

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar disepanjang rentang pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia. Pada masa ini ditandai oleh berbagai periode penting yang fundamen dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir perkembangannya. Salah satu periode yang menjadi penciri masa usia dini adalah *the golden ages* atau periode keemasan. Banyak konsep dan fakta yang ditemukan memberikan penjelasan periode keemasan pada masa usia dini, dimana semua potensi anak berkembang paling cepat. Beberapa konsep yang disandingkan untuk masa anak usia dini adalah masa eksplorasi, masa identifikasi/imitasi, masa peka, masa bermain, dan masa trozt alter 1 (masa membangkang tahap 1).<sup>1</sup>

Ilmu pendidikan telah berkembang pesat dan terspesialisasi salah satunya ialah PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) yang membahas pendidikan untuk anak usia 0-8 tahun. Anak usia tersebut dipandang memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak usia dini di atasnya sehingga pendidikan untuk anak usia tersebut dipandang perlu untuk dikhususkan.

---

<sup>1</sup>Trianto Ibnu Badar al-Tabany, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*, (Jakarta:Prenada Media Group,2011),hal.6

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. PAUD berfungsi membina, menumbuhkan, dan mengembangkan seluruh potensi anak usia dini secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya.

Secara umum tujuan pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Sedangkan secara khusus untuk membangun landasan bagi perkembangannya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dll, kemudian mengembangkan potensi kecerdasan spiritual, intelektual, emosional, dan sosial peserta didik pada masa emas pertumbuhannya dalam lingkungan bermain yang edukatif dan menyenangkan.<sup>2</sup>

Usia dini merupakan awal bagi pertumbuhan dan perkembangan anak yang akan membawa dampak sepanjang kehidupan anak selanjutnya. Dalam proses pertumbuhan dan perkembangan anak akan sering melakukan kegiatan yang akan meningkatkan setiap gerak, kegiatan

---

<sup>2</sup>Ibid, hal.24

berpikir, dan interaksi dengan lingkungan . anak akan mampu berkembang sesuai tahap pertumbuhan dan perkembangan anak yang sesuai dengan tingkat umur mereka.<sup>3</sup>

Pendidikan anak usia dini merupakan serangkaian upaya sistematis dan terprogram dalam melakukan pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan lebih lanjut. <sup>4</sup>

Tujuan pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya serta membentuk anak Indonesia yang berkualitas, dimana anak akan tumbuh dan berkembang sesuai tingkat perkembangan sehingga memiliki kesiapan optimal dalam memasuki pendidikan dasar, serta mempengaruhi kehidupannya di masa dewasanya.<sup>5</sup>Pembelajaran anak usia dini merupakan proses yang dilakukan melalui bermain. Bermain merupakan sarana penting bagi anak

Vygotsky mengemukakan bahwa pengalaman interaksi sosial merupakan hal penting bagi perkembangan proses berfikir anak, sehingga aktivitas mental yang tinggi pada anak dapat terbentuk melalui interaksi dengan orang lain dan lingkungannya. Kemampuan ini diperoleh anak

---

<sup>3</sup>Conny R. Semiawan,*Belajar dan Pembelajaran Pra Sekolah dan Sekolah Dasar*,(Jakarta:PT Indeks,2002),hal.49

<sup>4</sup>Suyadi,*Psikologi Belajar Paud*,(Yogyakarta:pedagogi,2010),hal.12

<sup>5</sup>Mursid,*pengembangan Pembelajaran PAUD*,(Bandung:PT.Remaja Rosdakarya,2016),hal.3

melalui berbagai kesempatan atau pengalaman bergaul dengan orang-orang dilingkungan baik orang tua, saudara, teman sebaya, atau orang-orang lainnya yang ada di sekitarnya.<sup>6</sup>

Program pendidikan anak usia dini merupakan salah satu komponen dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini . melalui program ini semua rancangan, pelaksanaan, pengembangan, dan penilaian dapat dikendalikan. Pada usia ini pertumbuhan dan perkembangan mulai berlangsung seperti bahasa, motorik, dan kognitif. Perkembangan semua ini akan menjadi dasar bagi perkembangan anak selanjutnya.<sup>7</sup>

Perkembangan dan pertumbuhan pada anak usia dini harus di stimulus dengan baik, agar perkembangannya dapat secara optimal. Salah satunya perkembangan yang harus di stimulus yaitu perkembangan kognitif dengan mengenalkan benda-benda yang ada disekitar anak, misalnya benda yang menyerupai bentuk geometri, contohnya anak menjumpai bola, bola mirip dengan batuk geometri lingkaran, jendela mirip dengan persegi, meja mirip dengan persegi panjang, dan benda-benda lainya yang ada dalam kehidupan sehari-hari.<sup>8</sup>

Pada umumnya rentang usai dini masih melihat segala sesuatu sebagai satu keutuhan sehingga pebelajaran masih bergantung pada objek-objek konkret dan pengalaman yang dialaminya maka dari itu pendidik

---

<sup>6</sup>Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2014), hal. 40-41

<sup>7</sup>Masitoh & Siti Aisyah, *Strategi Pembelajaran TK*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), hal. 6

<sup>8</sup>Mukhtar Latif, dkk. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Media Group, 2013), hal. 3

harus menciptakan suatu keadaan atau lingkungan belajar yang memadai agar siswa dapat menemukan pengalaman nyata dan terlibat langsung dengan alat dan media. Peranan pedidik sangat penting untuk menciptakan situasi belajar anak.<sup>9</sup>

Pembelajaran anak usia dini merupakan proses yang dilakukan melalui bermain. Bermain merupakan sarana penting bagi anak untuk proses perkembangan kognitif, menurut Piaget perkembangan kognitif anak akan berkembang melalui faktor biologis dan pengalaman yang diperoleh anak.<sup>10</sup> Maka dari itu anak-anak dapat membangun perkembangan kognitifnya melalui kegiatan bermain, dengan hal itu anak dapat berinteraksi dengan lingkungan.

Mengenalkan bentuk-bentuk geometri pada anak usia dini merupakan kemampuan anak mengenal, menunjuk menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda disekitar berdasarkan bentuk geometri. Geometri selalu berkaitan erat dengan matematika dan berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan belajar tersebut anak dapat berfikir secara matematika logis. Berfikir secara matematika logis merupakan berfikir secara rasional, yang digunakan dalam kecerdasan matematis logis yaitu penggolongan, pengambilan kesimpulan, dan berhitung.

Pada permainan ini anak tidak hanya mengenal bentuk-bentuk geometri tetapi juga dapat berhitung. Dan anak memiliki pengalaman atau

---

<sup>9</sup>Trianto Ibnu Badar al-Tabany, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*, (Jakarta:PRENADAMEDIA GROUP, 2011), hal.20-21

<sup>10</sup>John W. Santrock, *perkembangan Bahasa*, (PT Gelora Aksara Pratama:2007), hal.243

dasar matematik tentang berhitung dan anak dapat berfikir logis tentang suatu benda dan lainnya.

Di PAUD pembelajaran matematika mengajarkan tentang konsep matematika melalui kegiatan bermain dalam kehidupan sehari-hari dan bersifat ilmiah. Bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain memiliki persamaan dan perbedaan pada penekanannya. Jika belajar sambil bermain lebih menekankan pada pembelajarannya, maka bermain sambil belajar lebih menekankan pada aktivitas bermain dan jenis permainannya.<sup>11</sup>

Media pembelajaran sangat diperlukan dalam pembelajaran anak usia dini karena dunia anak merupakan dunia bermain, maka dari itu pembelajaran untuk anak usia dini menggunakan berbagai media supaya anak tidak bosan dalam pembelajaran kesehariannya. Pengembangan dalam mengenal bentuk geometri untuk anak dapat dilakukan dalam berbagai hal, salah satunya dengan menggunakan media dakon geometri. Dakon geometri ini sangat berbeda dengan dakon biasanya karena dari papan dakon sendiri itu berbeda sekali dengan dakon biasanya, papan dakon geometri ini lubangnya berbentuk bangun geometri seperti segitiga, lingkaran dan segi empat. Kemudian biji-bijiannya sendiri itu dari gulungan kertas yang berbentuk lingkaran yang berwarna warni. Dengan adanya dakon geometri ini anak akan lebih tertarik dalam melakukan pembelajaran.

---

<sup>11</sup>Agung Triharso, *Permainan Kreatif dan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2013), hal. 46

Peneliti mengambil judul ini karena permainan ini merupakan permainan tradisional yang jarang di mainkan. Pada zaman sekarang mungkin permainan ini jarang sekali dimainkan karena zaman semakin maju. Maka dari itu peneliti mengambil permainan ini untuk di modifikasi dengan semenarik mungkin dengan bentuk-bentuk geometri agar menambah minat anak dalam belajar, belajar sekaligus bermain.

Dakon sendiri merupakan alat permainan tradisional yang dimainkan oleh dua orang, menurut Sumintarsih, menjelaskan bahwa kata dakon bersal dari kata dhaku dan mendapat akhiran an. Dhaku berarti mengakui bahwa sesuatu itu miliknya. Permainan dakon dikenal sebagai permainan tradisional masyarakat Jawa sekalipun permainan ini dikenal juga didaerah lain. Manfaat permainan dakon ini untuk perkembangan anak yaitu aspek perkembangan moral keagamaan, aspek perkembangan sosial emosional, aspek perkembangan kognitif, aspek perkembangan fisik motorik.<sup>12</sup>

Dakon geometri merupakan sebuah modifikasi alat permainan baru yang terdiri dari papan dakon yang dilubangi berbentuk geometri yang dapat juga menstimulus pengenalan bentuk geometri pada anak usia dini dan anak dapat belajar berhitung sambil memasukkan biji-biji ke lubang-lubang yang telah di modifikasi dengan bentuk bentuk yang bermakna. Dengan anak bermain dakon geometri ini anak dapat mengenal bentuk-bentuk geometri, secara tidak langsung anak dapat mengenal dan berfikir

---

<sup>12</sup>Nor Izati Hasanah,Hardiyanti Pratiwi,*Permainan Tradisional Banjar untuk Perkembangan Anak*,(Yogyakarta:CV.ASWAJA PRESSINDO,2016),hal.55-56

matematika logis, dan anak akan belajar berhitung dengan cara menghitung jumlah biji yang didapat.

Permainan dakon geometri ini di mainkan oleh dua anak, biasanya lubang pada papan dakon hanyalah berbentuk lingkaran saja dan cara bermainnya hanya memasukkan biji ke lubang lubang selanjutnya, tetapi kalau ini sangat unik karena lubang-lubangnya berbentuk geometri seperti lingkaran, segi empat dan segi tiga dan bij-bijianya unik berminiatur lingkarang dengan gulungan kertas yang berwarna warni sehingga lebih menarik perhatian anak. Cara bermainnya sama seperti dakon biasanya hanya saja ketika anak memasukkan bij-biji dakon ke lubang-lubang mereka sambil berhitung. Setelah permainannya selesai anak akan menghitung hasil biji yang di dapat, disitu anak akan belajar berhitung 1-20. Di sini juga anak tidak hanya menghitung saja tetapi anak dapat mengetahui bentuk-bentuk geometri jadi anak dapat berfikir secara logis.

Berdasarkan uraian di atas peneliti mengambil judul "*Pengaruh Media Dakon Geometri terhadap Kecerdasan Logika Matematik pada Anak Kelompok A di RA Al-khodijah Sumberagung Rejotangan Tulungagung*". Peneliti meneliti di RA Al-Khodijah di desa Sumberagung Kecamatan Rejotangan Kabupaten Tulungagung karena pembelajaran tentang belajar berhitung belum menggunakan media hanya menggunakan jari jemari. Begitu juga dalam pengenalan geometri dan mengembangkan kemampuan kecerdasan logika matematik belum menggunakan media, hanya menggunakan pembelajar dengan menerangkan kepada anak



bentuk-bentuk geometri dan hanya di beri contoh benda-benda yang ada di sekitarnya seperti roda sepeda itu berbentuk lingkaran, atap rumah berbentuk segitiga, papan tulis berbentuk persegi panjang. Maka dari itu peneliti menggunakan media dakon geometri untuk media pembelajar, agar anak-anak dalam waktu pembelajaran tidak bosan dan tidak jenuh. Dengan hal itu anak-anak juga senang dalam pembelajaran.

## **B. Identifikasi dan pembatasan Masalah**

### 1. Identifikasi masalah

Permasalahan peneliti yang penulis ajukan ini dapat diidentifikasi permasalahannya yaitu:

- a. Media dakon geometri terhadap kemampuan kognitif anak
- b. Media dakon geometri terhadap kemampuan berhitung anak
- c. Media dakon geometri terhadap kecerdasan logika matematik anak
- d. Media dakon geometri terhadap pengenalan bentuk geometri
- e. Media dakon geometri terhadap pengenalan permainan tradisonal

### 2. Batasan masalah

Untuk menghindari kesalah pahaman terkait penelitian ini, peneliti memberi pembatas masalah sebagai berikut :

- a. Kemampuan kognitif anak
- b. Kemampuan berhitung
- c. Kecerdasan logika matematik

### **C. Rumusan Masalah**

1. Adakah pengaruh media dakon geometri terhadap kemampuan kognitif anak kelompok A di RA Al-Khodijah Sumberagung?
2. Adakah terdapat pengaruh media dakon geometri terhadap kemampuan berhitung pada anak kelompok A RA Al-Khodijah Sumberagung?
3. Adakah pengaruh media dakon geometri terhadap kemampuan logika matematik anak kelompok A RA Al-Khodijah Sumberagung?

### **D. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui pengaruh media dakon geometri terhadap kemampuan kognitif anak kelompok A RA Al-Khodijah Sumberagung
2. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media dakon geometri terhadap kemampuan berhitung pada anak kelompok A RA Al-Khodijah Sumberagung
3. Untuk mengetahui pengaruh media dakon geometri terhadap kemampuan kecerdasan logika matematik anak kelompok A RA Al-Khodijah Sumberagung

### **E. Hipotesis penelitian**

Hipotesis komparatif merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah komparatif.

1. Ha: Terdapat pengaruh media dakon geometri terhadap kemampuan kognitif anak kelompok A RA Al-Khodijah Sumberagung

2. Ha: Terdapat pengaruh media dakon geometri terhadap kemampuan berhitung anak kelompok A RA Al-Khodijah Sumberagung
3. Ha: Terdapat pengaruh media dakon geometri terhadap kemampuan logika matematik pada anak kelompok A RA Al-Khodijah Sumberagung

#### **F. Kegunaan penelitian**

1. Bagi anak

Anak dapat lebih mudah dalam melakukan kegiatan pembelajaran logika matematik melalui permainan dakon geometri dan anak juga bisa mengenal bentuk-bentuk geometri dan belajar berhitung dengan mudah.

2. Bagi guru

Adanya permainan ini dapat membangkitkan kreatifitas guru dalam menerapkan dan menciptakan inovasi dalam kegiatan pembelajaran.

3. Bagi peneliti yang akan datang

Hasil penelitian ini digunakan sebagai pedoman dalam kegiatan permainan dakon geometri untuk mengembangkan logika matematik. Kemudian dapat mengetahui permasalahan di RA Al-Khodijah Sumberagung Rejotangan Tulungagung.

## G. Penegasan Istilah

### 1. Penegasan secara konseptual

#### a. Permainan Dakon

Sumintarsih, menjelaskan bahwa kata Dakon-Dhakon berasal dari kata dhaku dan mendapat akhiran-an. Dhaku berti mengaku bahwa sesuatu itu miliknya. Permainan dakon dikenal sebagai permainan tradisonal masyarakat Jawa sekalipun permainan inidikenal juga didaerah lain.

Dakon geometri adalah sebuah modifikasi alat permainan baru yang terdiri dari papan dakon yang dilubangi berbentuk geometri, dan berisikan biji-bijian bentuk geometri.

Dakon geometri ini terdiri dari 8 lubang dan biji yang digunakan berbentuk geometri seperti lingkaran, segitiga, segi empat. Panjang dan tinggi dakon geometri adalah 45cm x 15cm untuk 3 lubang yang saling berhadapan dan 2 lubang kanan kiri.

#### b. Logis matematik

Amstrong, berpendapat bahwa kecerdasan logis matematis merupakan kecerdasan dalam hal angka dan logika. Kecerdasan ini melibatkan ketrampilan megolah angka dan atau kemahiran menggunkan logika atau akal sehat.

Kecerdasan logika matematika pada dasarnya melibatkan kemampuan-kemampuan menganalisis masalah secara logis,

menemukan atau menciptakan rumus-rumus atau pola matematika dan menyelidiki sesuatu secara ilmiah.

Materi program dalam kurikulum yang dapat mengembangkan kecerdasan logika matematika antara lain bilangan, beberapa pola, perhitungan, pengukuran, geometri, statistik, peluang, pemecahan masalah, logika, dan lain sebagainya.<sup>13</sup>

## 2. Penegasan Secara Operasional

### a. Permainan Dakon

Permainan dakon merupakan permainan jaman dahulu yang dimainkan oleh dua orang yang sekarang jarang dipakai bermain anak. Permainan dakon ini dapat mengembangkan berbagai perkembangan seperti kognitif, fisik motorik, moral keagamaan, sosial emosional.

Permainan dakon tersebut di ubah atau di modifikasi menjadi permainan yang menarik dengan mengubah papan dakon menjadi papan yang mulanya lubangnya hanya berbentuk lingkaran kemudian di modifikasi lubang-lubang tersebut di modifikasi diganti bentuk-bentuk geometri yaitu ada lingkaran, segi tiga, segi empat. Dengan adanya media tersebut

---

<sup>13</sup>Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta:PT Macanan Jaya Cemerlang, 2009), hal.187

memudahkan anak dalam belajar tentang perhitungan, pengenalan bentuk geometri, dan kecerdasan logika matematik.

Pada permainan ini anak dapat belajar berhitung dengan memasukkan biji-bijian ke dalam lubang yang berbentuk bentuk geometri, dengan hal ini dapat menarik anak untuk belajar lebih semangat lagi.

#### b. Logis Matematik

Meningkatkan kemampuan logika matematik anak dengan menggunakan media dakon geometri merupakan suatu penelitian yang mengedepankan unsur-unsur bermain sesuai dengan anak bermain sambil belajar. Hal ini mengajak pada anak untuk belajar dengan bermain anak belajar lebih santai dan menyenangkan. Dengan permainan menggunakan dakon geometri anak-anak mampu untuk menguasai pembelajaran logika matematik yaitu berhitung dan mengenal bentuk-bentuk bangun geometri.

Berdasarkan kedua penjelasan diatas yang dimaksud dengan pengaruh media dakon geometri terhadap kecerdasan logika matematik adalah pengaruh media dakon geometri terhadap kemampuan kognitif anak, kemampuan berhitung, kecerdasan logika matematik.

Dengan permainan ini dapat menstimulus kecerdasan logis matematik anak dengan anak belajar menghitung dan berfikir logis

dengan cara anak berfikir logis bagaimana cara memasukkan bijian ini secara benar, dan menghitung jumlah biji yang di dapat.

## **H. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan berisi tentang alur pembahasan yang akan terdapat dalam bab pendahuluan sampai bab metode penelitian, yakni sebagai berikut:

**BAB I. PENDAHULUAN:** yang membahas tentang latar belakang, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan masalah, hipotesis penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, sistematika pembahasan

**BAB II. LANDASAN TEORI:** yang membahas tentang teori yang digunakan dalam penelitian, kajian penelitian terdahulu, kerangka konseptual

**BAB III. METODE PENELITIAN:** yang membahas tentang metode penelitian yang didalamnya membahas tentang pendekatan dan jenis penelitian, populasi, sampling, dan sampel penelitian, sumber data, dan instrumen penelitian serta analisis data

**BAB IV. HASIL PENELITIAN:** yang membahas tentang deskripsi karakteristik data serta pengujian hipoteses.

**BAB V. PEMBAHASAN:** yaitu menjelaskan tentang temuan-temuan penelitian yang telah dikemukakan pada hasil penelitian

**BAB VI. PENUTUP:** yaitu berisikan kesimpulan dan saran. Kemudian daftar rujukan, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup.