

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran matematika tidak hanya diperuntukkan bagi siswa SD-SMA saja, namun juga semua kalangan. Dalam kehidupan keseharian, kita tidak lepas dari matematika, seperti dalam konsep jual-beli, ketika memasak nasi harus mengukur jumlah beras dan takaran air, perhitungan cuaca, dan masih banyak lagi. Maka dari itu pengenalan konsep matematika harus dikenalkan sejak usia dini. Hasbi & Rakhmawati (2020, hlm. 1) mengungkapkan bahwa pengenalan konsep matematika kepada anak akan membantunya untuk mengasah *life skills* (kecakapan hidup) seperti contoh yang disebutkan di atas di masa depan. Untuk membantu pengenalan konsep matematika pada anak maka ia perlu diberi stimulasi yang tepat, oleh karenanya anak dapat disekolahkan di jenjang PAUD.

Pendidikan anak usia dini atau disingkat PAUD adalah suatu upaya pembinaan dalam lembaga pendidikan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, dimana anak didorong dalam bentuk pendidikan, pertumbuhan, dan perkembangan jasmani dan rohani sedemikian rupa sehingga mereka siap untuk jenjang pendidikan selanjutnya. (SISDIKNAS, 2003). Mengacu pada (Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2022 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan) maka terdapat enam aspek perkembangan pada anak yang harus dicapai, yaitu Nilai Agama dan Moral, Pancasila, Fisik-motorik, Kognitif, Bahasa, dan Sosial-emosional. Pengenalan konsep matematika merupakan salah satu tingkat pencapaian anak yang termasuk dalam lingkup perkembangan kognitif.

Pengenalan konsep matematika pada anak haruslah dirancang sesuai dengan tahap usia dan kematangannya. Selain itu juga pengenalan matematika pada anak harus memperhatikan prinsip belajar anak, yang salah satunya yaitu dunia anak adalah bermain. Sehingga belajar yang dilakukan oleh anak hendaknya sambil bermain (W. Pratiwi, 2017, hlm 108-109). Dengan demikian maka pengenalan konsep matematika pada anak dilakukan melalui bermain

Dikutip dari Hasbi dan Rakhmawati (2020, hlm. 1), “bermain matematika adalah kegiatan yang dirancang khusus untuk anak-anak guna memperkenalkan konsep matematika awal melalui permainan yang menarik.”. Tanpa disadari matematika begitu dekat dengan kebiasaan anak sehari-hari, tetapi sebagian besar orang mengerti bahwa matematika hanyalah angka dan operasi penjumlahan dan pengurangan. Namun pada kenyataannya, ada konsep dasar matematika lain yang perlu diajarkan kepada anak. Beberapa konsep matematika permulaan lainnya antara lain: (1) mencocokkan; (2) mengelompokkan/klasifikasi; (3) seriasi; (4) geometri; (5) pola; (6) bilangan; (7) grafik; dan (8) pengukuran (Hasbi & Rakhmawati, 2020).

Penelitian ini akan berfokus pada pengenalan salah satu konsep matematika permulaan, yaitu pengenalan bentuk geometri. Hasbi & Rakhmawati (2020, hlm. 3) menjelaskan pengertian dari geometri, yakni salah satu konsep matematika yang berhubungan tentang bentuk-bentuk dan spasial. Menurut Sri Ningsih dalam (Hamida & Aulina, 2021, hlm. 9) pengenalan geometri bagi anak sangat penting, karena dengan anak mempelajarinya ia kenal terhadap bentuk-bentuk dasar seperti persegi, persegi panjang, lingkaran, dan segitiga. Kemudian anak-anak juga dapat memisahkan bentuk-bentuk ini, dan mengklasifikasikan bentuk tersebut sesuai dengan ukuran dan jenisnya.

Kemampuan mengenal dan memahami bentuk sangat diperlukan sebagai dasar untuk memahami konsep geometri. Melalui kemampuan mengenal bentuk geometri juga akan meningkatkan kecerdasan spasial pada anak. Kecerdasan spasial merupakan kecerdasan seseorang dalam mengenali bentuk, memodifikasinya, serta menciptakan sesuatu yang terbaharu dari bentuk yang sudah ada (Khodijah, 2016). Untuk membantu anak dalam memahami bentuk, maka diperlukan sebuah media. Media merupakan alat yang berperan sebagai penghubung untuk memberikan stimulasi berbagai aspek perkembangan anak usia dini. (Dewi, 2021).

Lestari (2020) mengungkapkan bahwa belajar dengan menerapkan metode permainan akan terasa mengasyikkan dan menyenangkan bagi anak karena ia tidak merasa dituntut dan tertekan dalam kegiatan pembelajaran tersebut. Untuk mengimplementasikan metode permainan tersebut, pendidik dapat memanfaatkan

berbagai media bermain dalam proses pembelajaran. Media yang dipergunakan disesuaikan dengan tahap usia dan perkembangan pada anak. Dalam hal ini, media permainan dapat membantu untuk menstimulus perkembangan yang juga selaras dengan prinsip belajar anak, yaitu belajar sambil bermain.

Pemilihan media pembelajaran dapat dilakukan oleh pendidik yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Misalnya dalam pembelajaran pengenalan matematika konsep geometri, pendidik bisa mengembangkan sebuah media yang relevan dan dapat membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran, yaitu anak kenal bentuk geometri. Guna anak kenal terhadap bentuk geometri, maka peneliti akan mengembangkan suatu media permainan. Media yang dikembangkan ini bernama kado mini, yang merupakan singkatan dari Kartu Domino Geometri. Media permainan kado mini merupakan sebuah modifikasi dari permainan kartu domino yang dikembangkan dan disesuaikan dengan tahap perkembangan anak serta kebutuhan belajarnya.

Pada tahun 2020, Kurnia melakukan sebuah penelitian yang menunjukkan bahwa dengan menggunakan media dadu putar kesiapan membaca pada anak meningkat (Kurnia, 2020). Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Sukma Cania, Ria Novianti dan Daviq Chairilisyah menunjukkan dengan menggunakan media permainan *glowing city*, terdapat pengaruh dengan diterapkannya media *glowing city* terhadap pengenalan bentuk geometri pada anak 4-5 tahun (Cania, Novianti, & Chairilisyah, 2020). Berdasarkan penelitian, diketahui bahwa memanfaatkan media pembelajaran memiliki pengaruh sebagai sarana yang membantu tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Sebab itu, peneliti berasumsi bahwa dengan menggunakan media permainan kado mini akan berpengaruh terhadap pengenalan bentuk geometri.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti ingin mengetahui pengaruh media permainan kado mini terhadap kemampuan pengenalan bentuk geometri anak. Sehingga peneliti hendak melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Permainan Kado Mini Terhadap Pengenalan Bentuk Geometri di PAUD”**.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Penelitian ini akan berfokus pada beberapa rumusan masalah berdasarkan pemaparan dari latar belakang di atas, yaitu:

- 1.2.1 Bagaimanakah kemampuan pengenalan bentuk geometri sebelum diterapkannya media permainan kado mini?
- 1.2.2 Bagaimanakah kemampuan pengenalan bentuk geometri setelah diterapkannya media permainan kado mini?
- 1.2.3 Bagaimanana efektivitas penerapan media permainan kado mini terhadap kemampuan pengenalan bentuk geometri untuk anak usia 5-6 tahun?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini untuk menjawab pertanyaan dari rumusan masalah di atas, yang diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1.3.1 Untuk mengetahui kemampuan pengenalan bentuk geometri sebelum diterapkannya media permainan kado mini.
- 1.3.2 Untuk mengetahui kemampuan pengenalan bentuk geometri setelah diterapkannya media permainan kado mini.
- 1.3.3 Untuk mengetahui efektivitas penerapan media permainan kado mini terhadap kemampuan pengenalan bentuk geometri untuk anak usia 5-6 tahun.

1.4 Manfaat Penelitian

Dengan dilaksanakannya penelitian ini, peneliti berharap dapat menghasilkan beberapa manfaat yang berupa ilmu pengetahuan dan beberapa manfaat lainnya. Berikut manfaat umum pada penelitian ini, yaitu:

- 1.4.1 Bagi Anak: (1) Meningkatkan pemahaman mengenai bentuk geometri; (2) Meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri berdasarkan bentuk, ukuran, dan warna; (3) Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui media permainan kado mini.
- 1.4.2 Bagi Sekolah: (1) Dapat memanfaatkan media permainan kado mini sebagai media pembelajaran di masa yang akan datang; (2) Dapat memberikan ide serta gagasan terhadap pengembangan proses

pembelajaran mengenai pengenalan bentuk geometri terhadap anak usia dini.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Penelitian ini disusun dengan mengacu pada pedoman penelitian yang berlaku di Perguruan Tinggi Negeri Universitas Pendidikan Indonesia, yaitu dengan BAB 1 sebagai pendahuluan dan BAB 5 sebagai simpulan, implikasi, dan rekomendasi. Adapun rincian dari struktur organisasi skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I yang tersusun dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi. Penelitian ini memiliki latar belakang yang memaparkan secara singkat namun menarik mengenai topik yang diangkat dalam penelitian. Rumusan masalah menjelaskan mengenai pokok permasalahan yang akan diteliti yang dispesifikasikan berupa gambaran pertanyaan. Tujuan penelitian menerangkan mengenai hasil yang hendak dicapai dari sebuah penelitian. Manfaat penelitian diharapkan menghasilkan makna secara teoritis maupun praktis terhadap apa yang telah diteliti.

BAB II meliputi tinjauan pustaka yang menjelaskan teori dan topik yang terkait dengan masalah yang diangkat dalam rumusan masalah dan tujuan penelitian.

BAB III meliputi rancangan metode penelitian yang meliputi metode penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.

BAB IV meliputi temuan dan pembahasan. Temuan penelitian dalam bab ini didasarkan pada hasil pengolahan dan analisis data dalam bentuk yang sesuai dengan urutan rumusan masalah penelitian. Sedangkan pembahasan penelitian melibatkan menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.

BAB V meliputi kesimpulan, implikasi dan rekomendasi, menyajikan hasil analisis hasil penelitian, dan menjelaskan faktor-faktor penting yang berguna dari hasil penelitian yang dilakukan.