

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang Masalah

Anak merupakan titipan terindah dari Allah SWT. Untuk itu hendaknya sejak usia dini anak-anak di didik dan di asuh sebaik mungkin guna mempersiapkan dirinya sebagai generasi penerus bangsa dan agama di masa mendatang. Anak usia dini merupakan anak yang berusia 0-6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Tak hanya itu, pada usia dini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Oleh karena itu usia dini juga disebut sebagai usia emas (*golden age*) (Khadijah, 2016: 3).

Dalam agama Islam, pada kodratnya setiap anak memerlukan pendidikan atau bimbingan dari orang dewasa. Hal tersebut dapat dipahami dari kebutuhan-kebutuhan dasar yang dimiliki setiap anak yang hidup di dunia ini. Sebagaimana dalam hadits Nabi yang diriwayatkan oleh Al-Bukhari, yang artinya *“tidaklah seseorang yang dilahirkan melainkan menurut fitrahnya, maka kedua orang tuanyalah yang me-Yahudikannya atau me-Nasranikannya atau me-Majusikannya.* (Siregar, 2021: 187)

وعن أبي حفص عمر بن أبي سلمة عبد الله بن عبد الأسد ربيب رسول الله قال كنتُ غلاماً في حجر رسول الله ، وكانت بدي تطيش في الصحفة فقال لي رسول الله يا غلام سم الله تعالى، وكل بيمينك وكلها يليك ، فازالت تلك طعمتي بعد. متفق عليه

Artinya: *Dari Abu Hafis Umar bin Abu Salamah Abdullah bin Abdul As'ad anak tiri Rasulullah Saw ia berkata ketika saya masih kecil saya berada dalam asuhan Rasulullah Saw, dan saya sering berganti-ganti tangan untuk mengambil makanan di piring, kemudian Rasulullah Saw bersabda kepada saya : “ hai anak sebutlah nama Allah Ta'ala dan makanlah dengan tangan kanan mu (dan makanlah makanan yang terdekat). “ seperti itulah cara makan saya setelah itu:*

**HR. Bukhori dan Muslim**

Penjelasan tersebut sebagaimana dalam Firman Allah pada QS. an-Nahl ayat 78 yang berbunyi :

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ  
لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

*“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.” (QS. An-Nahl [16]: 78)*

Ibnu Kasir menafsirkan ayat tersebut, bahwa kemampuan manusia dalam mendengar, melihat, hingga berpikir berkembang secara bertahap. Semakin dewasa seseorang, maka semakin berkembang pula kemampuannya dalam mendengar, melihat, hingga akalnya mampu membedakan antara yang baik dan yang buruk, mana yang benar dan mana yang salah. Dari ayat di atas dapat kita simpulkan bahwa untuk menemukan status manusia sebagaimana mestinya adalah melalui proses pendidikan. Pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan yang paling dasar dari seluruh jenjang pendidikan yang ada.

Berbicara mengenai pendidikan anak usia dini, menurut Undang-Undang Nomor 146 Tahun 2014 bahwa Pendidikan Anak Usia Dini yang selanjutnya disingkat menjadi PAUD, merupakan 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.

Sejalan dengan amanat di atas, mengenai perkembangan anak usia dini dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini pada Bab 3, Pasal 7 di butir 3, menyatakan bahwa Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini selanjutnya disebut STPPA adalah kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan, mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni.

Kemampuan merupakan sesuatu yang dimiliki oleh individu untuk melakukan tugas ataupun pekerjaan yang dibebankan kepadanya. (Wiyani, 2013: 19) Menurut Wood Worth dan Marquis yang dikutip oleh Sumadi Suryabrata *ability* (kemampuan) memiliki tiga arti:

1. *Achievement*, yang merupakan *actual ability*, yang dapat diukur langsung dengan alat atau tes tertentu.
2. *Capacity*, yang merupakan *potential ability*, yang dapat diukur secara tidak langsung dengan melalui pengukuran terhadap kecakapan individu, dimana kecakapan ini berkembang dengan perpaduan antara dasar dengan training yang insentif dan pengalaman.
3. *Aptitude*, yaitu kualitas yang hanya dapat diungkapkan atau diukur dengan tes khusus yang sengaja dibuat untuk itu

Berdasarkan definisi yang telah dijelaskan di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan adalah sesuatu yang dimiliki oleh individu untuk melakukan sesuatu serta sesuatu yang dapat diukur secara langsung dan tidak langsung serta dapat diukur dengan tes khusus yang sengaja dibuat untuk itu.

Mengenai kognitif, biasanya tidak terlepas dari sebuah konsep berpikir yang terjadi pada bagian otak manusia. Aspek ini tentu sangat berpengaruh dan berhubungan erat dengan aspek-aspek perkembangan yang lain. Oleh sebab itu, perkembangan kognitif anak sendiri terbagi menjadi beberapa bagian, meliputi pengembangan auditori, visual, kinestetik, aritmatika, geometri dan sains pemula. (Khadijah, 2021 :13-15)

Pentingnya perkembangan kognitif bagi anak juga terdapat dalam Al-Qur'an surat Al-Baqarah: 2:31.

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

Artinya : Dan dia ajarkan kepada Adam nama-nama (benda) semuanya kemudian dia perlihatkan kepada para malaikat seraya berfirman: sebutkan kepadaku nama semua benda ini jika kamu yang benar.

Pengembangan geometri pada anak usia 4-5 tahun merupakan kemampuan yang berhubungan dengan konsep bentuk dan ukuran. Keegiatannya seperti mengukur benda, mencocokkan benda berdasarkan warna, ukuran, bentuk, besar-kecil, panjang-pendek, dan lain sebagainya. (Khadijah, 2021 :14) Agar perkembangan anak dapat berjalan dengan optimal, maka metode pembelajaran serta media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar anak merupakan faktor yang berperan langsung dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini ketepatan metode, media dan motivasi yang tinggi akan mempercepat proses pencapaian dan pemahaman terhadap materi pembelajaran. (Srianis, 2014: 3)

Namun, fenomena yang terjadi di lapangan sungguh berbeda dengan harapan dan standar pendidikan anak usia dini. Salah satunya dalam pelaksanaan Pembelajaran di sekolah. Pembelajaran di RA. Nursyahida untuk usia 4-5 tahun (kelompok A) memiliki kendala yaitu masih rendahnya tingkat perkembangan peserta didik, khususnya dalam kemampuan mengenal bentuk. Hal ini didukung oleh hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas kelompok A, bahwa hambatan yang sering ditemui dan dihadapi guru dalam kegiatan pembelajaran mengenal bentuk adalah kurangnya konsentrasi anak saat menerima pembelajaran, sulitnya menerapkan metode pembelajaran yang tepat dan kurangnya media yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran.

Hal di atas didukung oleh data yang menunjukkan bahwa kemampuan mengenal bentuk anak masih tergolong sangat rendah yakni dari 10 orang anak, 4 orang diantaranya mendapat nilai bintang satu (\*) artinya anak belum berkembang, hal ini terlihat ketika melaksanakan kegiatan pengenalan bentuk anak masih diam atau anak tidak mampu menyebutkan dan mengenal bentuk-bentuk geometri. Kemudian 2 orang mendapat nilai bintang dua (\*\*\*) yang termasuk kategori mulai berkembang, berarti dalam pembelajaran pengenalan bentuk anak sudah mampu mengenal hanya 1- 2 macam bentuk saja dan anak masih dibimbing oleh guru. Dan 4 orang lainnya mendapat nilai bintang tiga (\*\*\*), ini berarti anak sudah mampu mengenal bentuk, namun belum ada yang mendapat nilai bintang empat (\*\*\*\*) yang termasuk kategori anak mampu

mengenal bentuk dengan sangat baik. Sehingga data tersebut menunjukkan bahwa kemampuan mengenal bentuk di RA. Nursyahida perlu di tingkatkan.

Sehubungan dengan kemampuan mengenal bentuk ini, dimana kondisi persentase hasil belajar yang masih sangat rendah disebabkan oleh penggunaan cara-cara konvensional dalam pembelajaran anak, seperti kecenderungan guru menggunakan metode ceramah, dan kurangnya inovasi dalam pembelajaran di RA serta masih kurangnya keberadaan media yang mampu menunjang motivasi anak mengikuti pembelajaran. Walaupun kegiatan pembelajaran sudah dijelaskan oleh guru tetapi banyak anak yang kurang aktif dan kurang berkonsentrasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Artinya, pembelajaran dapat dikatakan belum maksimal.

Berdasarkan permasalahan di atas, diperlukan solusi alternatif dalam mengatasi beberapa permasalahan tersebut. Salah satu permainan yang dianggap dapat menstimulasi kemampuan mengenal bentuk anak ialah dengan menerapkan metode permainan Acak Geometri. Hal ini diduga karena permainan Acak Geometri dapat menstimulasi anak dalam mengenal bentuk, warna dan ukuran.

Bermain adalah dunia anak-anak, kegiatan ini sangat mengasyikkan bagi anak-anak. Landreth (2001) dalam Marasaoly (2009:9) mengemukakan bahwa bermain merupakan bagian integral dari masa kanak-kanak, media yang unik untuk memfasilitasi perkembangan ekspresi bahasa, keterampilan komunikasi, perkembangan emosi, ketrampilan sosial, ketrampilan pengambilan keputusan, dan perkembangan kognitif pada anak-anak. Dalam hal ini, aktivitas bermain yang dilakukan anak-anak merupakan cerminan kemampuan fisik, intelektual, emosional dan sosial.

Ahli kedua yaitu Gordon & Browne (1985) dalam Sujiono (2007:7.6) menyatakan bahwa bermain adalah pekerjaan pada masa kanak – kanak dan cermin dari pertumbuhan anak. Selanjutnya adalah Dworetzky (1990) dalam Sujiono (2007:7.6) menyatakan bermain merupakan suatu kegiatan yang lebih mengutamakan cara dari pada hasil yang diperoleh dan tentunya mampu memberikan kesenangan.

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan anak. Bermain juga merupakan cara yang baik untuk anak belajar berkomunikasi dan menyesuaikan diri terhadap lingkungan. Selain itu dapat menurunkan stress dan penting untuk meningkatkan kematangan mental dan sosial anak.

Bermain mempunyai makna penting bagi pertumbuhan anak. Frank dan Theresa Caplan (Hildebrand, 1986: 55-56) mengemukakan ada enam belas nilai bermain bagi anak, yakni: a)Bermain membantu pertumbuhan anak, b)Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela, c)Bermain memberi kebebasan anak untuk bertindak, d)Bermain memberikan dunia khayal yang dapat dikuasai, e)Bermain mempunyai unsur berpetualang di dalamnya, f)Bermain meletakkan dasar pengembangan bahasa, g)Bermain mempunyai pengaruh yang unik dalam pembentukan hubungan antarpribadi, h)Bermain memberi kesempatan untuk menguasai diri secara fisik, i)Bermain memperluas minat dan pemusatan perhatian j)Bermain merupakan cara anak untuk menyelidiki sesuatu, k)Bermain merupakan cara anak untuk mempelajari peran orang dewasa, l)Bermain merupakan cara dinamis untuk belajar, m)Bermain menjernihkan pertimbangan anak, n)Bermain dapat distruktur secara akademis, o)Bermain merupakan kekuatan hidup, dan p)Bermain merupakan sesuatu yang esensial bagi kelestarian hidup manusia.

Pelaksanaan metode bermain dapat dilaksanakan di sekolah dengan langkah kegiatan bermain seperti berikut:

- 1) Kegiatan penyiapan siswa dalam melaksanakan kegiatan bermain, dalam tahap ini guru mengkomunikasikan kepada anak tujuan kegiatan bermain ini, guru mengkomunikasikan batasan-batasan yang harus dipatuhi anak, guru menjelaskan kegiatan.
- 2) Kegiatan penyiapan bahan dan peralatan yang siap untuk digunakan.
- 3) Kegiatan bermain.
- 4) Penutup, kegiatan ini dilakukan agar mampu menarik perhatian dan membangkitkan minat anak dalam aspek-aspek penting dalam kegiatan

yang dilakukan, menghubungkan pengalaman anak, memahami seberapa penghayatan anak dalam kegiatan.

- 5) Evaluasi kegiatan bermain, evaluasi perlu dilaksanakan agar guru mendapatkan umpan balik tentang kualitas keberhasilan dalam kegiatan bermain.

Proses kegiatan pembelajaran dengan metode bermain mempunyai peranan yang sangat penting dalam mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki oleh anak. Anak menjadi lebih semangat, antusias dan lebih kreatif dalam mengikuti kegiatan belajar. Untuk mengembangkan perkembangan kognitif, metode yang dipilih adalah metode bermain yang dapat memotivasi anak, menggugah rasa ingin tahu anak, dan mengembangkan imajinasi anak.

Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Piaget (dalam Solehuddin, dkk, 2008:5.9) menekankan bahwa “bermain sebagai alat utama bagi anak untuk belajar”. Sedangkan menurut Masitoh (2007:9.4) bahwa “bermain juga merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak usia dini. Melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup”. Sehingga penerapan metode bermain dapat memotivasi anak dalam pembelajaran melalui metode bermain anak akan berada dalam suasana yang menyenangkan dan pembelajaran pun menjadi lebih menarik.

Oleh karena begitu besar nilai bermain dalam kehidupan anak, maka pemanfaatan kegiatan bermain dalam pelaksanaan program kegiatan anak usia dini merupakan syarat mutlak yang sama sekali tidak bisa diabaikan. Bagi anak usia dini belajar adalah bermain dan bermain sambil belajar (Moeslihatoen, 1999).

Selain metode bermain, media pembelajaran juga berperan penting meningkatkan motivasi belajar siswa. Hamalik dalam Arsyad (2008:15) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.



Mengenai permainan acak geometri, menurut Khadijah (2017) dalam bukunya yang berjudul *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini* mengemukakan bahwa permainan Acak Geometri dapat mengembangkan aspek perkembangan kognitif anak khususnya dalam merangsang kemampuan mengenali perbedaan bentuk. Hal ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Febry Muthia Fatima yang berjudul “Pengaruh Permainan *Puzzle* Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri pada Anak Kelompok A di TK Ar Rahman Kab. Maros.” Hasil analisis menunjukkan hasil pretest diperoleh nilai rata-rata kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak yaitu 10,2 sedangkan nilai rata-rata posttest adalah 17,9 yang menandakan bahwa hasil kemampuan mengenal bentuk geometri setelah diberi perlakuan mengalami peningkatan dengan baik.

Hal serupa juga dapat dilihat dari penelitian yang dilakukan oleh Rika Okmalianti dengan judul “Pengaruh Permainan *Take Shape* Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia 4-5 Tahun.” Dari hasil penelitiannya, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun, dimana dapat diketahui ada perbedaan berupa peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri anak didik sebelum dan setelah pelaksanaan eksperimen dengan memberikan permainan *take shape*.

Dari beberapa temuan itu, menunjukkan bahwa kemampuan mengenal bentuk perlu di stimulasi pada anak sejak usia dini. Jika tidak, maka akan menghambat pemahaman anak mengenai benda-benda yang ia lihat. Sebagaimana menurut teori Piaget, manfaat mengenal bentuk pada anak usia dini ialah agar anak mampu dalam mengembangkan daya pemahannya berdasarkan apa yang ia lihat, dengar, dan apa yang ia rasakan. Anak juga dapat melatih daya ingatnya, bahkan melatihnya dalam menyelesaikan masalah. (Masganti Sit, 2017: 129) Hal inilah yang melatar belakangi penelitian ini. Untuk mengetahui sejauh mana keefektifan permainan acak geometri terhadap kemampuan mengenal bentuk pada anak usia dini, maka peneliti tertarik melakukan penelitian kuantitatif dengan judul **“Pengaruh Permainan Acak Geometri Terhadap Kemampuan**



## **Mengenal Bentuk Anak Usia 4-5 Tahun di RA. Nursyahida Desa Aras Kabu Kec. Beringin Kab. Deli Serdang.”**

### **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka identifikasi masalah pada penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. APE yang dapat menunjang kemampuan mengenal bentuk pada anak usia 4-5 tahun.
2. Guru menggunakan metode ceramah pada saat pembelajaran.
3. Konsentrasi anak saat menerima pelajaran.
4. Anak membedakan bentuk-bentuk geometri.
5. Anak menyebutkan nama-nama bentuk geometri dengan benar.

### **1.3. Batasan Masalah**

Berdasarkan Identifikasi masalah diatas, maka peneliti membatasi masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini, yaitu mengenai “Pengaruh Permainan Acak Geometri Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Anak Usia 4-5 Tahun di RA. Nursyahida Desa Aras Kabu.”

### **1.4. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah permainan acak geometri untuk anak usia 4-5 tahun di RA. Nursyahida Desa Aras Kabu Kec. Beringin Kab. Deli Serdang?
2. Apakah kemampuan kognitif mengenal bentuk pada anak usia 4-5 tahun di RA. Nursyahida Desa Aras Kabu Kec. Beringin Kab. Deli Serdang?
3. Apakah ada pengaruh signifikan permainan acak geometri terhadap kemampuan mengenal bentuk pada anak usia 4-5 tahun di RA. Nursyahida Desa Aras Kabu Kec. Beringin Kab. Deli Serdang?

### **1.5. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah di atas, untuk mengetahui bahwa :

1. Untuk mengetahui apakah permainan acak geometri untuk anak usia 4-5 tahun di RA. Nursyahida Desa Aras Kabu Kec. Beringin Kab. Deli Serdang
2. Untuk mengetahui apakah kemampuan kognitif mengenal bentuk pada anak usia 4-5 tahun di RA. Nursyahida Desa Aras Kabu Kec. Beringin Kab. Deli Serdang?
3. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh permainan acak geometri terhadap kemampuan mengenal bentuk pada anak usia 4-5 tahun di RA. Nursyahida Desa Aras Kabu Kabu Kec. Beringin Kab. Deli Serdang?

### **1.6. Manfaat Penelitian**

#### **1. Manfaat Teoritis**

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah hasil penelitian yang dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan keilmiah dengan memberikan data hasil penelitian ilmiah mengenai Pengaruh Permainan Acak Geometri Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Anak Usia 4-5 Tahun di RA. Nursyahida Desa Aras Kabu.

#### **2. Manfaat Praktis**

##### **a) Bagi guru**

Meningkatkan daya kreatifitas dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga dapat memotivasi serta menambah minat anak untuk mengikuti pembelajaran dan anak mampu mengenal bentuk dengan baik

b) Bagi anak

Mengembangkan kemampuan mengenal bentuk melalui permainan acak geometri yang menarik dan menyenangkan

c) Bagi sekolah

Memfasilitasi pembelajaran anak dengan alat permainan edukatif yang dapat dikreasikan tidak harus menggunakan media yang mahal, namun juga dapat dibuat sendiri melalui bahan yang tidak terpakai, dan lebih ekonomis.

d) Bagi peneliti lain

Dapat menjadi rujukan dalam mengembangkan kemampuan mengenal bentuk anak usia 4-5 tahun.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA MEDAN