

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan faktor penting dan menentukan dalam kehidupan suatu bangsa yang berbudaya. Kemajuan suatu bangsa sangat tergantung pada tingkat pendidikan yang diperolehnya. Sistem pendidikan nasional dilaksanakan untuk meningkatkan kehidupan bangsa yang bermutu. Hal ini selaras dengan fungsi pendidikan seperti yang tertera dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3.

Menurut Undang-undang Republik Indonesia No 21 tahun 2003 tentang system pendidikan nasional dijelaskan bahwa PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun.

Sedangkan menurut *National Association For The Education Young Children* (NAEYC) anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0 samapai 8 tahun yang mendapatkan layanan pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak dalam keluarga (*family child care home*), pendidikan pra sekolah baik negeri, maupun swasta, tanman kanak-kanak(TK) Dan sekolah dasar(SD). Pada usia ini anak sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, sehingga stimulasi yang tepat sangat diperlukan agar dapat tumbuh dan berkembang dengan maksimal.¹

¹ Yuliani Nursi Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Indeks 2009), h.12

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”²

Perkembangan dan pertumbuhan pada anak harus distimulasi dengan baik, agar tugas perkembangannya dapat berkembang secara optimal. Salah satu tugas perkembangan yang harus distimulasi adalah perkembangan kognitif dengan mengenalkan benda-benda yang ada di sekitar anak. Dalam pertumbuhannya, anak-anak tidak dapat dipisahkan dari benda-benda yang ada di sekitarnya. Sejak kecil mereka sudah mengenal benda-benda terdekatnya yang bentuk bendanya sama dengan bentuk geometri, misalnya koin, lemari, meja, buku, bola, atau benda lainnya yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari dan keperluan bermain.

Dalam mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini, maka seorang guru harus memilih teknik dan media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut selaras dengan ayat berikut:

Ajaran agama islam menegaskan bahwa pendidikan sangat penting sekali, Allah SWT berfirman dalam Al Quran surah Al-Mujadalah ayat 11:

²Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. (Jakarta: Cemerlang 2009), h. 13

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَأَفْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا
فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Surah Al-Mujadalah ayat sebelas ini menerangkan betapa pentingnya pendidikan dalam kehidupan. Allah akan meninggikan orang-orang mukmin yang mengikuti perintah-perintah Nya dan perintah Rasul. Bagi orang-orang yang berilmu, mereka akan diberikan derajat-derajat yang banyak dalam hal pahala dan tingkat-tingkat keridhaan. Ayat tersebut menuntut agar setiap individu senantiasa menuntut ilmu dimanapun berada.

ayat ini menjelaskan bahwa proses pembelajaran harus dibuat dengan semudah mungkin dan sekaligus menyenangkan agar anak tidak tertekan secara psikologis dan merasa bosan dengan suasana di kelas. Dengan pemilihan model pembelajaran yang sesuai dan tepat maka berjalannya proses pembelajaran akan mudah dan menyenangkan bagi anak. Suasana pembelajaran yang mudah dan menyenangkan ini akan memengaruhi minat belajar anak untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran akan dapat tercapai dengan maksimal.

Perkembangan dan pertumbuhan pada anak harus distimulasi dengan baik, agar tugas perkembangannya dapat berkembang secara optimal. Salah satu tugas perkembangan yang harus distimulasi adalah perkembangan kognitif dengan mengenalkan benda-benda yang ada di sekitar anak. Dalam pertumbuhannya, anak-anak tidak dapat dipisahkan dari benda-benda yang ada di sekitarnya. Sejak kecil mereka sudah mengenal benda-benda terdekatnya yang bentuk bendanya sama dengan bentuk geometri, misalnya koin, lemari, meja, buku, bola, atau benda lainnya

yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari dan keperluan bermain.

Lestari, K.W, menjelaskan bahwa mengenalkan bentuk geometri pada anak usia dini adalah kemampuan anak mengenal, menunjuk, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda di sekitar berdasarkan bentuk geometri. Mengenalkan bentuk-bentuk geometri pada anak usia dini dimulai dari membangun konsep geometri yaitu dengan mengidentifikasi ciri-ciri bentuk geometri. Sebelum mengidentifikasi bentuk-bentuk geometri, dalam perkembangan kognitif anak menurut teori Bloom ada enam jenjang proses dalam berpikir, di antaranya adalah mengetahui, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan berkreasi. sesuai dengan perkembangan anak, dan tidak semua jenjang proses kemampuan berpikir kognitif dapat diukur.³

Namun yang harus di ingat taman kanak-kanak mempunyai ciri khas . oleh karena itu ada metode yang lebih sesuai bagi anak di banding dengan metode lain nya, khususnya dalam pengenalan geometri pada anak.

Upaya pengembangan harus dilakukan melalui kegiatan bermain agar tidak membuat anak kehilangan masa bermainnya. Ketika bermain, anak berimajinasi dengan mengeluarkan ide-ide yang tersimpan di dalam dirinya. Dengan bermain anak dapat mengeksplorasikan perasaan dan berkreasi serta berimajinasi sesuai apa yang di inginkannya.⁴

³ Lestari K. W. *Konsep Matematika*. (Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini Ninformal Dan Informal, Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini. 2011)h. 4

⁴ Imam Musbikin, *Buku Pintar PAUD*, (Yogyakarta: Laksana, 2010), h. 81

Dalam hal permainan dapat menghubungkan pengalaman-pengalaman menyenangkan atau mengasikan, bahkan ketika anak terlibat dalam permainan secara serius dan menegangkan sifat suka rela dan motivasi datang dalam diri anak sendiri secara spontan. Oleh karena itu, dalam bermain perlu menggunakan berbagai alat praga atau media yang sesuai dengan kemampuan anak dan mudah digunakan dan tidak membahayakan. Misalnya permainan balok.

Permainan balok merupakan permainan berbentuk balok-balok kecil yang disusun oleh anak. Cermin balok seluruh temuan-temuan terjadi. Dari sederhana sampai yang rumit dapat menunjukkan adanya peningkatan perkembangan berfikir mereka.⁵

Dengan demikian dapat dipahami, bermain adalah kegiatan yang dilakukan secara sukarela tanpa adanya paksaan atau tekanan dari luar. Dalam bermain tidak ada peraturan lain kecuali yang ditetapkan permainan itu sendiri. Dengan demikian dapat dipahami bahwa bermain bagi anak merupakan kegiatan yang menyenangkan, tidak ada paksaan, timbul dari dalam dirinya merupakan kegiatan yang utama, bersifat pura-pura mengutamakan cara dari pada tujuan.⁶

Media pembelajaran pada PAUD sangat diperlukan saat mengajar, karena dunia anak merupakan dunia bermain, maka dari itu pembelajaran yang ada di PAUD diarahkan dengan cara bermain sambil belajar yang di kemas dengan menarik. Dalam mengembangkan kemampuan mengenalkan geometri pada anak-anak dapat dilakukan dengan berbagai hal, salah satunya dengan menggunakan media

⁵ Anggani Sudono, *Sumber Belajar Dan Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT. Grasindo, 2010), h. 123

⁶ Depdikbud, *program Kegiatan Belajar Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Depdikbud, 1994), h. 15.

bermain balok untuk mengenalkan berbagai macam bentuk geometri. Balok merupakan permainan edukatif, karena disekolah tersebut banyak memiliki banyak permainan edukatif yang dapat menstimulus anak dan mengenalkan bentuk geometri pada anak usia dini. Selain bermain didalam ruangan sekolah juga menyediakan permainan di luar kelas, seperti bermain ayunan, prosotan dan sebagainya. Melalui kegiatan bermain balok anak dapat bermain sambil belajar mengenal bentuk-bentuk geometri yaitu segitiga, segi empat, dan lingkaran secara langsung yang dimulai pada jenjang, mengetahui, memahami dan menerapkan dalam kegiatan sehari-hari.

Selain itu anak mampu berfikir matematis logis dan dapat memahami kosep sederhana dalam kehidupan sehari-hari, seperti ketika anak melihat koin uang yang berbentuk lingkaran, buku bentuknya segi empat, atap rumah bentuknya segitiga dan sebagainya. Dengan berfikir matematis logis yang terasah terarah anak akan berfikir secara logis dan rasional. Bermain sambil belajar melalui kegiatan bermain balok, secara tidak langsung anak akan mengenal bentuk segi empat, lingkaran dan segitiga. Hal ini dapat dikatakan bermain sambil belajar karena anak dapat bermain mengklasifikasikan bentuk geometri yang sama dan dapat belajar menghitung. Dengan pengenalan bentuk geometri melalui permainan balok yang dilakukan oleh guru menjadikan pembelajaran di PAUD lebih menyenangkan, sehingga tujuan pendidikan dengan hasil yang maksimal dan memuaskan.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk mengetahui bagaimana cara pengenalan geometri melalui permainan balok oleh karena itu peneliti melakukan penelitian dengan judul pengenalan bentuk geometri melalui

permainan balok pada anak kelompok A1 di Raudhatul Athfal Samudera Raya yang berlokasi di Banjarmasin, Kalimantan Selatan.

B. Definisi Oprasional

Judul adalah gambaran pokok permasalahan yang dibahas. Oleh karena itu untuk menghindari kesalahan dalam memahami judul, maka peneliti perlu memberikan penjelasan maksud dari judul, yaitu sebagai berikut:

1. Anak Usia Dini

Menurut NAEYC(*National Association Education Children*), anak usia dini ialah anak yang berusia antara 0 sampai 8 tahun yang mendapatkan layanan pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak dalam keluarga (family child care home), pendidikan pra sekolah baik negeri, maupun swasta, taman kanak-kanak(TK) Dan sekolah dasar(SD). Namun di sini peneliti mengambil anak yang berusia 4-5 tahun.

Menurut penulis anak usia dini adalah anak berada pada usia 0-6 tahun,usia dini merupakan usi yang sangat penting bagi perkembangan anak sehingga disebut *goden age*. Anak usia dini sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan yang paling pesat,baik fisik mau pun mental.

2. Bentuk Geometri

Permainan balok berbentuk Geometri menurut Bird merupakan bagian dari pembelajaran matematika yang membahas mengenai titik, garis, bidang dan ruang geometri berhubungan dengan konsep-konsep yang diberi simbol-simbol.

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa geometri merupakan satuan ilmu dalam sistem matematika yang didalamnya mempelajari bentuk persegi yang bersifat abstrak dan berkaitan satu sama lain, mempunyai garis dan titik sehingga menjadi sebuah simbol seperti bentuk persegi, segitiga, lingkaran, dan lain-lain.⁷

3. Permainan Balok

Permainan balok adalah salah satu bentuk permainan alat edukatif (APE) yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh aspek kemampuan anak.

Balok-balok tersebut ada yang berbentuk kurva, silinder dan stengah dari potongan balok juga disediakan. Permainan balok juga sudah tidak asing lagi bagi dunia bermain anak-anak disetiap lembaga pendidikan bagi anak usia dini, memiliki balok dengan berbagai variasi bentuk dan warna. Baik itu terbuat dari kayu maupun plastik.

C. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang fokus masalah diatas, maka dapat dirumuskan **Bagaimana Pengenalan Bentuk Geometri Melalui Permainan Balok Pada Kelompok A-1 di RA Samudra Raya Banjarmasin?**

D. Tujuan Penelitan Dan Kegunaan

⁷ Birid,J. *Matematika Dasar Teori Dan Aplikasi..*(Alih Bahasa: Refina Indriasari). Jakarta: Erlangga,2002). Hal. 142

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah melalui permainan balok anak dapat mengenal bentuk geometri di RA Samudra Raya Banjarmasin, sementara itu kegunaan penelitian ini adalah sebagai informasi tentang pengenalan bentuk geometri melalui permainan balok di RA Samudra Raya Banjarmasin.

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan mengenal geometri pada anak usia dini dengan media balok di RA Samudra Raya Banjarmasin.

2. Kegunaan Penelitian.

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Secara teoritis:

Secara teoritis penelitian ini akan memberikan pemikiran tentang teori penggunaan metode bermain balok dalam pengenalan geometri

b. Bagi peserta didik

Dapat mengenalkan bentuk-bentuk geometri dalam pelaksanaan proses pembelajaran dan secara tidak langsung mengenalkan ilmu matematika kepada anak usia dini.

E. Alasan Memilih Judul

1. Alasan memilih judul pengenalan bentuk geometri melalui permainan balok karena pentingnya anak usia dini di perkenalkan dengan ilmu matematika yang dasar seperti mengenalkan bentuk-bentuk persegi atau bisa di sebut geometri.

2. Pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan minat belajar anak, dan berpengaruh pada pencapaian tujuan pembelajaran. Sehingga guru dapat menemukan minat dan bakat anak, kemudian mampu mengarahkan dan mengasahnya menjadi lebih baik.
3. Pada peninjauan awal ke RA Samudera Raya, diketahui bahwa guru di sekolah tersebut sudah mulai menerapkan media pembelajaran yang menarik dan berusaha membuat anak nyaman dengan kegiatan permainan balok dan sekaligus mengenalkan bentuk-bentuk geometri yang dilakukannya. Oleh karena itu penelitian ini bermaksud untuk mengetahui bagaimana pengenalan bentuk geometri melalui permainan di RA Samudera Raya Banjarmasin.

F. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Berdasarkan tujuan penelitian di atas maka penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan studi lanjutan yang relevan dan bahan kajian ke arah pengembangan konsep-konsep pengenalan bentuk geometri. Dan sebagai bahan penambahan kepustakaan bagi jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai temuan awal untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang pengenalan bentuk geometri

- b. Bagi guru, mendapat bahan informasi ilmiah yang bermanfaat untuk menambah wawasan mengenai bagaimana pengenalan bentuk geometri bagi peneliti selanjutnya, dapat menjadi bahan pertimbangan untuk mengadakan penelitian dengan masalah yang sama

G. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian yang peneliti lakukan yang berjudul “Pengenalan bentuk geometri di Raudhatul Athfal Samudera Raya Banjarmasin” ini penulis menemukan beberapa penelitian terdahulu yang digunakan sebagai bahan pijakan dalam pelaksanaan penelitian, yaitu:

1. Skripsi Karya Martha Sulistyningtyas pada tahun 2016, yang berjudul tentang “*Aktifitas bermain balok untuk mengenalkan bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun* di TK Cendikia Lampung Timur”.

Dari hasil penelitian menyebutkan bahwa bermain balok dengan kemampuan perkembangan mengenal konsep bilangan dan geometri melalui permainan balok . penelitian ini bersifat kolaboratif antara peneliti dengan guru kelas. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak dalam mengenal geometri dalam pembelajaran melalui permainan balok.

Hal ini dapat dilihat dari prosentase rata-rata hasil kemampuan anak dalam satu siklus sebelum tindakan adalah 36,88%, siklus I mencapai 60,31 dan siklus II mencapai 80,94%⁸

⁸ Martha Sulistyningtyas. *Aktivitas bermain balok Untuk Mengenalkan Bentuk Geometri Pada Naka Usia 4-5 Tahun Cendikia Lampung Timur. Skripsi.* <http://eprints.ums.ac.id/> diakses pada tanggal 5 Mei 2019.

2. Skripsi Karya Widyastuti pada tahun 2015, yang berjudul tentang “*Penerapan media balok untuk pembelajaran geometri usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Mlese Kabupaten Klaten*”

Penelitian ini dilaksanakan untuk mendiskripsikan perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, faktor pendukung, serta kendala yang dihadapi guru dalam menerapkan media balok. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan melalui permainan balok cenderung mengacu kepada permendiknas NO 58 tahun 2009 dan sudah diterapkan dengan baik adapun faktor pendukung kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar karena media balok dan aksesoris pendukungnya banyak. Selain itu juga kendala yang dihadapi oleh guru yaitu pendeknya konsentrasi anak dalam menerima pembelajaran dan aksesoris balok yang jumlahnya sedikit pada kelompok B di TK Pertiwi Mlese kabupaten klaten.⁹

3. Skripsi Karya Purwanti pada tahun 2013, judul skripsi tentang “*Peningkatan kemampuan mengenal gometri melalui permainan balok*” di TK universal ananda Kecamatan patebon Kendal.

Penelitian ini di latar belakanginya pentingnya meningkatkan matematika pada anak usia dini salahnya mengenalkan bentuk geometri. Media balok merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengurutkan benda berdasarkan ukuran, warna, bentuk, mengenal bentuk-bentuk geometri, dan mengelompokan benda. Penelitian tindakan kelas dan metode yang

⁹ Widyastuti Tahun 2015. Penerapan Media Balok Untuk Pembelajaran Geometri Usia 5-6 Tahun Di TK Pertiwi Mlese Kabupaten Klaten. *Skripsi*. <https://digilib.unila.ac.id/> diakses pada tanggal 18 Mei 2019.

digunakan adalah metode diskriptif. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan telah terjadi peningkatan kemampuan anak dalam mengurutkan benda berdasarkan ukuran, warna dan bentuk sebesar 16,67%, mengenal geometri meningkat 20,84%, dan mengelompokan benda meningkat sebesar 37,5%¹⁰

Persamaan dari ketiga penelitian di atas ini adalah sama-sama meneliti tentang pengenalan bentuk geometri melalui permainan balok, Akan tetapi tempat penelitiannya berbeda-beda. Dalam penelitian ini juga menggunakan penelitian kualitatif dan dengan menyajikan data secara deskriptif dalam bentuk uraian-uraian berupa kata-kata tertulis atau lisan dari beberapa responden, maupun informan, yaitu dengan melakukan observasi, wawancara dan dokumentasi.

Perbedaan dari ketiga penelitian di atas adalah yang pertama, dengan cara pembelajaran yang mengarah pada kognitif anak dan lebih mengarah ke pembelajaran matematika sehingga tidak banyak mengarah memperkenalkan bentuk geometri. Yang kedua, pembelajaran dengan media balok tetapi lebih mengutamakan nilai tanpa mengetahui terlebih dahulu kemampuan anak sehingga lebih fokus ke evaluasi, perencanaan dan kendala yang di hadapi guru ketiga, adalah peneliti fokus pada pengenalan matematika pada anak usia dini melalui media balok ini merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk kemampuan matematika kepada anak.

A. Sistematika Penulisan

¹⁰ Purwanti Tahun 2013. Peningkatan Kemampuan Mengenal Geometri Melalui Permainan Balok. Jurnal. <http://jurnal.untan.ac.id/> diakses pada tanggal 6 Juli 2019.

Sebagai gambaran umum penulisan, peneliti menyajikan sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, terdiri dari latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, alasan memilih judul, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori, terdiri dari teori-teori yang berkaitan dengan judul penelitian dan berisi tentang bagaimana pengenalan bentuk geometri, faktor-faktor penghambat dan pendukung.

Bab III Metode Penelitian, terdiri dari jenis dan pendekatan penelitian, subjek dan objek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan dan analisis data dan prosedur penelitian.

Bab IV Laporan Hasil Penelitian, terdiri dari gambaran singkat lokasi penelitian, penyajian data dan analisis data.

Bab V Simpulan, pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang mungkin bermanfaat bagi pembaca, sedangkan bagian akhir berisi daftar pustaka serta lempira-lampiran