

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangat penting dalam kehidupan sehari-hari pada masa sekarang ini. Masyarakat semakin mengerti peran pendidikan dalam menjalani kegiatan sehari-hari. Dengan pendidikan mereka yakin bahwa kualitas kehidupannya akan berubah menjadi lebih baik, sehingga pendidikan merupakan salah satu kebutuhan pokok.

Pendidikan secara umum dapat diartikan sebagai suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki keagamaan, kepribadian, kecerdasan, dan keterampilan. Menurut Riyanta & Handoko (2004: 40) dalam Pendidikan pada Anak Usia Dini. "Pendidikan adalah suatu proses yang disadari untuk mengembangkan potensi individu sehingga memiliki kecerdasan fikir, emosional, berwatak dan berketrampilan untuk siap hidup di tengah-tengah masyarakat". Kini banyak disadari bahwa untuk menciptakan generasi yang baik dimasa datang adalah dengan pendidikan yang melalui proses panjang, masyarakat semakin mengerti bahwa pendidikan di usia dini sangatlah berpengaruh pada perkembangan pendidikan dasar dan selanjutnya.

Pendidikan anak usia dini sering disebut prasekolah. Salah satu bentuk pendidikan prasekolah adalah TK (Taman Kanak-kanak) yang menyediakan program pendidikan dini bagi anak usia 4 tahun sampai 6 tahun untuk persiapan memasuki

pendidikan dasar (Padmonodewo, 2002: 67) Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan, sosio-emosional, bahasa, dan komunikasi sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui anak usia dini menurut Wikipedia (2009). Sedangkan menurut Santoso Ramli (2005: 1) anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang masa usia lahir sampai 8 tahun. Anak pada usia ini dapat dikatakan sebagai usia emas (*Golden Age*), karena pada masa usia dini merupakan masa yang paling efektif untuk pengembangan potensi dalam mengembangkan aspek perkembangannya, yang meliputi pengembangan pembiasaan (moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional, dan kemandirian), bahasa, kognitif, motorik dan seni.

Anak dilahirkan membawa potensi dan keunikan masing-masing yang memungkinkan mereka untuk menjadi cerdas, terdapat delapan kecerdasan pada anak menurut Direktorat PADU (2003:12) yaitu : kecerdasan linguistik/ verbal/ bahasa, kecerdasan matematis logis, kecerdasan visual/ ruang/ spasial, kecerdasan musikal/ ritmis, kecerdasan kinestetik jasmani, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, dan kecerdasan naturalis. Tugas orangtua dan pendidiklah mempertahankan sifat-sifat yang menjadi dasar kecerdasan anak agar bertahan sampai tumbuh dewasa, dengan memberikan faktor lingkungan dan stimulasi yang baik untuk merangsang dan mengoptimalkan fungsi otak dan kecerdasan anak.

Ciri anak cerdas pada usia balita, anak gemar bereksplorasi untuk memenuhi rasa ingin tahunya seperti menjelajah setiap sudut, mengamati benda-benda yang unik baginya, hobi mengutak-atik benda serta melakukan uji coba. Seperti bagaimana jika kakiku masuk kedalam ember penuh berisi air atau penasaran menyusun puzzle. Mereka juga sering bertanya tentang berbagai fenomena dan menuntut penjelasan logis dari tiap pertanyaan yang diajukan. Selain itu anak juga suka mengklasifikasikan berbagai benda berdasarkan warna, ukuran, jenis dan lain-lain serta gemar berhitung sebagai konsep matematika.

Kita bisa mengenalkan pertama kali pemahaman konsep matematika sejak usia dini dari lingkungan sekitar kita dan pengalaman sehari-hari anak serta memberikan stimulasi yang mendukung. Tentu saja hal ini dilakukan tanpa paksaan dan tekanan, dan melalui permainan-permainan. Banyak permainan eksplorasi yang bisa mengasah kemampuan logika matematika anak, namun tentu hal ini harus disesuaikan dengan usia anak. Saat anak balita bermain pasir, anak sesungguhnya sedang menghidupkan otot tangannya yang melatih motorik halusny sehingga kelak anak mampu memegang pensil, menggambar dan lain-lain. Dengan bermain pasir anak sesungguhnya belajar estimasi dengan menuang atau menakar yang kelak semua itu ada dalam matematika.

Kita juga dapat memberikan anak mainan-mainan yang edukatif seperti balok-balok, tiruan bentuk-bentuk geometri dengan dihubungkan dengan benda-benda disekitar mereka, bentuk-bentuk geometri seperti segitiga, segiempat, lingkaran, persegi panjang dan lain-lain. Pengenalan bentuk geometri yang baik, akan membuat

anak lebih memahami lingkungannya dengan baik. Saat melihat roda mobil misalnya anak akan tahu kalau bentuknya lingkaran, meja bentuknya segiempat, atap rumah segitiga dan sebagainya. Kita juga bisa memberikan game-game dalam komputer yang edukatif yang mampu merangsang kecerdasan anak.

Stimulasi untuk kecerdasan anak banyak melalui permainan-permainan dan kegiatan bermain yang menyenangkan. Karena dengan bermain akan membuat anak dapat mengekspresikan gagasan dan perasaan serta membuat anak menjadi lebih kreatif. Dengan bermain juga akan melatih kognisi atau kemampuan belajar anak berdasarkan apa yang dialami dan diamati dari sekelilingnya. Saat memainkan permainan yang menantang, anak memiliki kesempatan dalam memecahkan masalah. Misalnya bermain *Basic Shape A*. Anak dihadapkan pada masalah, tetapi bukan masalah sebenarnya, melainkan sebuah permainan yang harus dikerjakan anak dengan mengelompokkan benda sesuai dengan bentuk. dengan cara ini anak merasa asyik dan membuat anak tanpa sadar dilatih untuk mengetahui konsep geometri. Mengajarkan konsep geometri ruang melalui *basic shape A* akan menjadi pelajaran yang menyenangkan anak.

Kenyataan di lapangan sesuai dengan observasi awal yang dilaksanakan di TK Putra IV Kota Tengah Kota Gorontalo, pengetahuan anak kelompok B tentang konsep geometri ruang masih rendah, anak belum memahami bentuk geometri ruang, serta jenis-jenis geometri ruang, dan penggunaan metode pembelajaran belum dapat meningkatkan pemahaman anak tentang konsep geometri ruang. Bila dipersentasekan pemahaman konsep geometri ruang dari 20 orang anak yang memperoleh kriteria

kurang mencapai 70% atau 14 orang, dan hanya 30% atau 6 orang dengan kriteria baik.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut adalah permainan *basic shape A* karena permainan ini mempunyai efektifitas dalam meningkatkan pemahaman konsep geometri ruang.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis sangat tertarik untuk mengadakan penelitian, dengan judul “Meningkatkan Pemahaman Konsep geometri ruang melalui permainan *basic shape A* pada anak kelompok B di TK Putra IV Kota Tengah Kota Gorontalo”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dan hasil observasi awal diperoleh hal-hal sebagai berikut.

1. Pengetahuan anak kelompok B tentang konsep geometri ruang masih rendah.
2. Anak belum memahami bentuk geometri ruang.
3. Anak belum memahami jenis-jenis geometri ruang.
4. Metode pembelajaran belum dapat meningkatkan pemahaman anak tentang konsep geometri ruang.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian sebelumnya maka permasalahan pokok yang dibahas dalam penelitian ini adalah “Apakah permainan *basic shape A* dapat meningkatkan pemahaman konsep geometri ruang pada anak Kelompok B TK Putra IV Kota Tengah Kota Gorontalo?”.

1.4 Cara Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka salah satu solusi untuk meningkatkan pengetahuan Anak kelompok B TK Putra IV tentang konsep geometri, adalah melalui permainan *basic shape A*, dengan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut.

1. Anak dibagi dalam beberapa kelompok
2. Guru menjelaskan tentang bentuk geometri
3. Guru mengajak anak ke tempat bermain,
4. Anak diberi kesempatan mengelompokkan bentuk lingkaran, bentuk segitiga dan seterusnya.
5. Guru menanyakan kepada anak apa bentuk keping yang sedang guru pegang (sambil tangan anda memegang kepingan yang dimaksud) bergantian seterusnya dengan kepingan yang lain.
6. Karena bentuknya beraneka warna, guru tidak hanya menanyakan apa bentuknya, namun juga warnanya sambil si kecil berusaha mencari kelompok bentuk geometri yang sesuai.
7. Memberi penguatan kepada anak yang dapat mengenal bentuk geometri.

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep geometri ruang melalui permainan *basic shape A* pada anak kelompok B di TK Putra IV Kota Tengah Kota Gorontalo.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan akan dapat bermanfaat bagi beberapa pihak sebagai berikut:

- 1.6.1 Bagi guru; menambah wawasan dan pengalaman dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar terutama dalam mengembangkan pemahaman anak tentang konsep geometri.
- 1.6.2 Bagi anak; meningkatkan pemahaman anak tentang konsep geometri.
- 1.6.3 Bagi sekolah; memberikan kontribusi dalam rangka peningkatan kualitas Pembelajaran di TK.
- 1.6.4 Bagi peneliti lanjut, sebagai bahan perbandingan dalam pelaksanaan penelitian selanjutnya.