BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masa kanak-kanak merupakan suatu masa keemasan (*golden Age*) dalam kehidupan dimana pada periode ini anak banyak mengalami perkembangan yang sangat pesat. Pada masa ini, semua aspek kecerdasan anak dapat dikembangkan dengan baik serta mudah menerima apa yang disampaikan orang lain. Pada masa ini pula terjadi perkembangan fisik yang sangat pesat. Mengingat betapa pentingnya periode kanak-kanak bagi seseorang inilah, stimulasi yang tepat sangat diperlukan. Stimulasi yang tepat ini akan membantu anak-anak ini tumbuh, berkembang dan belajar secara maksimal.

Pendidikan bagi anak usia dini dan anak Pra sekolah (TK) akan lebih bermakna jika dilakukan melalui pendidikan yang dapat menyenangkan, edukatif, sesuai dengan bakat dan pembawaannya. Tujuan dari pendidikan anak usia dini adalah agar anak memperoleh rangsangan-rangsangan intelektual, sosial, dan emosional sesuai dengan tingkat usia. Masitoh mengungkapkan bahwa:

> Pendidikan di Taman Kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang memiliki peranan sangat penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan mereka memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. [1]

Taman Kanak-kanak (TK) merupakan lembaga pendidikan yang menyediakan program pendidikan dini bagi anak yang berusia empat tahun sampai memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Pendidikan anak usia dini

---

[1] Masitoh dkk. *Strategi Pembelajaran TK*. (Jakarta: Pusat Penerbit Universitas Terbuka. 2005), hal. 1

khususnya Taman Kanak-kanak pada dasarnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak sebagaimana dikemukakan oleh Anderson (1993) yang dikutip oleh Masitoh bahwa:

> "*Early childhood education is based on a number of methodical didactic consideration the aim of which is provide opportunities for development of children personality*". Artinya, pendidikan Taman Kanak-kanak memberi kesempatan untuk mengembangkan kepribadian anak, oleh karena itu pendidikan untuk anak usia dini khususnya di Taman Kanak-kanak perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak[2], mereka butuh permainan sebagai media pendidikan dalam pembelajaran disekolah.

Alat-alat permainan hendaknya memenuhi syarat untuk mengembangkan berbagai keterampilan anak sesuai dengan tingkat usia dan memperhatikan sifat-sifat perkembangan, secara kreatif guru dapat membuat dan menggunakan alat permainan yang berasal dari lingkungan sekitar dan memanfaatkan barang-barang bekas ataupun media-media yang sudah ada atau tersedia.

Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, maka semakin mendorong upaya-upaya pembahasan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Sehingga alat permainan edukatif (APE) yang sederhana cenderung tersingkir dan hampir sirnah. Untuk itu peran guru agar mampu membangkitkan lagi dan menggunakan yang dapat disediakan oleh sekolah maupun di buat sendiri yaitu dengan pedoman bermain tidak harus mahal unsur mendidiklah yang harus diutamakan.

---

[2] *Ibid.*, hal. 2

Dalam pedoman pembelajaran bidang pengembangan kognitif di Taman Kanak-kanak[3] disebutkan bahwa pengembangan kognitif adalah suatu proses berpikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu. Dapat juga dimaknai sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan. Salah satu aspek dalam pengembangan kognitif ini adalah pengembangan pembelajaran bentuk geometri dengan menggunakan media kotak pintar. Seperti yang telah dikemukakan oleh Sriningsih[4] bahwa praktek-praktek pembelajaran geometri untuk anak usia dini di berbagai lembaga pendidikan anak usia dini baik jalur formal maupun non formal sudah sering dilaksanakan. Istilah-istilah yang dikenal diantaranya pengembangan kognitif, daya pikir atau ada juga yang menyebutnya sebagai pengembangan kecerdasan logika-Geometri.

Kegiatan pengembangan pembelajaran matematika untuk anak usia dini dirancang agar anak mampu menguasai berbagai pengetahuan dan keterampilan matematika yang memungkinkan mereka untuk hidup dan bekerja pada abad mendatang yang menekankan pada kemampuan memecahkan masalah. Geometri merupakan bagian dari matematika, yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama menjelaskan bentuk benda sehingga peserta didik kiranya dapat membedakan antara bentuk yang satu dengan bentuk lainnya. Menurut Wijarnakao yang dikutip oleh Vitri Purwanti menyatakkan bahw apabila diberikan

---

[3]Depdiknas. *Pedoman Pengembangan Fisik/Motorik di Taman Kanak-kanak.* (Jakarta. 2007) , hal. 3

[4] Nining Sriningsih. (*Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak Usia Dini*. Bandung : Pustaka Sebelas, 2008). Hal 1

sejak usia dini maka akan mampu merangsang serta meningkatkan kemampuan anak dalam memahami fenomena alam atau perubahan lingkungan sekitarnya.[5]

Dewasa ini, sebagaimana dapat kita saksikan bersama tuntutan berbagai pihak agar anak menguasai konsep dan keterampilan bentuk geometri semakin gencar, hal ini mendorong beberapa lembaga pendidikan anak usia dini untuk mengajarkan pengetahuan bentuk geometri secara mantap dan menyeluruh. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh *Sriningsih* (2008), beberapa lembaga pendidikan anak usia dini mengajarkan konsep-konsep geometri yang lebih menekankan pada penguasaan angka dan operasi melalui metode *drill*[6]

Berdasarkan hasil observasi di Taman Kanak-kanak Mutiara Kelurahan Lamangga, kemampuan memahami konsep geometri anak-anak kelompok A masih sangat rendah. ini terlihat pada saat guru memberikan tugas pada anak untuk menyebutkan benda-benda geometri seperti segitiga, lingkaran dan persegi, hanya sebagian anak yang bisa menyebutkan. Hal ini karena proses pembelajaran geometri masih menekankan pengajaran yang berpusat pada guru, sehingga sehingga kegiatan yang dilakukan menjadi terasa membosankan untuk anak. Selain itu, kurangnya media dan sumber belajar yang digunakan oleh guru untuk menunjang pembelajaran geometri. Kurangnya media dan sumber belajar ini disebabkan oleh kurangnya kreatifitas guru dalam menciptakan alat peraga sebagai penunjang pembelajaran. Permasalahan lain yang terjadi di Taman Kanak-kanak Mutiara adalah metode yang digunakan oleh guru masih menggunakan metode *drill* dan praktek-praktek *paper-pencil test*. Cara belajar

[5] Vitri Purwanti, *Peningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan balok angka pada anak kelompok b di tk universal ananda kecamatan patebon Kendal*. (Skripsi, 2013) hal. 20

[6] *Ibid.*,hal. 6

inilah yang membuat anak-anak merasa jenuh atau bosan sehingga minat mereka pada pelajaran Geometri terlihat menurun.

Untuk itu, guru perlu mencari solusi untuk mengatasi permasalahan anak dalam memahami konsep geometri. Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Widawati (2010) di Taman Kanak-kanak Kenanga membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran yang diangkat dari pengalaman sehari-hari anak dapat membantu pemahaman anak terhadap konsep geometri khususnya berhitung.[7] Melalui pendekatan bentuk geometri melalui kotak Pintar, berhitung bagi anak bukan hanya menghitung deret angka saja, melainkan sebuah proses yang lebih bermakna dan menyenangkan. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh *Andari, A* (2008:120-122) di Taman Kanak-kanak Juwita hasilnya menunjukkan adanya peningkatan kualitas pembelajaran logika matematika melalui penggunaan *balok cuissioner*.[8] Respons anak terhadap materi pembelajaran logika matematika menjadi lebih antusias, ini karena sambil bermain balok, anak mampu mengenal dan menguasai materi pembelajaran logika bentuk geometri.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti merencanakan untuk menerapkan media kotak pintar dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri kelompok A Taman Kanak-Kanak (TK) Mutiara Kelurahan Langgama Kota Bau-Bau.

---

[7] Widawati. *Implementasi Pembelajaran Berhitung di Taman Kanak-kanak Melalui Pendekatan Matematika Realistik*. (Skripsi Sarjana pada FIP UPI, 2010), hal. 74-75

[8] Andari, A, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Taman Kanak Kanak Melalui Pemanfaatan Media Balok Cuisenaire.Skripsi.Universitas Pendidikan Indonesia*. (2008. http://repository.upi.edu/operator/uploadad/s paud 0603952 chapter4.pdf.) Hal.120-122

B. Batasan Penelitian

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti akan memfokuskan penelitian ini pada penerapan media kotak pintar dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk–bentuk geometri pada peserta didik kelompok A Taman Kanak-kanak Mutiara Kelurahan Lamangga Kecamatan Murhum Kota Baubau. Kemampuan ini sebatas pada kemampuan menyebutkan dan memberi nama bentuk geometri, kemampuan memahami yang terdiri dari kemampuan memberikan contoh bentuk yang sama dengan bentuk geometri dan mendeskripsikan gambar yang berbentuk sama dengan bentuk geometri

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah media kotak pintar dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk–bentuk geometri pada peserta didik kelompok A Taman Kanak-kanak Mutiara Kelurahan Lamangga Kecamatan Murhum Kota Baubau ?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk–bentuk geometri pada peserta didik kelompok A Taman Kanak-kanak Mutiara Kelurahan Lamangga Kecamatan Murhum Kota Baubau melalui media kotak pintar

E. Defenisi Operasional

Untuk menghindari kemungkinan meluasnya penafsiran terhadap permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini, maka perlu disampaikan definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Meningkatkan Kemampuan artinya menambah prestasi anak yang telah diperoleh dari kegiatan dan biasanya ditentukan dari naiknya perolehan nilai.
2. Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri adalah suatu pengetahuan anak dalam memahami bentuk-Bentuk Geometri. Pemahaman ini sebatas pada kemampuan menyebutkan dan memberi nama bentuk geometri, kemampuan memahami yang terdiri dari kemampuan memberikan contoh bentuk yang sama dengan bentuk geometri dan mendeskripsikan gambar yang berbentuk sama dengan bentuk geometri
3. Media Kotak Pintar adalah satu alat peraga buatan yang dapat digunakan untuk media pembelajaran bagi anak TK. Alat peraga ini dapat dibuat dari berbagai bahan, misal kardus bekas, stiroform, atau kertas duplek yang dibentuk balok atau kubus dimna di dalamnya dapat diisi dengan berbagai benda misal gambar-gambar, kartu angka, kartu huruf dan sebagainya yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran serta dapat dijadikan bahan kajian bagi pembaca khususnya mengenai peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan balok angka dan kotak pintar pada peserta didik Tk.

1. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

1) Membantu dan mendukung proses pembelajaran anak Taman Kanak-kanak agar lebih baik, menarik, dan jelas menerima pembelajaran bentuk-bentuk geometri.

2) Mengembangkan seluruh aspek perkembangan peserta didik.

3) Memberi kesempatan pada anak Taman Kanak-kanak untuk memperoleh pengetahuan baru dan memperkaya pengalamannya dengan berbagai alat dan media baru.

b. Bagi Guru

1) Guru lebih kreatif dan inovatif dalam membuat alat peraga dan media pembelajaran yang baik dan tepat bagi peserta didik di Taman Kanak-kanak.

c. Bagi Lembaga

1) Menambah koleksi media pembelajaran bentuk-bentuk geometri pada Taman Kanak-kanak

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Geometri

1. Pengertian Geometri

Geometri menurut Bird[9] merupakkan bagian dari matematika yang membahas mengenai titik, garis, bidang, dan ruang. Geometri berhubungan dengan konsep-konsep abstrak yang diberi simbol-simbol. Beberapa konsep tersebut dibentuk dari beberapa unsur yang tidak didefinisikan menurut sistem deduktif. Geometri merupakan salah satu sistem dalam matematika yang diawali oleh sebuah konsep pangkal, yakni titik. Titik kemudian digunakan untuk membentuk garis dan garis akan menyusun sebuah bidang. Pada bidang akan dapat mengonstruksi macam-macam bangun datar dan segi banyak. Segi banyak kemudian dapat dipergunakan untuk menyusun bangun-bangun ruang.[10]

Slamet Suyanto[11] menyatakan bahwa geometri merupakan pengenalan bentuk luas, volume, dan area. Membangun konsep geometri pada anak dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk, menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar biasa, seperti segi empat, lingkaran, dan segitiga. Belajar konsep letak, seperti di bawah, di atas, kanan, kiri meletakkan dasar awal memahami

---

[9] Bird, J. *Matematika Dasar Teori dan Aplikasi.* ((Alih bahasa: Refina Indriasari). Jakarta: Erlangga, 2002). Hal. 142

[10] Antonius. C. Prihandoko. *Memahami Konsep Matematika Secara Benar dan Menyajikannya dengan Menarik.* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi. 2006). Hal.135

[11] Slamet Suyanto. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, 2005). Hal. 165