**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu upaya untuk meningkatkan sumber daya manusia, salah satu cara yang ditempuh meningkatkan kualitas pendidikan adalah penyelenggaraan pendidikan sejak anak usia dini atau biasa disebut dengan PAUD, Dengan pendidikan yang dimulai sejak dini akan menjadi suatu pondasi yang kokoh untuk menuju dewasanya.

Program pendidikan untuk anak merupakan salah satu komponen dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini, keberadaan program ini sangat penting sebab melalui program inilah semua rencana, pelaksanaan, pengembangan, penilaian dapat dikendalikan. Pendidikan anak usia dini memiliki peran yang sangat menentukan untuk pertumbuhan dan perkembangan mulai dan sedang berlangsung, seperti perkembangan fisiologis, bahasa, motorik dan kognitif. Perkembangan ini akan menjadi dasar bagi perkembangan anak selanjutnya. Oleh sebab itu perkembangan pada masa awal ini akan menjadi penentu bagi perkembangan selanjutnya.

Latif (2013) menjelaskan bahwa perkembangan dan pertumbuhan pada anak harus distimulasi dengan baik, agar tugas perkembangannya dapat berkembang secara optimal. Salah satu tugas perkembangan yang harus distimulasi adalah perkembangan kognitif dengan mengenalkan benda-benda yang ada di sekitar anak. Dalam pertumbuhannya, anak-anak tidak dapat dipisahkan dari benda-benda yang ada di sekitarnya. Sejak kecil mereka sudah mengenal benda-benda terdekatnya yang bentuk bendanya sama dengan bentuk geometri, misalnya koin, lemari, meja, buku, bola, atau benda lainnya yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari dan keperluan bermain. Dan untuk itu kemampuan kognitif anak mempunyai tahap-tahap yang harus diperhatikan, sesuai dengan perkembangan anak, dan tidak semua jenjang proses kemampuan berpikir kognitif dapat diukur.

Van Hiele (Tarigan, 2006) menyatakan bahwa perkembangan kognitif anak tidak terlepas dari pengenalan benda-benda yang ada disekitarnya, selanjutnya ada lima tahap belajar geometri pada anak, di antaranya adalah tahap pengenalan, tahap analisis, tahap pengurutan, tahap deduksi, dan tahap akurasi. Belajar mengenal bentuk-bentuk geometri membantu anak untuk memahami, menggambarkan, dan mendeskripsikan benda-benda yang ada di sekitarnya. Dalam mengenal bentuk geometri, secara tidak langsung anak dapat mengenal dan berpikir matematis logis. Berpikir matematis logis merupakan kemampuan berpikir secara rasional. Proses yang digunakan dalam kecerdasan matematis-logis ini antara lain klasifikasi (penggolongan), pengambilan kesimpulan dan perhitungan. Lestari (2011: 4) menjelaskan bahwa:

Pengenalan bentuk geometri pada anak usia dini adalah kemampuan anak mengenal, menunjuk, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda di sekitar berdasarkan bentuk geometri. Mengenalkan bentuk-bentuk geometri pada anak usia dini dimulai dari membangun konsep geometri yaitu dengan mengidentifikasi ciri-ciri bentuk geometri. Sebelum mengidentifikasi bentuk-bentuk geometri, dalam perkembangan kognitif anak menurut teori Bloom ada enam jenjang proses dalam berpikir, di antaranya adalah mengetahui, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan berkreasi. Tujuan yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini adalah pada jenjang kemampuan mengetahui, mengenal, dan menerapkan.

Triharso (2013) menjelaskan kemampuan dalam mengenal bentuk geometri pada anak selalu berkaitan dengan pembelajaran matematika. Matematika di PAUD adalah kegiatan belajar tentang konsep matematika melalui aktivitas bermain dalam kehidupan sehari-hari dan bersifat ilmiah. Bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain mempunyai kesamaan dan perbedaan. Keduanya sama-sama melakukan kegiatan bermain dan belajar, hanya penekanannya yang berbeda. Jika belajar sambil bermain lebih menekankan pada pelajarannya, maka bermain sambil belajar lebih menekankan pada aktivitas bermain dan jenis permainannya.

Dari hasil observasi yang dilaksanakan tanggal 16-17 Desember 2015 di TK Al- Khaerat kelompok A dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri masih rendah. Hal ini disebabkan oleh beberapa penyebab yaitu, penggunaan media pembelajaran yang digunakan kurang optimal,. akibatnya kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri belum terkuasai dengan baik. Anak-anak masih kebingungan saat menyebutkan macam-macam bentuk geometri yaitu bentuk segi empat, segitiga, dan lingkaran Penyajian metode pembelajaran yang digunakan kurang sesuai adalah ceramah, akibatnya kegiatan pengenalan bentuk-bentuk geometri dengan permainan tidak pernah dilakukan. Hal tersebut diperkuat oleh penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Desy Wahyu Rustiyanti dengan judul skripsi peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan dakon geometri pada anak kelompok a di tk arum puspita triharjo pandak bantul.

Kondisi seperti inilah yang membuat anak kurang antusias saat melakukan kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran pada tingkat TK sangat diperlukan saat mengajar, karena dunia anak merupakan dunia bermain, maka dari itu pembelajaran yang ada di TK seharusnya diarahkan dengan cara bermain sambil belajar yang dikemas dengan menarik. Dalam mengembangkan kemampuan mengenalkan bentuk geometri pada anak-anak dapat dilakukan dengan berbagai hal, salah satunya dengan menggunakan media bermain dakon geometri untuk mengenalkan berbagai macam bentuk geometri.

Salah satu permainan yang dapat menunjang perkembangan kognitif anak dalam hal ini pengenalan bentuk geometri yaitu permainan tradisional, permainan tradisional yang dimaksud adalah dakon geometri, dende dan hadang. Tetapi peneliti memilih dakon untuk permainan dalam penelitian, hal tersebut dikarenakan bahwa dakon lebih memuat banyak bentuk geometri pada papa dakon tersebut. dakon geometri (maqgalaceng) adalah salah satu permainan tradisional yang cara bermainnya dimainkan oleh dua orang. Permainan dakon geometri (maqgalaceng) sangat menyenangkan sehingga anak tidak merasa bosan, hal ini dikarenakan bahwa ketika anak memasukkan bbiji kedalam salah satu lubang di papan dakon maka anak terbut juga menyebutkan bentuknya. Dakon geometri (maqgalaceng) merupakan permainan tradisional yang dapat menstimulasi pengenalan bentuk geometri pada anak usia dini. Melalui kegiatan bermain dakon geometri anak dapat bermain sambil belajar mengenal bentuk-bentuk geometri yaitu segitiga, segi empat, dan lingkaran secara langsung yang dimulai pada jenjang mengetahui, memahami, dan menerapkan pada kegiatan sehari-hari.

Pengenalan bentuk geometri dengan bermain sangat baik, selain dapat meningkatkan kemampuan kognitifnya, anak dapat memahami lingkungannya. Selain itu anak mampu berpikir matematis logis dan dapat memahami konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari, seperti ketika anak melihat koin uang logam anak akan tahu kalau bentuknya lingkaran (bulat), buku bentuknya seperti segi empat, atap rumah bentuknya segitiga dan sebagainya. Dengan kemampuan berpikir matematis logis yang terasah dan terarah anak akan dapat berpikir secara logis dan rasional. Bermain sambil belajar melalui kegiatan bermain dakon geometri, secara tidak langsung anak akan mengenal bentuk segiempat, lingkaran, dan segitiga. Hal ini dapat dikatakan bermain sambil belajar karena anak dapat bermain mengklasifikasikan bentuk geometri yang sama.

Uraian di atas diperkuat oleh teori Vygotsky (Latif Dkk: 2013) menjelaskan bahwa bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognisi seorang anak. Vygotsky menjelaskan ketika anak bermain akan menemukan pengetahuan dalam dunia sosialnya, kemudian menjadi bagian dari perkembangan kognitifnya, sehingga bermain merupakan cara berpikir anak dan cara anak untuk memecahkan masalah dan menurut teori Sumintarsih (2008) permainan dakon (maqgalaceng) merupakan salah satu permainan tradisional yang dapat menstimulus perkembangan kognitif anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri.

Dari uraian di atas, maka peneliti mengambil judul Pengaruh Permainan Tradisional Dakon Geometri terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Kelompok A di TK Al-Khaerat Kabupaten Bone*.* Denganbermain dakon geometri dapat melatih kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri. Kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk geometri pada anak Kelompok A yang ada sekarang ini kurang terasah, ini terlihat saat anak mengamati bentuk rumah, bentuk roda motor dan bentuk buku. Oleh sebab itu peneliti menggunakan dakon geometri sebagai media pembelajaran yang bisadigunakan sambil bermain untuk mengasah kemampuan dalam mengenal bentuk-bentuk geometri.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian diatas, adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran kemampuan mengenal bentuk geometri anak kelompok A TK Al-Khaerat Kabupaten Bone sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa permainan tradisional dakon geometri?
2. Apakah ada pengaruh permainan tradisional dakon geometri terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri anak kelompok A TK Al-Khaerat Kabupaten Bone?
3. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusaan masalah, adapun tujuan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Menggambarkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak kelompok A TK Al-Khaerat Kabupaten Bone sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa permainan tradisional dakon geometri.
2. Mengetahui pengaruh permainan tradisional dakon geometri terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri anak kelompok A TK Al-Khaerat Kabupaten Bone.
3. **Manfaat Penelitian**

Berdasarkan hasil di atas maka dapat disimpulkan bahwamanfaat penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Dengan hasil penelitian ini diperoleh pengetahuan sebagai bahan informasi bagi akademisi khususnya tentang permainan tradisional dakon geometri terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri anak.

1. Manfaat praktis
2. Bagi Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini, dapat dijadikan sebagai masukan agar mendapat perhatian khusus mengenai kemampuan mengenal bentuk geometri.
3. Bagi guru dan orang tua, dapat digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan kemampuan mengenal bentuk geometri.