

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Masa usia PAUD adalah masa yang paling efektif untuk mengoptimalkan perkembangan anak dalam berbagai kemampuan. Hal ini sangat dimungkinkan karena masa ini merupakan masa keemasan yaitu masa dimana perkembangan seorang anak mencapai tahap terbaiknya untuk distimulasi dan dikembangkan secara optimal. Pengembangan kemampuan ini dilakukan secara menyeluruh, artinya adalah meliputi seluruh aspek perkembangan anak, yaitu kemampuan kognitif, bahasa, fisik-motorik, seni, sosial emosional serta moral dan nilai-nilai agama. Dalam penelitian ini fokus pengembangan kemampuan anak hanya pada kemampuan kognitif anak saja, karena kemampuan kognitif merupakan salah satu kemampuan yang paling sering diusahakan untuk di kembangkan oleh para pendidik melalui berbagai cara.

A. Geometri

1. Pengertian Geometri

Pengertian geometri menurut Wikipedia.org menyatakan “Geometri (Yunani Kuno: geo-"bumi",-metron "pengukuran") adalah cabang matematika yang bersangkutan dengan pertanyaan bentuk, ukuran, posisi relatif tokoh, dan sifat ruang”.

Menurut Prihandoko Antonius C. Mengungkapkan bahwa : Geometri merupakan salah satu sistem dalam matematika yang diawali oleh sebuah konsep pangkal, yakni titik.¹ Titik kemudian digunakan untuk membentuk garis dan garis akan menyusun sebuah bidang. Pada bidang

¹ Prihandoko Antonius C, Geometri, 2006, hal 174

akan dapat mengonstruksi macam-macam bangun datar dan segi banyak. Segi banyak kemudian dapat dipergunakan untuk menyusun bangun-bangun ruang.

Menurut Kusni menyatakan bahwa : Geometri adalah struktur matematika yang membicarakan unsur dan relasi yang ada diantara unsur tersebut.² Titik, garis, bidang, dan ruang merupakan benda abstrak yang menjadi unsur dasar geometri. Berdasarkan unsur-unsur inilah, didefinisikan pengertian-pengertian baru atau berdasar pada pengertian baru sebelumnya.

Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa geometri adalah cabang ilmu matematika yang mempelajari tentang bentuk, ruang, komposisi beserta sifat-sifatnya, ukuran-ukurannya, dan hubungan antara satu dan lainnya.³

2. Mengenal Bentuk Geometri

Lestari, K.W. menjelaskan bahwa : Mengenal bentuk-bentuk geometri anak usia dini meliputi segitiga, segi empat, persegi, dan lingkaran yang sama dan posisi dirinya dalam suatu ruang.⁴ 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.

² Kusni, Geometri, Jakarta. 2008, hal.6

³ Kunta Rahardja, *Geometri*, (JAKARTA : PT.GRASINDO, 2007), hal.3,4

⁴ Lestari.K.W, Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia Dini, 2011, hal.14

Pendapat lain yang diungkapkan oleh Triharso menyatakan bahwa : Dalam membangun konsep geometri pada anak dimulai dari mengidentifikasi bentuk-bentuk, menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar biasa seperti, segi empat, lingkaran, dan segitiga. Belajar konsep letak, seperti di bawah, di atas, kiri, kanan, meletakkan dasar awal memahami geometri.⁵

Mengenalkan bentuk-bentuk geometri pada anak usia dini sangat berpengaruh untuk ke jenjang selanjutnya. Mengenalkan bentuk-bentuk geometri bisa menggunakan cara bermain sambil belajar. Dinas Pendidikan dalam Patmawati Perkembangan mengenal bentuk-bentuk geometri anak usia dini adalah : Perkembangan anak dalam menyebutkan benda-benda yang berbentuk geometri, membedakan benda-benda yang berbentuk geometri, membedakan ciri-ciri bentuk geometri, mengelompokkan bentuk-bentuk geometri (lingkaran, segitiga, segi empat, persegi panjang, dan lain-lain).⁶

Menurut Susanto perkembangan geometri yang harus dikembangkan pada anak usia dini antara lain :⁷

- a. Memilih benda menurut warna, bentuk, dan ukurannya.
- b. Mencocokkan benda menurut warna, bentuk, dan ukurannya.
- c. Membandingkan benda menurut ukuran besar, kecil, panjang, lebar, tinggi, dan rendahnya.
- d. Mengukur benda secara sederhana.
- e. Mengerti dan menggunakan bahasa ukuran, seperti besar-kecil,

⁵ Triharso, *membangun konsep geometri pada anak usia dini*, 2013. hal.50

⁶ Patmawati, *Perkembangan mengenal bentuk-bentuk geometri anak usia dini*, 2016, hal.63

⁷ Susanto, *Perkembangan Geometri yang harus dikembangkan*, 2011. Hal.63

- f. tinggi-rendah, dan panjang-pendek.
- g. Menciptakan bentuk dari kepingan geometri.
- h. Menyebut benda-benda yang ada di sekitarnya sesuai dengan bentuk geometri.
- i. Mencontoh bentuk-bentuk geometri.

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan mengenal bentuk geometri adalah proses pengenalan bentuk, warna, dan ukuran geometri dalam menunjukkan, memilih, menyebutkan dan membedakan, mengelompokkan bentuk-bentuk geometri seperti lingkaran, segi empat dan segitiga sesuai dengan warna, bentuk, dan ukuran geometri.

Berdasarkan pendapat diatas penulis menitik fokuskan mengenal warna, ukuran dan bentuk geometri anak untuk dapat membuat, bentuk-bentuk geometri seperti lingkaran, dibuat bentuk bulan, bumi dan matahari.

B. Bermain

1. Pengertian bermain

Bermain pada awalnya belum mendapat perhatian khusus dari para ahli ilmu jiwa, karena terbatasnya pengetahuan tentang psikologi perkembangan anak dan kurangnya perhatian mereka terhadap perkembangan anak. salah satu tokoh yang dianggap berjasa untuk meletakkan dasar tentang bermain adalah seorang filsuf yunani yang

bernama plato. plato dianggap sebagai orang pertama yang menyadari dan melihat pentingnya nilai praktis dari bermain.

menurut plato, anak-anak akan lebih mudah mempelajari aritmatematika dengan cara membagikan apel kepada anak-anak, juga melalui pemberian alat permainan miniature balok-balok kepada anak usia tiga tahun pada akhirnya akan mengantar anak tersebut menjadi seorang ahli bangunan.⁸ filsuf lainnya, aristoteles berpendapat bahwa anak-anak perlu didorong untuk bermain dengan apa yang akan mereka tekuni dimasa dewasa nanti. Dari tokoh-tokoh yang mengadakan reformasi dalam bidang pendidikan seperti Comenius (abad 17). Rousseau, Pestalozzi dan Frobel (abad 18 serta awal abad 19) akhirnya lambat laun para pendidik dapat menerima pendapat bahwa pendidik untuk anak perlu disesuaikan dengan minat serta tahap perkembangan anak.⁹ Frobel lebih menekankan pentingnya bermain dalam belajar karena berdasarkan pengalamannya sebagai guru, dia menyadari bahwa kegiatan bermain maupun mainan yang dinikmati akan dapat digunakan untuk menarik perhatian serta mengembangkan pengetahuan mereka. Jadi plato, aristoteles, Frobel menganggap bermain sebagai kegiatan yang mempunyai nilai praktis. Artinya, bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan ketrampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Sayangnya pada masa tersebut, teori psikologi perkembangan anak belum mempunyai sistematika yang teratur,. Akibatnya, apa yang

⁸ Plato, *Geometri*, Comenius. Abad 17

⁹ Rousseau, Pestalozzi dan Frobel, *Geometri Pada anak usia dini*, Abad 18 sampai awal abad 19.

dikemukakan oleh Frobel bahwa bermain dapat mengingatkan minat, kapasitas serta pengetahuan anak sulit dibuktikan.¹⁰

2. Teori Tentang Bermain

Inti dari bermain suatu permainan adalah menyenangkan. Tanpa kesenangan bermain menjadi kehilangan makna. Bermain haruslah menyenangkan.¹¹ Bermain juga diyakini mampu menghilangkan berbagai batasan dan hambatan dalam diri. Bermain mampu menghilangkan stress dan frustrasi. Hal itulah yang didapat ketika bermain menimbulkan perasaan fun. Selain perasaan tersebut, seseorang bisa belajar banyak dari bermain. Bermain mengajarkan banyak hal, misalnya belajar mengerti dan menaati aturan yang disepakati, belajar menghargai orang lain, belajar berkompetisi secara sehat dan jujur, belajar untuk mengenal orang lain dengan segala kepribadiannya, belajar memecahkan suatu masalah baik sendiri maupun secara bersama-sama, belajar mengenal dan memahami nilai moral yang ada dalam permainan maupun interaksi selama permainan, dan banyak hal lainnya.

Bermain bukan hanya monopoli kalangan anak-anak saja. Banyak salah kaprah yang timbul jikalau seorang dewasa bermain maka dia akan dianggap seperti anak-anak. Bermain perlu dan sangat perlu bagi orang dewasa. Orang dewasa yang bermain suatu permainan (komputer, olahraga, *puzzle*, dan lain-lain) adalah orang dewasa yang tahu kemana akan menyenangkan dirinya dalam cara yang positif dan membangun.

¹⁰ F.J. Monks, A.M.P.Knoers, *Ontwikkelings Psychologie Inleiding tot de verschillende Deelgebieden*, Siti Rahayu Haditono, *Psikologi Perkembangan : Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*, (Yogyakarta : Gadjah Mada University Press, 1998), cet. 11, hal. 132- 133

¹¹ Plato, *Pengertian Bermain dan Permainan*, Jakarta.2006

Keinginan untuk bermain ada pada semua orang, dan seharusnya dipakai oleh semua orang untuk kesehatan dirinya, baik fisik maupun psikis.

Berikut adalah beberapa teori tentang bermain Janet Moyles.¹²

- a) Bermain mengacu kepada kesukarelaan, kegiatan yang termotivasi secara intrinsik yang secara normal berhubungan dengan kesenangan dan kenikmatan. Bermain mungkin terdiri dari keceriaan, kepura-puraan, fantasi antar teman dan secara pribadi atau *interplay*. Hak untuk bermain merupakan bukti alamiah yang terdapat pada manusia dan binatang. Secara khusus dalam kegiatan perkembangan kognitif dan sosial emosional anak. Bermain sering menggunakan peralatan, binatang, atau mainan dalam konteks belajar dan berkreasi. Beberapa permainan telah dengan jelas menetapkan tujuan dan aturan sementara itu ada permainan yang tidak terstruktur.
- b) Sebagai konsep yang bersifat teori bermain menantang untuk didefinisikan sehingga konsep bermain tidak dapat didefinisikan sebagai satu konsep yang tunggal. Bermain merupakan serangkaian aktivitas. Secara umum kata bermain digunakan sebagai lawan dari bagian hidup manusia seperti tidur, makan, bekerja, mencuci, beribadah dan sebagainya.
- c) Beberapa ahli yang berbeda mendefinisikan bermain sebagai definisi yang berbeda pula. Diantaranya adalah sebagai berikut.
 - 1) David Reisman berpendapat bahwa bermain adalah suatu kualitas (berbeda dari suatu kegiatan).¹³

¹² Janet Moyles, *Bermain dan Permainan*, Jakarta. 1995

- 2) Mark Twain menyatakan bahwa bermain dan bekerja merupakan kata-kata yang digunakan untuk menjelaskan kegiatan yang sama dalam lingkungan yang berbeda.
- 3) James Findlay, (seorang pendidik sosial) mendefinisikan bermain sebagai metainteligeni. Ia menyatakan bahwa bermain melatarbelakangi, bersamaan, dan merubah bermacam-macam kecerdasan majemuk yang kita miliki.
- 4) Ketika bermain dilakukan secara terstruktur dan berorientasi pada tujuan maka disebut permainan.
- 5) Bryan Sutton Smith menyatakan bahwa bermain juga dapat dilihat sebagai aktivitas latihan dalam hidup. Misalnya: anak bermain berkelahi-kelahlian. Menurutnya bermain juga kadang-kadang dapat membahayakan. Misalnya: olahraga ekstrim.
- 6) Johan Huizinga, mendefinisikan sebagai berikut.
 - bermain merupakan kegiatan bebas yang dilakukan secara sadar diluar kebiasaan hidup yang umum karena sifatnya yang tidak serius. Tetapi bermain juga melibatkan pemain secara intensif dan melelahkan.
 - Kegiatan bermain juga merupakan kegiatan yang berhubungan dengan minat non material artinya saat bermain tidak ada keuntungan materi yang didapat.
 - Bermain juga dilakukan dalam batas ruang dan waktu, sesuai aturan yang ditetapkan.

¹³ David Reisman, *Bermain*, Jakarta. 2010

- Bermain juga mendorong susunan posisi dalam suatu kelompok sosial, misalnya ada ketua, anggota dan komponen lainnya.
 - Menurutnya dalam suasana bermain perilaku manusia tersusun dalam beberapa aturan yang berbeda.
- 7) Stephen Nachmanovitsch, menyatakan bahwa bermain adalah akar dan landasan dari kreativitas dalam seni dan sains sebagaimana dalam hidup sehari-hari. Improvisasi, komposisi, menulis, menggambar, teater, penemuan, semua perilaku kreatif merupakan bentuk bermain dan merupakan awal dari kreativitas siklus pertumbuhan manusia dan merupakan fungsi hidup yang utama.

C. Bermain Konstruktif

Konstruktif sendiri memiliki arti kata membangun, yang menjadikannya lawan dari kata destruktif, atau menjatuhkan. Konstruktif adalah sebuah proses membangun pengetahuan di dalam kerangka berfikir kognitif para siswa yang berdasarkan pada pengalaman, Sanjaya.¹⁴

Definisi konstruktif adalah suatu proses belajar mengajar dalam mencari suatu makna dimana guru mendorong murid supaya bisa aktif untuk mengkonstruksikan sebuah makna.¹⁵ pendek kata, guru berperan sebagai mediator dan partner kerja siswa dalam belajar, Daniel.¹⁶

¹⁴ Sanjaya, *Bermain Konstruktif*, Jakarta. 2006

¹⁵ Daniel, *Konstruktif*, Jakarta. 2008.

¹⁶ Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan dan Permainan Untuk Pendidikan Usia Dini*, (Jakarta : PT. Grasindo, 2001), cet. I, hal. 4

1. Permainan Konstruktif

Permainan dan bermain mempunyai arti dan nilai tersendiri bagi anak. Permainan mempunyai arti sebagai sarana mensosialisasikan anak, artinya permainan dipergunakan untuk sarana membawa anak ke alam masyarakat, mengenalkan anak menjadi anggota suatu masyarakat, mengenal dan menghargai masyarakat manusia. Permainan sebagai sarana untuk mengukur kemampuan dan potensi diri anak. Anak akan menguasai berbagai macam benda, memahami sifat sifatnya maupun peristiwa yang berlangsung didalam lingkungannya. Dalam situasi bermain, anak akan menunjukkan bakat, fantasi dan kecenderungan kecenderungannya. Ditengah - tengah situasi bermain, anak menghayati macam macam emosi misalnya gembira, senang, tegang dan lain - lain.

Permainan merupakan alat pendidikan, karena memberi rasa kepuasan, kegembiraan dan kebahagiaan. Permainan memberikan kesempatan pra latihan untuk mengenal aturan - aturan, mematuhi norma - norma dan larangan - larangan dan bertindak secara jujur maupun setia (loyal). Dalam permainan, anak menggunakan semua fungsi kejiwaan dan jasmaniah dengan suasana kesungguhan.

Permainan dan bermain bagi anak mempunyai beberapa fungsi dalam proses tumbuh kembangnya. Fungsi bermain terhadap sensoris motoris anak penting untuk mengembangkan otot dan energi. Aktifitas sensorik motorik adalah komponen yang paling besar pada semua umur, tetapi paling dominan pada bayi. Pada bayi akan diperoleh dari stimulasi visual, stimulasi pendengaran, sentuhan dan stimulasi kinetik.

Fungsi bermain bagi anak :

- a. Mengembangkan fungsi sensoris motoris
- b. Mengembangkan fungsi kognitif
- c. Mengembangkan fungsi sosial
- d. Mengembangkan kesadaran diri
- e. Mengembangkan moral
- f. Mengembangkan kreatifitas

Dalam perkembangan kognitif aktifitas bermain bagi anak berfungsi untuk belajar berhubungan dengan lingkungannya, belajar mengenai objek dan bagaimana menggunakannya. Anak belajar berpikir abstrak, dapat meningkatkan kemampuan bahasa dan dapat mengatasi masalah dan menolong anak membandingkan fantasi dan realitas. Bermain juga berfungsi untuk menciptakan dan meningkatkan kreativitas anak. Melalui bermain untuk menjadi kreatif, anak mencoba ide - ide baru dalam bermain. Kalau anak merasa puas dari kreatifitas baru, maka anak akan mencoba pada situasi yang lain.

Dengan bermain akan mengembangkan dan memperluas sosialisasi anak sehingga anak cepat mengatasi persoalan yang akan timbul dalam hubungan sosial. Dengan sosialisasi akan berkembang nilai - nilai moral dan etik. Anak belajar yang benar dan yang salah serta bertanggung jawab atas kehendaknya.

Bermain berfungsi juga sebagai alat untuk memupuk kesadaran diri anak karena dengan bermain anak akan sadar tentang kemampuan, kelemahan dan tingkah lakunya. Perkembangan moral diperoleh dari

guru dan orangtua serta orang sekitarnya. Anak akan menunjukkan tingkah laku yang dapat diterima oleh temannya.

Salah satu bentuk permainan adalah menggunakan simbol - simbol. Penggunaan simbol - simbol ini mulai muncul pada anak umur satu tahun karena anak mulai ikut dalam kegiatan keluarga seperti makan, minum bersama. Pada anak pra sekolah penggunaan simbol ini lebih dominan, karena anak mulai berfantasi dan belajar dari model keluarga, misalnya peran guru, ibu dan perawat.

Menurut H. Hetzer, macam - macam permainan pada anak dapat dibedakan menjadi lima macam, yaitu : permainan fungsi (dengan gerakan gerakan tubuh, anggota badan), permainan konstruktif (mobil - mobilan dari tanah, kuda - kuda dari pelepah pisang,dll), permainan reseptif (mis, sambil mendengar cerita atau melihat gambar, anak berfantasi dan menerima kesan - kesan yang membuat jiwanya sendiri aktif), permainan peranan (anak memegang peranan sebagai apa yang sedang dimainkan, contoh bermain sebagai dokter), permainan sukses (yang diutamakan adalah prestasi sehingga diperlukan keberanian, ketangkasan, kekuatan,dll.¹⁷ Contoh meniti jembatan, meloncati parit, memanjat pohon, Rapani.¹⁸

Dina Rosalina Dina Rosalina, menyatakan bahwa pada masa usia prasekolah anak akan mulai menghabiskan waktunya dengan bermain, bermain bagi anak usia prasekolah (3-5 tahun) bukan hanya sekedar membuang-buang waktu saja tetapi bermain bagi mereka adalah hal yang

¹⁷ H. Hetzer, *Macam-macam Permainan*, Jerman

¹⁸ Rapani, *Permainan Peranan*, Jakarta. 2009

menyenangkan dan dapat memperkaya hidup anak.¹⁹ Namun kesempatan bermain sedikit demi sedikit akan berkurang jika anak sudah mulai masuk sekolah, anakanak akan lebih disibukkan dengan pelajaran serta pekerjaan rumah (PR) atau hal-hal yang lebih bersifat akademis, tetapi bagaimanapun juga dimana ada anak di situ ada permainan, dunia anak tidak dapat dipisahkan dari kegiatan bermain.

Hanya saja pada akhir masa kanak-kanak, baik anak laki-laki maupun anak perempuan sangat sadar akan kesesuaian jenis permainan bersama dengan kelompok jenis kelaminnya. Manfaat bermain bagi anak bukan hanya hiburan relaksasi, melainkan juga memungkinkan anak belajar, baik emosional maupun intelektual. Dari segi intelektual, bermain dapat membuat anak menyerap informasi baru dan kemudian memanipulasinya sehingga cocok dengan apa-apa yang telah diketahuinya. Melalui bermain seorang anak dapat mempraktekkan dan meningkatkan pemikirannya serta mengembangkan kreativitasnya Freeman& Munandar.²⁰

Salah satu bentuk permainan yang meningkatkan kreativitas adalah permainan konstruktif, dimana anak diberi kebebasan untuk mengembangkan daya imajinasinya. Jenis permainan konstrutif yang populer adalah membuat sesuatu dan menggambar. Membuat sesuatu misalnya dari lempung, pasir, balok, lilin, cat, kertas dan lain sebagainya. Dengan bermain konstruktif anak tidak akan bosan-bosannya menggabungkan dan menyusun bentuk-bentuk kombinasi yang baru

¹⁹ Dina Rosalina, *Anak Usia Prasekolah*, 2008.

²⁰ Freeman dan Munandar, *Anak Usia Dini Laki-laki dan perempuan Menyesuaikan Permainannya*, 2001.

dengan alat permainannya. Permainan konstruktif tidak akan membuat anak merasa bosan karena dalam permainan ini yang dipentingkan adalah hasilnya dan kesenangan. Anak-anak akan sangat sibuk dengan membuat hal yang baru seperti dengan menggunakan balok-balok, lego dan lain-lain. Permainan juga tidak akan membuat anak menjadi malas, karena dalam permainan ini anak terus menggunakan daya imajinasinya untuk menghidupkan permainan ini dengan membuat hal-hal yang baru dan unik. Anak yang kreatif menghabiskan sebagian besar waktu bermain untuk menciptakan sesuatu yang orisinal dari mainan-mainan dan alat-alat bermain, sedangkan anak tidak kreatif akan mengikuti pola yang sudah dibuat oleh orang lain Hurlock.²¹

Berdasarkan uraian tersebut, permainan konstruktif dapat dikatakan sebagai permainan membangun atau membentuk. Melalui permainan ini anak dapat membuat bangunan atau bentuk sesuai dengan imajinasi dan pikirannya sendiri. Bentuk yang dibuat atau memanipulasinya sehingga cocok dengan apa-apa yang telah diketahuinya. Melalui bermain seorang anak dapat mempraktekkan dan meningkatkan pemikirannya serta mengembangkan kreativitasnya Freeman & Munandar.²² Salah satu bentuk permainan yang meningkatkan kreativitas adalah permainan konstruktif, dimana anak diberi kebebasan untuk mengembangkan daya imajinasinya. Jenis permainan konstruktif yang populer adalah membuat sesuatu dan menggambar. Membuat sesuatu misalnya dari lempung, pasir, balok, lilin, cat, kertas dan lain sebagainya.

²¹ Hurlock, *Kekreatifan Anak Usia Dini*,Jakarta. 1997.

²² Freeman dan Munandar, *Permainan Konstruktif*,2001

Dengan bermain konstruktif anak tidak akan bosan-bosannya menggabungkan dan menyusun bentuk-bentuk kombinasi yang baru dengan alat permainannya. Permainan konstruktif tidak akan membuat anak merasa bosan karena dalam permainan ini yang dipentingkan adalah hasilnya dan kesenangan. Anak-anak akan sangat sibuk dengan membuat hal yang baru seperti dengan menggunakan balok-balok, lego dan lain-lain. Permainan juga tidak akan membuat anak menjadi malas, karena dalam permainan ini anak terus menggunakan daya imajinasinya untuk menghidupkan permainan ini dengan membuat hal-hal yang baru dan unik. Anak yang kreatif menghabiskan sebagian besar waktu bermain untuk menciptakan sesuatu yang orisinil dari mainan-mainan dan alat-alat bermain, sedangkan anak tidak kreatif akan mengikuti pola yang sudah dibuat oleh orang lain Hurlock.²³

Berdasarkan uraian tersebut, permainan konstruktif dapat dikatakan sebagai permainan membangun atau membentuk Melalui permainan ini anak dapat membuat bangunan atau bentuk sesuai dengan imajinasi dan pikirannya sendiri.

2. Bermain Konstruktif Deny Willy. Dkk.²⁴

a. Pengertian bermain konstruktif

Elizabeth B Hurlock mengemukakan bahwa bermain konstruktif adalah bentuk bermain dimana anak-anak menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang bukan untuk tujuan bermanfaat

²³ Hurlock, *Anak Usia Dini Kreatif*, Jakarta. 1997

²⁴ Deny Willy. Dkk, *Bermain Konstruktif*,.... 2006

melainkan lebih ditujukan bagi kegembiraan yang diperolehnya dari membuatnya.²⁵

b. Manfaat Bermain Konstruktif

Bermain konstruktif bermanfaat bagi anak sebagai penghibur diri apabila tidak ada teman bermain, merangsang kreativitas dan mengembangkan kemampuan social jika bermain konstruktif dilakukan bersama teman bermainnya.

menurut teori bermain kognitif, bermain konstruktif fungsional meliputi bermain. Bermain konstruktif melibatkan manipulasi benda-benda fisik untuk membangun atau membentuk sesuatu. Bermain konstruktif dapat dilakukan dengan sesama teman sebayanya. Salah satu hal yang penting dalam pembelajaran adalah penguasaan motivasi anak bahwa ia dapat menaklukkan sebuah tantangan.

Dalam tahapan praoperasional, mulai muncul bermain pura-pura atau bermain simbolis. Bermain pura-pura dalam perkembangan psikologi juga meliputi permainan drama fantasi atau imajiner pengganti situasi yang nyata. Permainan ini merupakan hasil usaha anak dalam berpikir. Sering kali selama tahap perkembangan ini anak-anak memunculkan energi kreatifnya dan fantasi untuk menciptakan khayalan teman bermain.

²⁵ Elizabeth B. Hurlock, *Bermain Konstruktif*..... 2005

D. Kemampuan

Kemampuan Menurut Thoha, kemampuan merupakan salah satu unsur dalam kematangan berkaitan dengan pengetahuan atau keterampilan yang dapat diperoleh dari pendidikan, pelatihan dan suatu pengalaman.²⁶

Sesungguhnya kemampuan ditujukan seseorang baru sebagian dari potensi yang terdapat pada dirinya sendiri. Dalam hal ini perlu adanya motivasi untuk menggerakkan agar prestasi kerja semakin dapat dilihat dan dirasakan oleh pengguna jasa Pegawai Negeri Sipil.

Kemampuan menunjukkan potensi orang untuk melaksanakan tugas atau pekerjaan. Kemampuan itu mungkin dimanfaatkan atau mungkin juga tidak. Kemampuan berhubungan erat dengan kemampuan fisik dan mental yang dimiliki orang untuk melaksanakan pekerjaan dan bukan yang ingin dilakukannya Gibson.²⁷ Artinya bahwa kemampuan seseorang bisa diukur dari tingkat keterampilan dan pengetahuan yang dimiliki dalam melaksanakan tugas yang dibebankan.

Ada 3 jenis kemampuan dasar yang harus dimiliki untuk mendukung seseorang dalam melaksanakan pekerjaan atau tugas, sehingga tercapai hasil yang maksimal Robert R.Katz, dalam Moenir, yaitu:²⁸

1. Technical Skill (Kemampuan Teknis) adalah pengetahuan dan penguasaan kegiatan yang bersangkutan dengan cara proses dan prosedur yang menyangkut pekerjaan dan alat-alat kerja.

²⁶ Thoha, *Kemampuan*,.... Jakarta.2005

²⁷ Gibson, *Kemampuan* ,..... Jakarta. 1994. hal.104

²⁸ Robert R.Katz dan moenir,..... Jakarta. 2008

2. Human Skill (Kemampuan Bersifat Manusiawi) adalah kemampuan untuk bekerja dalam kelompok suasana di mana organisasi merasa aman dan bebas untuk menyampaikan masalah.
3. Conceptual Skill (Kemampuan Konseptual) adalah kemampuan untuk melihat gambar kasar untuk mengenali adanya unsure penting dalam situasi memahami di antara unsur-unsur itu.²⁹

E. BUMI

Pengertian Bumi

Bumi adalah planet ketiga dari susunan tata surya Matahari yang merupakan planet terpadat dan terbesar kelima dari delapan planet dalam Tata Surya. Bumi juga merupakan planet terbesar dari empat planet kebumihan Tata Surya. Bumi terkadang disebut dengan dunia atau Planet Biru.

Bumi terbentuk sekitar 4,54 miliar tahun yang lalu, dan kehidupan muncul di permukaannya pada miliar tahun pertama. Biosfer Bumi kemudian secara perlahan mengubah atmosfer dan kondisi fisik dasar lainnya, yang memungkinkan terjadinya perkembangbiakan organisme serta pembentukan lapisan ozon, yang bersama medan magnet Bumi menghalangi radiasi surya berbahaya dan mengizinkan makhluk hidup mikroskopis untuk berkembang biak dengan aman di daratan. Sifat fisik, sejarah geologi, dan orbit Bumi memungkinkan kehidupan untuk bisa terus bertahan.

Bumi adalah tempat tinggal bagi jutaan makhluk hidup, termasuk manusia. Sumber daya mineral Bumi dan produk-produk biosfer lainnya

²⁹ Robert G. Myers, *Toward a fair Start For Childern*, Washington P. Napitupulu, *Masanya Untuk Anak- Semasa Kecil: Menuju Awal yang Adil Bagi Anak-anak*, (Jakarta : Balai Pustaka, 1992)
hal. 27

bersumbangsih terhadap penyediaan sumber daya untuk mendukung populasi manusia global. Wilayah Bumi yang dihuni manusia dikelompokkan menjadi.

F. Kelebihan Dan Kekurangan Konstruktif

1. Kelebihan Bermain Konstruktif

- a. Berfikir: Dalam proses membina pengetahuan baru, murid berfikir untuk menyelesaikan masalah, menjana idea dan membuat keputusan.
- b. Faham: Oleh kerana murid terlibat secara langsung dalam membina pengetahuan baru, mereka akan lebih faham dan boleh mengaplikasikannya dalam semua situasi.
- c. Ingat: Oleh kerana murid terlibat secara langsung dengan aktif, mereka akan ingat lebih lama semua konsep. Yakin Murid melalui pendekatan ini membina sendiri kefahaman mereka. Justru mereka lebih yakin menghadapi dan menyelesaikan masalah dalam situasi baru.
- d. Kemahiran sosial: Kemahiran sosial diperolehi apabila berinteraksi dengan teman dan guru dalam membina pengetahuan baru.
- e. Senang :Oleh kerana mereka terlibat secara terus, mereka faham, ingat, yakin dan berinteraksi dengan sehat, maka mereka akan merasa senang belajar dalam membina pengetahuan baru.
- f. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan gagasan secara eksplisit dengan menggunakan bahasa siswa sendiri, berbagi gagasan dengan temannya dan mendorong siswa memberikan penjelasan tentang gagasannya.

- g. Memberikan pengalaman yang berhubungan dengan gagasan yang telah dimiliki siswa atau rancangan kegiatan disesuaikan dengan gagasan awal siswa agar siswa memperluas pengetahuan mereka tentang fenomena dan memiliki kesempatan untuk merangkai fenomena, sehingga siswa terdorong untuk membedakan dan memadukan gagasan tentang fenomena yang menantang siswa.
- h. Memberikan kesempatan siswa untuk berpikir tentang pengalamannya, sehingga dapat mendorong siswa untuk berpikir kreatif, imajinatif, mendorong refleksi tentang model dan teori, mengenalkan gagasan-gagasan pada saat yang tepat.
- i. Memberi kesempatan siswa untuk mencoba gagasan baru agar siswa terdorong untuk memperoleh kepercayaan diri dengan menggunakan berbagai konteks baik yang telah dikenal maupun yang baru dan akhirnya memotivasi siswa untuk menggunakan berbagai strategi belajar.
- j. Mendorong siswa untuk memikirkan perubahan gagasan mereka setelah menyadari kemajuan mereka serta memberikan kesempatan siswa untuk mengidentifikasi perubahan gagasan mereka.
- k. Memberikan lingkungan belajar yang kondusif yang mendukung siswa mengungkapkan gagasan, saling menyimak, dan menghindari kesan selalu ada satu jawaban yang benar.³⁰

2. Kekurangan Bermain Konstruktif

³⁰ *Ibid.*, hal. 28-30

- a. Perbedaan individual siswa belum diperhatikan termasuk laki-laki / perempuan, pintar/kurang pintar, social, ekonomi tinggi/rendah
- b. Pembelajaran belum membelajarkan kecakapan hidup.
- c. Pengelompokan siswa masih dari segi pengaturan tempat duduk, kegiatan yang dilakukan siswa sering kali belum mencerminkan belajar kooperatif yang benar.
- d. Guru belum memperoleh kesempatan menyaksikan pembelajaran konstruktif yang baik.
- e. Pajangan sering menampilkan hasil kerja siswa yang cenderung seragam.
- f. Pembelajaran masih sering berupa pengisian lembar kerja siswa (LKS) yang sebagian besar pertanyaanya bersifat tertutup.
- g. Guru harus menyiapkan pembelajaran yang lebih dari sekedar ceramah, maka dibutuhkan alat dan bahan yang lebih pula untuk melaksanakan pembelajaran tersebut.
- h. Guru harus bisa mengcover semua kebutuhan siswa baik dari segi mental maupun fisik.
- i. Sarana dan prasarana harus memadai, sehingga sekolah-sekolah yang berada di daerah sulit untuk mengembangkan konstruktif.

G. Kerangka Berfikir

Uma Sekaran Dalam Sugiyono, mengatakan bahwa Kerangka Berpikir adalah suatu model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.³¹

³¹ Sugiyono, *Kerangka Berfikir*,.....Jakarta.2008

Kondisi Awal	Penggunaan metode pembelajaran bermain kelompok dengan teman sebaya PAUD	kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri masih rendah
Tindakan	Guru menerapkan model pembelajaran dengan <i>mengenal bentuk geometri dalam bermain konstruktif</i>	Pembelajaran menggunakan model mengenal bentuk geometri dalam bermain konstruktif
		Pembelajaran tidak menggunakan perangkat model mengenal bentuk geometri dalam bermain konstruktif
Kondisi Akhir	Diduga dalam menerapkan model pembelajaran dengan <i>mengenal bentuk geometri dalam bermain konstruktif</i> meningkatkan kemampuan belajar bermain konstruktif	

H. Hipotesis

Hipotesis merupakan pernyataan dugaan tentang hubungan antar dua variable atau lebih, sebagai jawaban sementara atas masalah. Hipotesis selalu dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan dan menghubungkan secara umum maupun khusus variable yang satu dengan yang lainnya. Karena sifatnya dugaan, maka hipotesis hendaknya mengandung implikasi yang lebih jelas terhadap pengujian hubungan yang dinyatakan. Oleh karena itu, hipotesis penelitian ini dirumuskan sebagai berikut : berdasarkan kerangka berfikir maka hipotesis tindakan yang diajukan dalam penelitian kualitatif “ Melalui pembelajaran bermain konstruktif dapat meningkatkan kemampuan bentuk geometri anak kelompok PAUD AL HUDA karangrejo kampak Trenggalek “.

Berdasarkan rumusan masalah dapat diambil hipotesis bahwa mengenal bentuk geometri melalui bermain konstruktif dengan langkah guru menjelaskan dengan media yang disediakan, guru meminta anak kelompok PAUD mengamati saat guru menjelaskan adanya siang dan malam didepan kelas, anak kelompok paud sebagian disuruh maju untuk mempraktikan didepan teman-temannya. Jadi anak dapat mengetahui bentuk bumi, bulan dan matahari.

Semua anak kelompok paud dibuat berkelompok serta dijelaskan dan tiap kelompok dikasih plastisin untuk digunakan membuat tiga buah planet. Pembelajaran ini dapat meningkatkan minat dan kreativitan anak dalam mengenal dan membentuk bentuk geometri melalui bermain konstruktif.