi. Oleh sebab itu, anak usia dini memerlukan bimbingan yang baik bagi pertumbuhan anak. Menurut Pasal 1 ayat 14 Undang-undang SISDIKNAS No.20 tahun 2003 mendefinisikan Pendidikan Anak Usia Dini merupakan kegiatan pembinaan anak sejak usia dini yang dilakukan melalui pemberian dorongan pendidikan untuk membantu tumbuh kembang jasmani dan rohani supaya anak bersiap untuk memasuki jenjang pendidikan dasar dan selanjutnya. Usia dini pada anak dapat dikatakan sebagai usia emas karena pada saat itu anak membutuhkan pendidikan yang tepat dan mendapatkan kesiapan belajar yang baik. Menurut *National Association for the Education of Young Children*. Siti Aisyah (2008) anak usia dini merupakan anak yang memiliki umur maksimal delapan tahun, yang diikutsertakan pada program pendidikan di Taman Penitipan Anak, pendidikan prasekolah, baik swasta maupun negeri, Pendidikan Anak Usia Dini, Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar. Sementara itu, UNESCO mendukung untuk memisahkan tingkat pengajaran ke dalam tujuh tingkat, dan pendidikan anak usia dini termasuk dalam tingkat atau prasekolah, khusus untuk anak berusia tiga hingga lima tahun.

Perspektif kemajuan kognitif pada usia dini memiliki sejumlah stimulasi formatif, diantaranya adalah peningkatan penyajian konsep bentuk geometris. Dalam mempelajari bentuk geometri memiliki pembelajaran seputar konsep penting dari berbagai bentuk tingkat seperti bangun datar, segi tiga, segi empat, dan lingkaran. Mengenali konsep bentuk geometris sangatlah penting karena dalam perkembangannya anak tidak dapat dipisahkan dari benda-benda di sekitarnya. Sejak kecil mereka sudah bisa mengenal benda-benda yang bentuknya sama dengan bentuk geometris, seperti uang logam, bola, kardus, buku, atau benda lain yang digunakan untuk bermain setiap hari. Bentuk geometri erat kaitannya dengan matematika dan berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Untuk itu, guru harus memberikan arahan yang tepat kepada anak usia dini agar dapat memahami benda-

benda yang ada disekitarnya adalah benda yang memiliki kesamaan dengan bentuk geometri.

Kemampuan yang dimiliki anak usia dini dalam mengenal bentuk geometri dimulai saat anak mengenali bentuk geometris (persegi panjang, segitiga, dan lingkaran), menentukan dan mengetahui nama bentuk geometris, memahami bentuk geometris yang meliputi kemampuan dalam memberikan contoh bentuk bangun ruang yang sama dengan bentuk geometris, kemampuan menggambarkan setiap bentuk, menerapkan bentuk-bentuk geometris dalam kehidupan, menggabungkan kemampuan untuk menggambar bentuk-bentuk geometris, menyusun beberapa bentuk geometris menjadi sebuah benda, dan dapat menjelaskan tentang benda-benda yang telah dibuat dari berbagai bentuk geometri.

Permainan dalam rangka meningkatkan kapasitas anak harus menyertakan sebuah media yang nyata. Dalam aktivitas nyata dapat membantu anak untuk mengenal, memahami, menggambarkan, menjelaskan dan mengidentifikasi benda di sekitar mereka dalam bentuk geometris. Pada penelitian ini akan menggunakan puzzle geometri sebagai instrumen permainan dalam pembelajaran mengenali bentuk geometris. Puzzle geometri menyerupai sebuah kepingan-kepingan berbentuk geometris (persegi, persegi panjang, lingkaran, segitiga dan segilima). Diharapkan bermain puzzle geometri memberi dampak pada kemampuan mengenali bentuk geometris untuk anak usia dini.

Melalui permainan puzzle, anak memiliki banyak kesempatan untuk belajar, misalnya bermain puzzle bersama dapat mempererat hubungan orang tua dan anak, guru dan murid, anak dan teman-temannya. Puzzle dapat memberikan tantangan sendiri bagi anak ketika mereka dalam keadaan bingung, kemudian mereka akan mencoba untuk bertanya kepada guru atau orang tua mereka. Guru dapat memberikan semangat kepada anak-anak untuk tidak berkecil hati atau pantang menyerah. Semangat yang diperoleh anak dapat menumbuhkan rasa percaya diri dan mampu menyelesaikan permainan puzzle. Yulianti (Nidho Fuadiyah, 2012) mengatakan manfaat bermain puzzle adalah: 1. Mengasah otak, kecerdasan anak akan dilatih karena permainan puzzle yang melatih sel-sel otak untuk memecahkan suatu masalah; 2. Melatih koordinasi mata dan tangan karena anak harus mencocokkan keping-keping puzzle serta menyusun untuk menjadi suatu gambar

yang utuh; 3. Melatih penalaran, permainan puzzle yang menyerupai kerangka manusia akan melatih pemikiran anak karena anak akan menyimpulkan di mana letak kepala, tangan, kaki, dan lain-lain sesuai dengan logika anak; 4. Mengasah kesabaran, dengan aktivitas bermain puzzle, kesabaran akan terlatih karena saat bermain teka-teki dibutuhkan kesabaran untuk memahami masalah; 5. Memberi pengetahuan, permainan menggunakan puzzle memberi informasi kepada anak dalam mengenali warna dan bentuk, khususnya bentuk geometris.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perkembangan kognitif pada anak usia dini sebelum diterapkan permainan puzzle bentuk geometri?
2. Bagaimana perkembangan kognitif pada anak usia dini sesudah diterapkan permainan puzzle bentuk geometri?
3. Bagaimana peningkatan perkembangan kognitif pada anak usia dini sesudah diterapkan permainan puzzle bentuk geometri?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan diatas dapat dikemukakan tujuan yang ingin dicapai untuk mengetahui :

1. Untuk mengetahui perkembangan kognitif pada anak usia dini sebelum diterapkan permainan puzzle bentuk geometri.
2. Untuk mengetahui perkembangan kognitif pada anak usia dini sesudah diterapkan permainan puzzle bentuk geometri.
3. Untuk mengetahui seberapa peningkatan perkembangan kemampuan kognitif pada anak usia dini sesudah diterapkan permainan puzzle bentuk geometri.

1.4 Manfaat Penelitian

Dalam hal ini peneliti berharap dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait sehingga hasilnya dapat menjadikan kualitas pendidikan yang lebih baik.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ialah untuk menambah pengetahuan mengenai permainan puzzle bentuk geometri terhadap perkembangan kognitif untuk anak usia dini

2. Bagi Anak

Dengan hasil penelitian ini memberikan manfaat kepada anak sebagai sasaran utama dapat memberikan keluasan kepada anak untuk memperoleh pembelajaran yang menyenangkan melalui bermain

3. Bagi Orang Tua

Orang tua akan belajar dengan ilmu yang baru dan dapat menstimulasi anaknya dengan mengembangkan kognitif melalui permainan puzzle bentuk geometri.

4. Bagi Peneliti

Dengan pelaksanaan penelitian ini semoga dapat menambah wawasan dan menjadi sumber referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti hal yang sama, memberikan tolak ukur dan pandangan untuk peneliti selanjutnya.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi memiliki lima bab. Bab I merupakan pendahuluan, terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat, dan struktur organisasi skripsi. Bab II berupa kajian pustaka yang berisi pemikiran tentang teori yang terkait dengan penelitian. Bab III adalah metode tentang strategi yang digunakan untuk penelitian, yang terdiri dari rencana, sampel dan populasi, definisi operasional variabel, prosedur pengumpulan informasi, kisi-kisi instrumen, uji legitimasi dan reliabilitas instrumen, dan analisis data. Bab IV adalah pembahasan pengolahan data, penyusunan dan analisis data serta membahas tentang penelitian. Bab V merupakan kesimpulan dari penelitian yang dilakukan, mencakup penjelasan tentang kesimpulan dan saran dari hasil penelitian.