

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan yang penting dalam proses tumbuh kembang anak. Pendidikan anak usia dini memiliki peran yang sangat menentukan. Pada usia ini berbagai pertumbuhan dan perkembangan awal dan berkelanjutan, seperti perkembangan fisiologis, bahasa, motorik dan kognitif. Perkembangan ini akan menjadi dasar bagi perkembangan anak selanjutnya. Oleh karena itu, pengembangan awal ini akan menjadi faktor penentu untuk perkembangan masa depan (Rustiyanti, 2014).

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi “Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar.” Selanjutnya pada Bab I Pasal 1 Ayat 14 ditegaskan 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 memasuki pendidikan lebih lanjut (Sujiono, 2013:6). Pendidikan anak usia dini merupakan upaya untuk merangsang, membimbing, memelihara dan memberikan kegiatan belajar yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. Pendidikan anak usia dini merupakan upaya untuk merangsang, membimbing, memelihara dan memberikan kegiatan belajar yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak.

Saat ini, PAUD mendapat perhatian lebih dari pemerintah, terbukti dengan berdirinya banyak lembaga PAUD di pedesaan atau perkotaan. Selain itu, diakui sepenuhnya bahwa sebagian besar perkembangan anak terjadi pada usia muda (Wahyuni, 2020:28).

Optimalisasi seluruh aspek perkembangan yang dimiliki oleh setiap anak, dapat diasah melalui pendidikan yang tepat yaitu melalui jenjang Pendidikan Anak Usia Dini. Dunia Pendidikan Anak Usia Dini, beberapa aspek perkembangan yang harus dikembangkan secara optimal. Berikut beberapa aspek perkembangan anak usia dini yaitu : perkembangan Nilai Agama dan Moral, perkembangan Fisik Motorik, perkembangan kognitif, perkembangan sosial emosional, perkembangan bahasa, dan perkembangan seni (Tita, 2021:2). Aspek perkembangan tersebut tidak berkembang secara sendiri melainkan terintegrasi dan saling terjalin satu sama lain. Dari berbagai macam aspek perkembangan diatas salah satu aspek perkembangan anak usia dini khususnya bidang perkembangan kognitif.

Menurut Ahmad Susanto (2012:47) dalam Nur Hidayati (2015:4) kognitif merupakan suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu peristiwa yang berhubungan dengan tingkat kecerdasan seseorang dengan berbagai minat terutama kepada ide-ide.

Pemahaman konsep geometri diawali dengan pengenalan bentuk geometri dan bangun datar. Bermain dengan bentuk geometri membantu anak memahami dan mendeskripsikan benda-benda di sekitarnya. Dengan memahami geometri, anak-anak dapat berpikir logis tentang matematika. Dalam pengenalan bentuk geometri sarana yang digunakan oleh guru membosankan anak karena tidak bervariasi, oleh karena itu pengenalan bentuk geometri kepada anak dapat dilakukan melalui beberapa kegiatan, salah satunya dalam geometri nyata yaitu melalui permainan papan putar. Oleh karena itu, penyaji melatih anak-anak melalui kegiatan, salah satunya dapat dilakukan dalam pengenalan geometri yaitu melalui kegiatan permainan. (Hazfiah, 2020:3)

Media papan putar dapat membuat siswa tetap fokus pada proses belajar karena siswa mendapatkan materi pelajaran dengan cara yang berbeda sesuatu yang baru, yang belum pernah mereka terima sebelumnya dari seorang guru kelas. sehingga Pembelajaran melalui penggunaan media papan putar dapat membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, karena

siswa yang berperan langsung dalam penggunaan media papan putar. Jika siswa aktif, berpengaruh pada hasil belajar (Riska, 2018:4).

Tujuan pembelajaran dasar-dasar geometri di TK adalah untuk membantu anak-anak menjadi lebih sensitif dalam belajar perbedaan dan kesamaan bentuk dalam lingkungannya dan dapat membedakan satu dengan yang lain lainnya. Anak-anak dapat belajar beberapa bentuk geometri dasar dimana dapat ditampilkan berdasarkan apa yang ada di lingkungannya (misalnya: saya meletakkan buku diatas meja persegi panjang) (Dewi, Pudjawan, Sudatha, 2014:2).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada bulan Januari 2022 terhadap kegiatan pembelajaran di TK An-Najat ditinjau dari perkembangan bentuk geometri, bahwasanya kemampuan perkembangan kognitif anak mulai berkembang, akan tetapi dalam perkembangan kognitif mengenal bentuk geometri perkembangannya masih kurang, anak hanya mengetahui bentuk lingkaran saja. Anak masih kebingungan dalam menyebutkan bentuk geometri seperti segitiga, persegi dan persegi panjang, oleh karena itu perkembangan mengenal bentuk geometri harus dikembangkan lagi. Pada saat proses pembelajaran berlangsung guru masih menerapkan metode ceramah, serta kurangnya media yang digunakan pada proses pembelajaran. Media yang digunakan guru kurang menarik bahwasannya media hanya sebuah kertas saja dan menggambar di papan tulis. Siswa masih mengalami kesulitan dikarenakan pembelajaran yang terlalu monoton, yaitu guru hanya memberikan metode pemberian tugas. Pembelajaran yang demikian kaku membuat anak tidak bisa terlibat langsung dalam proses menemukan pengetahuannya sendiri.

Penelitian ini juga didukung dari penelitian sebelumnya, yang dilakukan oleh peneliti yang bernama Riska (2018) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar . berdasarkan hasil penelitian bahwa penggunaan media permainan papan putar berpengaruh terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada siswa kelas IV SD Negeri Romanglasa Kabupaten Gowa. Keadaan ini dapat dilihat dari hasil tes yang menunjukkan bahwa posttest yang diberi perlakuan melalui media papan putar mendapat

nilai rata-rata lebih tinggi yaitu 76,1 dibanding dengan post tes yang tidak menerima perlakuan pembelajaran media yaitu 52,5. Artinya ada pengaruh penggunaan media papan putar terhadap hasil belajar anak.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di lapangan maka penulis merasa terdorong untuk melakukan penelitian deskriptif tentang "Penggunaan Media Permainan Papan Putar Terhadap Kemampuan Kognitif Mengenal Bentuk Geometri di TK An-Najat Cilegon"

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, terdapat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan media permainan papan putar untuk mengenal bentuk geometri?
2. Bagaimana hasil pembelajaran siswa dengan menggunakan permainan papan putar untuk mengenal bentuk geometri?

C. Tujuan Penelitian

Dengan mengacu pada rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk :

1. Mendeskripsikan proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan media permainan papan putar untuk mengenal bentuk geometri
2. Mendeskripsikan hasil pembelajaran siswa dengan menggunakan media permainan papan putar untuk mengenal bentuk geometri

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat mendapatkan manfaat sebagai berikut:

- a. Manfaat Teoritis

Manfaat secara teoritis dalam pengamatan ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan untuk meningkatkan kemampuan pengenalan

bentuk geometri pada anak dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang akan diberikan pada anak di Tk An-Najat khususnya dalam mengembangkan kemampuan kognitif melalui media yang menarik sehingga anak tidak bosan dalam belajar.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa/siswi

- a) Membantu anak-anak mengenali, menemukan, dan memahami konsep-konsep yang sulit, terutama mengenai konsep geometri.
- b) Memberikan motivasi kepada siswa, sehingga meningkatkan Antusiasme anak-anak untuk mengenal dan memahami bentuk geometri

2. Bagi Sekolah

- a) Kegiatan pembelajaran pengenalan bentuk geometris melalui media pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.
- b) Sekolah dapat mengembangkan permainan papan putar yang menarik minat anak-anak.

3. Bagi Guru

- a) Membangkitkan kreativitas mengajar dalam pelaksanaan dan menciptakan inovasi dalam kegiatan pembelajaran.
- b) Guru dapat mengenalkan bentuk geometris dengan menggunakan media papan putar dalam pembelajaran.

4. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menyajikan informasi bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan media pembelajaran agar lebih menarik lagi.

E. Definisi Operasional

1. Media Papan Putar

Media papan putar adalah media sederhana yang memperhatikan prinsip visual. Siswa dapat memainkan media papan putar, sehingga media papan putar memungkinkan partisipasi siswa secara aktif. Dengan

media ini maka pembelajaran akan berpusat pada siswa. Media papan permainan adalah sarana komunikasi untuk membuatnya sangat mudah dan tanpa biaya yang besar. Media papan putar ini terbuat dari bahan yang mudah ditemukan namun juga tahan lama. Sehingga jika ada komponen yang hilang, guru dapat menggantinya dengan mudah.

2. Kognitif

Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek yang penting untuk dikembangkan karena mempunyai tujuan mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan berbagai alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya dan pengetahuan akan ruang dan waktu serta mempunyai kemampuan mengelompokkan dan mempersiapkan kemampuan berpikir teliti. Salah satu bidang pengembangan kemampuan kognitif yang terkait dengan penelitian yang akan penulis lakukan adalah bidang pengembangan geometri (Dewi, Pudjawan, Sudatha, 2014:2).

3. Geometri

Menurut Tombokan, dkk (2014:149) dalam Annisa (2018:8) geometri adalah *studi* tentang bangun datar dan bangun ruang dan hubungan-hubungannya. Geometri merupakan cabang matematika yang pertama kali diperkenalkan oleh Thales (624-547) yang dikenal dengan relasi ruang. Pelajaran geometri di Taman Kanak-Kanak dimungkinkan untuk diajarkan walaupun harus dengan cara yang lebih kreatif dan realistik.