

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi setiap manusia. Dengan adanya pendidikan manusia dapat bergerak maju dalam membangun suatu bangsa. Pendidikan itu sendiri merupakan suatu usaha sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi dan kemampuan yang ada peserta didik berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap sebagai bekal yang dibutuhkan untuk kehidupannya di masa yang akan datang. Hal ini di perdalam dengan isi yang tertuang dalam UU No.20/2003: pasal 1 butir 1 siddiknas yang menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya untuk memiliki kegiatan ritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Haryani, 2014). Mengingat begitu pentingnya pendidikan maka setiap manusia berhak memperoleh pendidikan dengan sebaik-baiknya tanpa harus memandang suku, agama, bangsa, dan ras, warna kulit yang ada pada diri mereka, dan pendidikan sebaiknya diperoleh sejak anak usia dini.

Anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun yang mana pada usia ini pertumbuhan dan perkembangan anak terjadi sangat pesat sehingga perlu dilakukan suatu upaya atau stimulus untuk mengembangkan segala potensi yang ada pada dirinya. Pada masa usia inilah segala aspek perkembangan anak terjadi sangat pesat sehingga disebut dengan masa keemasan (*golden age*) yang hanya terjadi sekali sepanjang kehidupan manusia.

Oleh sebab itu, sangat pas kiranya apabila pendidikan itu dilakukan untuk menanamkan serta mengembangkan aspek nilai agama moral, fisik motorik, sosial emosional, kognitif, bahasa dan seni agar segala aspek pertumbuhan dan perkembangan anak dapat tercapai dengan optimal. Untuk itulah pendidikan anak usia dini perlu dilakukan. Hal ini di dukung dengan adanya kedudukan pendidikan anak usia dini dalam perundang-undangan yang tertuang pada UU No. 20 Tahun 2003 yang menyatakan:

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang di tujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang di lakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Untuk itu, kegiatan di dalam pembelajaran untuk anak usia dini haruslah menarik, menyenangkan serta bermakna dan memberikan pengalaman langsung untuk anak. Bukan yang bersifat hafalan, ataupun terpaku pada kegiatan belajar mengajar seperti di tingkatan lanjutan sekolah dasar. Tetapi pembelajaran haruslah menerapkan esensi bermain yang meliputi perasaan menyenangkan, merdeka, bebas memilih dan merangsang anak untuk terlibat aktif sehingga secara tidak langsung dari permainan itu akan dapat melatih dan mengembangkan anak untuk berfikir, menalar, mengambil keputusan dan memecahkan masalah serta dalam bermain itu pula anak mengalami proses pembelajaran. Didalam proses pembelajaran tersebut terdapat berbagai materi dasar yang perlu diajarkan atau dipahami anak, pada pendidikan anak usia dini materi yang diajarkan berupa matematika, sains, bahasa, sosial emosional, fisik motorik, nilai agama moral dan seni. Salah satu yang perlu diajarkan pada anak usia dini adalah matematika

tentunya pembelajaran matematika yang dimaksud sangat berbeda, dan semua materi tersebut tergabung secara terpadu dalam sebuah tema.

Secara umum, konsep matematika untuk anak usia dini salah satunya adalah pengenalan bentuk geometri (Suyanto, 2005:162 dalam Kusumaningrum, dkk, 2015:2). Berdasarkan indikator dalam Permendiknas No.137 tahun 2014 tentang standar pendidikan anak usia dini, anak didik kelompok A (4-5 tahun) harus mampu memahami bentuk geometri yang sederhana seperti segiempat, lingkaran, dan segitiga. Andriyani, (2015:2) menambahkan bahwa anak sudah mengenal warna dan bentuk-bentuk geometri yang setiap hari di temui oleh anak seperti segitiga, segiempat dan lingkaran. Selain itu Yus, (2015:51) menambahkan bahwa aspek perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun pada konsep matematika yaitu :

Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari yang kecil ke yang besar, mengelompokkan berdasarkan warna, bentuk dan lainnya, memasang benda-benda yang berkaitan, membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda)...mengenal konsep bilangan sama dan tidak sama, lebih dan kurang, banyak dan sedikit, menyebutkan benda yang berbentuk geometri, mengelompokkan lingkaran, segitiga dan segiempat, mengenal alat untuk mengukur, meniru pola dengan empat kubus dan mencari jejak (maze) yang lebih rumit.

Menurut teori Van Hiele (Abdusakkir, 2009:3) menyatakan bahwa ada lima tahapan anak dalam belajar mengenal geometri, salah satu yang paling dasar adalah tahap pengenalan, pada tahap ini anak baru mengenal bentuk-bentuk geometri seperti segitiga, segiempat, dan lingkaran tanpa menyebutkan sifat-sifat dari bentuk geometri tersebut. Mengenal geometri merupakan hal yang penting bagi anak, dengan mengenal bentuk geometri secara tidak langsung dapat mengasah kemampuan berfikir logis matematis pada anak sehingga anak dapat berfikir logis dan rasional kedepannya.

Untuk mencapai tujuan yang optimal dalam mengenalkan geometri pada anak, diperlukan strategi khusus agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Selain keterampilan, metode, ataupun strategi, pembelajaran bagi anak usia dini tidak terlepas dari media yang digunakan, media tersebut haruslah memenuhi standar sesuai dengan tahap perkembangan anak. Hal ini di dukung oleh pendapat Khadijah (2016:7) karakteristik anak usia dini yaitu memiliki daya perhatian yang pendek, masih sangat sulit untuk duduk dan memperhatikan sesuatu dalam jangka waktu yang lama. Begitu halnya dengan pengenalan geometri. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Ningsih (2016) kemampuan mengenal bentuk geometri masih rendah bila dibandingkan dengan kemampuan-kemampuan lain dan hal ini disebabkan terbatasnya media pembelajaran yang berhubungan dengan pengenalan geometri serta guru kurang menekankan pada kegiatan pengenalan bentuk geometri .

Selain itu menurut penelitian yang dilakukan oleh Putri et al. (2015) menyatakan sebagian besar anak belum mengenal bangun datar geometri, dan meskipun beberapa anak sudah mengenal tetapi masih sulit dalam membedakan bentuk lingkaran dan segiempat. Sehingga dalam menarik perhatian dan mengenalkan bentuk-bentuk geometri perlu dikenalkan dengan cara bermain ataupun dengan media. Hal ini sejalan dengan yang di sampaikan oleh Nasriah (2013:27) pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan yang bervariasi dan menyenangkan sehingga tidak membuat anak terpaku di tempat dan menyimak dalam jangka waktu yang lama. Untuk itu, sebagai tenaga pendidik hendaknya berlaku kreatif dalam proses pembelajaran agar anak tidak cepat bosan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal. Salah satu upaya yang

dapat dilakukan untuk mengenalkan bentuk-bentuk geometri pada anak yaitu dengan menggunakan permainan tradisional. Selain itu dapat pula dengan menggunakan media seperti papan flannel, sempoa dengan bentuk geometri, balok, puzzle, ataupun dengan *playdough*.

Dengan menggunakan media *playdough*, anak akan memperoleh banyak manfaat selain untuk mengembangkan motorik halus, bahasa dan kognitifnya anak juga akan dapat mengenal bentuk geometri. Einon (2005:96) menambahkan bahwa kegiatan bermain *playdough* akan mengajarkan anak-anak bahwa mereka dapat membuat sesuatu, meningkatkan pengendalian tangan, dan koordinasi mata dan tangan. Selain itu kegiatan ini membuat mereka mampu mengekspresikan diri melalui kesenian. Dengan bermain *playdough*, Anak tak hanya memperoleh kesenangan, tetapi juga bermanfaat dalam meningkatkan perkembangan otaknya. Dengan media *playdough*, Anak bisa menciptakan berbagai bentuk angka mulai dari nol, satu sampai sepuluh anak juga dapat membuat bentuk-bentuk geometri atau benda lain dan menghitungnya sesuai dengan bentuk yang sama. Bermain dengan media *playdough* tidak hanya dapat mengasah otak anak akan tetapi juga dapat mengasah daya imajinasi anak, motorik halus, berfikir logis matematis dan merangsang indera perabanya.

Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Dwi, (2014:9) menunjukkan bahwa kegiatan bermain *playdough* ini dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak tunagrahita sedang di kelas 1 di SLB Sekar Teratai 1 Sradakan.

Lealun, (2011:108) dalam penelitiannya menyatakan bahwa kreativitas anak dapat ditingkatkan melalui bermain *playdough*. Penelitian lain menyebutkan, Kusumaningrum, dkk (2015:1) bahwa penggunaan media papan flannel dapat

meningkatkan pengenalan bentuk geometri pada anak TK Al-Mukhlisin Karanganyar tahun ajaran 2014/2015.

Dari beberapa penelitian tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti tentang adanya pengaruh bermain *playdough* terhadap pengenalan geometri pada anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal 05 Glugur Darat 1, Medan Timur, Medan, Sumatra utara. Dari hasil pengamatan yang peneliti lakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2017/2018, yakni observasi pada kinerja guru dalam proses pembelajaran pada kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Atfhal 05 Glugur Darat 1, Medan Timur, Medan, Sumatera Utara, diperoleh data bahwa guru kurang kreatif dalam menciptakan media dan alat pembelajaran. Metode yang digunakan guru dalam mengenalkan bentuk-bentuk geometri hanya berfokus atau didominasi pada penggunaan media balok dan gambar. Selain itu metode pembelajaran yang digunakan dalam pengenalan geometri masih berpusat pada guru sehingga anak kurang mendapatkan pengalaman langsung.

Meskipun mereka terkadang memainkan *playdough* namun, hanya di fokuskan untuk meningkatkan motorik halus anak. Padahal, secara tidak langsung saat anak membuat suatu benda lain atau suatu karya misalnya bentuk bola maka anak sudah belajar mengenal bentuk geometri. Sehingga kegiatan bermain *playdough* belum teroptimalkan dengan baik khususnya dalam pemahaman tentang bentuk-bentuk geometri. Sedangkan observasi yang dilakukan pada anak TK kelompok A yang berusia 4-5 tahun di TK Aisyisyah Bustanul Atfhal 05 masih banyak anak yang belum mampu menyebutkan bentuk-bentuk geometri sesuai dengan bentuknya. Selain itu, dari hasil wawancara yang dilakukan saat pengamatan tersebut, beberapa guru yang mengajar pada kelompok A menyatakan

bahwa anak-anak kelompok A masih banyak yang belum memahami bentuk-bentuk geometri dan masih kesulitan dalam menyebutkan benda-benda yang berbentuk geometri. Dengan adanya masalah tersebut peneliti tertarik untuk mengetahui pengaruh kegiatan bermain *playdough* terhadap pemahaman bentuk-bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 05 Glugur Darat 1, Medan Timur, Medan, Sumatera Utara.

1.2 Identifikasi masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka permasalahan pokok yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan bermain *playdough* dapat memberikan pengaruh terhadap pengenalan geometri pada anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 05, Glugur Darat 1, Medan Timur, Medan, Sumatera Utara. Berdasarkan hal yang telah dijabarkan pada latar belakang diatas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Masih banyak anak yang berusia 4-5 tahun yang belum mampu menyebutkan bentuk-bentuk geometri sesuai dengan bentuknya.
2. Kegiatan yang dilakukan di TK tersebut dalam mengenal bentuk geometri didominasi oleh penggunaan media balok dan gambar
3. Kegiatan bermain *playdough* hanya difokuskan untuk meningkatkan motorik halus anak seperti latihan meremas, memilin, dan membuat sesuatu karya.
4. Metode yang digunakan dalam pembelajaran pengenalan geometri masih berpusat pada guru sehingga anak kurang mendapatkan pengalaman langsung

1.3 Pembatasan masalah

Mengingat begitu luasnya permasalahan yang ada, dan agar penulisan skripsi ini tidak menyimpang dan mengambang dari tujuan yang semula direncanakan, maka penulis menetapkan batasan-batasan sebagai berikut :

1. Pengenalan geometri yang dimaksud hanya pada bentuk bangun datar geometri yaitu lingkaran, segitiga, segiempat, dan persegi panjang.
2. Bermain *playdough* terhadap pengenalan geometri anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 05, Glugur Darat 1, Medan Timur, Medan, Sumatera Utara.

1.4 Perumusan Masalah

Rumusan masalah yang diupayakan dalam penelitian ini adalah :

“Adakah pengaruh bermain *playdough* terhadap pengenalan geometri pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 05, Glugur Darat 1, Medan Timur, Medan, Sumatera Utara?”

1.5 Tujuan penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh bermain *playdough* terhadap pengenalan geometri pada anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 05, Glugur Darat 1, Medan Timur, Medan, Sumatera Utara.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1. manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya pengetahuan bagi pembaca tentang pengaruh bermain *playdough* terhadap pengenalan geometri.

1.6.2 manfaat praktis

1.6.2.1 Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu bahan serta acuan informasi mengenai bermain *playdough* terhadap pengenalan geometri. Sehingga dapat memberikan solusi bagi guru dalam memberikan kegiatan pembelajaran sebagai upaya dalam meningkatkan pengenalan geometri pada anak.

1.6.2.2 Bagi peneliti

Hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan wawasan, pengetahuan, pengalaman dan merupakan sarana untuk menerapkan teori yang telah penulis peroleh selama mengikuti bangku perkuliahan.

1.6.2.3 Bagi peneliti berikutnya

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan pemikiran dan sumber informasi bagi peneliti lain yang akan meneliti masalah yang sama, yaitu pengaruh bermain *playdough* terhadap pengenalan geometri anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 05, Glugur Darat 1, Medan Timur, Medan, Sumatera Utara. Hasil penelitian ini juga diharapkan memberi informasi dan pengetahuan yang bermanfaat serta dapat digunakan kelak ketika menjadi seorang guru.