

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah upaya untuk meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan, salah satu upaya yang dilakukan adalah menyelenggarakan pendidikan melalui jenjang pendidikan yang paling dasar yaitu Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), yang merupakan pondasi atau dasar dari jenjang pendidikan selanjutnya.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai pada usia 6 tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Dengan kata lain, PAUD merupakan suatu kebutuhan mendasar dalam upaya peningkatan mutu pendidikan.

Dalam proses belajar mengajar Anak usia dini membutuhkan upaya-upaya pendidikan untuk mencapai optimalisasi semua aspek perkembangan yang menggambarkan harapan pencapaian pertumbuhan dan perkembangan anak pada rentang usia tertentu, yang di dalamnya terdapat lima aspek perkembangan. Aspek-aspek perkembangan tersebut yaitu: (1) aspek perkembangan Nilai Moral dan Agama, (2) aspek perkembangan Fisik/Motorik, (3) aspek perkembangan Kognitif, (4) aspek perkembangan Bahasa, (5) aspek perkembangan Sosial Emosional, lima aspek ini diharapkan berkembang dengan sangat baik.

Salah satu tugas di aspek perkembangan yang harus distimulasi adalah perkembangan kognitif yaitu pengembangan pembelajaran matematika. Seperti yang telah dikemukakan oleh Sriningsih (dalam Estiwi Enggar 2013: 2) bahwa praktek-praktek pembelajaran matematika untuk anak usia dini di berbagai lembaga pendidikan anak usia dini jalur formal maupun non formal sudah sering dilaksanakan. Istilah-istilah yang dikenal diantaranya pengembangan kognitif, daya pikir atau ada juga yang menyebutnya sebagai pengembangan kecerdasan logika matematika.

Kegiatan pengembangan pembelajaran matematika untuk anak usia dini dirancang agar anak mampu menguasai berbagai pengetahuan atau untuk mengembangkan berbagai potensi intelektual yang dimilikinya serta dapat dijadikan sebagai sarana untuk menumbuhkan berbagai sikap dan perilaku positif dalam rangka meletakkan dasar-dasar kepribadian sedini mungkin seperti sikap (kritis, ulet, mandiri, ilmiah, rasional), dan keterampilan matematika yang memungkinkan mereka untuk hidup dan bekerja pada abad mendatang yang menekankan pada kemampuan memecahkan berbagai permasalahan yang di temuinya setiap hari. Kemampuan matematika anak tersebut meliputi, kemampuan, mengenal angka, geometri, pengukuran, analisis dan probability (*National Council of Teacher Mathematics NCTM 1996*).

Sedangkan yang penulis teliti adalah melakukan dengan kemampuan pengenalan geometri kepada anak didik merupakan modal awal yang penting untuk dipelajari anak. Salah satu kemampuan dalam perkembangan kognitif anak yaitu anak harus dapat membedakan bentuk-bentuk geometri seperti lingkaran, bujur sangkar, persegi panjang, dan segitiga. Menurut NCTM (dalam Estiwi

Enggar 2013: 5). Bentuk geometri yang perlu di ketahui anak PAUD yaitu: lingkaran, bujur sangkar, persegi panjang, segitiga, trapezium, jajar genjang, dan belah ketupat.

Pentingnya anak memahami geometri sejak usia dini diharapkan tidak hanya berkaitan dengan kemampuan kognitif saja tetapi kesiapan mental sosial dan emosional. Pengenalan bentuk geometri di PAUD diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika. Sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut di sekolah dasar seperti konsep bilangan, lambang bilangan, hitungan, warna bentuk, ukuran, ruang dan posisi.

Berdasarkan upaya yang telah dilakukan oleh guru dalam pembelajaran anak untuk mengenai pemahaman geometri pada anak, antara lain: guru telah memberikan media gambar yang berbentuk geometri, guru menerapkan metode demonstrasi tentang bentuk-bentuk geometri, dan melalui pemberian lembar kerja, misalnya menebalkan gambar bentuk geometri.

Namun hasil pengamatan yang dilakukan di PAUD Salsabila pada kelompok B dalam proses pembelajaran ditemukan masih rendah kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri. Melalui pengalaman peneliti dari hasil pengamatan terhadap 20 anak ditemui hanya 3 anak yang dapat mengenal bentuk geometri: persegi, segitiga, persegi panjang, lingkaran dengan baik. Sedangkan 17 anak yang lain belum mampu mengenal geometri dengan baik. Hal tersebut dapat terlihat dari kemampuan pengenalan geometri anak:

1. Kemampuan anak membedakan bentuk-bentuk geometri masi rendah, dapat dilihat dari, dimana anak belum bisa membedakan bentuk geometri. Sebagai

contoh anak belum bisa membedakan bentuk persegi dan bentuk persegi panjang.

2. Kemampuan anak menghubungkan nama bentuk geometri dengan bentuk geometri masih rendah, ketika guru memegang bentuk lingkaran, anak menyebutkan bentuk segitiga.
3. Kemampuan anak menggolongkan bentuk dalam suatu kelompok sesuai dengan bentuknya masih rendah, dapat dilihat ketika anak menggolongkan bentuk segitiga anak meletakkan bentuk persegi.
4. Kemampuan anak mengenali bentuk-bentuk benda yang ada di lingkungannya sendiri masih rendah.

Permasalahan yang telah dipaparkan diatas disebabkan oleh penyampaian materi mengenal bentuk-bentuk geometri hanya menggunakan media pembelajaran yang sederhana yang biasa dilakukan oleh guru umumnya misalnya: menggunakan gambar, bentuk geometri dengan tulisan nama bentuk geometri di papan tulis, guru hanya memberikan pengenalan bentuk geometri melalui dengan mengerjakan lembar kerja misalnya menebalkan nama bentuk geometri dan bentuk-bentuk geometri, dan guru hanya menyuruh anak untuk mewarnai bentuk-bentuk geometri. Peneliti sebagai guru PAUD selama ini cenderung menggunakan metode metode ceramah, yang merupakan salah satu metode yang paling banyak digunakan dalam proses belajar mengajar dengan cara menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik secara langsung atau dengan secara lisan, mengakibatkan anak-anak belum dapat mengenal dan memahami bentuk-bentuk geometri dengan baik.

Sehubung dengan permasalahan tersebut diatas peneliti mencoba meningkatkannya melalui kegiatan permainan *puzzle*. Permainan *puzzle* merupakan salah satu permainan yang lawas, dengan cara menyusun dan mencocokkan bentuk dan tempatnya sesuai dengan gambar yang sebenarnya. Diharapkan melalui permainan *puzzle* ini dapat merangsang kemampuan logika matematika anak, yang dimainkan dengan cara membongkar kepingan *puzzle* berdasarkan pasangannya. Sehingga anak dapat mengenali bentuk-bentuk dasar geometri, membedakan bentuk geometri, menghubungkan nama geometri dengan bentuk geometri, menggolongkan bentuk dalam suatu kelompok sesuai dengan bentuknya dan mengenali bentuk-bentuk benda yang ada di lingkungan anak.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis mengadakan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Geometri Melalui Permainan *Puzzle* Di Paud Salsabila Kabupaten Deli Serdang Tahun Ajaran 2015/2016”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka muncul berbagai persoalan, yang dapat diidentifikasi yaitu:

1. Kemampuan anak mengenali bentuk-bentuk dasar seperti lingkaran, segitiga, persegi dan persegi panjang masi rendah. Dimana anak belum bisa mengenali duah bentuk geometri. Sebagai contoh anak tidak bisa mengenali bentuk persegi dan persegi panjang.
2. Kemampuan anak membedakan bentuk-bentuk geometri masi rendah. Dapat dilihat dari. Dimana anak belum bisa membedakan bentuk geometri. Sebagai

contoh anak belum bisa membedakan bentuk persegi dan bentuk persegi panjang.

3. Kemampuan anak menghubungkan nama bentuk geometri dengan bentuk geometri masi rendah. Ketika guru memegang bentuk lingkaran, anak menyebutkan bentuk segitiga.
4. Kemampuan anak menggolongkan bentuk dalam suatu kelompok sesuai dengan bentuknya masi rendah. Dapat dilihat ketika anak menggolongkan bentuk geometri segitiga anak meletakkan bentuk geometri belah ketupat.
5. Kemampuan anak mengenali bentuk-bentuk benda yang ada di lingkunganya sendiri masi rendah.
6. Pemahaman anak tentang geometri masih cenderung abstrak. Kegiatan ini dapat dilihat ketika guru menerangkan pembelajaran tidak di jelaskan secara detail.
7. Media yang digunakan masi terbatas. Hal ini terlihat pada saat pemebelajaran hanya menggunakan lembar kerja, misalnya menebalkan nama bentuk geometri dan bentuk-bentuk geometri.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini hanya membatasi pada upaya meningkatkan kemampuan pengenalan geometri dengan pemanfaatan permainan *puzzle* . Hal ini dimaksudkan agar permasalahan yang hendak di teliti lebih terfokus pada peningkatan geometri yang dilaksanakan pada kelompok B PAUD Salsabila Kabupaten Deli Serdang tahun ajaran 2015/2016.

1.4 Rumusan Masalah

Sebagai gambaran tentang arah penelitian, maka rumusan

permasalahannya yaitu: “Bagaimana penerapan permainan *puzzle* dapat meningkatkan kualitas hasil geometri anak usia 5-6 tahun PAUD Salsabila?”

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan pengenalan geometri melalui permainan *puzzle* pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Salsabila Kabupaten Deli Serdang.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang terkait, baik secara langsung ataupun tidak langsung bagi perkembangan ilmu pengetahuan, peningkatan mutu pendidikan dan untuk penelitian-penelitian lebih lanjut. Secara spesifik manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Sebagai bahan pemasukan teori model pembelajaran untuk menambah informasi dan memberikan sumbangan keilmuan dalam meningkatkan kemampuan pengenalan geometri melalui permainan *puzzle*.

2. Manfaat Praktis

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian sebagai berikut:

a. Bagi Siswa

Melalui permainan *puzzle* dalam pengajaran anak dapat meningkatkan geometri dan keaktifan belajar siswa sebagai alternatif dalam belajar untuk meningkatkan geometri anak.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman langsung pada guru-guru untuk dapat mengembangkan permainan yang lebih inovatif dan lebih

berorientasi pada proses sehingga membantu meningkatkan geometri dan meningkatkan kualitas pembelajaran anak.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam upaya pengadaan inovasi pembelajaran bagi guru-guru lain dan juga memotivasi mereka untuk selalu melakukan inovasi untuk menemukan permainan-permainan dalam pembelajaran yang paling tepat dan efektif.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah wawasan dan pemilihan permainan pembelajaran yang sesuai dengan tahapan-tahapan perkembangan anak serta sebagai bahan perbandingan untuk melakukan penelitian yang lain berkaitan dengan peningkatan geometri anak.