

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak Usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun . Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia (Berk,1992;18). Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan 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”.

Anak usia dini merupakan anak yang sedang membutuhkan upaya-upaya pendidikan untuk mencapai optimalisasi semua aspek perkembangan baik perkembangan fisik maupun psikis yang meliputi perkembangan intelektual, bahasa, motorik dan sosial emosional.

Rohmitawati,S.Si (2009) mengatakan bahwa sesungguhnya setiap anak dilahirkan dengan membawa potensi kecerdasan dan keunikannya masing-masing. Seperti diungkapkan oleh Osborn,White,dan Bloom, bahwa pada usia empat tahun pertama separuh kapasitas kecerdasan manusia sudah terbentuk (Gutama, 2004:2). Jadi salah satu tugas yang dapat dilakukan oleh para orang tua dan guru adalah dengan memberikan stimulasi yang baik untuk merangsang dan mengoptimalkan fungsi otak dan kecerdasan anak. Selain itu setiap anak juga dianugerahi oleh Tuhan dengan kecerdasan matematis, Gardner mendefinisikan kecerdasan matematis ini sebagai kemampuan penalaran ilmiah, perhitungan secara matematis, berpikir logis, penalaran induktif-deduktif, dan ketajaman pola-pola abstrak serta hubungan-hubungannya. Disini dapat diartikan juga bahwa kecerdasan matematis merupakan kemampuan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan kebutuhan matematika sebagai solusinya.

Berdasarkan fase perkembangan kognisi yang dikemukakan oleh piaget, anak usia Taman kanak-kanak berada dalam fase pra operasional (2-7 th). Pada fase ini fungsi simbolis anak berkembang dengan pesat. Fungsi simbolis berkaitan dengan kemampuan seseorang anak untuk membayangkan tentang suatu objek atau benda secara mental, tanpa kehadiran suatu benda secara konkret. Begitu juga saat anak mempelajari suatu konsep, salah satunya konsep matematika

seperti mengenal bilangan, mengenal bentuk-bentuk geometri, aljabar dan probabilitas anak sangat membutuhkan hal-hal yang konkrit saat pembelajaran berlangsung.

Dengan berusaha menggali dan mengenalkan konsep matematika pada anak sejak dini diyakini dapat menyerap intelektualitas anak di bangku sekolah. Dan diharapkan ketika masuk jenjang pendidikan selanjutnya anak tidak lagi merasa kesulitan untuk menerima materi pelajaran matematika. Pengenalan dan pembelajaran matematika pada Anak Usia Dini, hendaknya lebih menekankan pada pengenalan logika yang menunjukkan bentuk dan perbedaan. Contohnya pengenalan bentuk geometri, seperti lingkaran, segitiga, bujur sangkar, persegi panjang, kubus, balok dan silinder. Membangun konsep geometri pada anak-anak dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk dan menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar biasa seperti segi empat, lingkaran, segitiga. Selain itu, belajar konsep-konsep maupun belajar bahasa untuk mengungkapkan letak seperti di bawah, di atas, kiri, dan kanan meletakkan dasar awal memahami geometri. Kemampuan ini bisa diasah lewat permainan, untuk merangsang serta mengoptimalkan kecerdasan logis matematika harus mengkondisikan otak anak agar siap menerima materi dengan situasi dan cara pembelajaran yang menyenangkan. Oleh karena itu, prinsip belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar sebaiknya diterapkan.

Menurut Yulianti (2007:25), Dalam memberikan pendidikan pada Anak usia dini harus dilakukan dalam situasi yang menyenangkan sehingga anak tidak merasa bosan dalam mengikuti pelajaran. Selain menyenangkan, metode, materi dan media yang digunakan harus menarik perhatian serta mudah diikuti sehingga anak akan termotivasi untuk belajar. Melalui kegiatan bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengannya, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Bermain bagi anak juga merupakan suatu proses kreatif untuk bereksplorasi, mempelajari keterampilan yang baru dan bermain dapat menggunakan simbol untuk menggambar dunianya. Pembelajaran harus dirancang sedemikian sehingga melalui bermain anak-anak menemukan konsep dengan suasana yang menyenangkan dan tidak terasa nak telah belajar sesuatu dalam suasana bermain yang menyenangkan.

Di dalam permainan itu, kita dapat memasukkan unsur-unsur pengetahuan yang memang harus diketahui anak sejak dini. Semakin banyak anak yang mengetahui apa yang perlu diketahuinya, semakin besar peluangnya untuk memenangkan persaingan kelak. Sedikit saja kita membuat kesalahan dalam cara mendidik akan membawa dampak buruk bagi perkembangan anak di masa depan. Karena, apa yang diterimanya sejak kecil akan membekas dalam ingatannya, dan ini

suatu ketika akan muncul ke permukaan dan sedikit demi sedikit dapat mempengaruhi perilakunya.

Dalam pembelajaran yang dilakukan dengan cara bermain ini harus disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan, kemampuan, dan perilaku anak. Karena, anak-anak akan bermain dengan cara yang paling sesuai untuk hal-hal yang harus mereka pelajari.

Salah satu yang penting dalam hal ini adalah permainan edukatif bagi masa kanak-kanak. Tentu saja dengan menyadari konsep dasar dan petunjuk jenis-jenis permainan yang sesuai dengan kondisi anak dari segi umur, lingkungan dan sosial budaya tempat seorang anak berkembang dalam lingkungan kehidupannya.

Dalam usaha untuk mencapai suatu pemahaman yang benar, maka guru membutuhkan media atau permainan dalam pembelajaran matematika khususnya pembelajaran geometri tentang pengenalan bentuk. Upaya penyajian bentuk geometri dapat menggunakan berbagai alat permainan, yaitu salah satunya menggunakan permainan kotak pos, agar keahaman anak tentang konsep bentuk semakin meningkat. Kotak pos merupakan media pembelajaran untuk mengenalkan kepada anak mengenai bentuk-bentuk geometri. Kotak pos dibuat dari bahan kayu dan beberapa bahan lain yang ramah lingkungan. Melalui media ini anak dapat belajar dan bereksplorasi serta menemukan pengetahuan mereka tentang bentuk-bentuk geometri.

Berdasarkan pengalaman dan pengamatan terhadap kegiatan bermain di TK, Peneliti menemukan masih ada 2 dari 3 guru yang menjelaskan konsep bentuk pada anak hanya menggunakan media gambar dan belum menggunakan media yang sesuai. Sehingga masih ditemukan 70% rendahnya kemampuan anak terhadap suatu bentuk geometri yang ditunjukkan dengan anak masih tertukar atau kebingungan pada saat menyebutkan salah satu bentuk geometri serta anak belum bisa membedakan dua buah bentuk geometri.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis tertarik untuk mengangkat judul “ **UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK-BENTUK GEOMETRI MELALUI PERMAINAN KOTAK POS PADA KELOMPOK B DI TK AISYIYAH TROKETON III TAHUN PELAJARAN 2012/2013**”

B. Pembatasan Masalah

Berpijak dari latar belakang dan identifikasi masalah diatas diperlukan adanya pembatasan masalah agar penelitian ini lebih efektif, efisien dan terarah. Masalah yang diteliti, terbatas pada Kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri usia 5-6 tahun. Upaya meningkatkan Kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri melalui permainan kotak pos. Penelitian dilakukan di TK Aisyiyah Troketon III Tahun Pelajaran 2012/2013 Kelompok B usia 5-6 tahun.

C. Perumusan Masalah

Perumusan Masalah merupakan hal yang penting pada sebuah penelitian. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Apakah dengan Permainan Kotak Pos dapat Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk-bentuk Geometri pada Anak di TK Aisyiyah Troketon III Tahun Pelajaran 2012/2013?"

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri anak kelompok B TK Aisyiyah Troketon III Pedan Klaten Tahun Pelajaran 2012/2013.

2. Tujuan khusus

Untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri anak kelompok B TK Aisyiyah Troketon III Pedan Klaten Tahun Pelajaran 2012/2013 melalui permainan kotak pos.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu pengetahuan tentang penggunaan media dalam pembelajaran matematika khususnya pembelajaran konsep bentuk geometri di TK.

2. Manfaat Praktis

a. Anak

Anak diharapkan lebih memiliki pengetahuan dan pengalaman

b. Kepala TK

Memberi wawasan kepada sekolah bahwa melalui permainan kotak pos bisa meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri.

c. Guru

Memberi wawasan bagi guru menemukan cara meningkatkan kemampuan anak mengenal bentuk-bentuk geometri.

d. Orang Tua

Memberi wawasan kepada orang tua dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal bentuk-bentuk geometri.