

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Manusia membutuhkan pendidikan dalam kehidupannya. Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang mutlak untuk diperoleh oleh semua orang. Apabila kita bergerak dalam bidang pendidikan, akan disepakati dalam memaknai bahwa pendidikan dibutuhkan oleh semua orang. Pendidikan dialami oleh semua manusia dan semua golongan. Pendidikan memiliki makna yang luas. Makna pendidikan yang secara sederhana dapat diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya, sehingga sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan di kebudayaannya. Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha yang sengaja dilakukan oleh seorang pendidik, untuk mentransfer ilmu pengetahuan yang dimilikinya, nilai-nilai dari seorang pendidik untuk diberikan kepada peserta didiknya.<sup>1</sup>

Makna lain dari pendidikan, dapat diartikan bahwa pendidikan merupakan suatu pemberian bimbingan oleh seorang pendidik dalam perkembangan jasmani serta rohani peserta didik agar kepribadian mereka terbentuk.<sup>2</sup> Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, Pendidikan berasal dari kata dasar “didik” atau biasa disebut dengan mendidik. Pendidikan mempunyai arti memelihara, memberi latihan (ajaran) mengenai akhlak

---

<sup>1</sup> Cose, et.al. *Introductioto sociology*, (Florida: Harcourt Brace Javanovich, 1983), hal. 380

<sup>2</sup> Ahmad D. Marimba, *Pengantar Filsafat Pendidikan Islam*, (Bandung: Al-Mar'arif, 1987) hal. 19

dan kecerdasan pikiran. Dari adanya tiga pengertian pendidikan yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah suatu pembelajaran yang di dalamnya memuat pengetahuan, ketrampilan, dan kebiasaan sekelompok orang untuk terlibat secara aktif dalam suatu pembelajaran di dalam ataupun di luar kelas.

Setelah membahas tentang makna pendidikan, untuk selanjutnya kita akan membahas tentang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) 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 ruhani, agar anak mempunyai kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.<sup>3</sup> Pendidikan anak usia dini, merupakan bagian dari pendidikan sepanjang hayat. Pentingnya pendidikan yang dimulai sejak usia dini, membuat pendidikan anak usia dini (PAUD) mempunyai peran yang sangat menentukan.

Program pendidikan untuk anak merupakan salah satu komponen dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini. Program ini penting karena, melalui program ini semua rancangan, pelaksanaan, pengembangan, dan penilaian dapat dikendalikan. Pendidikan anak usia dini memiliki peran yang sangat menentukan. Pada usia ini pertumbuhan dan perkembangan mulai berlangsung, seperti bahasa, motorik, dan

---

<sup>3</sup> Novi Mulyanni, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: KALIMEDIA, 2016), hal. 12

kognitif. Perkembangan ini akan menjadi dasar bagi perkembangan anak selanjutnya. Oleh sebab itu perkembangan pada masa awal akan menjadi penentu bagi perkembangan selanjutnya.<sup>4</sup>

Keberhasilan suatu perkembangan akan menentukan keberhasilannya pada masa perkembangan berikutnya. Pendidikan di usia awal mempunyai tiga tujuan pokok yaitu perlengkapan, stimulasi, membantu pemahaman identitas, dan menciptakan pengalaman sosial yang tepat.<sup>5</sup> Pendidikan anak usia dini (PAUD) mempunyai peran yang sangat penting dalam menciptakan generasi yang berkualitas. Banyak sekali tingkatan-tingkatan di dalam sebuah pendidikan yaitu dimulai dari tingkat pendidikan TK/ RA, SD, SMP, SMA bahkan sampai ke jenjang Perguruan Tinggi.

Vygotsky mengemukakan bahwa pengalaman interaksi sosial merupakan hal yang penting bagi perkembangan proses berpikir anak, sehingga aktivitas mental yang tinggi pada anak dapat terbentuk melalui interaksi dengan orang lain dan lingkungannya. Kemampuan ini diperoleh anak melalui berbagai kesempatan atau pengalaman bergaul dengan orang-orang di lingkungannya baik orangtua, saudara, teman sebaya, atau orang dewasa lainnya.<sup>6</sup>

Perkembangan dan pertumbuhan pada anak usia dini harus distimulasi dengan baik, agar perkembangannya dapat secara optimal. Salah satu tugas perkembangan yang harus distimulasi adalah perkembangan kognitif

---

<sup>4</sup>Masitoh & Siti Aisyah, *Strategi Pembelajaran TK*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), hlm. 6

<sup>5</sup>Novi Mulyanni, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: KALIMEDIA, 2016), hal. 13

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

dengan mengenalkan benda-beda yang ada di sekitar anak. Sejak kecil anak-anak sudah mengenal benda-benda yang ada di dekatnya dengan bentuk yang menyerupai bentuk geometri, misalnya bola mirip dengan lingkaran, jendela dengan persegi, lemari dengan persegi, meja dengan persegi panjang, dan benda-benda lainnya yang ada dalam kehidupan sehari-hari.<sup>7</sup>

Mengenalkan bentuk geometri pada anak usia dini adalah kemampuan anak mengenal, menunjuk, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda di sekitar anak sesuai dengan bentuk geometri. Mengenalkan bentuk-bentuk geometri pada anak usia dini dimulai dari konsep geometri yaitu dengan mengidentifikasi ciri-ciri bentuk geometri. Sebelum mengidentifikasi bentuk-bentuk geometri, dalam perkembangan kognitif anak menurut teori Bloom ada enam jenjang proses dalam berpikir, diantaranya adalah mengetahui, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan kreasi. Tujuan yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini adalah kemampuan mengetahui, mengenal, dan menerapkan<sup>8</sup>.

Belajar mengenal bentuk-bentuk geometri membantu anak untuk memahami, menggambarkan, dan mendeskripsikan benda-benda yang ada disekitar anak. Dengan mengenal bentuk-bentuk geometri, secara tidak langsung anak dapat mengenal dan berpikir matematis-logis. Berpikir

---

<sup>7</sup> Mukhtar Latif, dkk. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Media Group, 2013), hal. 3

<sup>8</sup> Lestari K.W, *Konsep Matematika*, (Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Nonformal dan Informal, Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2011), hal. 4

matematika logis merupakan berpikir secara rasional. Proses yang digunakan dalam kecerdasan matematis-logis antara lain penggolongan, pengambilan kesimpulan, dan berhitung. Dalam hal ini seorang anak dikatakan dapat dan mampu berpikir matematis logis dapat dilihat saat anak mampu memecahkan masalah sederhana, mampu berhitung, mampu membedakan ukuran (panjang, pendek, tinggi, besar, kecil).

Agung Triharso, menyatakan bahwa kemampuan dalam mengenal bentuk geometri pada anak usia dini selalu berkaitan dengan pembelajaran matematika. Dalam kehidupan sehari-hari anak tidak lepas dari bentuk-bentuk geometri seperti jendela yang berbentuk persegi, pintu persegi panjang, bola seperti lingkaran dan seterusnya. Dengan adanya benda yang ada di sekitar anak yang menyerupai bentuk-bentuk geometri tersebut secara tidak langsung anak dapat mengenal, memahami, dan menerapkan bentuk-bentuk geometri sekaligus anak juga belajar matematika. Pada permainan ini anak tidak hanya mengenal bentuk-bentuk geometri tetapi juga dapat berhitung. Dan anak memiliki pengalaman atau dasar matematik tentang berhitung dan anak dapat berpikir secara logis tentang suatu benda dan lainnya.

Matematika di PAUD adalah kegiatan belajar 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 pelajarannya, maka bermain sambil belajar lebih menekankan pada aktivitas bermain dan jenis permainannya.<sup>9</sup>

Piaget menyatakan bahwa anak usia TK (Taman Kanak-kanak) berada pada tahap praoperasional di mana tahap ini merupakan tahap persiapan ke arah pengorganisasian pekerjaan yang konkret dan dapat berpikir intuitif. Pada tahap ini anak sudah mengenal bentuk dan dapat mempertimbangkan ukuran benda yang didasarkan pada pengalaman dan tanggapan anak. Karena itu, guru menjelaskan materi yang diberikan kepada anak sesuai dengan pengalaman yang dimiliki anak dan konkret.<sup>10</sup>

Media pembelajaran pada tingkat TK sangat diperlukan saat mengajar, karena dunia anak merupakan dunia bermain, maka dari itu pembelajaran yang ada di TK harus diarahkan dengan cara bermain sambil belajar yang dibuat semenarik mungkin agar anak tidak mudah bosan. Pengembangan kemampuan mengenalkan bentuk geometri pada anak dapat dilakukan dengan berbagai hal, salah satunya dengan menggunakan media bermain dakon geometri untuk mengenalkan berbagai macam miniatur geometri. Dakon adalah salah satu permainan tradisional yang cara bermainnya dimainkan oleh dua orang. Dakon geometri merupakan permainan edukatif yang dapat menstimulasi pengenalan bentuk geometri pada anak usia dini. Melalui kegiatan dakon geometri ini anak dapat bermain sambil belajar mengenal bentuk-bentuk geometri yaitu segitiga, segi empat, dan

---

<sup>9</sup> Agung Triharso, *Permainan Kreatif dan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2013), hal. 46

<sup>10</sup> *Ibid*, hal. 46

lingkaran secara langsung yang dimulai dengan mengetahui, memahami, dan menerapkan pada kegiatan sehari-hari.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan Kepala Sekolah yang menyatakan bahwa dengan media permainan dakon geometri sangat pas digunakan untuk memudahkan anak belajar karena anak usia dini belum bisa membayangkan benda-benda yang ada di sekitar khususnya untuk pemula. Permainan dakon geometri ini juga memudahkan guru dalam penyampaian materi. Selain itu, anak juga dapat menangkap pembelajaran dengan cepat karena anak dapat melihat dan memegang dakon geometri secara konkrit.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan judul "*Pengaruh pemberian permainan dakon geometri terhadap kecerdasan logika matematika pada anak usia dini kelompok A di RA Raden Fatah Podorejo*". Kecerdasan logika matematika pada anak usia 4-5 tahun di RA Raden Fatah Podorejo masih kurang dalam hal berhitung dan mengenal bentuk-bentuk geometri sebab pembelajaran yang ada disana belum menggunakan alat atau permainan edukatif. Melalui penggunaan permainan dakon geometri anak dapat melatih kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri. Kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk geometri pada anak kelompok A terindikasi masih kurang terasah, ini terlihat saat anak mengamati bentuk rumah, bentuk roda motor dan bentuk buku. Oleh sebab itu peneliti menggunakan dakon geometri

sebagai media pembelajaran yang bisa digunakan sambil bermain untuk mengasah kemampuan dalam mengenal bentuk-bentuk geometri.

## **B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah**

Adapun pembatasan masalah yang dapat dikaji dalam penelitian ini adalah melalui permainan dakon geometri dapat diketahui pengaruh pemberian permainan dakon geometri terhadap kecerdasan logika matematika anak usia 4-5 tahun di desa RA Raden Fatah Podorejo

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalahnya:

1. Apakah pengaruh pemberian permainan dakon geometri terhadap kecerdasan matematika logis pada anak usia dini kelompok A?
2. Seberapa besar permainan dakon geometri signifikan terhadap kecerdasan logika matematika anak usia dini kelompok A ?

## **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh pemberian permainan dakon geometri terhadap kecerdasan logis matematika pada anak usia dini kelompok A.

## **E. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan kerangka berpikir maka diduga bahwa permainan dakon geometri berpengaruh terhadap kecerdasan logis matematik anak usia dini. Dakon geometri merupakan alat permainan edukatif sehingga anak dapat mengenal bentuk geometri dan dapat berfikir secara rasional. Penelitian ini



menggunakan hipotesis komparatif dua sampel. Hipotesis komparatif merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah komparatif. Pada rumusan ini variabelnya sama tetapi populasi atau sampelnya yang berbeda, atau keadaan itu terjadi pada waktu yang berbeda.

Hipotesis dari penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

Hipotesis pengaruh permainan dakon geometri terhadap kecerdasan logika matematika anak usia dini kelompok A.

$H_0$  : Tidak ada pengaruh antara permainan dakon geometri dengan kecerdasan logika matematika anak

$H_a$  : Terdapat pengaruh antara permainan dakon geometri dengan kecerdasan logika matematika anak.

## **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian kuantitatif ini adalah:

### 1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis pengamatan ini diharapkan untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri pada anak melalui permainan tradisional dakon. Selain itu sebagai pendorong untuk pelaksanaan pendidikan sehingga menjadi pengetahuan bagi guru dan orang tua.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Anak Didik

- 1) Membantu anak untuk menemukan dan memahami konsep yang sulit.

2) Mendorong anak untuk lebih giat dan semangat belajar terhadap bentuk-bentuk geometri.

b. Bagi Guru

1) Memudahkan guru untuk melatih ketrampilan dan kesabaran dalam mengajarkan pelajaran mengenal bentuk geometri melalui permainan dakon.

2) Meningkatkan kreativitas dan menciptakan inovasi guru dalam kegiatan pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

1) Sekolah mampu mengembangkan media pembelajaran dakon geometri.

2) Pembelajaran lebih efektif dan efisien melalui permainan.

d. Bagi Peneliti

Sebagai motivasi diri dalam meningkatkan kreativitas kegiatan pembelajaran dan juga sebagai bekal di masa depan.

e. IAIN Tulungagung

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi pijakan dalam perumusan desain penelitian lanjutan yang lebih mendalam dan komprehensif khususnya yang berkenaan dengan penelitian mengenai kecerdasan logis matematika anak.

f. Pembaca

Dapat dijadikan gambaran tentang pembelajaran menggunakan dakon geometri dalam meningkatkan kecerdasan logika matematika anak khususnya di RA Raden Fatah Podorejo..

## G. Penegasan Istilah

Guna menghindari kemungkinan timbulnya kesalahpahaman dan pengertian ganda terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam proposal penelitian ini diberikan penegasan terhadap beberapa istilah yang berkaitan berikut ini:

### 1. Secara Konseptual

- a. Permainan Dakon yaitu permainan yang melibatkan dua orang dengan menggunakan media papan dakon dan biji-bijian.
- b. Geometri merupakan salah satu sistem dalam matematika yang diawali oleh sebuah konsep pangkal, yaitu titik.
- c. Kecerdasan matematis-logis adalah kecerdasan yang melibatkan keterampilan mengolah angka dengan baik atau mahir menggunakan penalaran atau logika dengan benar.

### 2. Secara Operasional

Secara operasional, yang dimaksud dengan “*Pengaruh Pemberian Permainan Dakon Geometri Terhadap Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini Kelompok A Di RA Raden Fatah Podorejo*” adalah melihat pengaruh hasil belajar antara pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan permainan dakon geometri dan

tidak menggunakan dakon terhadap kecerdasan logika matematika anak. Pembelajaran menggunakan permainan dakon geometri ini menekankan pada pemahaman dan proses keterlibatan peserta didik, artinya proses belajar diorientasikan pada keterlibatan langsung peserta didik dalam pembelajaran serta pemahaman anak tentang bentuk-bentuk geometri dan menghubungkan dengan benda sekitar.

#### **H. Sistematika Pembahasa**

Dalam skripsi ini dibagi menjadi lima bab yang mana dimaksudkan untuk memudahkan pembaca dalam memahami isinya. Dari masing-masing bab terdiri dari beberapa sub bab yang lebih terperinci. Berikut merupakan paparan data dari masing-masing bab:

BAB I Pendahuluan, berisi tentang latar belakang masalah yang di angkat dalam penelitian. Latar belakang inilah yang menjadi dasar untuk menentukan arah dari fokus penelitian yang digunakan sebagai acuan dalam penelitian. Selanjutnya dalam bab I ini peneliti memaparkan isi dari rumusan masalah, tujuan penelitian, hipotesis penelitian, kegunaan penelitian, batasan masalah, penegasan istilah, dan diakhiri dengan sistematika pembahasan.

BAB II Landasan Teori, berisi tentang kajian pustaka yang membahas tentang teori-teori yang berkaitan dengan fokus penelitian dari permasalahan yang diangkat. Dalam kajian pustaka ini peneliti juga mencantumkan penelitian terdahulu serta memaparkan kerangka berpikir sebagai bentuk pemikiran peneliti.

BAB III Metode Penelitian, dalam metode penelitian ini peneliti akan membahas tentang metode yang akan digunakan untuk memperoleh data dan dasar penyusunan hasil dari penelitian di lapangan.

BAB IV Hasil penelitian, dalam bab ini peneliti menyajikan data hasil penelitian dan analisis data.

BAB V Pembahasan, dalam bab ini berisi pembahasan tentang hasil temuan berdasarkan rumusan masalah. Dengan bab ini peneliti telah menjawab permasalahan yang ada pada rumusan masalah dalam penelitian.

BAB VI Penutup, pada bagian ini akan dipaparkan tentang kesimpulan dari penjelasan hasil penelitian serta berisi serta terdapat saran-saran dari peneliti berdasarkan hasil penelitian di lapangan.