

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar belakang Masalah**

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak 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, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Undang-Undang Sisdiknas No. Tahun 2003 pasal 28 menyatakan pendidikan anak usia dini diselenggarakan melalui tiga jalur pendidikan yaitu pendidikan formal (Taman Kanak-kanak, Raudatul Athfal, bentuk lain yang sederajat) non formal (Kelompok Bermain, Tempat Penitipan Anak, atau bentuk lain yang sederajat) dan informal yang berbentuk pendidikan

keluarga yang diselenggarakan oleh lingkungan. Jadi Taman Kanak-kanak salah satu bentuk sekolah jalur formal.

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 (Anonim, 2005:13).

Adanya kebijakan pemerintah maka PAUD adalah wadah yang paling tepat untuk menyelenggarakan pendidikan awal. PAUD merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak-anak sejak lahir sampai enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan dasar (UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas).

Tujuan dari PAUD adalah untuk membentuk manusia Indonesia yang berkualitas yaitu anak akan tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangan sehingga memiliki kesiapan yang optimal dalam memasuki pendidikan dasar.

Dalam pengembangan potensi anak ada beberapa perkembangan anak yang harus dicapai diantaranya bahasa, kognitif, fisik motorik, sosial emosional, dan nilai agama moral. Untuk mencapai tujuan PAUD maka peneliti akan meningkatkan salah satu bidang pengembangan yaitu kognitif.

Aspek perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek yang perlu dikembangkan dan hal ini juga merupakan tujuan pembelajaran di PAUD. Kemampuan kognitif ini berisikan akal, pikiran, dan lain-lainnya. Kognitif disebut juga daya pikir atau kemampuan seseorang untuk berpikir. Dengan kemampuan kognitif atau daya pikir, manusia dapat memecahkan masalah dalam kehidupannya. Oleh karenanya, kemampuan kognitif sangat penting bagi kehidupan seseorang dan perlu dibekali dan dikembangkan sedini mungkin. Seringkali orang menganggap kemampuan kognitif itu adalah intelegensi. Usia prasekolah merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak. Upaya pengembangan berbagai potensi ini dapat dilakukan dengan berbagai cara guna meningkatkan kognitif anak. Walaupun demikian, kemampuan-kemampuan yang lainpun juga ikut berkembang seperti kesiapan mental, sosial, dan emosional.

Menurut Piaget dalam Sujiono (2008:22) bahwa kemampuan kognitif dikembangkan bertujuan agar anak dapat melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca indra, sehingga dengan pengetahuan sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya tersebut anak akan melangsungkan hidupnya menjadi manusia yang utuh sesuai kodratnya sebagai makhluk Tuhan yang harus memperdayakan apa yang ada didunia ini untuk kepentingan dirinya dan orang lain.

Anak secara alamiah mengalami perkembangan yang berbeda-beda, baik dalam bidang intelegensi, bakat, minat, kreativitas, kematangan, emosi,

maupun keadaan jasmani dan keadaan sosial yang banyak diperoleh dari pengalaman anak sendiri. Sebagai contoh, anak - anak belajar konsep bentuk dengan melihat benda nyata, bukan dengan mengisi halaman latihan. Pengalaman masa lalu anak memberi arti terhadap pengalaman belajar dan perkembangan individu anak itu sendiri. Dari beberapa anak akan mencapai hasil belajar yang berbeda walaupun mereka mendapat pengalaman yang sama.

Menurut KBBI (Departemen Pendidikan Nasional, 2002:355) Geometri adalah cabang matematika yang menerangkan sifat garis, sudut, ruang, dan bidang. Permainan geometri sangat penting bagi anak terutama pada pengenalan konsep awal. Permainan yang kurang bervariasi dapat menyebabkan anak kurang berminat dalam melakukan permainan geometri, maka dari itu dibutuhkan permainan yang bervariasi dan menyenangkan bagi anak.

Menurut Seefeldt & Wasik, (2008:398) membangun konsep geometri pada anak dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk dan menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar biasa seperti segi empat, lingkaran, dan segi tiga (Clements, Wilson, & Sarama, 2004; Hannibal, 1999). Selain itu, belajar konsep-konsep maupun belajar bahasa untuk mengungkapkan letak seperti di bawah, di atas, kiri, dan kanan meletakkan dasar awal memahami geometri.

Geometri yang dikenalkan pada anak TK biasanya berupa bentuk-bentuk geometri sederhana, yaitu lingkaran, segiempat, dan segitiga. Sedangkan

bentuk yang lain yaitu persegi panjang, setengah lingkaran, oval, persegi lima, jajar genjang, dan trapesium. Anak bisa mengenal bentuk-bentuk geometri, menghitung, menjumlahkan, setelah itu anak diberi kesempatan berkreasi untuk menyusun pola bentuk-bentuk geometri tersebut sesuai imajinasi anak, sehingga anak merasa tidak dipaksa, dan anak akan merasa bangga terhadap apa yang telah disusunnya. Guru jangan lupa untuk memuji hasil karya anak, bagaimanapun hasilnya.

Pada kelompok A TK Melati masih kurang dalam memberikan permainan-permainan yang bervariasi, dalam pembelajarannya masih menggunakan lembar kerja untuk peserta didik sehingga kreatifitas akan kurang, dan pengenalan geometri kepada anak masih membosankan belum ada kegiatan yang menyenangkan untuk anak, guru dalam memberikan pengenalan geometri pun masih sangat kurang sehingga anak masih perlu mendapatkan stimulus yang lebih banyak. Oleh sebab itu, menjadi pendorong bagi peneliti untuk mengadakan perbaikan pembelajaran agar kreatifitas anak dalam pembelajaran dapat meningkat. Adapun strategi yang ditetapkan agar anak menjadi kreatif adalah dengan permainan bentuk-bentuk geometri.

Dari uraian diatas menunjukkan betapa pentingnya perkembangan kreatifitas anak melalui sebuah permainan. Dalam hal ini peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai kreatifitas anak melalui permainan kepingan geometri. Maka dari itu, penulis mengambil judul "Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Bentuk-

Bentuk Geometri di Kelompok A TK Melati Bawang, Batang Tahun Ajaran 2013/2014”.

### **B. Pembatasan Masalah**

Agar penelitian ini lebih efektif, efisien, terarah, dan dapat dikaji lebih mendalam maka diperlukan pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah yang peneliti kaji adalah:

Kemampuan yang akan di tingkatkan adalah kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk dan konsep.

### **C. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

“Apakah melalui metode bermain bentuk-bentuk geometri dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak Kelompok A TK Melati Bawang, Batang Tahun Ajaran 2013/2014?”

### **D. Tujuan Penelitian**

#### 1. Tujuan Umum

Meningkatkan kemampuan kognitif Kelompok A TK Melati Bawang, Batang Tahun Ajaran 2013/2014.

#### 2. Tujuan Khusus

Meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui metode bermain geometri pada kelompok A TK Melati Bawang, Batang Tahun Ajaran 2013/2014.

## **E. Manfaat Penelitian**

### 1. Manfaat Teoritis

Diharapkan mampu menambah pengetahuan dalam dunia pendidikan pada TK khususnya

### 2. Manfaat Praktis

- a. Mengajar dengan metode bermain geometri dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif.
- b. Motivasi guru yang dapat mengembangkan ide dengan menciptakan permainan-permainan baru yang dapat mengembangkan kemampuan anak.
- c. Anak mendapatkan lebih banyak pengalaman tentang bermain geometri yang bervariasi