

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Program pendidikan untuk anak merupakan salah satu komponen dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini, keberadaan program ini sangat penting sebab melalui program inilah semua rencana, pelaksanaan, pengembangan, penilaian dapat dikendalikan. Pendidikan anak usia dini memiliki peran yang sangat menentukan. Pada usia ini berbagai pertumbuhan dan perkembangan mulai dan sedang berlangsung, seperti perkembangan fisik, bahasa, motorik dan kognitif. Perkembangan ini akan menjadi dasar bagi perkembangan anak selanjutnya. Oleh sebab itu perkembangan pada masa awal ini akan menjadi penentu bagi perkembangan selanjutnya.

Santrock menyatakan bahwa perkembangan manusia sepanjang hidup akan mengalami siklus dari sejak masa janin dikandung hingga lahir, tumbuh menjadi bayi, anak-anak, remaja, dewasa untuk dapat menjalani dengan baik agar seorang individu mencapai kebahagiaan lahir batin diperlukan pendidikan formal maupun non formal. Pendidikan orang tua maupun pendidikan sekolah formal akan mampu mempengaruhi

perkembangan kepribadian yang baik. Demikian pula perkembangan fisik, kognitif maupun psikososial manusia sejak lahir hingga dewasa.¹

Menurut Monks mengartikan perkembangan sebagai suatu proses ke arah yang lebih sempurna dan tidak dapat terulang kembali. Perkembangan menunjuk pada perubahan yang bersifat tetap dan tidak dapat diputar kembali. Perkembangan juga diartikan sebagai proses yang kekal dan tetap menuju kearah yang lebih tinggi berdasarkan pertumbuhan, pematangan dan belajar. 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. 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.

Perkembangan kognitif atau intelektual adalah perkembangan yang diawali dengan perkembangan kemampuan mengamati, melihat hubungan dan memecahkan masalah sederhana. Kemudian berkembang ke arah pemahaman dan memecahkan masalah yang lebih rumit. Perkembangan ini berkembang pesat pada masa mulai masuk sekolah hingga dewasa.²

¹Agoes Dariyo, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung : Reflika Aditama,2007), hal. 11

²Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya,2003),Hal . 115

Piaget menyatakan bahwa anak akan membangun dunia kognitif mereka sendiri karena anak mampu mengolah informasi yang diterima untuk mengembangkan gagasan baru, tidak hanya sekedar menerima informasi dari lingkungan.

Ada empat tahap perkembangan kognitif menurut piaget yaitu tahap sensori motor (usia lahir hingga sekitar 2 tahun), tahap pra operasional (usia 2-7 tahun), tahap operasional konkret (usia 7-11 tahun), tahap operasional formal (usia 11 – 15 tahun).³

Fase perkembangan kognitif Anak Usia Dini berada pada fase pra operasional yang mencakup tiga aspek, yaitu berpikir simbolik yaitu kemampuan untuk berpikir tentang objek dan peristiwa walaupun hal tersebut tidak hadir secara fisik di hadapan anak. Berpikir egosentris yaitu cara berpikir tentang benar atau tidak benar, setuju atau tidak setuju berdasarkan sudut pandang sendiri. Oleh karena itu anak belum dapat meletakkan cara pandangnya di sudut pandang orang lain. Berpikir intuitif yaitu kemampuan untuk menciptakan sesuatu seperti menggambar, menyusun balok akan tetapi tidak mengetahui dengan pasti alasan untuk melakukannya.⁴

Implikasi perkembangan kognitif dalam pembelajaran yang efektif di Taman Kanak-Kanak adalah aktivitas di dalam proses belajar mengajar hendaknya ditekankan pada pengembangan struktur kognitif melalui

³Wiwien Dinar Pratisti, *Psikologi Anak Usia Dini*, (Jakarta : PT Indeks, 2008), hal . 40 -

⁴Dadan Suryono, *Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*, (Jakarta : Kencana,2016), hal

pemberian kesempatan pada anak untuk memperoleh pengalaman langsung dalam berbagai aktifitas pembelajaran dan mengandung makna seperti membuat bangunan dan balok dengan begitu anak akan mengembangkan kemampuan kognitifnya.⁵

Perkembangan kognitif merupakan perkembangan yang terkait dengan kemampuan berpikir anak. Bisa juga diartikan sebagai perkembangan intelektual. Terjadinya proses perkembangan ini dipengaruhi oleh kematangan otak yang mampu menunjukkan fungsinya secara baik. Dengan kemampuan kognitif inilah anak mampu memberikan respons terhadap kejadian yang terjadi secara internal dan eksternal.

Anak mengembangkan kemampuan kognitifnya melalui kegiatan bermain dengan tiga cara diantaranya dengan memanipulasi apa yang terjadi dan dilakukan oleh orang dewasa atau objek yang ada di sekitar anak, masteri yaitu menguasai suatu aktivitas dengan mengulangi suatu kegiatan yang tentunya menjadi kesenangan dan memberikan kebermaknaan pada diri anak, meaning yaitu memberikan kebermaknaan pada diri anak sehingga menumbuhkan motivasi bagi anak dalam melakukannya.

Salah satu kecerdasan anak yang harus digali adalah kecerdasan logika matematika dilihat dari keterampilan untuk menangani angka, bentuk, pola, dan kemahiran dalam memecahkan masalah yang ada. Noorlaila menyatakan bahwa Kecerdasan logika matematika ditandai

⁵Ibid , hal. 48

dengan kemampuan berfikir secara konseptual. Biasanya individu dengan kemampuan berfikir yang baik, suka mengeksplorasi pola, bentuk, kategori, dan hubungan. Kehidupan sehari-hari siswa selalu dihadapkan pada persoalan menggunakan logika untuk memecahkan suatu masalah.⁶

Piaget menyatakan bahwa anak usia Taman Kanak-kanak (TK) berada pada tahap pra-operasional di mana pada tahap ini merupakan tahap persiapan ke arah pengorganisasian pekerjaan yang konkret dan dapat berpikir intuitif. Pada tahap ini anak sudah mengenal bentuk, dapat mempertimbangkan ukuran besar atau kecil, panjang atau pendek pada bendayang didasarkan pada pengalaman dan persepsi anak. Karena itulah, apabila guru menjelaskan materi diharapkan anak-anak mengenal hal-hal yang konkret berdasarkan pengalamannya.⁷

Pertumbuhan 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.

⁶ Iva Noorlaila, *Panduan Lengkap Mengajar PAUD*, (Yogyakarta: Pinus Book Publisier,2010), hal . 95

⁷Agung Triharsono, *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini* (Yogyakarta : Familia Pustaka Keluarga,2013), hal . 46

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.⁸

Pada kenyataan saat ini rendahnya kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak di TK (Taman Kanak-Kanak) disebabkan oleh beberapa penyebab yaitu, penggunaan media pembelajaran yang digunakan terbatas, guru hanya mengenalkan dua macam bentuk geometri saja yaitu bentuk segi empat dan lingkaran. Selain itu, guru hanya menggunakan media papan tulis dan gambar macam-macam bentuk geometri, akibatnya kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri belum terkuasai dengan baik. Anak-anak masih kebingungan saat menyebutkan macam-macam bentuk geometri yaitu bentuk persegi, segitiga, dan lingkaran.

Penyajian dalam metode pembelajaran yang digunakan adalah ceramah, guru hanya bercerita di depan menerangkan gambar bentuk geometri akibatnya saat kegiatan belajar mengajar berlangsung kurang kondusif, banyak anak yang bercerita dengan teman, dan ada yang

⁸Lestari K.W, *Konsep Matematika*, (Jakarta : Departemen Pendidikan Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Nonformal dan Informal, Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2011), hal . 4

bermain sendiri, akibatnya proses kegiatan belajar mengajar kurang maksimal. Kegiatan pengenalan bentuk-bentuk geometri dengan permainan tidak pernah dilakukan. Selain itu guru hanya mengulang-ulang kegiatan pembelajarannya dengan mengerjakan Lembar Kerja Anak (LKA) tanpa diselingi dengan kegiatan bermain. Kondisi seperti inilah yang membuat anak kurang antusias saat melakukan kegiatan pembelajaran.

Menurut Hurlock dalam Tadkiroatun Musfiroh bermain merupakan kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. Pembelajaran membiarkan pada anak perlu didukung dengan permainan yang tepat dan menarik bagi anak. Pembelajaran⁹

Media pembelajaran pada tingkat Taman Kanak-Kanak sangat diperlukan saat mengajar, karena dunia anak merupakan dunia bermain, maka dari itu pembelajaran yang ada di Taman Kanak-Kanak seharusnya diarahkan dengan cara bermain sambil belajar yang dikemas dengan menarik. Dalam mengembangkan kemampuan mengenalkan bentuk geometri pada anak-anak dapat dilakukan dengan berbagai hal, salah satunya dengan menggunakan balok adalah salah satu permainan yang menggunakan sebuah alat berupa bentuk bangun ruang. Bermain balok merupakan permainan edukatif yang dapat menstimulasi pengenalan

⁹ Tadkiroatun Musfiroh, *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005), Hal. 2

bentuk bangun datar pada anak usia dini. 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 pada kegiatan sehari-hari.

Observasi dilakukan di RA Raden Fatah bahwa telah ditemukan kemampuan kognitif dalam mengenal bangun datar pada anak Kelompok B kurang terasah, ini terlihat saat anak mengamati bentuk rumah, bentuk roda motor dan bentuk buku tulis. Oleh sebab itu peneliti menggunakan permainan balok sebagai media pembelajaran yang bisa digunakan sambil bermain untuk mengasah kemampuan dalam mengenal bangun datar.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti mengambil judul “Pengaruh Permainan Balok terhadap Pengenalan Bangun Datar pada Anak Kelompok B di RA Raden Fatah Blitar”.

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

1. Identifikasi

- a. Permainan balok terhadap perkembangan kemampuan kognitif anak
- b. Permainan balok terhadap kemampuan mengenal bangun geometri pada anak
- c. Permainan balok terhadap kemampuan mengenal bangun datar pada anak

- d. Permainan balok terhadap kemampuan menyebutkan nama bangun datar anak
- e. Permainan balok terhadap kemampuan mengelompokkan bangun datar berdasarkan bentuknya

2. Batasan masalah

Untuk menghindari pengembangan masalah yang terlalu luas, maka penelitian ini dibatasi permasalahannya yaitu

- a. Meningkatkan kemampuan kognitif pada anak kelompok B melalui permainan balok di RA Raden Fatah Blitar
- b. Mengenalkan bangun geometri pada anak kelompok B melalui permainan balok di RA Raden Fatah Blitar
- c. Mengenalkan bangun datar pada anak kelompok B melalui permainan balok di RA Raden Fatah Blitar.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah di atas, maka dapat dirumuskan

1. Adakah pengaruh permainan balok terhadap kemampuan kognitif pada anak kelompok B di RA Raden Fatah Blitar ?
2. Adakah pengaruh permainan balok terhadap kemampuan mengenal bangun geometri pada anak Kelompok B di RA Raden Fatah Blitar ?
3. Adakah pengaruh permainan balok terhadap kemampuan mengenal bangun datar pada anak kelompok B di RA Raden Fatah Blitar ?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini dapat dirumuskan

1. Untuk mengetahui pengaruh permainan balok terhadap kemampuan kognitif anak Kelompok B di RA Raden Patah Blitar.
2. Untuk mengetahui permainan balok terhadap kemampuan pengenalan bangun geometri kelompok B di RA Raden Patah Blitar.
3. Untuk mengetahui pengaruh permainan balok terhadap kemampuan bangun datar kelompok B di RA Raden Patah Blitar.

E. Kegunaan Penelitian

Adapun manfaat penelitian kuantitatif ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Manfaat secara teoritis pengamatan ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri pada anak. Selain itu sebagai pendorong untuk pelaksanaan pendidikan sehingga menjadi pengetahuan bagi orang tua dan guru.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Anak Didik

Penelitian ini diharapkan bisa membantu anak dalam memecahkan permasalahan mengenal bangun datar dan mendorong anak lebih giat dan semangat belajar dalam tahap pengenalan bangun datar.

b. Bagi Peneliti

Penelitian ini bisa digunakan sebagai bekal untuk mengadakan penelitian selanjutnya digunakan sebagai referensi calon guru untuk mengenalkan bangun datar pada anak. Selain itu penelitian ini juga bisa diperbaiki dalam proses penelitian selanjutnya.

c. Bagi Guru

- 1) Memudahkan guru untuk melatih keterampilan dan kesabaran dalam mengajarkan pelajaran mengenal bentuk geometri.
- 2) Guru dapat mengenalkan bangun datar dengan menggunakan strategi bermain balok
- 3) Membangkitkan kreativitas guru dalam menerapkan dan menciptakan inovasi dalam kegiatan pembelajaran.

d. Bagi Sekolah RA Raden Fatah

Sekolah dapat lebih meningkatkan kegiatan pembelajaran mengenalkan bentuk bangun datar melalui permainan balok agar lebih efektif dan efisien, sekolah mampu mengembangkan media pembelajaran menggunakan balok agar meningkatkan semangat belajar anak.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis menurut maknanya adalah dalam suatu penelitian yaitu merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian.¹⁰ Maka hipotesis yang dapat penulis ungkapkan sehubungan dengan penelitian ini adalah :

1. Ha = Terdapat pengaruh permainan balok terhadap kemampuan kognitif anak kelompok B di TK Raden Patah Blitar
2. Ha = Terdapat pengaruh permainan balok terhadap kemampuan mengenal bangun geometri pada anak kelompok B di TK Raden Patah Blitar
3. Ha = Terdapat pengaruh permainan balok terhadap kemampuan mengenal bangun datar pada anak kelompok B di TK Raden Patah Blitar.

G. Penegasan Istilah

1. Penegasan Konseptual

Definisi yang diambil dari pendapat/teori dari pakar sesuai dengan tema yang diteliti

- a. Permainan Balok

Menurut Mulyadi bermain balok adalah jenis kegiatan yang sifatnya konstruktif, dimana anak mampu membangun sesuatu dengan menggunakan balok-balok yang sudah di sediakan.

¹⁰Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2008), hal. 96

Hal ini senada dengan pendapat Chandra menyebutkan bahwa ketrampilan bermain balok adalah kemampuan dalam mengonstruksi struktur yang digunakan oleh anak untuk mengungkapkan ide-ide kreatif.¹¹

Permainan Balok merupakan permainan yang merupakan aktifitas otot besar dimana permainan ini dapat mengembangkan perkembangan koordinasi mata dan tangan melatih ketrampilan motorik halus melatih anak dalam pemecahan masalah, permainan yang memberikan anak kebebasan berimajinasi sehingga hal-hal baru dapat tercipta

b. Kemampuan Pengenalan Bangun Datar

Kemampuan berasal dari kata mampu yang bermakna cakap atau terampil dan cekatan. Kata “mampu” mendapat imbuhan ke - an menjadi kemampuan yang bermakna kecakapan atau keterampilan dan kecekatan.

Lestari K. W Menjelaskan bahwa mengenalkan bangun datar pada anak usia dini adalah kemampuan anak mengenal, menunjuk ,menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda disekitar berdasarkan bentuk bangun datar.¹²

¹¹Chandra, *Sentra Balok Materi Work Shop Guru PAUD* , (Jakarta : Pusat Progam Pembagunan Anak Indonesia, 2008) hal 5

¹²K.W. Lestari , *Belajar dan Pembelajaran Aktif*, (Bandung : PT Refika Aditama, 2011) hal 4

Bangun datar adalah bangun dua dimensi yang hanya memiliki panjang dan lebar, yang dibatasi oleh garis lurus atau lengkung. Bangun geometri baik dalam kelompok bangun datar maupun bangun ruang merupakan sebuah konsep abstrak artinya bangun-bangun tersebut bukan merupakan sebuah benda konkret yang dapat dilihat maupun dipegang.

2. Penegasan Operasional

Definisi yang didasarkan pada sifat-sifat hal yang didefinisikan serta dapat diamati.

a. Permainan Balok

Anak bermain menggunakan balok sehingga anak bisa belajar langsung bagaimana bentuk bentuk balok dalam hal ini anak bisa menggunakan media balok untuk membentuk sesuatu yang disukai anak misalnya seperti membangun bentuk rumah atau mobil.

b. Kemampuan pengenalan bangun datar

Kemampuan yang membantu anak dalam mengenal jenis dan bentuk bangun datar sehingga membantu anak dalam meningkatkan kecerdasan logika matematikanya yang meliputi kemampuan kognitif, mengenal bangun geometri dan bangun datar.

Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan balok berpengaruh terhadap kemampuan mengenal bangun datar pada anak.

H. Sistematika Pembahasan

Bagian awal, terdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, motto, halaman persembahan, prakata, halaman daftar isi, halaman tabel, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran, dan halaman abstrak.

Bagian utama (inti) terdiri dari enam bab dan masing-masing bab mempunyai sub-sub bab, antara lain:

Bab I Pendahuluan, meliputi latar belakang masalah, identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, hipotesis penelitian, penegasan istilah dan sistematika penulisan skripsi.

Bab II Landasan Teori yang berisi deskripsi teoritis tentang variabel yang diteliti dan kesimpulan tentang kajian pustaka.

Bab III Metode Penelitian, meliputi rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi, sampling dan sampel penelitian, kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data dan teknik analisa data.

Bab IV Hasil Penelitian, meliputi deskripsi karakteristik data pada masing-masing variabel dan uraian tentang hasil pengujian hipotesis.

Bab V Pembahasan, meliputi penjelasan mengenai temuan-temuan penelitian yang telah dikemukakan pada hasil penelitian.

Bab VI Penutup, meliputi kesimpulan dan saran

Bagian Akhir terdiri dari: daftar rujukan, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup.

Demikian sistematika pembahasan dari skripsi yang berjudul “Pengaruh Permainan Balok Terhadap Kemampuan Mengenal Bangun Datar Anak Kelompok B RA Raden Patah Blitar”.