

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Sesuai dengan KBK TK (dalam Masibah, dkk 2004) disebutkan bahwa pengembangan kemampuan kognitif anak di TK bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir anak agar dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya serta mengetahui akan ruang dan waktu. Mengembangkan kemampuan memilah-milah dan mengelompokkan serta membedakan dan mempersiapkan pengembangan kemampuan berfikir teliti. Terkadang kemampuan logika ini disebut juga sebagai kemampuan berfikir anak.

Kemampuan Kognitif yang disampaikan di Taman Kanak-Kanak membutuhkan kreativitas pendidik sebab apabila disampaikan dengan monoton dan tidak menarik maka akan menimbulkan kejenuhan pada anak. Untuk itu peran alat peraga untuk menunjang kegiatan pembelajaran di TK sangatlah penting. Untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak haruslah dilakukan untuk mengoptimalkan kemampuan tersebut misalnya, mengenal berbagai warna, memperkirakan urutan selanjutnya setelah anak melihat warna sebelumnya, membilang 1-10 angka, mengelompokkan sesuai dengan bentuknya, warnanya atau mengenal bentuk geometri.

Peran guru dalam mengembangkan kegiatan belajar kognitif adalah membuka rasa keingintahuan anak secara alami tentang bentuk, ukuran, jumlah dan konsep-konsep dasar lain. Kepedulian dan ketertarikan peneliti terhadap apa yang dikatakan anak akan mendorong untuk menceritakan pengalaman dan penemuan mereka. Mengetahui bentuk dan mengkomunikasikan

bentuk geometri merupakan kemampuan matematika yang perlu diperoleh oleh anak. Dimana begitu anak mulai mengembangkan kesadaran dan penilaian terhadap bentuk geometri disekitar, mereka akan menjadi lebih mampu menggambarkan dan mengklasifikasinya. Oleh karena itu dalam mengenal bentuk-bentuk geometri yang baik, akan membuat anak lebih memahami lingkungannya dengan baik. Saat melihat roda motor, roda mobil misalnya anak akan tahu bentuknya lingkaran, meja bentuknya segi empat, tempat minum anak (botol) berbentuk silinder dan sebagainya. Proses itu bisa terjadi apabila dilingkungan mereka menyediakan berbagai kebutuhan anak baik itu dilingkungan sekolah maupun di lingkungan rumah.

Menurut [www.CeriaCerdas.Com](http://www.CeriaCerdas.Com) (2007:1) mengemukakan bahwa “geometri adalah bagian matematika yang mempelajari bentuk-bentuk”. Abstraksi dalam dunia nyata adalah tiga dimensi yaitu panjang, lebar dan tinggi dan secara umum meniadakan kualitas lain seperti warna, kasar dan halusnya permukaan sebagai contoh. Untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri anak dapat meningkat dengan latihan dan alat permainan edukatif. Anak harus diberikan banyak permainan edukatif yang berfokus pada bentuk-bentuk geometri: balok-balok, puzzle geometri, papan geometri dengan dihubungkan dengan benda-benda disekitar mereka. Oleh karena itu cara yang diberikan kepada anak agar lebih baik melalui pembelajaran efektif, menyenangkan, atau bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Kemampuan mengenal bentuk sangat penting karena kegiatan ini dapat mengasah kemampuan mengamati pada anak tentang persamaan dan perbedaan, anak akan menjadi lebih dari seorang ahli ketika sedang membandingkan benda-benda yang sudah dikenal atau diketahuinya. Mengenal bentuk - bentuk juga membantu anak untuk lebih mengerti tentang dunia sekelilingnya, yaitu dari yang berbeda menjadi kesatuan dalam suatu kelompok. Disekitar kita terdapat aneka macam bentuk,

yang dapat dibagi menjadi 2 kelompok yaitu bentuk datar/bangun ruang seperti balok, silinder, bola kerucut, prisma dan mempunyai panjang, lebar dan kedalaman.

Permainan balok merupakan permainan yang paling baik dan ekonomis bagi anak usia dini untuk mengembangkan semua kemampuannya. Melalui permainan balok anak memperoleh dan memproses informasi belajar hal-hal baru dan melatih melalui ketrampilan yang ada. Permainan balok dapat disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak, dimulai dari memilih balok, mengelompokkan dan menyusun menjadi bentuk miniatur. Permainan balok untuk anak usia dini dapat pula merangsang kreativitas dan menyenangkan bagi anak. Dalam proses pembelajaran anak diberikan pengetahuan bentuk-bentuk geometri yang sesuai dengan umur. Ini diupayakan agar pembelajaran itu mudah diterima dan diserap dengan baik. Dan salah satu permainan edukatif yang dapat membantu kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri lingkaran, silinder dan segi empat yaitu melalui permainan balok.

Permainan balok merupakan salah satu permainan yang disukai anak. Ketika bermain dengan balok anak menemukan banyak hal. Demikian juga pemecahan masalah terjadi secara ilmiah. Bentuk konstruksi yang dibuat mereka dari yang sederhana sampai yang rumit dapat menunjukkan adanya peningkatan perkembangan berfikir mereka. Daya nalar anak akan bekerja aktif. Konsep pengetahuan matematika akan mereka temukan sendiri, seperti nama bentuk, ukuran, warna, pengertian sama/tidak sama, seimbang dan lain-lain.

Permainan balok ini adalah untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri, karena melalui permainan balok anak akan mengenal bentuk-bentuk dari balok yakni silinder, segiempat, segi tiga, dan lingkaran dan lain-lain. Anak akan merasa senang jika bermain dengan sesuatu yang menarik terutama dari warnanya dan memiliki berbagai bentuk-bentuk yang unik.

Setelah diadakan observasi pada anak kelompok B TK Rini II kelurahan Leato Selatan Kecamatan Dumbo Raya Kota Gorontalo perkembangan kognitif anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri (silinder, lingkaran, segi empat) masih dibawah rata-rata. Hal ini disebabkan karena beberapa faktor yakni orang tua yang tidak peduli dengan aktifitas anak setiap hari dilarang untuk bermain sehingga anak tidak dapat berimajinasi sesuai dengan keinginannya. Kurangnya perhatian dari orang tua dirumah jika dibiarkan akan berdampak buruk bagi proses dan hasil belajar anak selanjutnya.

Hal ini dapat dilihat pada observasi yang dilakukan pada anak Kelompok B di TK Rini II dalam perkembangan mengenal bentuk-bentuk geometri (silinder, lingkaran, segi empat) yang menjadi fokus penelitian adalah sebanyak 20 anak. Dari 20 anak tersebut dalam perkembangan dalam mengenal bentuk-bentuk geometri silinder,lingkaran, segi empat terdapat 5 orang anak sudah mampu. Sisanya belum mampu dalam mengenal bentuk-bentuk geometri tersebut.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis mengambil judul **“Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk – Bentuk Geometri Melalui Permainan Balok Pada Anak Di Kelompok B TK Rini II Kel. Leato Selatan Kec. Dumbo Raya Kota Gorontalo”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi bahwa :

- a. Masih terdapat anak yang belum memiliki kemampuan dalam mengenal bentuk. Kegiatan ini dapat dilihat ketika guru memperlihatkan bentuk balok satu persatu dari bentuk silinder, segiempat dan lingkaran, agar anak dapat menyebutkan bentuk tersebut, namun masih ada anak yang belum tepat dalam menyebutkan bentuk- bentuk geometri tersebut.
- b. Anak-anak di TK Rini II Kecamatan Dumbo Raya Kota Gorontalo memiliki kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri (silinder, lingkaran, segi empat) masih kurang.

c. Perhatian dari orang tua maupun guru masih kurang.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi di atas maka masalah dalam penelitian ini yaitu masih rendahnya kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri (silinder, lingkaran, segi empat) yang dipengaruhi oleh pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan permainan yang sangat minim sehingga belum mencapai pembelajaran yang maksimal. Dengan demikian untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk- Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok B TK RINI II Kelurahan Leato Selatan Kecamatan Dumbo Raya Kota Gorontalo dapat digunakan melalui Permainan Balok.

Batasan masalah dalam penelitian tindakan kelas ini adalah ini adalah :

Kemampuan mengenal bentuk – bentuk geometri(silinder, lingkaran, segi empat) dapat mengembangkan kemampuan dasar dalam bidang kognitif dan merupakan salah satu cara melatih anak dalam berfikir logis dan sistematis.

Permainan balok merupakan permainan yang unik bagi anak dimana anak dapat belajar mengenal berbagai bentuk, ukuran dan warna yang menarik dalam permainan balok tersebut sehingga anak merasa senang, tertantang dengan membuat bangunan yang akan mengasah kognitif anak dalam suatu kreatifitas anak dan tidak merasa bosan dalam bermain balok.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah : “Apakah permainan balok dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk – bentuk geometri pada anak kelompok B TK Rini II Kec. Dumbo Raya Kota Gorotalo?”.

#### **E. Pemecahan Masalah**

Dari permasalahan di atas maka, cara mengatasi masalah tersebut yaitu dengan langkah – langkah dibawah ini.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri melalui permainan balok pada anak kelompok B di TK Rini II adalah sebagai berikut:

Langkah I : Menyediakan media yang akan digunakan

Langkah II : Menjelaskan bentuk-bentuk geometri yakni silinder, segiempat dan lingkaran dari balok

Langkah III : Memberikan kesempatan kepada anak untuk dapat mencoba satu persatu menyebutkan kepingan geometri dari balok

Langkah IV : Memberikan bimbingan kepada anak yang belum bisa menyebutkan kepingan geometri dari balok

Langkah V : Menjelaskan cara menyusun balok menjadi suatu bentuk bangunan yang sederhana dan memberikan waktu bermain balok kepada anak.

Langkah VI : Memberikan penguatan kepada anak-anak yang dapat menyebutkan bentuk geometri dan dapat memainkan balok dengan baik dan benar.

## **F. Tujuan Penelitian**

Yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri melalui permainan balok pada anak di Kelompok B TK RINI II kelurahan leato selatan Kecamatan Dumbo Raya Kota Gorotalo.

## **G. Manfaat Penelitian**

- a. Bagi sekolah, Sebagai pedoman sekolah dalam kebijaksanaan pendidikan, dan Memberikan kontribusi yang baik dalam peningkatan proses pembelajaran bagi semua aspek perkembangan.
- b. Bagi Guru, hasil penelitian ini dapatnya bermanfaat dalam menambah khasanah keilmuannya, sehingga semakin luas wawasan kependidikan dan bertambah wawasan berfikir inovatif dan kreatif dalam pendidikan ke depan, terutama dalam memperkaya bekal berimprovisasi dalam pembelajaran yang penuh kreatif yang pada akhirnya akan menyenangkan bagi anak dalam pembelajaran lebih lanjut.
- c. Bagi Anak, meningkatkan minat siswa serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan meningkatkan pengembangan kognitif anak dalam kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri.
- d. Bagi Peneliti, diharapkan menjadi suatu perbandingan bagi peneliti yang lain untuk penelitian selanjutnya.