

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Konteks Penelitian

Pendidikan merupakan suatu proses yang diperlukan untuk mendapatkan keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu maupun masyarakat.<sup>2</sup> Dalam garis besar haluan negara (GBHN) 1973 tentang pendidikan yaitu suatu usaha yang disadari untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan manusia yang berlangsung seumur hidup. Pemenuhan kebutuhan pendidikan adalah tanggung jawab antar lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat. Pendidikan berkelanjutan mengalami perubahan, perbaikan, perkembangan sesuai dengan segala bidang kehidupan.<sup>3</sup> Perubahan dan perbaikan dalam bidang pendidikan meliputi berbagai komponen yang terlibat dalam pendidikan. komponen baik itu pelaksana pendidikan di lapangan, mutu pendidikan, kurikulum, saran dan prasarana, dan mutu manajemen pendidikan termasuk perubahan dalam metode dan strategi pembelajaran yang efektif dan inovatif. Upaya perbaikan tersebut nantinya akan membawa kualitas mutu pendidikan Indonesia yang lebih baik.

Dalam UU SIKDKNAS No.20 tahun 2003 Pendidikan merupakan usaha sadar dan sistematis untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sedemikian rupa. Anak didik dapat mengembangkan potensi

---

<sup>2</sup>Nurkholis, *Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi*. Jurnal Kependidikan, Vol. 1 No. 1 (2013).

<sup>3</sup>Ina Magdalena; Robby Wahyu Ilahi Sofyan; Muhamad Erlangga Saputra; Ririn Sofi Rahayu. "Analisis Kompetensi Guru Kelas Rendah Terhadap Pembelajaran Di Sd Gondrong 7". Jurnal Edukasi dan Sains. Vol. 2, No. 3, (Oktober 2020),hal. 292.

dalam dirinya secara aktif supaya memiliki pengendalian diri, kecerdasan, keterampilan dalam bermasyarakat, kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, akhlak mulia.<sup>4</sup> Pendidikan dimulai sejak Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA).

Dalam UU 20 tahun 2003 bab 1, pasal 1, butir 14 Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.<sup>5</sup> Pendidikan Anak Usia Dini perlu mendapatkan perhatian penuh dari pemerintah dan masyarakat sebagai langkah awal untuk menuju tingkat pendidikan yang lebih tinggi. Disisi lain, Pendidikan Anak Usia Dini adalah investasi yang sangat besar bagi keluarga dan bangsa.<sup>6</sup>

Peran seorang guru sangatlah penting dalam mengajar dan mendidik siswa dan serta memajukan dunia pendidikan, sebagai sosok guru berperan aktif dalam mentransfer ilmu dan pengetahuan bagi peserta didiknya untuk dijadikan bekal yang sangat penting bagi anak didiknya.<sup>7</sup> Guru adalah faktor

---

<sup>4</sup>Liyanatul Qulub, *Profesionalisme Pendidik Dalam Proses Pembelajaran*, Dirasat : Jurnal Studi Islam & Peradaban, Vol.14, No.01, (2019), hal.30.

<sup>5</sup>Atik Ariyanti, *Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dino Bagi Tumbuh Kembang Anak*, *Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar*, Vol.8, No.1, (2016), hal.52.

<sup>6</sup>Rasyid, Harun. *Membangun Generasi Melalui Pendidikan Sebagai Investasi Masa Depan*. *Jurnal Pendidikan Anak*, Volume IV, Edisi 1, (Juni 2015) hal.56.

<sup>7</sup>Heri Maria Zulfiati, *Peran dan Fungsi Guru Sekolah Dasar dalam Memajukan Dunia Pendidikan*, (Yogyakarta : Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa : 2014 ), hal. 2.

penentu proses pendidikan yang bermutu.<sup>8</sup> Dalam peran guru di era teknologi informasi dan komunikasi tidak hanya sekedar mengajar saja, tetapi juga menjadi manajer dalam pembelajarannya masing-masing. Selain itu, guru sebagai informator yakni memberikan informasi dalam sebuah kegiatan belajar mengajar, sebagai pembimbing yakni membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar anak didik yang sesuai dengan tujuan yang dicita-citakan, sebagai mediator yakni sebagai penengah dalam kegiatan belajar anak didik, sebagai evaluator yakni menilai atau mengamati perkembangan prestasi anak didik. Dalam hal tersebut guru harus mampu menciptakan kondisi belajar yang menantang aktivitas dan kreativitas anak didik, mengarahkan anak didik, menggunakan berbagai metode supaya mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.<sup>9</sup> Seorang guru dituntut selalu kreatif dalam penyampaian pembelajaran.<sup>10</sup>

Kreativitas seorang guru seharusnya mampu mengembangkan metode pembelajaran yang menyenangkan, dan menarik oleh anak didik.<sup>11</sup> Kreativitas ini tercipta seorang guru dapat memanfaatkan media serta mengembangkan strategi, metode dan evaluasi pembelajaran. Dengan demikian, seorang guru PAUD yang ideal selain memiliki kemampuan profesional sesuai standar yang ditetapkan juga membekali diri dengan wawasan yang luas dan

---

<sup>8</sup>Bambang Dulyono dan Dwi Ampuni Agustina, *Guru Profesional Sebagai Faktor Penentu Pendidikan Bermutu*, (Semarang : UT UPBJJ Semarang: 2018 ), hal.15.

<sup>9</sup>Azim Zaimatul Ulya dan Yuyun Bahtiar, *Bioteknologi untuk Kehidupan Manusia menjadi Lebih Baik*, (Jombang : LP2M Universitas KH. A. Wahab Hasbullah : 2021 ), hal.11.

<sup>10</sup>Helda Jolanda Pentury, *Pengembangan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Kreatif Pelajaran Bahasa Inggris*, (Jurnal Ilmiah Kependidikan : 2017 ), hal.267.

<sup>11</sup>Yuza Hauda Mauladani, *Menjadi Guru Kreatif, Inovatif, dan Inspiratif*, (Riau : Universitas Riau: 2019), Hal.2.

pengetahuan mengenai anak didiknya. Selain itu, peran guru PAUD juga memfasilitasi pertumbuhan, perkembangan, dan belajar anak.<sup>12</sup>

Bentuk berfikir anak usia dini (PAUD) sesekali tidak masuk akal dan membingungkan para orang tua. Anak akan dapat berfikir bersamaan walaupun yang difikirkan itu tidak ada hubungannya. Menurut Piaget, anak usia dini berada pada praoperasional yaitu usia 2-6 tahun, dimana anak sudah menggunakan simbol-simbol untuk mempresentasikan dunia (lingkungan).<sup>13</sup> Slamet Suyanton mengatakan bahwasanya anak usia dini mempunyai masa usia emas atau *the golden age*. Pada masa ini semua pertumbuhan dan perkembangan mempunyai potensi tumbuh dan berkembang dengan cepat.<sup>14</sup> Untuk memfasilitasi perkembangan tersebut maka dalam proses pembelajaran dapat menggunakan media pembelajaran.<sup>15</sup>

Media pembelajaran menggunakan alat permainan edukatif merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk sarana pembelajaran yang mengandung nilai dan dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak.<sup>16</sup> Dalam mengembangkan kapasitas anak usia dini dalam mengenal bentuk geometri bisa dilakukan dengan berbagai hal yaitu salah satunya

---

<sup>12</sup>Desni Yuniarni, *Peran PAUD dalam Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Usia Dini Demi Membangun Masa Depan Bangsa*, ( Pontianak : Universitas Tanjungpura: 2020 ), hal.8.

<sup>13</sup>Marinda, Leny, *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar*, An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman Vol. 13, No. 1, (Jember: 2020), hal.30.

<sup>14</sup>Nur Saedah; Hilaluddin Hanafi; Alberth. *Kreativitas Seni Melalui Kegiatan Bermain Membentuk Bebas Terarah Pada Anak Kelompok B Di Tk Pariama Kecamatan Wawotobi*, Jurnal Pembelajaran Seni & Budaya Vol. 3 No. 1 (Halu Oleo : 2018), hal.13.

<sup>15</sup>Guslinda dan Rita Kurnia, *Media, Sumber Belajar dan APE*, (Surabaya: CV. Jakad Publishing Surabaya, 2018), hal. 5.

<sup>16</sup>Eviana S. Tambunan dan Ratna Ningsih, *Tumbuh Kembang Optimal Anak Stimulasi dan Antisipasi*, ( Malang : Wineka Media : 2018 ), hal.67.

menggunakan media alat permainan edukatif.<sup>17</sup>Alat Permainan Edukatif akan membantu untuk menstimulus pengenalan bentuk geometri pada anak. Melalui kegiatan belajar sambil bermain menggunakan Alat Permainan Edukatif untuk mengenal bentuk-bentuk geometri yaitu segitiga, segi empat, dan lingkaran.<sup>18</sup>

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, dalam perkembangan kognitif anak.<sup>19</sup>Kegiatan pengenalan bentuk geometri ini termasuk permainan anak usia dini yang diterapkan diberbagai lembaga pendidikan anak salah satunya yaitu taman kanak-kanak.

RA Al-Hikmah Doroampel Tulungagung merupakan salah satu lembaga sekolah yang berada di desa doroampel kecamatan sumbergempol kabupaten Tulungagung yang ikut dalam mempersiapkan generasi yang cerdas dan berkualitas. Pada sekolah ini menggunakan model pembelajaran kelompok dengan individu. Model pembelajaran kelompok individu ini yaitu model

---

<sup>17</sup>Vebry Chintya Simantupang, *Pengaruh Ape Pistol Geometri terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia 5-6 Tahun di TK Insan Utama Pekanbaru*, ( Universitas Riau : Jurnal Pendidikan Tambusai : 2021 ), hal.7974.

<sup>18</sup>Ratna Pangastuti, *Media Puzzle untuk Mengenal Bentuk Geometri*, ( Early Childhood Islamic Education Study Program : JECED : 2019 ), hal.51.

<sup>19</sup>Yan Yan Nurjan dan Endah Jubaedah, *Pengenalan Bentuk Geometri Melalui Metode Bermain Permainan Tradisional Sondah Bagi Anak Usia Dini*, Jurnal of S.P.O.R.T, Vol. 4 No. 1, (2020), hal.25-26.

pembelajarannya dilaksanakan di dalam kelas dibentuk beberapa kelompok dengan setiap kelompok dibagi menjadi beberapa anak, dalam proses kegiatan pembelajaran anak membuat karyanya secara individu tetapi bersama-sama dalam suatu kelompok, pada saat salah satu anak sudah selesai mengerjakan kegiatan anak mengambil kegiatan pengaman.<sup>20</sup>

Di RA AL-Hikmah Doroampel Tulungagung terdapat alat permainan edukatif geometri yang digunakan sebagai kegiatan pengaman anak. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada RA AL-Hikmah Doroampel Tulungagung disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan anak dengan mengenalkan bentuk-bentuk geometri yang mampu menstimulasi kognitif anak.<sup>21</sup> Tetapi pada saat ini anak di RA AL-Hikmah Doroampel Tulungagung mengalami penurunan kognitif, hal ini dapat dilihat dari anak belum dapat menyebutkan bentuk geometri, anak belum dapat mengenal pola, serta ukuran pada bentuk geometri, selain itu anak masih bergantung kepada guru pada saat memainkan permainan.

Permasalahan tersebut disebabkan berbagai faktor, diantaranya media pembelajaran terbatas, pembelajaran menitik beratkan membaca dan berhitung, sehingga membuat anak kurang tertarik pada pembelajarannya.

Berdasarkan latar belakang di atas mendorong peneliti untuk melakukan penelitian mengenai “Peran Guru Dalam Menggunakan alat Permainan Edukatif Bentuk Geometri di RA AL-Hikmah Doroampel Tulungagung”.

---

<sup>20</sup>Observasi pada tanggal 23 Oktober 2022

<sup>21</sup>Wawancara dengan Ibu Liliek Latifah, Kepala Sekolah 23 Oktober 2022

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang di atas maka fokus penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana peran guru dalam menggunakan alat permainan edukatif pengenalan bentuk geometri di RA Al-Hikmah Doroampel Tulungagung?
2. Bagaimana kendala guru dalam menggunakan alat permainan edukatif pengenalan bentuk geometri di RA Al-Hikmah Doroampel Tulungagung?
3. Bagaimana solusi dalam mengatasi hambatan guru dalam menggunakan alat permainan edukatif pengenalan geometri di RA Al-Hikmah Doroampel Tulungagung.

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan fokus penelitian diatas tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan peran guru dalam menggunakan alat permainan edukatif pengenalan bentuk geometri di RA Al-Hikmah Doroampel Tulungagung.
2. Untuk mendeskripsikan kendala guru dalam menggunakan alat permainan edukatif untuk pengenalan bentuk geometri di RA Al-Hikmah Doroampel Tulungagung.
3. Untuk mendeskripsikan solusi dalam menggunakan alat permainan edukatif untuk pengenalan bentuk geometri di RA Al-Hikmah DoroampelTulungagung.

## **D. Manfaat Penelitian**

1. Secara teoritis

Pada hakekatnya secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan nantinya dapat memberikan kontribusi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta dapat memberi pengalaman penting khususnya yang berkaitan dengan peran guru dalam menggunakan alat permainan edukatif untuk pengenalan bentuk geometri.

## 2. Secara praktis

Secara praktis manfaat penulisan skripsi ini diharapkan mampu memberikan manfaat kepada berbagai pihak, diantaranya adalah:

### a. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan evaluasi terhadap kebijakan dalam program-program Taman Kanak-kanak terutama pembelajaran alat permainan edukatif untuk membina peserta didik agar mengetahui macam-macam bentuk geometri.

### b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai tambahan referensi guru guna meningkatkan pembelajaran alat permainan edukatif untuk pengenalan bentuk geometri.

### c. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran alat permainan edukatif untuk pengenalan bentuk geometri.

### d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan, wawasan dan pengalaman yang bermakna untuk penelitian yang lebih lanjut, yang berkaitan dengan peran guru dalam menggunakan alat permainan edukatif untuk pengenalan bentuk geometri.

## **E. Penegasan Istilah**

Untuk menghindari persepsi yang berbeda mengenai isi yang terkandung dalam penelitian ini, maka perlu dibuatkan penegasan istilah sebagai berikut:

### 1. Secara Konseptual

#### a. Peran Guru

Suparlan mengungkapkan guru mempunyai kesatuan peran dan fungsi yang tidak bisa dipisahkan, antar kemampuan pendidik, mengajar membimbing dan melatih. Kemampuan tersebut merupakan kemampuan integrative, yang antaranya satu dengan yang lain tidak dapat dipisahkan.<sup>22</sup>

Menurut Sadirman dalam H. Suhada dkk peranan guru dalam belajar mengajar, secara singkat dapat disebut sebagai berikut:

- 1) Informator, selaku pelaksana mengajar informatif.
- 2) Organisator, sebagai pengelola suatu kegiatan akademik.
- 3) Motivator, sebagai pengembangan kegiatan belajar anak.
- 4) Pengarang atau Director, sebagai pembimbing kegiatan anak sesuai dengan tujuan dan cita-citanya.

---

<sup>22</sup>Heri Maria Zulfiati, *Peran dan Fungsi Guru Sekolah Dasar dalam Memajukan Dunia Pendidikan*, Vol.1 No.1, Trihayu : Jurnal Pendidikan Ke-SD-an, (2014),hal.3.

- 5) Inisiator, sebagai pencetus ide-ide dalam proses belajar.
  - 6) fasilitator, memberikan kemudahan dalam proses belajar.
  - 7) Mediator, sebagai penengah dalam kegiatan belajar.
  - 8) Evaluator, penentu berhasil dan tidaknya peserta didik.<sup>23</sup>
- b. Alat Permainan Edukatif (APE)

Zainal Aqib dalam Irmawan Muhamad Arif bahwa alat permainan edukatif merupakan suatu alat yang bisa dipergunakan untuk sarana prasarana permainan yang mengandung nilai pendidikan (edukatif) dan bisa mengembangkan seluruh aspek kemampuan anak.<sup>24</sup> Alat permainan edukatif yaitu alat permainan yang memiliki nilai Pendidikan dan sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan yang bertujuan untuk mengoptimalkan perkembangan anak sesuai dengan usia dan tingkat perkembangannya.

- c. Bentuk Geometri

Menurut Prihandoko Antonius C. dalam muhamad surya dkk bahwasanya geometri adalah salah satu sistem dalam matematika yang diawali pada konsep pangkal yaitu titik. Titik kemudian digunakan untuk membentuk garis dan garis akan menyusun pada sebuah bidang. Pada bidang akan dapat mengkontruksikan macam-

---

<sup>23</sup>H. Suhada dkk, *Pembelajaran Model Campuran (Blended Learning) dalam Perspektif Al-Qur'an*, ( Penerbit Lakeisha : Klaten : 2022 ), hal.4.

<sup>24</sup>Irmawan Muhammad Arif, *Alat Permainan Edukatif Outdoor yang digunakan Mengembangkan Motorik Kasar di TK Se-Kecamatan Wonosari Gunungkidul*, Ed.8 Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, (2016),hal.2.

macam bangun datar dan segi banyak dan segi banyak dapat dipergunakan untuk menyusun bangun-bangun ruang.<sup>25</sup>

## 2. Secara Operasional

### a. Peran Guru

Peran guru merupakan segala bentuk keikutsertaan guru dalam mengajar dan mendidik murid untuk mencapai tujuan belajar. Peran guru juga dapat merujuk pada tugas guru seperti membimbing, menilai, mengajar, mendidik, dan sebagainya.<sup>26</sup>

### b. Alat Permainan Edukatif (APE)

Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan alat bermain yang dirancang untuk anak dengan tujuan sebagai menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak dalam proses pembelajaran, baik dilaksanakan di rumah maupun di sekolah. Alat Permainan Edukatif (APE) untuk anak usia dini dirancang untuk mengaktifkan panca indra secara bersamaan, sehingga seluruh aspek perkembangan dapat tumbuh dan berkembang dengan maksimal.<sup>27</sup>

### c. Bentuk Geometri

Bentuk geometri merupakan sebagian dari matematika yang membahas mengenai garis, bidang, titik dan ruang. Ruang merupakan

---

<sup>25</sup>Mochamad Surya, C., Zulvian Iskandar, Y., & Marlina, L. 2021, *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Dasar Pada Anak Kelompok A Melalui Metode Tebak Gambar*, Jurnal Tahsinia, Vol. 2 No. 1.hal.2.

<sup>26</sup>Muhammad Alif dan Siti Maemunawati, *Peran Guru, Orang Tua, Metode dan Media Pembelajaran: Strategi KBM di Masa Pandemi Covid-19*, ( Banten : 3M Media Karya:2020 ), hal.8.

<sup>27</sup>Mareta, Wahyuni dkk, *Panduan Pemilihan, Pembuatan, dan Pemanfaatan APE Secara Mandiri*, ( Jakarta : Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini:2021 ), hal.2

himpunan titik yang bisa membentuk bangun geometri, garis merupakan himpunan yang sebagian ruang yang merupakan himpunan titik yang memiliki sifat khusus. Bidang merupakan himpunan titik yang berada pada suatu permukaan datar.<sup>28</sup>Pengenalan bentuk geometri untuk anak usia dini diantaranya lingkaran, segitiga dan segiempat.

#### **F. Sistematika Pembahasan**

Untuk mempermudah dalam memahami skripsi, maka penulis perlu mengemukakan sistematika pembahasan sebagai berikut:

##### 1. Bagian awal

Pada bagian awal terdiri dari: halaman sampul depan, halaman judul, lembar persetujuan, lembar penegasan, motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran

##### 2. Bagian isi.

Bagian isi merupakan bagian pokok yang terdiri dari lima bab yaitu:

BAB I Pendahuluan ini terdiri dari a). konteks penelitian, b). fokus penelitian, c). tujuan penelitian, d). kegunaan penelitian, e). penegasan istilah, f). sistematika pembahasan.

BAB II Kajian Teori ini terdiri dari a). peran guru, b). alat permainan edukatif, c). bentuk geometri.

BAB III Metode Penelitian ini terdiri dari a). jenis penelitian, b). lokasi penelitian, c). kehadiran peneliti, d). sumber data, e). teknik

---

<sup>28</sup>Yuliana Aristian, *Pengaruh Alat Permainan Edukatif Balok Terhadap Kemampuan Kognitif Bidang Geometri Anak Usia Dini*, Vol.3 No.2 METAKOGNISI, (2021), hal.65-66.

pengumpulan data, f). teknik analisis data, g). pengecekan keabsahan data, dan h). tahap-tahap penelitian.

BAB IV Paparan Data dan Hasil Penelitian ini berisikan mengenai gambaran umum dan hasil yang menjelaskan kondisi wilayah studi penelitian.

BAB V Pembahasan berisikan rangkaian dari berbagai hasil pengumpulan data dan analisa mengenai hasil yang diperoleh tersebut.

BAB VI Kesimpulan ini berisikan temuan studi berupa kesimpulan dari keseluruhan pembahasan dan saran dari hasil kesimpulan tersebut.

### 3. Bagian akhir

Pada bagian akhir terdiri dari daftar pustaka dan lampiran-lampiran.