

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Anak usia dini adalah anak yang berusia nol tahun sejak lahir atau yang sering kita kenal dengan usia nol sampai enam tahun atau nol sampai delapan tahun, yang dimana pada masa ini anak sedang dalam masa pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek dalam rentang kehidupan yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan. Menurut *National Association For The Education Young Children (NAYC)* dalam mushlih dkk, (2018) menyatakan bahwa anak usia dini atau "*Earlychildhood*" merupakan anak yang berada pada usia nol sampai dengan delapan tahun. Pada masa tersebut merupakan proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek dalam rentang kehidupannya.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) memiliki fungsi utama untuk mengembangkan semua aspek perkembangan anak secara maksimal dan menyeluruh. Aspek-aspek yang dikembangkan meliputi perkembangan moral, emosi, kognitif, motorik dan seni, semua aspek perkembangan ini tidak berkembang dengan sendirinya tetapi saling terjalin satu sama lainnya. Pada masa pertumbuhan dan perkembangan inilah anak menampakkan kesenangan belajarnya dengan meniru dan mencoba sesuatu apa yang dilihatnya. (Sofyan, Anggereini, & Saadiah, 2019) menyatakan pendidikan untuk anak-anak pada usia dini adalah belajar melalui bermain. Menurut Sunarto & Hartono (2013) perkembangan merupakan suatu proses yang menggambarkan perilaku kehidupan sosial psikologi manusia pada posisi yang harmonis di dalam lingkungan

masyarakat yang lebih luas dan kompleks. Menurut Piaget (Sofyan Hendra, 2015) perkembangan kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam otak pada waktu manusia sedang berfikir. Kemampuan kognitif berkembang secara bertahap dan sejalan dengan perkembangan fisik dan perkembangan saraf-saraf yang berada di dalam susunan saraf pusat atau otak.

Penulis telah melakukan observasi di sekolah yang akan diteliti. Peneliti melakukan penelitian di TK Al-Aqsha Kota Jambi di lakukan pada kelas Sentra Seni dengan jumlah anak 15 orang anak 10 anak perempuan dan 5 anak laki-laki. Hasil observasi yang didapatkan adalah sekolah baik dalam menyiapkan strategi untuk menstimulasi perkembangan anak dan banyak cara yang dilakukan guru. Namun masih ada terlihat beberapa hal yang perlu untuk distimulasi lagi seperti beberapa anak yang masih belum bisa menyebutkan bentuk geometri sesuai dengan bentuknya. Dengan meningkatkan perkembangan kognitif anak salah satunya yaitu mengenal bentuk geometri. Untuk itu diperlukan suatu metode untuk meningkatkan perkembangan kognitif mengenal bentuk geometri salah satunya melalui bermain. Karena bermain merupakan kegiatan yang disenangi anak dan dilakukannya sepanjang hari dan anak tidak membedakan antara bermain dan belajar karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah bermain. Permainan adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan dan kepuasan bagi seorang. Oleh karena itu perkembangan yang dimiliki oleh anak tersebut hendaknya dilakukan dengan berbagai kegiatan belajar yang kreatif dan menyenangkan bagi anak.

Penjelasan diatas menunjukkan bahwa pada masa usia dini merupakan wahana pendidikan yang baik dalam memberikan kerangka dasar yang diberika

pendidik dan orang tua dalam prose pengasuhan. Pada usia 4-5 tahun anak sudah dapat mempelajari konsep bentuk, warna, ukuran dan pola dengan proses pembelajaran dan kegiatan yang baik bagi anak dengan bermain. Oleh karena itu perkembangan kognitif mengenal bentuk geometri perlu dikembangkan semenjak usia dini dengan berbagai metode pembelajaran yang menyenangkan untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Jadi banyak cara untuk meningkatkan perkembangan kognitif mengenal bentuk geometri salah satunya cara yang digunakan adalah melalui permainan gotri legendri. Permainan gotri legendri adalah permainan tradisional suku Jawa yang dimainkan secara beregu. Permainan ini dilakukan biasanya pada saat siang hari di waktu bermain anak-anak. Permainan gotri nogosari menggunakan media genting dan batu dalam permainannya dan juga bisa menggunakan balok kayu yang berbentuk geometri. Penempatan permainan ini berbentuk lingkaran permainan gotri legendri dimainkan secara berkelompok, batu diibaratakan sebagai kodok (katak). Untuk itu peneliti tertarik untuk mengkaji tentang (**“Meningkatkan Perkembangan Kognitif Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Gotri Legendri di TK Al-Aqsha Usia 4-5 Tahun Kota Jambi”**).

## **1.2 Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah yang dapat dipaparkan dalam penelitian ini yaitu:

1. Penelitian ini dibatasi pada perkembangan kognitif anak mengenal bentuk geometri melalui permainan gotri legendri.
2. Penelitian ini hanya terbatas pada anak kelompok A.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang maka rumusan permasalahan yang akan diteliti dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah perkembangan kognitif mengenal bentuk geometri anak usia dini sebelum menggunakan permainan gotri legendri?
2. Bagaimanakah perkembangan kognitif mengenal bentuk geometri anak usia dini setelah menggunakan permainan gotri legendri?
3. Apakah dengan menggunakan permainan gotri legendri dapat meningkatkan perkembangan kognitif mengenal bentuk geometri anak usia dini di kelompok A TK Al-Aqsha Kota Jambi?

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan masalah tersebut maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perkembangan kognitif mengenal bentuk geometri anak usia dini sebelum penerapan permainan gotri legendri.
2. Untuk mengetahui perkembangan kognitif mengenal bentuk geometri anak usia dini setelah penerapan permainan gotri legendri.
3. Untuk mengetahui dapatkah meningkatkan perkembangan kognitif mengenal bentuk geometri anak usia dini melalui permainan gotri legendri di TK Al-Aqsha Kota Jambi.

### **1.5 Definisi Operasional**

Perkembangan kognitif adalah kemampuan seseorang untuk berpikir kritis, berpikir simbolik anak untuk lebih kearah membutuhkan daya ingat anak.

Gotri legendri adalah permainan atau kegiatan yang dilakukan anak berbentuk pola geometri seperti bentuk segi tiga, segi empat, dan lingkran.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak antara lain:

1. Bagi anak didik:

Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan perkembangan kognitif mengenal bentuk geometri anak melalui permainan gotri legendri.

2. Bagi guru

Sebagai bahan masukan bagi guru agar dapat mengetahui perkembangan kognitif mengenal bentuk geometri anak sehingga menetapkan metode dan pembelajaran yang secara tepat khususnya di TK Al-Aqsha Kota Jambi.

3. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan tentang pengaruh penggunaan metode permainan gotri legendri dalam meningkatkan perkembangan kognitif mengenal bentuk geometri anak.

### **1.7 Fokus Penelitian**

Penelitian ini berfokus pada untuk melihat bagaimana peningkatan perkembangan kognitif mengenal bentuk geometri anak melalui permainan gotri legendri dan apakah melalui permainan gotri legendri ini dapat meningkatkan perkembangan kognitif mengenal bentuk geometri anak.

