

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sesungguhnya setiap anak dilahirkan cerdas dengan membawa potensi dan keunikan masing-masing yang memungkinkan mereka untuk menjadi cerdas dan Pendidikan yang paling penting bagi setiap individu adalah pendidikan masa awal. Karena sangatlah penting bagi anak untuk dilatih pengenalan hal-hal yang baru, terutama penglihatan, perabaan dan berpikir. Karena Pada setiap awal anak berpotensi mengalami kepekaan yang luar biasa, bisa dilihat dari pancaindranya dan gerak tubuhnya.

Oleh karena pada usia 0-6 tahun merupakan masa peka bagi anak yang sering disebut *Golden Age*. Menurut E. Mulyasa, masa *Golden Age* adalah kesempatan bagi anak usia dini untuk belajar guna mengoptimalkan potensi kecerdasan yang dimilikinya. Hal ini disebabkan terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespons stimulasi yang datang dari lingkungan. Selama masa ini, terjadi transformasi pada otak dan fisik anak sehingga usia ini sangat penting bagi perkembangan intelektual, spiritual, emosional, dan sosial anak sesuai dengan karakteristiknya masing-masing. Setiap aspek perkembangan kecerdasan anak dapat berkembang secara pesat jika memperoleh stimulasi lingkungan yang memadai. Hal ini penting, karena sangat berpengaruh pada perkembangan selanjutnya.¹

¹ E. Mulyasa. *Manajemen PAUD*. Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya, 2012. Hal.34

Dalam perspektif pendidikan Islam, pendidikan anak usia dini adalah usaha membantu anak agar fitrah yang disebut dengan kecakapan baik jasmani maupun rohani itu dapat dibantu perkembangannya sejak dini. sebagaimana Firman Allah dalam surat Ar-rum ayat 30 sebagai berikut:

فَأَقِمْ وَجْهَكَ لِلدِّينِ حَنِيفًا ۚ فِطْرَتَ اللَّهِ الَّتِي فَطَرَ النَّاسَ عَلَيْهَا ۚ لَا تَبْدِيلَ
لِخَلْقِ اللَّهِ ۚ ذَٰلِكَ الدِّينُ الْقَيِّمُ وَلَكِنَّ أَكْثَرَ النَّاسِ لَا يَعْلَمُونَ ﴿٣٠﴾

Maka hadapkanlah wajahmu dengan Lurus kepada agama Allah; (tetaplah atas) fitrah Allah yang telah menciptakan manusia menurut fitrah itu. tidak ada peubahan pada fitrah Allah. (Itulah) agama yang lurus; tetapi kebanyakan manusia tidak mengetahui.²

Penjelasannya ayat di atas, bahwa akal anak usia dini seakan-akan lembaran yang putih bersih dan siap untuk menerima tulisan yang akan di tuangkan di atasnya, dan ia seperti lahan yang dapat menerima semua apa yang akan ditanamkan kepadanya.

Pendidikan anak usia dini ini merupakan salah satu sebuah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai 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. Tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya³

² Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. Jakarta Selatan:PT. Adhi Aksara Abadi Indonesia, 2011. Hal. 234

³ Suyadi. Psikologi belajar PAUD. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.2010.hal.12

Dalam pendidikan anak usia dini, pelaksanaan pembelajaran diarahkan pada pencapaian perkembangan anak yang sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak⁴. Pencapaian perkembangan pada anak usia dini mencakup perkembangan nilai, agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, sosial-emosional dan bahasa⁵

Dalam mengembangkan fungsi tersebut maka pemerintah menyelenggarakan suatu sistem pendidikan nasional sebagaimana tercantum dalam Undang - Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 butir 14 menyatakan bahwa “Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan pada anak usia 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”.⁶

Berkaitan dengan pelaksanaan pendidikan anak usia dini, dapat dibaca firman Allah dalam surat An-nahl ayat 78 berikut ini:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ
السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

⁴ Departemen Pendidikan Nasional, 2010. Hal.4

⁵ Masitoh, dkk. Pendekatan belajar aktif ditaman kanak-kanak. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi. 2005. Hal.7

⁶ Sujiono, Yuliani Nurani. *Metode Pengembangan Kognitif*. Universitas Terbuka, Jakarta.2011. Hal.6

dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam Keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.⁷

Berdasarkan ayat tersebut di atas, dipahami bahwa anak lahir dalam keadaan lemah tak berdaya dan tidak mengetahui (tidak memiliki pengetahuan) apapun. Akan tetapi Allah membekali anak yang baru lahir tersebut dengan pendengaran, penglihatan dan hati nurani (yakni akal yang menurut pendapat yang sah pusatnya berada di hati). Menurut pendapat yang lain adalah otak. Dengan itu manusia dapat membedakan di antara segala sesuatu, mana yang bermanfaat dan mana yang berbahaya.

Tugas orang tua dan pendidiklah mempertahankan sifat-sifat yang menjadi dasar kecerdasan anak agar bertahan sampai tumbuh dewasa, dengan memberikan faktor lingkungan dan stimulasi yang baik untuk merangsang dan mengoptimalkan fungsi otak dan kecerdasan anak. Dalam faktanya, matematika merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah yang mendapatkan perhatian “lebih” baik dari kalangan guru, orangtua maupun anak.⁸

Matematika adalah termasuk mata pelajaran yang diujikan dalam ujian nasional (UN), disisi lain masih ditemukan banyak pihak yang memiliki persepsi bahwa matematika adalah pengetahuan terpenting yang harus dikuasai anak. tetapi, dalam kenyataan yang dihadapi saat ini, masih terdapat anak yang belum dibekali kemampuan untuk berprestasi cemerlang di bidang matematika. Seolah-olah mereka, dihadapkan pada dua hal yang dilematis, di satu sisi mereka “harus” menguasai matematika, di sisi lain ia merasa lemah untuk belajar matematika.

⁷ Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*..., Hal. 347

⁸ Anita Yus, *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP.2015. hal.11

Hakikatnya, setiap individu itu dalam kehidupannya pasti membutuhkan matematika (meski tingkat sederhana, misal: jual beli). Dan, pada prinsipnya setiap anak itu dikaruniai kemampuan matematis, yakni memiliki kemampuan mengenal angka sejak dini bahkan sebelum usia sekolah. Anak usia pra-sekolah sudah mengerti tentang kuantitas, misalnya banyak dan sedikitnya benda, jumlah saudaranya, dll. sekarang, tinggal tugas orangtua dan pendidik lah untuk mempertahankan sifat-sifat yang menjadi dasar kecerdasan anak agar bertahan sampai tumbuh dewasa, dengan memberikan faktor lingkungan dan stimulasi yang baik untuk merangsang dan mengoptimalkan fungsi otak dan kecerdasan anak.

Salah satu kecerdasan anak yang harus digali adalah kecerdasan logika matematika yaitu geometri bisa dilihat dari keterampilan untuk menangani angka, bentuk, pola, dan kemahiran dalam memecahkan masalah yang ada. Yang juga didukung Noorlaila⁹ yang menyatakan bahwa “Kecerdasan logika matematika ditandai dengan kemampuan berfikir secara konseptual”. Biasanya individu dengan kemampuan berfikir yang baik, suka mengeksplorasi pola, bentuk, kategori, dan hubungan. Kehidupan sehari-hari siswa selalu dihadapkan pada persoalan menggunakan logika untuk memecahkan suatu masalah. Namun, pada kenyataannya melaksanakan kegiatan pembelajaran bukanlah hal yang mudah karena masih banyak ditemukan anak yang masih belum menguasai kemahiran dalam mengolah bilangan atau mengeksplorasi pola sesuai konsep secara logis.

⁹ Noorlaila, Iva. *Panduan Lengkap Mengajar PAUD*. Yogyakarta: PINUS BOOK PUBLISER. 2010. Hal.95

Pada tahun-tahun pertama anak membutuhkan bermain sebagai sarana untuk tumbuh dalam lingkungan budaya dan kesiapannya dalam belajar formal. Dalam dunianya seorang anak merupakan *decision maker* dan *play maker*. Dengan bermain anak bebas beraksi, dan juga menghayalkan sebuah dunia lain sehingga dengan bermain ada elemen petualangan.

Melalui bermain, anak menyusun kemampuan bahasanya. Dengan bermain anak tidak saja mengeksplorasi dunianya sendiri tetapi juga reaksi teman terhadap dirinya. Bermain merupakan dunia olahraga bagi anak dimana anak bermain tanpa aturan dan banyak menggunakan fisik, melatih otot-ototnya.

Arti Bermain bagi Anak yaitu Anak memperoleh kesempatan mengembangkan potensi-potensi yang ada padanya, anak akan menemukan dirinya, yaitu kekuatan dan kelemahannya, kemampuannya, serta juga minat dan kebutuhannya dan memberikan peluang bagi anak untuk berkembang seutuhnya, baik fisik, intelektual, bahasa dan perilaku

Untuk anak usia dini bermain sangat bermanfaat bagi perkembangan otak anak. Bermain yang melatih penglihatan dan motorik anak seperti pengenalan geometri dengan bermain *Puzzle*. Dalam bermain *puzzle* anak dapat memahami bentuk dan ukuran mana yang tepat untuk disatukan dengan potongan lainnya. Anak akan terlatih untuk memecahkan masalah. Sebagaimana dinyatakan oleh Beaty, "puzzle menawarkan latihan mengagumkan bagi ketangkasan jari dan koordinasi mata tangan, serta konsep kognitif mencocokkan bentuk dan hubungan bagian dengan keutuhan".¹⁰

¹⁰ Beaty, Janice J. *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Edisi Ke 7. Diterjemah oleh: Arif Rakhman. Kencana Prenadamedia Group, Jakarta. 2013. Hal.230

Puzzle tersebut merupakan salah satu permainan yang membutuhkan kesabaran dan teliti dalam menyusun. *Puzzle* merupakan permainan menyusun potongan-potongan gambar. Menurut Zaman, *Puzzle* untuk anak usia 2-4 tahun memiliki bentuk sederhana dengan potongan atau keping *puzzle* yang sederhana dan jumlahnya tidak terlalu banyak. Berbeda dengan *puzzle* untuk anak usia 4-5 tahun jumlah kepingannya lebih banyak.¹¹

Jadi pengertian *puzzle* diatas dapat disimpulkan bahwa *puzzle* adalah media bermain yang cara barmainnya seperti menyusun dan mencocokkan potongan-potongan gambar, huruf, bangun-bangun atau angka sehingga disusun menjadi sebuah *puzzle* yang utuh. Dalam menyusun *puzzle* maka akan melatih kesabaran, ketangkasan mata dan tangan untuk menyusun *puzzle* tersebut. Selain itu kegiatan ini dapat dilakukan melalui bermain agar anak tidak mudah merasa bosan dan menerapkan metode belajar melalui bermain dapat membantu anak dalam belajar sehingga meningkatkan hasil belajar anak menjadi lebih baik.

Tk bustanul athfal merupakan salah satu lembaga pendidikan yang memegang kualitas dan kuantitas penting dalam mempersiapkan generasi individu yang berakhlak mulia dan modern. Tenaga pendidik di TK Bustanul Athfal Aisyiyah Kamulan Trenggalek mempunyai 4 Guru dan 1 Kepala Sekolah, kelompok A berjumlah 24 siswa sedangkan kelompok B berjumlah 29 siswa.

Berdasarkan Pengamatan, Guru tersebut masih harus belajar lagi dalam proses pembelajaran, sehingga model dalam pembelajaran belum maksimal dikuasai dan proses pembelajarannya masih monoton yaitu dengan metode

¹¹ Zaman, Badru. *Media Dan Sumber Belajar TK*. Universitas Terbuka, Jakarta. 2009. Hal.57

ceramah, misalkan dalam pembelajaran matematika mengenal bentuk hanya menyebutkan nama bentuknya kemudian anak diajak untuk menirukan nama bentuk yang telah disebutnya tanpa adanya tanya jawab antara guru dan siswa sehingga anak pasif serta tanpa adanya proses pembelajaran yang aktif dan inovatif untuk anak, sehingga kemampuan pengenalan bentuk geometri anak masih rendah, anak belum mengerti tentang bentuk kongkrit dari suatu benda yang sesuai dengan bentuk-bentuk geometri.

Peneliti melakukan kesimpulan terhadap permasalahan yang terjadi di TK Bustanul Athfal Aisyiyah Kamulan Trenggalek, permasalahan ini dapat dilihat dari kurang minatnya anak terhadap pembelajaran yang berhubungan kemahiran memecahkan suatu masalah yang ada, mengklasifikasikan suatu benda atau bentuk dan pola tertentu. Sikap yang dimunculkan anak terhadap pembelajaran hanya acuh tak acuh, sehingga tidak terjadinya umpan balik yang baik sebagai respon yang diterimanya. Kemampuan anak mengenai pengenalan angka, bentuk, pola, dan kemahiran dalam memecahkan masalah yang ada dari kelompok B yang berjumlah 29 anak, kecerdasan logika matematikannya terlihat masih rendah dalam pengenalan bentuk-bentuk geometri. Hal ini dapat dilihat dari pencapaian indikator yaitu memasangkan kepingan puzzle menjadi betuk utuh atau sesuai dengan bentuknya hanya 7 anak yang dapat dinilai baik, maka peneliti menerapkan permainan puzzle bervariasi dalam bentuk penelitian tindakan kelas.¹²

¹² Wawancara dengan Ibu Anis, selaku Guru kelas pada Kelompok B Tk Bustanul Athfal Aisyiyah Kamulan Trenggalek, pada tanggal 9 April 2018

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis berkeinginan untuk melakukan penelitian dengan judul: “Upaya Meningkatkan Pengenalan Geometri melalui Permainan Puzzle Bervariasi pada Kelompok B TK Bustanul Athfal Aisyiyah Kamulan Trenggalek Tahun Ajaran 2017/2018”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka muncul berbagai persoalan yang krusial, yang dapat diidentifikasi yaitu:

1. Dari total 29 anak, terdapat 7 anak yang telah memahami bentuk geometri, sedangkan 22 anak masih kesulitan dalam mengenali, mengelompokkan dan membedakan ciri-ciri bentuk geometri
2. Pengenalan geometri bagi anak terbatas khususnya pada Kelompok B TK Bustanul Athfal Aisyiyah Kamulan Trenggalek. Hal ini terlihat pada saat pembelajaran hanya menggunakan lembar kerja, misalnya menebalkan bentuk geometri dan mewarnai bentuk geometri.
3. Kemampuan anak dalam memecahkan suatu masalah pada Kelompok B TK Bustanul Athfal Aisyiyah Kamulan Trenggalek masih rendah. Hal ini dibuktikan ketika anak menyusun kepingan geometri, anak mudah putus asa dengan membiarkan saja kepingan geometri berserakan tanpa diselesaikan.
4. Kemampuan anak dalam mengelompokkan benda sesuai dengan ukuran dan bentuknya masih rendah. Hal ini dibuktikan ketika anak mengelompokkan bentuk-bentuk geometri berdasarkan warna, bentuk dan ukuran masih sering keliru.

5. Pengenalan geometri masih menggunakan metode *teacher centered* pada Kelompok B TK Bustanul Athfal Aisyiyah Kamulan Trenggalek, sehingga dalam proses pembelajaran geometri kurang menarik dan membosankan.
6. Pemahaman anak tentang geometri masih cenderung abstrak. Kegiatan ini dapat dilihat ketika guru menerangkan pembelajaran tidak dijelaskan secara detail dan tidak menggunakan media secara langsung.
7. Permainan sebagai alat peraga yang digunakan masih terbatas di TK Bustanul Athfal Aisyiyah Kamulan Trenggalek. Sebagai contoh pada saat guru menjelaskan tidak sesuai dengan materi pembelajaran.
8. Anak kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran pengenalan bentuk geometri sebab media yang digunakan oleh guru kurang menarik.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini hanya membatasi pada langkah-langkah penerapan Permainan Puzzle dan upaya meningkatkan pengenalan geometri dengan pemanfaatan permainan *puzzle* bervariasi. Hal ini dimaksudkan agar permasalahan yang hendak diteliti lebih terfokus pada peningkatan pengenalan geometri yang dilaksanakan pada kelompok B TK Bustanul Athfal Aisyiyah Kamulan Trenggalek 2017/2018.

D. Rumusan Masalah

Sebagai gambaran tentang arah penelitian, maka rumusan permasalahannya yaitu:

1. Bagaimana cara meningkatkan pengenalan geometri siswa kelompok B TK Bustanul Athfal Aisyiyah Kamulan Trenggalek?
2. Bagaimana hasil peningkatan pengenalan geometri siswa melalui permainan *puzzle* bervariasi kelompok B TK Bustanul Athfal Aisyiyah Kamulan Trenggalek?

E. Tujuan Masalah

1. Mendeskripsikan cara meningkatkan pengenalan geometri siswa kelompok B TK Bustanul Athfal Aisyiyah Kamulan Trenggalek.
2. Mendeskripsikan hasil Peningkatan pengenalan geometri siswa melalui permainan *puzzle* bervariasi kelompok B TK Bustanul Athfal Aisyiyah Kamulan Trenggalek.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Menambah pengetahuan untuk meningkatkan pengenalan geometri anak melalui permainan *puzzle* bervariasi.

2. Manfaat Praktis

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian sebagai berikut:

- a. Bagi Siswa

Melalui permainan *puzzle* dalam pengajaran anak dapat meningkatkan pengenalan geometri dan keaktifan belajar siswa sebagai alternatif dalam belajar untuk meningkatkan pengenalan geometri anak.

b. Bagi Guru

Penelitian ini juga bermanfaat bagi guru yakni guru dapat mengembangkan kinerjanya secara profesional terutama dalam mengembangkan permainan yang lebih inovatif dan lebih berorientasi pada proses sehingga membantu meningkatkan pengenalan geometri dan meningkatkan kualitas pembelajaran anak.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat digunakan sebagai sarana refensi sekolah dalam upaya pengadaan inovasi pembelajaran bagi guru-guru lain dan juga memotivasi mereka untuk selalu melakukan inovasi untuk menemukan permainan-permainan dalam pembelajaran yang paling tepat dan efektif.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat untuk mahasiswa/peneliti Program Studi PAUD sebagai acuan untuk penelitian-penelitian selanjutnya dan dapat menambah wawasan dan pemilihan permainan pembelajaran yang sesuai dengan tahapan-tahapan perkembangan anak serta sebagai bahan perbandingan untuk melakukan penelitian yang lain berkaitan dengan peningkatan pengenalan geometri anak.

G. Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesimpangsiuran dan salah penafsiran dari pembaca maka penulis memberikan definisi konseptual dan operasional, tentang judul penelitian ini.

1. Definisi Konseptual

a. Pengenalan Geometri

Mengenal bentuk geometri anak usia dini adalah kemampuan anak mengenal, menunjuk, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda di sekitar berdasarkan bentuk geometri.

b. Permainan *Puzzle* adalah media yang dimainkan dengan cara bongkar pasang. berfungsi untuk, melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran, melatih koordinasi mata dan tangan, melatih logika dan memperkuat daya ingat.¹³

c. Permainan yang dipilih yang membantu pertumbuhan kognitif menggunakan *game puzzle* untuk anak apakah mungkin? Jawabannya sangat mungkin. Bermain adalah bagian hidup anak-anak. Kita menyadari bahwa anak kecil dapat belajar keterampilan baru dengan cepat. Mereka tidak banyak mengeluh ataupun merasa malas jika menghadapi sesuatu yang terlihat menantang.

Kemampuan untuk belajar dengan cepat pada tahun-tahun awal perkembangan anak merupakan kesempatan yang ideal untuk belajar keterampilan memecahkan *game puzzle* untuk anak yang mengasah

¹³ Soebachman, Agustina.. *Pemainan Asyik Bikin Anak Pintar*. Yogyakarta: IN AzNa Books. 2012. Hal.48

otak. Perkembangan otak anak akan semakin pesat jika kita banyak meluangkan waktu untuk bermain *puzzle* ataupun alat permainan edukatif lainnya.

Anak kecil mungkin tidak peduli mereka bermain tipe *puzzle* apa, mereka hanya menikmati bermain *puzzle* hingga berjam-jam. Mereka penasaran dan selalu mencoba menyelesaikan *puzzle* yang dihadapinya. Tidak banyak juga anak-anak yang menyadari bahwa jenis game *puzzle* tertentu dapat melatih otak mereka. Mereka hanya tahu bermain *puzzle* itu menyenangkan karena bermain adalah dunia anak-anak.

2. Definisi operasional

Pengenalan geometri merupakan bentuk atau bangun datar maupun bangun ruang. Dalam pembelajaran di Taman Kanak-kanak, geometri datar yang dikenalkan adalah lingkaran, segi tiga dan segi empat.

Penelitian ini berfokus pada peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri datar pada anak kelompok B. Kriteria penilaian yang digunakan mengacu pada indikator mengelompokkan bentuk geometri, membedakan ciri-ciri bentuk geometri dan menyebutkan benda berbentuk geometri yang tertuang dalam kisi-kisi penilaian dengan kriteria skor 1-3. Penilaian dihasilkan dari pengamatan pada proses pembelajaran dengan tanya jawab antara guru dan anak, serta menilai dari lembar kerja anak dengan masing-masing indikator.