

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Potensi aspek perkembangan yang dimiliki anak harus di stimulasi agar tercapai secara optimal. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 58 Tahun 2009 menyebutkan bahwa aspek yang dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini adalah aspek pengembangan perilaku dan pembiasaan yang meliputi sosial, emosional, kemandirian, nilai agama dan moral serta pengembangan bahasa, kognitif, seni dan fisik motorik. Seluruh aspek memiliki peran pentingnya masing-masing karena pada dasarnya seluruh aspek berkaitan satu dengan lainnya. Salah satu aspek perkembangan pada anak adalah kognitif yang menekankan pada kemampuan dan keterampilan anak untuk merespon stimulasi yang diberikan. Salah satu keterampilan yang penting dikuasai anak adalah matematika.

Matematika menjadi salah satu ilmu yang dibutuhkan, tidak dipungkiri bahwa kehidupan sehari-hari tidak terlepas dari matematika. Konsep pemecahan masalah, konsep analisis, dan konsep matematika lainnya yang membantu dalam kehidupan. Matematika sering kali dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit sehingga ketika menghadapi pelajaran matematika malah terasa menegangkan. Penyampaian pembelajaran matematika harus sesuai dengan perkembangan dan kemampuan yang bersangkutan. Matematika dalam pendidikan anak usia dini merupakan pengenalan matematika yang harus disampaikan melalui bermain karena pada hakikatnya anak belajar sambil bermain. Matematika untuk anak usia dini diberikan untuk memahami konsep matematika yang berhubungan dengan bilangan dan analisis. Pemahaman matematika untuk anak usia dini meliputi pemahaman berupa angka, pengukuran dan pengklasifikasian. Seperti pendapat Misrawati dan Dadan Suryana (2022) Melalui matematika anak dapat terstimulus dalam kemampuan berpikir dan daya ingat anak serta mempengaruhi perkembangan aspek lainnya. Matematika merupakan cabang ilmu yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Anak dituntut untuk dapat

menghadapi tantangan kehidupan yang global dan dapat memecahkan masalah yang ada pada kehidupannya. Pembelajaran matematika sejak usia dini bermanfaat dalam menyiapkan anak menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.

Matematika merupakan kemampuan yang penting untuk anak karena melalui matematika anak mampu belajar mengenai pemecahan masalah dan menstimulasi anak untuk sadar dan peka bahwa kehadiran matematika bermanfaat dalam kehidupannya sehari-hari. Seperti yang ditegaskan oleh Nurkamilah, Milah dkk (2018) Stimulasi terhadap kesadaran anak bahwa matematika merupakan kebutuhan untuk kehidupan sehari-hari, sampaikan matematika dengan cara yang mudah dipahami, menyenangkan, menarik dan memberikan kesempatan pada anak untuk menerapkan dalam kehidupannya sehingga ketrampilan matematis anak dapat berkembang. Anak akan termotivasi untuk aktif terlibat dalam aktivitas pembelajaran matematika. Perlu diingat dan digaris bawahi bahwa sajikan matematika secara menyenangkan kepada anak supaya anak tertarik dan termotivasi untuk terlibat langsung dengan matematika. Metode bermain mampu menstimulus kemampuan anak dapat memahami matematika, berdasarkan hasil penelitian Handayani, F.F dkk (2022) bahwa (1) anak suka bermain, (2) anak menyukai hal baru, (3) anak-anak mudah bosan, sehingga ada baiknya pendidik memvariasikan media dan metode pembelajaran. Ini merupakan bentuk penguatan bahwa anak belajar melalui bermain.

Berdasarkan observasi lapangan yang dilakukan di TK X kelompok B, pembelajaran matematika masih memerlukan penguatan terutama dalam penyajian selama pembelajaran. Hal ini terlihat dalam kegiatan yang melaksanakan pembelajaran matematika anak belum mendapatkan kesempatan pembelajaran matematika dengan menyenangkan. Kendati pada hakikatnya anak belajar melalui bermain, pembelajaran matematika pada anak usia dini harus dikemas menjadi menyenangkan. Sebagaimana hasil penelitian Nurkamilah, dkk (2018) disarankan bagi lembaga dan guru untuk menggunakan APE atau media pembelajaran yang berkaitan dengan keseharian anak, sehingga potensi kemunculan matematis anak lebih tinggi. Serta lakukan penelitian lanjutan untuk pengembangan media pembelajaran maupun program belajar matematika yang lebih berpotensi untuk

mengembangkan matematika anak. Apabila pembelajaran matematika dikemas menjadi menyenangkan akan menjadi motivasi anak untuk ikut berperan aktif dalam pembelajaran sehingga tingkat perkembangan anak dapat tercapai. Maka dari itu TK X memberikan salah satu upaya untuk stimulasi kemampuan matematika anak melalui *fun cooking*.

Bermain merupakan kegiatan yang paling dekat dengan anak. Melalui bermain anak akan terstimulasi aspek perkembangannya, anak akan menemukan berbagai macam pembelajaran tanpa merasa terbebani karena bermain hakikatnya menyenangkan dan tanpa paksaan. Bermain yang efektif terjadi sebuah proses anak akan mendapatkan pengalaman, pengetahuan, dan pemecahan masalah yang konstruktif oleh dirinya sendiri. Rancang kegiatan bermain sedemikian rupa sehingga dapat meningkatkan bidang kreativitas dan bidang lain untuk menjadi pembelajaran yang terpadu (Setyawari dalam Mahmudah, dkk 2021).

Kegiatan untuk membuat matematika menyenangkan salah satunya adalah kegiatan *fun cooking*. Mengingat bahwa dalam pendidikan anak usia dini, bermain merupakan dunia anak untuk membangun pengetahuannya. Dalam kegiatan pembelajaran, pendidik harus memilih permainan yang sesuai untuk mengembangkan dan membangun pengetahuan anak. Bermain *fun cooking* dapat dipilih untuk kegiatan pembelajaran. Kegiatan ini tentu berprinsip yang berpusat pada anak dan menyenangkan. Melalui *fun cooking* anak akan diberikan belajar berupa bahan makanan yang diolah menjadi makanan.

Aktivitas membuat, membuat dan menyusun bahan sesuai dengan keinginannya akan anak dapatkan dalam kegiatan *fun cooking*. Kegiatan memasak untuk anak berbeda dengan kegiatan memasak orang dewasa. Kegiatan memasak untuk anak dapat dikemas dengan lebih menarik menggunakan metode, serta alat dan bahan yang lebih variatif. Hasil kajian literatur Mirawati, dkk (2018) bahwa *fun cooking* merupakan salah satu kegiatan yang menyenangkan yang dapat dilakukan anak dan diperhitungkan mampu menstimulasi berbagai kemampuan matematika anak seperti bilangan, pola aljabar, geometri, pengukuran dan kemampuan matematika lainnya karena *fun cooking* tersebut didesain khusus untuk melibatkan

berbagai proses matematis bagi anak. Selain itu *fun cooking* juga mampu melibatkan berbagai aspek perkembangan lainnya seperti fisik-motorik, bahasa, sosial emosi, moral-keagamaan dan seni.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif. Peneliti akan mendeskripsikan mengenai bentuk pelaksanaan kegiatan *fun cooking* dalam pengembangan matematika menyenangkan untuk anak, kelebihan dan kekurangan, dan manfaat yang muncul dalam kegiatan *fun cooking*. Kegiatan *fun cooking* merupakan aktivitas sehari-hari yang menarik untuk dilakukan oleh anak. Selain memperkenalkan *life skill* pada anak, kegiatan *fun cooking* juga dapat dijadikan sebagai kegiatan yang membantu dalam pengembangan matematika pada anak serta berbagai aspek perkembangan lainnya. Maka dari itu, berdasarkan uraian tersebut peneliti akan melaksanakan penelitian dengan judul ***“FUN COOKING SEBAGAI UPAYA STIMULASI KEMAMPUAN ANAK DALAM MENGENAL GEOMETRI”***

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang latar belakang di atas, maka dalam penelitian ini peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana bentuk perencanaan *fun cooking* sebagai upaya stimulasi kemampuan anak dalam mengenal geometri di TK X?
- 1.2.1 Bagaimana peneraparan *fun cooking* sebagai upaya stimulasi kemampuan anak dalam mengenal geometri di TK X?
- 1.2.1 Bagaimana proses stimulasi kemampuan anak dalam mengenal geometri melalui *fun cooking* di TK X?

1.3 Tujuan Penelitian

Secara umum, tujuan penelitian ini adalah untuk merancang mengetahui *fun cooking* sebagai upaya stimulasi kemampuan anak dalam mengenal geometri. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.3.1 Untuk mengetahui bentuk perencanaan *fun cooking* sebagai upaya stimulasi kemampuan anak dalam mengenal geometri di TK X.

1.3.2 Untuk mengetahui gambaran umum penerapan *fun cooking* sebagai upaya stimulasi kemampuan anak dalam mengenal geometri di TK X.

1.3.3 Untuk mengetahui proses stimulasi kemampuan anak dalam mengenal geometri melalui *fun cooking* di TK X.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian *fun cooking* sebagai upaya stimulasi kemampuan anak dalam mengenal geometri, sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

1.4.1.1 Memberikan kontribusi berupa sumbangan pemikiran (ilmiah) dalam mengembangkan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) agar terus berkembang sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan zaman dalam menstimulus tumbuh kembang anak.

1.4.1.2 Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi pada penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan mengembangkan matematika anak usia dini melalui kegiatan *fun cooking* serta dapat dijadikan sebagai bahan rujukan bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian yang lebih dalam mengenai penelitian ini.

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada banyak pihak di antaranya:

1.4.2.1 Bagi Peneliti

Dari hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menambah ilmu pengetahuan tentang kegiatan *fun cooking* sebagai upaya stimulasi kemampuan anak mengenal geometri dan dapat menjadi salah satu rujukan untuk melakukan penelitian dalam mengembangkan matematika yang menyenangkan bagi anak usia dini.

1.4.2.2 Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sumber masukan bagi sekolah dan guru dalam melakukan proses pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan matematika geometri anak melalui kegiatan *fun cooking*.

1.4.2.3 Bagi Sekolah

Dapat menyediakan sarana dan prasarana untuk pengembangan profesionalisme guru terhadap pengembangan aspek anak dan sekolah dapat dipercaya oleh masyarakat apabila kualitas SDM siswa dan gurunya bermutu.

1.4.2.4 Bagi Orang Tua

Dapat mendukung dan memberikan fasilitas untuk anak terhadap *fun cooking* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengembangkan matematika geometri yang menyenangkan.

1.4.2.5 Bagi Anak

Melalui kegiatan *fun cooking* anak dapat menstimulus kemampuan aspek kognitif dalam meningkatkan kemampuan geometri.

1.4.2.6 Bagi Peneliti Selanjutnya

Dari hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu sumber rujukan untuk melakukan penelitian selanjutnya pada kegiatan *fun cooking* dalam stimulasi matematika geometri yang menyenangkan untuk anak usia dini atau kegiatan lainnya yang dapat meningkatkan kemampuan matematika anak dan dapat menghasilkan perbaikan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi merupakan rincian sistematika skripsi. Skripsi ini terdiri dari lima bab yang susunannya sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, pada bab ini berisi tentang:

1.1 Latar Belakang Masalah

1.2 Rumusan Masalah

1.3 Tujuan Penelitian

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

1.4.2 Manfaat Praktis

BAB II Kajian Pustaka, bab ini berisi penjelasan tentang:

2.1 Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

2.2 Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini Melalui Bermain

2.2.1 Hakikat Matematika Geometri Bagi Anak

2.2.2 Membelajarkan Matematika Pada Anak

2.2.3 Belajar Melalui Bermain

2.3 Kegiatan *Fun Cooking*

2.4 Kerangka Berpikir

2.5 Penelitian Relevan

BAB III Metode Penelitian, yang membahas mengenai:

3.1 Desain Penelitian

3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian

3.3 Teknik Pengumpulan Data

3.4 Instrumen Penelitian

3.4.1 Wawancara Terstruktur (*structured*)

3.4.2 Metode Observasi

3.4.3 Dokumentasi

3.4.4 Validasi Instumen

3.5 Prosedur Penelitian

3.6 Teknik Analisis Data

BAB IV Temuan dan Pembahasan, yang membahas mengenai:

4.1 Temun Penelitian

4.2 Pembahasan

BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi, yang membahas:

5.1 Simpulan

5.2 Implikasi

5.3 Rekomendasi