**BAB 1**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Masalah pendidikan dan pembelajaran merupakan masalah yang cukup kompleks di mana banyak faktor yang ikut mempengaruhinya. Diantara faktor-faktor yang mempengaruhinya di antaranya adalah pendidik, materi pelajaran, media pembelajaran lingkungan. Pendidik merupakan komponen pembelajaran yang memegang perang penting dan utama, karena keberhasilan proses belajar mengajar sangat ditentukan oleh faktor pendidik.

Masitoh (2004:5.10) menyatakan bahwa” proses belajar mengajar adalah proses komunikasi pendidikan”. Kegiatan belajar mengajar di kelas merupakan suatu dunia komunikasi tersendiri di mana pendidik dan anak didiknya bertukar pikiran untuk mengembangkan ide dan pengertian. Pendidikan TK merupakan jembatan antara lingkungan keluarga dengan lingkungan masyarakat yang lebih luas yaitu sekolah dasar dan lingkungan lainnya.

Menurut Moeslichatoen (2004:9.4)” Melalui kegiatan bermain anak dapat mengembangkan kreativitasnya, yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan memanfaatkan imajinasi atau ekspresi diri, kegiatan-kegiatan pemecahan masalah, mencari cara baru dan sebagainya dan melalui permainan anak dapat mengembangkan kemampuan sosialnya seperti membina hubungan denga anak lain, bertingkah laku sesuai dengan tuntutan masyarakat, menyesuaikan diri dengan teman sebaya dapat memahami tingkah lakunya sendiri, kelompok dan memperoleh pengalaman yang menyenangkan. Melalui bermain anak dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup”.

Berbagai pembelajaran yang terdapat di taman kanak-kanak, diantaranya adalah permainan balok. Di dalam permainan balok dikenal juga permainan balok geometris, yaitu permainan balok yang mengarah pada penyusunan balok sehingga dapat menjadi sebuah bentuk atau model yang memiliki makna dan arti psikis anak. Bentuk balok goemetris adalah kubus, lingkaran, balok, pipa, prisma, segitiga, dan sebagainya.

Menurut Soemiarti P (2000:116) “Bermain membangun balok-balok akan menghasilkan beberapa pengalaman bagi anak. Melalui bermain balok, anak-anak mendapatkan kesempatan melatih kerja sama dan tangan serta koordinasi fisik. Selain itu anak akan belajar berbagai konsep matematika, melalui keseimbangan yang diperlukan dalam membangun gedung yang disusun. Melalui bermain,anak akan mengenalkan balok yang sama, atau yang dua kali lebih panjang dari balok lain dan berbagai ukuran lain”.

Bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi anak TK. dengan bermain anak dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan anak dalam dimensi yaitu motorik, kognitif, kreativitas, bahasa emosi sosial nilai dan sikap hidup. Bermain dapat membawa harapan dan antisifasi tentang dunia yang memberikan dan memungkinkan anak berkhayal. Seperti sesuatu atau seseorang jadi bermain merupakan cermin perkembangan anak. Hildayani (2004:4.3) menjelaskan bahwa “Bermain merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan karena itu akan lebih mudah bagi anak untuk menyerap berbagai informasi baru yang ia tanggapi dengan sikap yang positif dan tanpa paksaan”.

Ada lima karakteristik bermain anak manurut Widarmi D (2008:8.13) yaitu :

“1. Bermain merupakan sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai yang positif bagi anak, 2.Bermain berasal dari motivasi yang muncul dari dalam diri si anak, 3. Bermain sifatnya spontan dan sukarela, bukan merupakan kewajiban, 4. Bermain senantiasa melibatkan peran aktif anak, 5. Bermain memiliki hubungan sistematikyang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain”.

 Di dalam bermain balok dikenal juga permainan balok geometris, yaitu permainan balok yang mengarah pada penyusunan balok sehingga dapat menjadi sebuah bentuk atau model yang memiliki makna dan arti psikis anak. Bentuk balok geometris adalah kubus, lingkarang, balok, pipa, prisma, segi tiga, dan sebagainya. Di Taman Kanak-kanak Putri Ramahdani sendiri, bermain balok adalah merupakan suatu permainan yang cukup efektif. Yaitu dengan adanya perasaan senang dan gembira dengan balok-balok yang di bangunnya. Permainan balok cukup penting bagi anak untuk mengembangkan potensi-potensi yang terkait dengannya, seperti potensi kognitif, emosional, motorik, visual, dan sebagainya.

Berdasarkan obsevasi di Taman kanak-kanak Putri Ramahdani Kota Parepare, bahwa anak didik di TK Putri Ramahdani kemampuan mengenal geometris belum berkembang, adapun tanda-tandanya yaitu anak belum mampu dalam hal menyebutkan bentuk-bentuk geometris (lingkaran, segitiga segi, segi empat) serta anak belum mampu dalam hal mengelompokkan bentuk-bentuk geometris (lingkaran, segitiga segi, segi empat). Pada metode pengajaran yang dilakukan guru dalam kegiatan pembelajaran terkadang hanya menggunakan metode tanya jawab seperti pertanyaan tentang bentuk apa ini dengan memperlihatkan gambar. Disamping itu media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi sehingga hal ini membuat anak menjadi pasif, anak menjadi bosan sehingga munculnya sikap kurang perhatian yang berkaitan dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometris.

Oleh sebab itu diperlukan strategi dalam pembelajaran yang tepat agar dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometris anak.salah satu strategi yang dapat digunakan adalah melalui kegiatan bermain balok. Dimana kegiatan bermain balok menurut Nasriati (2012:10) mengemukakan bahwa :

“Bermain balok adalah berlatih, tereksploitasi, merekayasa, mengulang-ulang latihan apapun yang dapat dilakukan untuk mentrasformasikan secara imajinatif hal-hal yang sama dengan dunia orang dewasa melalui media balok”.

Bermain balok merupakan salah satu permainan aktif. Dimana dalam permainan ini adalah permainan yang dirancang khusus untuk bermain balok, diutamakan untuk anak usia 3 -6 tahun. Bermain balok membantu mengembangkan potensi kecerdasan logika matematika dan sains, juga dapat memecahkan masalahnya serta kestabilan perkembangan emosinya, balok terdiri dari berbagai bentuk. Ada yang segi tiga, segi empat, lingkarang, dengan berbagai warna yang menarik. Disamping itu banyak sekali manfaat yang dapat diperoleh anak melalui kegiatan bermain balok diantarannya menurut Yulia (2008:7.1) menjelaskan bahwa

“Bermain balok manfaatnya sangat besar sekali yaitu menigkatkan motorik kasar dan halus anak, mengenal konsep dasar matematika yang meliputi pengenalan konsep berat dan ringan, panjang pendek, besar kecil, tinggi rendah, kiri kanan, atas bawa serta mengelompokkan benda berdasarkan bentuk dan warna, merangsang kreativitas dan imajinasi anak, mengembangkan keterampilan bahasa anak di mana anak memberikan label pada benda yang di lihatnya serupa. Serta dapat melatih kepemimpinan ini setiap perencanaan dan kemampuan mengarahkan orang lain”.

Dengan demikian, melalui kegiatan bermain balok diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometris seperti mampu menyebutkan bentuk-bentuk geometris (lingkaran, segitiga, segi empat) serta mampu mengelompokkan bentuk-bentuk geometris (lingkaran, segitiga, segi empat).

 Berkaitan hal tersebut, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometris Melalui Kegiatan Bermain Balok Di Taman Kanak-Kanak Putri Ramadhani Kota Parepare.

1. **RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : “Bagaimanakah Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometris Anak Melalui Kegiatan Bermain Balok Di Taman Kanak-Kanak Putri Ramadhani Kota Parepare ”.

1. **TUJUAN PENELITIAN**

 Berdasarkan rumusan masalah tersebut yang telah dipaparkan diatas,maka yang menjadi tujuan penelitian ini yaitu : Untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometris anak melalui kegiatan bermain balok di Taman Kanak-kanak Putri Ramadhani Kota Parepare.

1. **MANFAAT PENELITIAN**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat, baik bersifat teoritis maupun bersifat praktis

1. Manfaat Teoretis
2. Bagi akademis/lembaga pendidikan, khususnya Taman Kanak-kanak, menjadi bahan informasi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya bidang alat bermain balok geometris dalam pembelajaran di Taman Kanak-kanak.
3. Bagi peneliti, menjadi bahan masukan dalam meneliti dan mengembangkan perubahan-perubahan berkaitan dengan alat peraga bermain balok dalam konsep geometris.
4. Manfaat Praktis
5. Pemerintah dan masyarakat agar dalam pengembangan pembelajaran di Taman Kanak-kanak Putri Ramadhani agar supaya lebih memahami tentang alat peraga seperti alat bermain balok dalam konsep geometris yang refresentatif dan memadai dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di Taman Kanak-kanak.
6. Bagi para pendidik, agar dalam pelaksanaan proses pembelajaran seyogyanya dapat menerapkan alat peraga khususnya permainan balok seoptimal mungkin sehigga dapat mencapai tujuan pembelajaran.