

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Usia prasekolah merupakan usia yang tepat untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak. Menurut Peraturan Pemerintah Pendidikan Nasional nomor 137 tahun 2014, potensi-potensi yang dimiliki seorang anak dapat dikelompokkan menjadi lima. Satu diantaranya adalah aspek perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir. Hal ini merupakan modal dasar yang sangat menentukan arah kehidupan anak dimasa dewasanya.

Aspek perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek yang berpengaruh terhadap munculnya kreativitas seseorang. Kemampuan berpikir yang dapat mengembangkan kreativitas adalah kemampuan berpikir secara divergen yaitu kemampuan memikirkan berbagai alternatif pemecahan suatu masalah. Kemampuan berpikir menghadirkan suatu objek, orang, peristiwa secara mental yang disebut juga kemampuan berpikir secara simbolik. Bentuk-bentuk berpikir ini ditampilkan anak dalam berbagai aktivitas yang dilakukannya, misalnya pada waktu bermain.

Menurut Sofyan (2015:55) bermain adalah suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu. Berdasarkan pendapat diatas maka cara yang dapat dilakukan dalam proses pembelajaran anak

adalah dengan mengajak anak bermain sambil belajar dengan menggunakan salah satu metode pembelajaran.

Menurut Desmita (2013:103) perkembangan kognitif adalah salah satu aspek perkembangan manusia yang berkaitan dengan pengertian (pengetahuan) yaitu semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individual mempelajari dan memikirkan lingkungannya. Disini peneliti menggunakan dokon geometri dimana dakon geometri adalah menurut Lestari K.W (2011:14) Kemampuan mengenal bentuk geometri adalah kemampuan anak mengenal, menunjukkan, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda yang ada di sekitar berdasarkan bentuk geometri seperti segi tiga, segi empat dan lingkaran. Dalam mengenal bentuk geometri, secara tidak langsung anak dapat mengenal dan berpikir simbolik. Berpikir simbolik .merupakan kemampuan berpikir secara rasional. Proses yang digunakan dalam berfikir simbolik ini antara lain klasifikasi (penggolongan), pengambilan kesimpulan dan perhitungan. Dalam hal ini seorang anak dikatakan dapat dan mampu berpikir simbolik dapat dilihat saat anak mampu berhitung, mampu membedakan panjang atau pendek, besar atau kecil, panjang atau tinggi, dan lain-lain.

Dari hasil observasi pada pelaksanaan Pratindakan yang dilaksanakan di RA Al-Hikmah Kota Jambi dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri masih rendah. Kemampuan anak dalam mengetahui bentuk-bentuk geometri melalui tes lisan masih banyak anak yang tidak tahu, selain itu kemampuan memahami bentuk-bentuk geometri melalui LKA masih tergolong kurang. Rendahnya kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak Kelompok B di RA Al-Hikmah Kota Jambi disebabkan oleh beberapa penyebab yaitu,

penggunaan media pembelajaran yang digunakan terbatas, guru hanya mengenalkan dua macam bentuk geometri saja yaitu bentuk segi empat dan lingkaran. Selain itu, guru hanya menggunakan media papan tulis, balok dan gambar macam-macam bentuk geometri, akibatnya kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri belum terkuasai dengan baik. Anak-anak masih kebingungan saat menyebutkan macam-macam bentuk geometri yaitu bentuk segi empat, segitiga, dan lingkaran. Penyajian dalam metode pembelajaran yang digunakan adalah ceramah, guru hanya bercerita di depan menerangkan gambar bentuk geometri akibatnya saat kegiatan belajar mengajar berlangsung kurang kondusif, banyak anak yang bercerita dengan teman, dan ada yang bermain sendiri, akibatnya proses kegiatan belajar mengajar kurang maksimal. Kegiatan pengenalan bentuk-bentuk geometri dengan permainan tidak pernah dilakukan.

Selain itu guru hanya mengulang-ulang kegiatan pembelajarannya dengan mengerjakan LKA tanpa diselingi dengan kegiatan bermain. Kondisi seperti inilah yang membuat anak kurang antusias saat melakukan kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran pada tingkat TK sangat diperlukan saat mengajar, karena dunia anak merupakan dunia bermain, maka dari itu pembelajaran yang ada di TK seharusnya diarahkan dengan cara bermain seraya belajar yang dikemas dengan menarik. Dalam mengembangkan kemampuan mengenalkan bentuk geometri pada anak-anak dapat dilakukan dengan berbagai hal, salah satunya dengan menggunakan media bermain dengan geometri untuk mengenalkan berbagai macam miniaturgeometri.

Mengenalkan bentuk-bentuk geometri pada anak usia dini dimulai dari membangun konsep geometri yaitu dengan mengidentifikasi ciri-ciri bentuk

geometri. Sebelum mengidentifikasi bentuk-bentuk geometri dalam perkembangan kognitif anak ada enam jenjang yaitu di antaranya adalah mengetahui, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan berkreasi. Tujuan yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini adalah pada jenjang kemampuan mengetahui, mengenal, dan menerapkan.

Dilihat dari observasi di Ra Al-Hikmah Kota Jambi kemampuan anak dalam bermain dakon geometri belum menunjukkan tingkat memuaskan ini dikarenakan minimnya media yang disediakan oleh sekolah, hal ini diketahui dari kurangnya minat anak untuk berhitung anak tidak bisa mengurutkan dengan benar, seperti digambarkan pada tabel 1.1 dibawah ini:

Tabel 1.1 Hasil Lembar Kerja Anak

NO	observasi	Kelas	BB	%	MB	%	BSB	%	BSH	%
1	Mengurutkan	B	7	47%	5	33%	2	13%	1	7%
2	Menghubungkan	B	8	53%	2	13%	3	20%	2	13%
3	Menulis	B	9	60%	3	20%	1	7%	2	13%

(Sumber : Hasil nilai siswa Tahun 2019)

Menurut Triharso (2013:50) (dalam penelitian Lili Artika, Dr. Daviq Chairilisyah, Enda Puspitasari 2016) hal tersebut atas pertimbangan bahwa Kemampuan kognitif anak mempunyai tahap-tahap yang harus diperhatikan, sesuai dengan perkembangan anak, dan tidak semua jenjang proses kemampuan berpikir kognitif dapat diukur.

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 bermain dakon geometri anak dapat bermain sambil belajar mengenal bentuk-bentuk geometri yaitu segitiga, segi empat, dlingkaran secara langsung

yang dimulai pada jenjang mengetahui, memahami, dan menerapkan pada kegiatan sehari-hari.

Dengan kemampuan berpikir simbolik dan terarah anak akan dapat berpikir secara logis dan rasional. Bermain sambil belajar melalui kegiatan bermain dengan geometri, secara tidak langsung anak akan mengenal bentuk segi empat, lingkaran, dan segitiga. Hal ini dapat dikatakan bermain sambil belajar karena anak dapat bermain mengklasifikasikan bentuk geometri yang sama dan dapat belajar menghitung.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti mengambil judul “Analisis peran permainan dengan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam berpikir simbolis Di TK Al-Hikmah Kota Jambi ”

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Kemampuan anak dalam menunjukkan bentuk geometri sesuai dengan namanya masih rendah
2. Rendahnya kemampuan anak dalam memberikan contoh bentuk suatu benda yang sama dengan bentuk geometri.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penelitian ini akan dibatasi pada masalah :

1. Media yang digunakan untuk menunjang penelitian adalah media dengan geometri dengan indikator penelitian 1) Menyebutkan lambang bilangan 1-

10, 2) Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung , dan 3)

Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan

2. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun berjumlah 15 orang anak di TK Al-Hikmah KotaJambi.

1.4 RumusanMasalah

Berdasarkan batasan masalah di atas maka rumusan masalah sebagai berikut:

1.4.1 Rumusan MasalahUmum

Bagaimana peran permainan dakon dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam berfikir simbolik anak di TK Al-Hikmah Kota Jambi?

1.4.2 Rumusan Maslah Khusus

1. Bagaimana peran permainan dakon dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam berfikir simbolik anak di TK Al-Hikmah Kota Jambi pada aspek menyebutkan Lambang Bilangan1-10?
2. Bagaimana peran permainan dakon dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam berfikir simbolik anak di TK Al-Hikmah Kota Jambi pada aspek menggunakan lambang bilangan untukmenghitung?
3. Bagaimana peran permainan dakon dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam berfikir simbolik anak di TK Al-Hikmah Kota Jambi pada aspek mencocokkan bilangan dengan lambangbilangan?
4. Bagaimana peran permainan dakon dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam berfikir simbolik anak di TK Al-Hikmah KotaJambi

pada aspek mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan?

5. Bagaimana peran permainan dakon dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam berfikir simbolik anak di TK Al-Hikmah Kota Jambi pada aspek mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada pensil yang di ikuti tulisan dan gambarpensil)?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut :

1.5.1 Tujuan Penelitian Umum

Untuk menganalisis peran permainan dakon dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam berfikir simbolik anak di TK Al-Hikmah Kota Jambi.

1.5.2 Tujuan Penelitian Khusus

1. Untuk menganalisis bagaimana peran permainan dakon dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam berfikir simbolik anak di TK Al-Hikmah Kota Jambi pada aspek menyebutkan lambang Bilangan 1-10.
2. Untuk menganalisis bagaimana peran permainan dakon dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam berfikir simbolik anak di TK Al-Hikmah Kota Jambi pada aspek menggunakan lambang bilangan untuk menghitung.

3. Untuk menganalisis bagaimana peran permainan dakon dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam berfikir simbolik anak di TK Al-Hikmah Kota Jambi pada aspek mencocokkan bilangan dengan lambangbilangan.
4. Untuk menganalisis bagaimana peran permainan dakon dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam berfikir simbolik anak di TK Al-Hikmah Kota Jambi pada aspek mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dankonsonan.
5. Untuk menganalisis bagaimana peran permainan dakon dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam berfikir simbolik anak di TK Al-Hikmah Kota Jambi pada aspek mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada pensil yang di ikuti tulisan dan gambarpensil).

1.6 ManfaatPenelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah :

1. ManfaatTeoritis

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

2. ManfaatPraktis

a. Bagi AnakDidik

- 1) Membantu anak untuk menemukan dan memahami konsep-konsep yangsulit.

- 2) Mendorong semangat belajar anak didik terhadap pelajaran mengenal bentuk.

b. Bagi Guru

- 1) Memudahkan guru untuk melatih keterampilan dan kesabaran dalam mengajarkan pelajaran mengenal bentuk
- 2) Guru dapat mengenalkan bentuk geometri dengan menggunakan strategi bermain dakon.
- 3) Membangkitkan kreativitas guru dalam menerapkan dan menciptakan inovasi dalam kegiatan pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

- 1) Kegiatan pembelajaran mengenalkan bentuk geometri melalui permainan akan lebih efektif dan efisien.
- 2) Sekolah akan mampu mengembangkan media pembelajaran dakon