

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Konteks Penelitian

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Dikatakan bahwa “Anak Usia Dini mempunyai kecerdasan daya fikir yang tinggi untuk mengenal dan mengetahui yang didekat dan disekitarnya setiap hari, seperti adanya bentuk-brntuk geometri”.

Geometri adalah cabang ilmu tertua dalam Matematika, yang merupakan studi tentang geometris, seperti segitiga, lingkaran, oval, persegi, persegi panjang, jajaran genjang, belah ketupat, bola, kerucut, silinder, piramida, prisma, belahan dll. Mempelajari geometri menyediakan banyak keterampilan dasar dan membantu untuk membangun kemampuan berpikir logika, penalaran analitis dan pemecahan masalah. Geometri memungkinkan kita untuk memahami bentuk dalam sebuah kehidupan nyata yang membantu anak dalam memahami yang lebih baik. Geometri memiliki banyak kegiatan dalam praktek penggunaan, dari bentuk geometri yang paling dasar sampai bentuk yang paling berkembang.

Mengenalkan bentuk Geometri pada anak usia dini. Pengertian yang dimaksud di sini adalah anak mengenal bentuk-bentuk geometri (segitiga,

segi empat, persegi, lingkaran) yang sama dan posisi dirinya dalam suatu ruang. Anak bisa paham tentang pengertian ruang yang dimaksud di sini ketika mereka sadar akan posisi dirinya dihubungkan dengan benda-benda dan penataan di sekelilingnya. Anak belajar tentang lokasi/tempat dan letak/posisi, seperti: di atas, di bawah, pada, di dalam, di luar. Selain itu, anak juga belajar tentang pengertian jarak, seperti: dekat, jauh, dll.

Mengenalkan bentuk geometri pada anak bisa dilakukan dengan cara mengajak anak bermain sambil mengamati berbagai benda di sekelilingnya. Anak akan belajar bahwa benda yang satu mempunyai bentuk yang sama dengan benda yang satunya. Ketika anak melihat bulan dan bercerita, “Bulan ini bentuknya seperti bola,” maka sebenarnya anak sedang mengembangkan pengertian tentang geometri. Orang tua yang memiliki anak usia 1-3 tahun dapat menyediakan plastisin atau balok-balok lunak dari berbagai ukuran agar anak bisa bereksplorasi dan membangun.

Mengembangkan Konsep Hubungan Geometri dan Ruang pada anak usia dini. Anak belajar mengenal bentuk-bentuk dan penataan di lingkungan sekitar. Saat anak bermain dengan balok, cat lukis, menggambar, menggunting bentuk-bentuk geometri, mengembalikan balok ke rak, sebenarnya anak sedang belajar tentang bangun datar dan bangun ruang serta kegunaannya. Pertama anak belajar mengenal bentuk-bentuk sederhana (segitiga, lingkaran, segi empat). Kedua, anak belajar tentang ciri-ciri dari setiap bentuk geometri. Selanjutnya, anak belajar menerapkan pengetahuannya untuk berkreasi membangun dengan bentuk-bentuk geometri.

Namun dalam berbagai fenomena permasalahan di PAUD ditemui dalam pembelajaran mengenal bentuk geometri bumi, bulan dan matahari tentang adanya siang dan malam di sekolah masih kurang maksimal, khususnya dalam pembelajaran perkembangan kognitif anak usia dini misalnya dalam melakukan kegiatan pembelajaran bermain membuat lingkaran dari plastisin dibuat bulatan. Kemandirian anak masih kurang dan menggantungkan kepada orang lain jika tidak diadakan proses pembelajaran secara berlangsung. Keterampilan kognitif merupakan segala upaya yang salah satu kemampuan berfikir yang penting bagi anak karena diperlukan anak untuk memecahkan masalah yang menghubungkan dan menggabungkan beberapa ide anak di sekolah serta dalam kegiatan bermain dengan teman sebayanya.<sup>1</sup>

Bermain merupakan peristiwa hidup yang sangat digemari oleh anak-anak, melalui kegiatan bermain, banyak fungsi-fungsi kejiwaan dan kepribadian yang dapat dikembangkan. Hal ini disebabkan karena di dalam aktivitas bermain banyak kejadian-kejadian yang melibatkan keaktifan kejiwaan dan kepribadian anak. Dengan bermain anak dapat mengaktualisasikan seluruh aspek kehidupan yang ingin disampaikannya, Simatupang.<sup>2</sup> Kegiatan bermain yang menggunakan alat-alat elektronik berupa animasi elektronik menyebabkan anak-anak cenderung bergerak secara terbatas dan pasif, selain itu mereka lebih banyak melakukan aktivitas secara individu dengan keasyikannya sendiri. Sehingga tidak ada komunikasi

---

<sup>1</sup> Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta : Balai Pustaka, 1990), hal. 580-581

<sup>2</sup> Simatupang, *Bermain dan Permainan*, 2005

yang biasanya terjadi saat melakukan permainan tradisional. Melalui bermain plastisin dibuat bentuk lingkaran seperti bentuk bulan, bumi dan matahari kemungkinan anak-anak senang dalam melakukannya.<sup>3</sup>

Cara mendidik anak yang tepat adalah dengan cara bermain. Namun, yang dimaksud bukan sekedar bermain, tetapi bermain konstruktif. Untuk mendukung kegiatan bermain anak, orang tua dan guru berperan sebagai fasilitator yang harus menyediakan media permainan sesuai dengan karakteristik anak, situasi dan kondisi yang ada. Bermain konstruktif adalah suatu bentuk permainan dengan menggunakan objek- objek fisik untuk membangun atau membuat sesuatu,<sup>4</sup>Desmita.

Permainan konstruktif sangat diperlukan pada masa anak. Hal ini dikarenakan pada masa anak adalah masa dimana perkembangan sangat pesat pesatnya seperti perkembangan kognitif anak.<sup>5</sup> Untuk mengembangkan potensi kemampuan kognitif anak diperlukan kerjasama antara berbagai pihak, dan yang paling penting pada saat masa anak- anak adalah orang tua dan guru, kemampuan kognitif hanya bisa dikembangkan dengan latihan- latihan yang menuju kearah mengembangkan kemampuan anak. Hal ini memerlukan rangsangan yang optimal agar perkembangan potensi kemampuan kognitif anak bisa optimal.

Perkembangan potensi kemampuan kognitif anak sangat berpengaruh terhadap hasil sebuah pengajaran disekolah, tetapi siswa atau peserta didik pada awal-awal sekolah, belum menyadari tentang hal itu. Oleh karenanya

---

<sup>3</sup> Elizabeth B. Hurlock, *Child Development*, Med. Meitasari Tjandrasa dan Muslichah Zarkasih, *Perkembangan Anak*, Jilid I, (Jakarta : Erlangga, 1997), Cet. V, hal. 330

<sup>4</sup> Desmita, cara mendidik anak, 2008. hal. 143

<sup>5</sup> *Ibid.*, hal. 457

sebagai agen perubahan guru hendaknya mampu menuntun, mengoptimalkan aspek ini sehingga tercapailah pengajaran yang diinginkan secara optimal, sehingga kelak anak itu sendirilah yang akan memetik buah dari kerja keras. Mengingat sangat pentingnya kemampuan kognitif anak, maka kita harus bisa mengembangkan semua potensi yang ada pada anak itu secara optimal agar kemampuan lebih yang sudah dia miliki bisa dikembangkan.<sup>6</sup>

Untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak, salah satunya adalah dengan menggunakan alternatif permainan konstruktif Bentuk Geometri yang terbuat dari Plastisin. Selain bahan yang sangat mudah didapatkan dan ramah lingkungan, plastisin sangat aman untuk dijadikan media permainan anak pra sekolah. Oleh karena itu, alternatif permainan konstruksi bentuk geometri (membuat bentuk bumi, bulan dan matahari) dari Plastisin dapat dijadikan sebagai media pembelajaran anak pra sekolah yang dapat mendorong anak untuk meningkatkan kemampuan kognitif, sehingga dapat meningkatkan kemampuan anak dalam membentuk, dan menciptakan suatu kerajinan tangan.<sup>7</sup>

Seperti halnya di PAUD AL HUDA Desa Karangrejo Kecamatan Kampak, pembelajaran kepada anak usia dini seperti mengenalkan adanya siang dan malam pada bumi yang di sebut bentuk geometri dengan melalui bermain konstruktif belum berjalan maksimal, maka dari itu peneliti mengambil judul **“PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI MELALUI BERMAIN KONSTRUKTIF**

---

<sup>6</sup> Abu Ahmadi dan Zul Afdi Ardian, *Ilmu Jiwa Anak*, (Bandung : Armico, 1989), hal. 79

<sup>7</sup> Agus Sujanto, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta : PT. Rineka Cipta, 1996), cet Vii, hal. 29

## **PADA ANAK KELOMPOK PAUD AL HUDA DESA KARANGREJO KAMPAK TRENGGALEK”.**

### **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana strategi guru dalam pengenalan bentuk geometri melalui bermain konstruktif pada anak kelompok PAUD ?
2. Apakah bermain konstruktif dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelompok PAUD ?

### **C. Fokus Penelitian**

Untuk mempermudah penulis dalam menganalisis hasil penelitian, maka penelitian ini difokuskan pada peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri (bentuk bumi, bulan dan matahari) melalui bermain konstruktif di PAUD Al Huda Karangrejo Kampak Trenggalek yang meliputi tujuan, kegiatan bermain konstruktif yang dicapai dengan alat dan bahan plastisin dibentuk lingkaran serta faktor pendukung dan penghambat.

### **D. Batasan Masalah**

Berdasarkan fokus penelitian, agar pembahasan tidak terlalu luas maka perlu adanya pembatasan masalah. Masalah penelitian ini dibatasi pada peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui bermain konstruktif pada anak kelompok PAUD AL HUDA Desa Karangrejo Kampak Trenggalek.

### **E. Tujuan Penelitian**

Pada prinsipnya setiap tindakan atau kegiatan yang dilakukan manusia itu mengandung tujuan yang ingin dicapai, dan tujuan itu merupakan

pedoman dari tindakan yang akan dilakukan. Oleh karena itu tujuan penelitian yang akan dicapai tersebut adalah untuk :

1. Mengetahui strategi guru dalam pengenalan bentuk geografi melalui bermain konstruktif pada kelompok anak usia dini.
2. Mengetahui apakah bermain konstruktif dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelompok PAUD.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Bahwa manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah,

1. Manfaat Teoritis.
  - a. Menambah pengetahuan yang berhubungan dengan pendidikan anak usia dini.
  - b. Dapat mengetahui tentang keberhasilan permainan konstruktif bentuk geografi dalam meningkatkan kemampuan motorik halus .
2. Manfaat Praktis
  - a. Dapat membantu dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak.
  - b. Dapat membantu guru untuk menentukan permainan yang dapat menunjang kesuksesan perkembangan anak didiknya.
  - c. Memberikan kontribusi permainan edukatif dari bahan plastisin sebagai bahan ekonomis dan praktis dalam pembuatannya.

#### **G. Penegasan Istilah**

- a. **Geometri** adalah bagian dari matematika yang membahas mengenai titik, bidang dan ruang.<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup> Sugiharyanto, *Geografi dan sosiologi 3*, (Jakarta : hak cipta, 2002) hal, 43

- b. Mengenal bentuk Geometri** adalah kemampuan anak mengenal, menunjuk, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda di sekitar berdasarkan bentuk geometri
- c. Bermain konstruktif** adalah cara bermain yang bersifat membangun, membina, memperbaiki, dimana anak-anak menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang bukan untuk bertujuan bermanfaat, melainkan ditujukan bagi kegembiraan yang diperolehnya dari membuatnya.<sup>9</sup>
- d. PAUD** adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi 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, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal.<sup>10</sup>

## H. Sistematika Pembahasan

Untuk mendapatkan gambaran yang jelas mengenai penelitian ini, maka disusunlah suatu sistematika penulisan yang berisi informasi-informasi dan hal-hal yang dibahas tiap bab.

Bagian awal berisi tentang halaman sampul depan judul, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, moto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, dan abstrak.

---

<sup>9</sup> Reni Akbar-Hawadi, *Psikologi Perkembangan Anak, mengenal sifat, bakat, dan kemampuan Anak*, (Jakarta: PT.Gramedia widiasarana, 2001) hal,34

<sup>10</sup> Mukhtar latif,Rita zubaidah, Zulhairina dan Muhammad Afandi, *Orientasi Baru PENDIDIKAN ANAK USIA DINI*, (Jakarta : KENCANA 2013) hal, 40



Bagian inti berisi lima bab, yang terdiri dari :

- Bab I       Pendahuluan, yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, fokus penelitian, tujuan penelitian, identifikasi dan batasan masalah, kegunaan penelitian, penegasan istilah, sistematika pembahasan.
- Bab II       Kajian teori, membahas tentang penjabaran teori yang digunakan terdiri dari teori masing-masing variabel, penelitian terdahulu.
- Bab III      Metode penelitian, terdiri dari pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, kehadiran peneliti, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, pengecekan keabsahan temuan, tahap-tahap penelitian.
- Bab IV      Hasil penelitian, terdiri dari paparan data, temuan penelitian, analisis data.
- Bab V       Pembahasan berisi tentang kroscek antara teori dan temuan penelitian.
- Bab VI      Penutup, berisi kesimpulan dari hasil pembahasan dan memberikan saran berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan.

Bagian akhir, pada bagian ini memuat uraian tentang daftar rujukan, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup.