

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran penting dalam mencetak peserta didik yang unggul sebagai generasi penerus bangsa yang berkualitas. Pendidikan merupakan hal yang mendasar dalam pembangunan dan meningkatkan kesejahteraan suatu bangsa. Tujuan pembangunan nasional adalah untuk mewujudkan suatu masyarakat adil makmur yang merata, baik itu berupa materil maupun spiritual yang berdasarkan Pancasila, yang pada hakikatnya adalah pembangunan seluruh masyarakat Indonesia.² Untuk mencapai generasi yang berkualitas, kreatif, dan mempunyai karakter yang kuat, pendidikan harus dilakukan sejak usia dini, dalam hal ini melalui pendidikan anak usia dini.³

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan belajar dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.⁴ Masa usia dini adalah masa dimana pertumbuhan dan perkembangan anak mudah untuk distimulasi.

Anak usia dini merupakan anak usia dibawah 6 tahun. Sementara itu, The National Association for the Education for Young Children (NAEYC), membuat

² Latif Mukhtar, dkk, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2013)

³ Novi Mulyani, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Kalimedia, 2016), hlm.1

⁴ Peraturan Menteri Pendidikan Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2022, tentang Standar Isi Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah hlm. 3

klasifikasi rentang usia dini (*early childhood*) yaitu sejak lahir sampai dengan usia 8 tahun, dengan beberapa varian tahapan pembelajaran.⁵ Usia dini (0-6 tahun) merupakan masa perkembangan dan pertumbuhan yang sangat menentukan bagi anak di masa depannya atau disebut juga masa keemasan (*golden age*) sekaligus periode yang sangat kritis yang menentukan tahap pertumbuhan dan perkembangan anak selanjutnya.⁶

Masa peka belajar anak dimulai dari anak dalam kandungan sampai 1000 hari pertama kehidupannya.⁷ Menurut ahli neurologi, pada saat lahir otak bayi mengandung 100 sampai 200 miliar neuron atau sel syaraf yang siap melakukan sambungan antar sel.⁸ Sekitar 50% kapasitas kecerdasan manusia telah terjadi ketika usia 4 tahun, 80% telah terjadi ketika berusia 8 tahun, dan mencapai titik kulminasi 100% ketika berusia 8 sampai 18 tahun.⁹

Pertumbuhan dan perkembangan pada anak usia dini harus distimulasi dengan baik, agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Pertumbuhan merupakan perubahan kuantitatif yang mengacu pada jumlah, besar, dan luas yang bersifat konkret.¹⁰ Dengan kata lain, pertumbuhan berarti suatu perubahan ukuran yang berangsur-angsur seperti berat badan, lingkaran kepala, kaki dan tangan yang bertambah panjang. Adapun perkembangan ialah proses perubahan kualitatif yang mengacu pada mutu fungsi organ-organ jasmaniah,

⁵ *Ibid*, hlm. 7

⁶ Suyadi dan Maulidya Ulfah, *Konsep Dasar PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), hlm. 2

⁷ Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia tahun 2014 nomer 146 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini lampiran I, hlm. 2

⁸ *Ibid*, hlm. 2

⁹ *Ibid*, hlm. 2

¹⁰ Bisri Mustofa, *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta : parama ilmu, 2015), hlm. 45

bukan organ-organ jasmaniah itu sendiri.¹¹ Dengan kata lain perkembangan merupakan perubahan yang terjadi pada fungsi psikologi yang disandang organ-organ.

Untuk mengoptimalkan seluruh aspek pertumbuhan dan perkembangan yang dimiliki oleh anak, dapat melalui pendidikan yang tepat, yaitu melalui jenjang pendidikan anak usia dini. Dalam dunia pendidikan anak usia dini ada beberapa aspek perkembangan, yaitu : aspek nilai agama dan moral, aspek perkembangan fisik motorik, aspek perkembangan bahasa, aspek perkembangan kognitif, aspek perkembangan sosial emosional, dan aspek perkembangan seni.

Aspek perkembangan yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah aspek perkembangan kognitif, aspek perkembangan kognitif ini berkaitan dengan kemampuan anak dalam berpikir. Istilah *cognitive* berasal dari kata *cognition* yang padanya *knowing*, berarti mengetahui.¹² Lingkup perkembangan kognitif berfikir logis, capaian perkembangan anak adalah mampu mengenal bentuk segitiga, lingkaran dan segi empat.

Piaget mengemukakan bahwa perkembangan kognitif merupakan suatu proses yang didasarkan atas mekanisme biologis perkembangan sistem syaraf.¹³ Jadi, semakin bertambah usia seseorang, maka semakin kompleks juga susunan syarafnya dan meningkat pula kemampuannya. Menurut Piaget ada empat faktor

¹¹ *Ibid*, hlm. 45

¹² *Ibid*, hlm. 90

¹³ Ali Mudlofir dan Evi Fatimatur R, *Desain Pembelajaran Inovatif*, (Jakarta : Rajagrafindo Pers, 2016), hlm. 8-9

yang memengaruhi perkembangan kognitif yaitu lingkungan fisik, kematangan, pengaruh sosial dan proses pengendalian diri (*equilibration*).¹⁴

Tahap perkembangan kognitif menurut Piaget terbagi dalam empat tahapan yaitu¹⁵ :

- a. Periode sensori motor (sejak lahir – 1,5 – 2 tahun) ciri pokok perkembangan pada tahap ini berdasarkan tindakan dan dilakukan langkah demi langkah.
- b. Periode pra operasional (umur 2-3 tahun sampai 7-8 tahun) ciri pokok perkembangan pada tahap ini adalah pada penggunaan simbol atau bahasa tanda dan mulai berkembangnya konsep-konsep intuitif.
- c. Periode operasi yang nyata (umur 7-8 tahun sampai 12-14 tahun) ciri pokok perkembangan pada tahap ini adalah anak sudah mulai menggunakan aturan-aturan yang jelas dan logis. Anak telah memiliki kecakapan berpikir logis akan tetapi hanya dengan benda-benda yang bersifat konkret.
- d. Periode operasi formal (umur 11-14 tahun sampai 18 tahun) ciri pokok perkembangan pada tahap ini adalah anak sudah mampu berpikir abstrak dan logis dengan menggunakan pola pikir kemungkinan.

Hal ini menunjukkan bahwa untuk mengembangkan aspek perkembangan kognitif dapat dilakukan dengan kegiatan pembelajaran matematika seperti mengenalkan bentuk geometri bangun datar. Menurut Sriningsih, n.d, pengenalan

¹⁴ *Ibid*, hlm. 9

¹⁵ *Ibid*, hlm. 9 – 10

geometri pada anak usia dini sangat penting karena anak akan mengenali bentuk-bentuk dasar seperti segitiga, persegi dan lingkaran, anak akan membedakan bentuk-bentuk, anak akan mampu menggolongkan benda sesuai dengan ukuran dan bentuknya, akan memberi pengertian tentang bentuk dan ukuran.¹⁶ Geometri menurut Gejard & Melander, merupakan salah satu bidang matematika yang berkaitan dengan bentuk, ukuran, spasial, dan sifat ruang.¹⁷ Suyanto berpendapat mengenal bentuk geometri adalah kemampuan mengenal, menunjuk dan menyebutkan benda-benda sekitar berdasarkan bentuk geometri.¹⁸

Untuk memaksimalkan pencapaian indikator dalam pengenalan bentuk geometri bangun datar, maka kita harus memerhatikan metode mengajar dan media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran adalah salah satu cara yang dapat digunakan dalam menyampaikan informasi saat berkomunikasi. Kata “media” berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang berarti “perantara atau pengantar”.¹⁹ Seels & Richey, menurut AECT (*Association for Education Communications and Technology*) mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi.²⁰

Menurut Donald P. Ely & Vernon S. Gerlach, pengertian media ada dua bagian, yaitu arti sempit dan arti luas. Arti sempit, bahwa media itu berwujud:

¹⁶ Aisyah Izza Hamida dan Choirun Nisak Aulina. Pengaruh Media Tangram terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. No. 2 Vol. 4, April 2021

¹⁷ *Ibid*, hlm. 9

¹⁸ *Ibid*, hlm. 9

¹⁹ Ali Mudlofir dan Evi Fatimatur R, *Desain Pembelajaran.....*, hlm. 121

²⁰ *Ibid*, hlm. 121

grafik, foto, alat mekanik dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses serta menyampaikan informasi. Menurut arti luas yaitu: kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi, sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baru.²¹

Media pembelajaran imajinatif dan kreatif yang akan digunakan oleh peneliti dalam melakukan penelitian yaitu media permainan *tangram*, yaitu permainan berbahan dasar kayu solid, MDF, dan menggunakan cat non toxic. Tangram juga disebut dengan “Tujuh Keping Ajaib” merupakan suatu permainan puzzle persegi yang dipotong menjadi tujuh bagian (dua berbentuk segitiga besar, satu berbentuk persegi, satu berbentuk jajaran genjang, satu berbentuk segitiga sedang, dan dua berbentuk segitiga kecil).²²

Chandra mengemukakan bahwa permainan tangram ini bertujuan untuk menyusun ketujuh kepingan itu (tanpa tumpang tindih) menjadi berbagai bentuk objek, misalnya menyerupai orang, binatang, benda tertentu atau apa saja sesuai dengan imajinasi dan kreativitas berpikir anak.²³ Bohning & Althouse, Krieger dan National Council of Teacher’s Mathematics (NCTM) mengemukakan bahwa tangram mempunyai manfaat bagi anak-anak yakni:²⁴

- a. Mengembangkan rasa ketertarikan terhadap geometri
- b. Mampu membedakan berbagai macam bentuk

²¹ *Ibid*, hlm. 122-123

²² Risma Nugrahani, Pengaruh Bermain Kreatif Tangram Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia Dini. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*. No. 1 Vol. 5, Januari 2006

²³ *Ibid*, hlm. 33

²⁴ *Ibid*, hlm. 33

- c. Mengembangkan perasaan intuitif terhadap bentuk-bentuk dan relasi-relasi geometri
- d. Mengembangkan kemampuan rotasi spasial
- e. Mengembangkan kemampuan pemakaian kata-kata yang tepat untuk memanipulasi bentuk (misalnya menggeser, memutar, membalik, dan lain-lain)
- f. Mempelajari apa maksud kongruen (bentuk yang sama dan sebangun).

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti tertarik untuk memilih judul “Pengaruh Permainan Tangram Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Bangun Datar Anak Usia 5-6 Tahun Di TK ABA Jombang”. Judul tersebut dibuat agar dapat mengetahui ada tidaknya pengaruh dari permainan tangram terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri bangun datar pada anak usia 5-6 tahun. Serta untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari permainan tangram terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri bangun datar anak usia 5-6 tahun di TK ABA Jombang.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang diatas, berdasarkan judul yang diangkat “Pengaruh Permainan Tangram Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Bangun Datar Anak Usia 5-6 Tahun Di TK ABA Jombang”, dapat diambil identifikasi masalah sebagai berikut ini:

1. Terdapat beberapa anak yang belum mengenal bentuk geometri bangun datar secara keseluruhan

2. Perlunya pemilihan media pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif agar dapat menarik minat belajar anak
3. Terdapat beberapa anak yang belum mampu mengelompokkan bentuk geometri bangun datar dengan benda konkrit disekitarnya

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijabarkan diatas, maka penulis membatasi masalah. Pembatasan masalah dimaksudkan agar penelitian tidak keluar dari topik yang diteliti. Peneliti membatasi masalah pada kemampuan mengenal bentuk geometri bangun datar di Desa Curahmalang Kecamatan Sumobito Kabupaten Jombang.

D. Rumusan Masalah

Sebagaimana diuraikan dalam latar belakang diatas, penulis mengidentifikasi rumusan masalah sebagai berikut :

1. Adakah pengaruh permainan *tangram* terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri bangun datar pada anak usia 5-6 tahun di TK ABA Jombang?
2. Seberapa besar pengaruh permainan *tangram* terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri bangun datar pada anak usia 5-6 tahun di TK ABA Jombang?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh permainan *tangram* terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri bangun datar pada anak usia 5-6 tahun di TK ABA Jombang.

2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan *tangram* terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri bangun datar pada anak usia 5-6 tahun di TK ABA Jombang.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran sebagai masukan pengetahuan yang dapat dijadikan bahan kajian dibidang pendidikan anak usia dini, terutama dalam hal pengembangan pengenalan bentuk geometri bangun datar melalui permainan *tangram*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Anak

Diharapkan dapat membuat anak menjadi lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, menambah wawasan dan pengetahuan yang berkaitan dengan pengembangan pengenalan bentuk geometri bangun datar pada anak usia 5-6 tahun melalui permainan *tangram*.

b. Bagi Para Guru

Guru dapat meningkatkan pemahaman tentang pentingnya mengembangkan pengenalan bentuk geometri bangun datar anak sejak usia dini dalam penggunaan media permainan *tangram*, dan menjadi masukan untuk memperbaiki proses pembelajaran dalam rangka meningkatkan motivasi belajar anak.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan agar pihak sekolah menyediakan sarana dan prasarana yang dapat menunjang keberhasilan pengembangan pengenalan bentuk geometri bangun datar pada anak usia 5-6 tahun menggunakan media permainan *tangram*.

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah pernyataan mengenai satu atau lebih populasi yang perlu dibuktikan keapaannya melalui prosedur pengujian hipotesis. pengujian hipotesis merupakan suatu proses melakukan perbandingan antara nilai sampel (berasal dari data penelitian) dengan nilai hipotesis pada data populasi. Hasil dari pengujian hipotesis hanya ada dua kemungkinan, yakni penerimaan hipotesis terjadi apabila nilai sampel tidak cukup bukti menolak hipotesis (hipotesis gagal ditolak) dan penolakan hipotesis terjadi apabila nilai sampel tidak cukup untuk menerima hipotesis.²⁵

1. Hipotesis pengaruh (H_a) merupakan anggapan dasar penelitian terhadap suatu masalah yang sedang dikaji bersifat tidak netral.²⁶
2. Hipotesis null (H_0) yang bersifat netral atau dapat juga didefinisikan suatu pernyataan parameter yang bertentangan dengan keyakinan peneliti atau kebalikan H_a .²⁷

²⁵ Zainatul Mufarrikoh, *Statistika Pendidikan (Konsep Sampling dan Uji Hipotesis)*, (Surabaya: Jakad Media Publishing, 2019), hlm. 71

²⁶ Syofian Siregar, *Metode Pemilihan Kuantitatif*, (Jakarta : Prenada Media, 2017), hlm. 41

²⁷ *Ibid*, hlm. 41

H_a = Terdapat pengaruh kemampuan mengenal bentuk geometri bangun datar anak usia 5 – 6 tahun di TK ABA Jombang melalui permainan tangram

H_0 = Tidak terdapat pengaruh antara permainan tangram dengan kemampuan mengenal bentuk geometri bangun datar anak usia 5 – 6 tahun di TK ABA Jombang melalui permainan tangram

H. Penegasan Istilah

Penegasan istilah dimaksudkan untuk membantu pembaca memahami judul agar tidak salah menafsirkan istilah yang ada di dalamnya, sebagai kata kunci penegasan istilah yang perlu dikemukakan adalah sebagai berikut :

1. Secara Konseptual

Direktorat PAUD menyebutkan bahwa alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan (edukatif) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.²⁸

a. Permainan *Tangram*

Bohning dan Althouse, Tangram adalah suatu permainan dari China berbentuk puzzle yang terdiri dari tujuh keping bangun datar.²⁹ Tujuh keping bangun datar yang terdiri dari lima buah segitiga, sebuah persegi dan satu buah jajargenjang.³⁰ Dalam permainan tangram ini ketujuh keping disusun dan ditempel tanpa

²⁸ Hendayani Es, Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Pembelajaran Paud Seiap Margaluyu Kecamatan Cipatat Kabupaten Bandung Barat. (STKIP Siliwangi Bandung: 2009), hlm. 3

²⁹ Nasisah Nada Mufti, dkk, Studi Literatur : Tangram Sebagai Media Pembelajaran Geometri, (*Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*), 5(2), hlm. 96

³⁰ *Ibid*, hlm. 96

tumpang tindih sehingga dapat membentuk berbagai macam pola seperti gambar hewan, rumah, dan sebagainya.

b. Pengenalan *Bentuk Geometri Bangun Datar*

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menyatakan bahwa geometri merupakan cabang matematika yang menerangkan sifat-sifat garis, sudut, bidang dan ruang. Sedangkan, bangun datar adalah bangun yang hanya memiliki keliling dan luas.³¹ Ada beberapa jenis geometri bangun datar seperti segitiga, persegi, persegi panjang, jajar genjang, belah ketupat, layang-layang, trapesium, dan lingkaran.

Kemampuan mengenal bentuk geometri penting bagi anak usia dini sebagai dasar kemampuan dalam mengenal bentuk - bentuk geometri bangun datar, mengklasifikasikan bentuk, membedakan ukuran, berpikir rasional dan dapat mengetahui konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari.

2. Secara Operasional

- a. Permainan *tangram* dalam penelitian ini adalah menyusun *tangram* tanpa tumpang tindih menjadi berbagai macam bentuk seperti bentuk orang, binatang, benda atau bentuk sesuai imajinasi dan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK ABA Jombang.

³¹ Cristine Wulandari S, Menanamkan Konsep Bentuk Geometri (Bangun Datar), (*Jurnal Pengabdian Masyarakat Ipteks*, 2017), 3(1), hlm. 3

- b. Pengenalan bentuk geometri bangun datar dalam penelitian ini adalah mengenalkan macam-macam bentuk geometri bangun datar pada anak usia 5-6 tahun di TK ABA Jombang.

Maka dapat dijelaskan maksud dari judul “Pengaruh Permainan Tangram Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Bangun Datar Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK ABA Jombang” adalah untuk mengetahui pengaruh dari permainan tangram terhadap kemampuan anak usia 5-6 tahun, agar memudahkan guru dan siswa dalam pembelajaran.

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan bertujuan untuk memberikan gambaran singkat mengenai jalannya penulisan karya ilmiah agar dapat dipahami secara teratur dan sistematis. Sistematika pembahasan terdiri sebagai berikut :

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

Bab I Pendahuluan, bab ini terdiri dari uraian latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, ruang lingkup dan keterbatasan penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

Bab II Landasan Teori, Landasan teori tentang permainan *tangram*. Mengenalkan macam-macam bentuk geometri bangun datar dengan menggunakan media. Media yang digunakan disini yaitu *tangram*.

Bab III Metode Penelitian, bab ini menguraikan tentang pendekatan dan jenis penelitian, populasi, sampling dan sampel penelitian, sumber data variabel dan skala pengukurannya, teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian serta teknik analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian, bab ini berisi uraian tentang paparan data yang disajikan dengan topik sesuai dengan pertanyaan-pertanyaan dalam rumusan masalah dan hasil analisis data. Paparan tersebut diperoleh melalui pengamatan, hasil wawancara, serta deskripsi informasi lainnya yang dikumpulkan oleh peneliti melalui prosedur pengumpulan data sebagaimana diatas.

Bab V Pembahasan, bab ini menguraikan tentang keterkaitan antar teori yang ditemukan terhadap teori sebelumnya serta interpretasi dan penjelasan dari temuan teori yang diungkap dari lapangan (*grand theory*). Temuan penelitian juga dijelaskan implikasinya yang lebih luas dalam khazanah kajian yang ada.

Bab VI Penutup, bab ini terdiri dari kesimpulan yang relevan dengan permasalahan yang telah dirumuskan di awal dengan pengajuan saran atau rekomendasi peneliti.