

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak dilahirkan dengan keunikan masing-masing, sehingga satu dengan lainnya berbeda, karena berbeda sehingga pemberian stimulus dan kemampuan dalam menangkap serta menerima segala segala pembelajaran akan berbeda setiap anaknya, segala hal yang telah ada dalam dirinya untuk dapat melakukan proses berpikir kreatif dan produktif, mandiri. Dalam hal ini, anak memerlukan program dan kegiatan pendidikan yang dapat membuka kapasitas tersembunyi tersebut melalui kegiatan pembelajaran yang bermakna sejak dini. Ketika sebuah potensi pada diri anak tidak pernah terealisasi dan tidak diberikan respon yang benar, anak akan kehilangan kesempatan dan momentum penting dalam hidupnya. Masa ini lebih dikenal dengan masa keemasan atau *golden age*. Ketika anak berusia 4-6 tahun merupakan masa peka bagi anak, dimana anak mulai sensitive untuk menerima berbagai upaya dan stimulus dalam mendukung perkembangan seluruh potensi anak. Masa peka adalah masa ketika terjadinya pematangan fungsi-fungsi dalam hal fisik dan psikis yang mampu merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini juga merupakan masa peletak dasar untuk mengembangkan kemampuan kognitif, motorik, bahasa, sosial-emosional, agama, dan moral.

Menurut Langeveld (dalam Dodge 2002) mengatakan bahwa setiap orang memiliki individualitas, Bahkan dua anak kembar yang dari satu telur pun, yang lazim dikatakan seperti pinang dibelah dua, serupa dan sulit dibedakan satu dari yang

lainnya, hanya serupa tetapi tidak sama apalagi identik. Anak usia dini adalah masa manusia memiliki keunikan yang perlu diperhatikan oleh orang dewasa. Anak usia dini unik dalam potensi yang dimilikinya dan pelayanannya pun perlu sungguh-sungguh agar setiap potensi yang dimiliki dapat menjadi landasan dalam menapaki tahap perkembangan berikutnya.

Langeveld dalam Tirtarahaja (2005) menyatakan bahwa setiap anak memiliki dorongan untuk mandiri yang sangat kuat, meskipun disisi lain pada anak terdapat rasa tidak berdaya, sehingga memunculkan pihak lain (pendidik) yang dapat dijadikan tempat bergantung untuk memberi tempat perlindungan dan bimbingan bagi anak.

Berdasarkan Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada pasal 28 Ayat 1 yang berbunyi “Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar”. Selanjutnya pada Bab 1 Pasal 1 Ayat 14 ditegaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Depdiknas, USPN, 2004).

Menurut Nur Cholimah (2008), mengemukakan bahwa PAUD adalah usaha sadar dalam memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui penyediaan pengalaman dan stimulasi bersifat mengembangkan serta terpadu dan menyeluruh agar anak dapat

bertumbuh kembang secara sehat dan optimal sesuai dengan nilai, norma, dan harapan masyarakat.

Mursid (2015), menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan lingkungan seperti bina keluarga balita dan posyandu yang terintegrasi PAUD atau yang kita kenal dengan satuan PAUD dan sejenis (SPS).

Pada pengertian lain menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak.

Pembelajaran di TK sangat berbeda dengan pembelajaran disekolah dasar. Pembelajaran di TK lebih dikenal dengan bermain melalui belajar. Bermain bagi anak merupakan suatu kebutuhan dimana saat bermain anak dapat bereksplorasi dan mendapatkan pengalaman-pengalaman baru. Oleh Karena itu, pembelajaran bagi anak usia dini harus diiringi dengan kegiatan bermain.

Di dalam pendidikan anak usia dini terdapat enam aspek perkembangan yaitu nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni. Salah satu aspek perkembangan yang menjadi fokus pada penelitian ini adalah aspek perkembangan kognitif dalam mengenalkan konsep geometri kepada anak.

Bermain adalah kegiatan menyenangkan yang memberikan kegembiraan. Melalui bermain anak belajar mengendalikan diri sendiri dan dapat berimajinatif. Bermain merupakan cermin perkembangan anak. Menurut Gallahue dalam Hartati (2007) bermain adalah suatu aktivitas yang langsung dan spontan dimana seorang anak menggunakan orang lain atau benda-benda sekitarnya dengan senang, sukarela,

dan dengan imajinatif, menggunakan perasaannya, tangannya atau seluruh anggota tubuh.

Menurut Sudono (2000) bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

Mengenalkan bentuk-bentuk geometri pada anak usia dini dapat dimulai dari mengenalkan konsep geometri yaitu dengan cara mengidentifikasi ciri-ciri bentuk geometri. Lestari (2011), menjelaskan bahwa mengenal bentuk pada anak usia dini adalah kemampuan anak mengenal, menunjuk, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda di sekitar berdasarkan bentuk geometri. Sedangkan menurut Triharso (2013), 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 dibawah, diatas, kiri, kanan, meletakkan dasar awal memahami geometri.

Dalam hal mengenalkan bentuk-bentuk geometri pada anak tentu saja memerlukan media pembelajaran yang dapat mendukung perkembangan anak secara komperhensif. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang perlu dipertimbangkan dalam proses pembelajaran. Sebab, dengan media pembelajaran yang baik materi yang akan disampaikan akan lebih mudah, dengan media pembelajaran yang menarik guru secara tidak langsung dapat menarik perhatian peserta didik agar fokus pada pembelajaran dan materi yang disampaikan. Pengenalan

bentuk geometri di taman kanak-kanak berupa pengenalan bentuk lingkaran, segitiga, dan segi empat.

Berdasarkan hasil penelitian Aisyah Izza Hamidah dan Choirun Nisak Aulina (2021) menyebutkan bahwa bermain tangram dapat berpengaruh terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak. Hal ini juga senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Cahya Utia Dewi (2021) juga menyebutkan bahwa dengan bermain tangram dapat berpengaruh terhadap kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri.

Berdasarkan hasil pengamatan awal pada tanggal 6-11 Desember 2021 yang dilakukan di kelas B di TK Darma Wanita Mendalo Darat, kegiatan bercakap-cakap lebih banyak digunakan guru pada kegiatan pembelajaran. Menurut penuturan guru kelas B terdapat beberapa anak yang tampak aktif dalam kegiatan pembelajaran pada saat Tanya jawab maupun menanggapi pertanyaan dari guru yaitu: MN, ARA, ASP, dan MAA. Berdasarkan hasil pengamatan pada saat proses pembelajaran di TK Darma Wanita Mendalo Darat ditemukan masih rendahnya kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri.

Masih belum berkembangnya kemampuan mengenal bentuk geometri ini terlihat pada saat proses pembelajaran berlangsung, seperti pada saat kegiatan bercakap-cakap maupun pada saat tanya jawab bersama guru hanya ada beberapa anak yang merespon apa yang ditanyakan oleh guru. Pada saat kegiatan bermain balok juga terlihat beberapa hal: seperti yang terdapat dalam Permendikbud 137 (1) sebagian besar anak masih belum mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: “lebih dari”; “kurang dari”; dan “paling/ter”. (2) sebagian anak masih belum bisa

mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi, (3) sebagian anak masih belum bisa mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya. Novan Ardy Wiyani (2014) hal ini tentu saja menjadi masalah karena pada usia dini seharusnya anak sudah mampu mengenal dan menyebutkan bentuk-bentuk geometri, mencocokkan benda yang berbentuk geometri berdasarkan bentuk, mencocokkan benda yang berbentuk geometri berdasarkan ukuran, mencocokkan benda yang berbentuk geometri berdasarkan warna, menyebutkan benda yang berbentuk geometri yang ada dilingkungan sekitarnya, dan mencontohkan bentuk-bentuk geometri.

Selain itu, kegiatan pembelajaran yang dilakukan belum sesuai yakni masih kurangnya media yang guru gunakan dalam menunjang proses pembelajaran. Guru jarang mengemas pembelajaran melalui bermain. Guru lebih sering memberikan pembelajaran dalam bentuk penugasan menggunakan majalah atau LKS sehingga perkembangan mengenal bentuk geometri pada anak masih rendah. Kegiatan pembelajaran juga lebih sering menggunakan kegiatan menggambar, mewarnai, mencocokkan jumlah gambar dengan angka, dan menyusun kata serupa.

Menanggapi permasalahan yang dihadapi diatas, untuk mengembangkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri pada anak yang masih rendah, guru dapat menggunakan media Tangram sebagai solusinya. Karim (2009), Tangram merupakan tujuh potong kertas yang terdiri dari dan bentuk segitiga, berbentuk persegi, jajar genjang, segitiga dan bentuk lingkaran. Tangram merupakan benda edukatif untuk pengenalan geometri yang bentuknya terbagi dari beberapa bentuk

kepingan bentuk geometri. Media tangram dapat dibuat dari berbagai media yang ada disekitar antara lain kayu, kertas, bahkan kain.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang “Pengaruh Bermain Tangram Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Kelas B2 Di TK Darma Wanita Mendalo Darat”.

1.2 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, maka permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada:

1. Bermain tangram dalam penelitian ini dibatasi yakni anak dapat mengenal, mengelompokkan, menyebutkan bentuk yang ada pada tangram berdasarkan bentuk, warna dan juga ukuran serta dapat mengaplikasikannya dengan benda-benda yang ada di lingkungan sekitarnya.
2. Kemampuan mengenal bentuk geometri dalam penelitian ini dibatasi yakni mengenal dan menyebutkan bentuk-bentuk geometri, mencocokkan benda yang berbentuk geometri berdasarkan bentuk, ukuran dan warna.
3. Anak usia dini dalam penelitian ini dibatasi anak kelas B2 (5-6 tahun) di TK Darma Wanita Mendalo Darat.

1.3 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah: Apakah terdapat pengaruh bermain tangram terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri kelas B2 di TK Darma Wanita Mendalo Darat?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang diharapkan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh bermain Tangram terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri anak kelompok B2 TK di Darma Wanita Mendalo Darat.

1.5 Manfaat Penelitian

Apabila tujuan penelitian diatas dapat tercapai dengan baik, maka manfaat penelitian ini adalah :

a. Secara Teoritis

- a. untuk menambahkan wawasan terhadap ilmu pengetahuan yang terkait dengan metode dan media tangram dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak mengenai bentuk geometri.

- b. Dapat dijadikan sebagai referensi mengajar.

b. Secara Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini dapat membantu anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri, menumbuhkan minat belajar.

b. Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu upaya dalam mengenalkan bentuk-bentuk geometri kepada anak dengan menggunakan media dan metode yang disesuaikan dengan tahap perkembangan anak.

c. Bagi Subjek Penelitian

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu pedoman terkait pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam hal mengenalkan bentuk-bentuk geometri kepada anak.

1.6 Definisi Operasional

Definisi operasional yang dimaksud guna menghindarkan terjadinya kesalahpahaman tentang judul dari penelitian ini, maka penjelasan istilah yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Bermain tangram yang dimaksud dalam penelitian ini adalah Bermain tangram merupakan suatu metode yang dapat digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran mengklasifikasi, dimana anak-anak akan dapat mengenal bentuk, warna dan ukuran pada tangram sehingga anak dapat mengaplikasikan dengan benda-benda yang ada di lingkungannya.
2. Kemampuan mengenal bentuk geometri yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pendekatan untuk memecahkan suatu masalah dalam mengenali bentuk benda-benda, membandingkan, membedakan, dan juga membedakan kesamaan dan perbedaan bentuk suatu benda yang ada disekitar.