

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Program Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pendidikan nonformal yang bertujuan untuk mempersiapkan anak dalam memasuki pendidikan kejenjang berikutnya yaitu sekolah dasar. Pendidikan anak usia dini pada dasarnya mencakup upaya dan tindakan orang tua dan pendidik selama perkembangan dan pendidikan anak. Tindakan ini menciptakan lingkungan dan aura yang memungkinkan anak-anak mengeksplorasi serta anak-anak juga dapat memahami pengalaman belajar melalui eksplorasi, seperti mengamati, meniru, dan bereksperimen. Berdasarkan Permendikbud No. 146 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 PAUD menjelaskan bahwa aspek perkembangan pembelajaran anak usia dini mencakup nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosio- emosional.

Dalam Islam terdapat ayat Al-Quran yang menjelaskan pentingnya pendidikan anak usia dini, yaitu pada surah Al-Luqman ayat 13, yakni:

وَإِذْ قَالَ لُقْمَانُ لِابْنِهِ وَهُوَ يَعِظُهُ يَا بُنَيَّ لَا تُشْرِكْ بِاللَّهِ إِنَّ الشِّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيمٌ

“Artinya: (Ingatlah) ketika Luqman berkata kepada anaknya, saat dia menasihatinya “Wahai anakku, janganlah mempersekutukan Allah, sesungguhnya mempersekutukan Allah itu benar-benar kezaliman yang besar.”<sup>1</sup>

Ayat Al-Qur’an diatas menjelaskan bahwa pentingnya pendidikan akidah sejak dini, dimana ayat ini menunjukkan bahwa orangtua harus mengajarkan dasar-dasar keimanan kepada anak sejak kecil supaya mereka tumbuh dengan pemahaman agama yang kokoh. Selain itu ayat ini mengajarkan pentingnya mendidik anak dengan cara yang bijaksana dan penuh kasih sayang, sehingga pendidikan anak tidak mencakup aspek pengetahuan tetapi juga nilai-nilai moral yang akan membantuk karakter mereka.

---

<sup>1</sup> Kementerian Agama RI, Al-Qur’an dan terjemahannya, Jakarta 2019.

Pendidikan yang baik harus memperhatikan lingkungan atau berada di lingkungan yang nyaman dan aman. Sehingga proses pembelajaran berjalan dengan baik. Perkembangan manusia atau anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan di mana ia dididik sebagai upaya untuk meningkatkan kualitasnya di mana hasil tidak meninggalkan proses.<sup>2</sup> Dalam mengembangkan kemampuan anak secara menyeluruh dapat tercapai melalui pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan mendorong anak untuk selalu aktif dalam setiap kegiatan yang diberikan. Salah satunya seperti kecerdasan logika matematis yaitu kecerdasan dalam hal angka ataupun logika. Mengembangkan kecerdasan matematika dapat dilakukan seperti mempelajari terkait pembelajaran geometri yang diperkenalkan di taman kanak-kanak. Geometri ialah ilmu yang mempelajari bangun datar dan bangun ruang beserta salah satu cirinya. Pengenalan bentuk geometri pada anak usia dini dimulai dengan mengenalkan bangun datar menggunakan simbol benda-benda yang ada di sekitar. Mulai dari beberapa bangun datar yang biasa ditemui oleh anak. Kemudian secara bertahap ditambah dengan bangun datar lainnya. Hal ini dapat menolong anak-anak untuk beradaptasi dalam kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan bangun ruang.<sup>3</sup> Menurut Departemen Pendidikan Nasional dalam Lailatul Zurlita kemampuan kognitif pada anak-anak berusia 5-6 tahun yaitu salah satunya dapat menyebutkan 5 jenis bentuk yang berbeda, yaitu lingkaran, persegi, segitiga, persegi panjang, dan belah ketupat.<sup>4</sup>

Berdasarkan latar belakang diatas, pada saat peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru yang ada di TK Khodijah Metro barat, peneliti menemukan bahwa sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam mengenal bentuk-bentuk geometri. Bentuk geometri tersebut yaitu lingkaran, segitiga, persegi dan persegi panjang. Hal ini disebabkan karena minimnya media pembelajaran mengenai bentuk-bentuk geometri yang digunakan oleh

---

<sup>2</sup> Gariato, *Sistem Penjaminan Mutu Internal Di Perguruan Tinggi Teori, Praktek, dan Perspektif Islam* (Bandung: Alfabeta, 2024), hal. 10.

<sup>3</sup> Siti Komariyah, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Lompat Geometri Pada Anak Kelompok B TK Diponegoro 109 Pageraji*, *Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak*, vol.1, 2023, hal.7.

<sup>4</sup> Zurlita, Yuhasriati and Isra Wati, Sitti Muliya Rizka, Suhartati, *Pengembangan Media Roda Putar Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia Dini*, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2020, hal 21.

guru pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pada saat proses pembelajaran berlangsung guru-guru memperkenalkan bentuk geometri dengan menggunakan media lama seperti gambar, balok dan plastisin. Permasalahan yang menyangkut aktivitas pembelajaran pada anak dalam mengenalkan bentuk geometri yaitu anak menjadi tidak terlalu tertarik, anak menjadi cepat bosan dan tidak terlalu senang saat pembelajaran berlangsung. Pembelajaran menjadi sangat monoton dikarenakan media yang digunakan hanya menggunakan media lama dan itu tidak menarik perhatian anak-anak pada saat pembelajaran.

Kemampuan untuk mengenalkan bentuk geometri bagi anak-anak usia dini sebagai kemampuan dasar sangat penting, seperti memahami bentuk-bentuk geometri, mengkalsifikasikan bentuk, dapat membedakan ukuran, dapat berfikir secara rasional dan mampu mengetahui konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Sebagaimana yang telah dikatakan oleh Elan bahwa mengenal bentuk geometri sangat penting bagi anak sejak usia dini, tetapi pada kenyataannya banyak sekali anak-anak yang masih mengalami hambatan atau kesulitan dalam kemampuan mengenal geometri.<sup>5</sup> Keterlambatan pada anak untuk memahami atau mengenal bentuk-bentuk geometri akan menghambat anak-anak untuk membedakan bentuk benda-benda yang ada di sekitar mereka. Misalnya ketika orangtua meminta anak untuk mengambilkan barang dengan menyebutkan bentuk dari barang tersebut anak itu masih bingung, contohnya seperti bentuk persegi dan bulat.

Melihat permasalahan yang ada dan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri, peneliti tertarik menggunakan media pembelajaran yaitu melalui permainan *jump shape*. Permainan lompat bentuk merupakan salah media pembelajaran yang menyenangkan, menarik dan dapat mengembangkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak. Alat media ini merupakan *banner* yang telah didesain dengan berbagai bentuk-bentuk geometri datar dengan warna-warna yang menarik untuk anak,

---

<sup>5</sup> Aisyah Izza Hamida Akemad Wahyudi and Choirun Nisak Aulina, "Pengaruh Media Tangram Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia Dini," *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 02 (2021): 8–16.

lalu terdapat kaleng bekas yang berisikan bermacam-macam bentuk geometri untuk diambil anak secara acak yang kemudian jika anak mendapatkan bentuk geometri seperti bentuk segitiga maka anak akan melompat pada bentuk segitiga dan anak akan menyebutkan bentuk geometri yang telah didapatnya dengan suara yang lantang.

Stimulasi yang efektif dalam perkembangan anak dapat dipengaruhi oleh peran media. Media pembelajaran merupakan salah satu alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi saat berkomunikasi. Dengan adanya permasalahan tersebut, anak membutuhkan pengajaran untuk mengenalkan bentuk- bentuk geometri dengan media pembelajaran yang menarik. Menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan dan menarik untuk anak akan meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak, salah satunya yaitu melalui kegiatan bermain *jump shape*.

Dari uraian latar belakang yang telah disampaikan diatas, maka menjadi sebuah ketertarikan bagi peneliti untuk melakukan penelitian bekenaan dengan media *jump shape* sebagai penerapan untuk mengenalkan bentuk-bentuk geometri pada anak di TK Khodijah Mulyojati Metro Barat. Media baru yang digunakan akan menjadikan anak lebih bersemangat saat belajar dan mengasah rasa keingintahuan anak. Untuk itu peneliti mengangkat permasalahan tersebut pada judul proposal penelitian “Efektivitas Permainan *Jump shape* Untuk Mengenalkan Bentuk Geometri Pada Pembelajaran Kognitif Anak Usia Dini Di TK Khodijah Mulyojati Metro Barat.”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, dapat dirumuskan permasalahan yaitu “Bagaimanakah efektivitas penggunaan permainan *jump shape* untuk mengenalkan bentuk geometri pada pembelajaran kognitif anak usia dini kelas B di TK Khodijah Mulyojati Metro Barat?”

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan, maka dapat diketahui tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah terdapat efektivitas permainan *jump shape* dalam mengenalkan bentuk-bentuk geometri pada anak.

#### **D. Kegunaan Penelitian**

Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memiliki kegunaan dan manfaat sebagai berikut:

##### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian yang akan dilaksanakan ini diharapkan dapat bermanfaat dalam memberikan wawasan dan pengetahuan bagi peserta didik dalam mengenal bentuk-bentuk geometri melalui permainan *jump shape* ini.

##### 2. Manfaat praktis

###### a. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan oleh guru di TK Khodijah Mulyojati Metro Barat untuk memperbaiki dan meningkatkan kinerja dalam proses pembelajaran.

###### b. Bagi peserta didik

Melalui permainan *jump shape* ini diharapkan peserta didik dapat mengenal bentuk-bentuk geometri dengan baik dan dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dikelas.

###### c. Bagi peneliti

Diharapkan penelitian yang telah dilakukan ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan yang lebih luas tentang geometri anak usia dini dan media permainan *jump shape* untuk anak usia dini. Serta dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menambah keilmuan baru untuk Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

#### **E. Ruang Lingkup Penelitian**

Penelitian ini difokuskan untuk mengenalkan bentuk geometri pada anak kelas B di TK Khodijah Mulyojati Metro Barat dengan mengenal bentuk geometri bangun datar seperti persegi, persegi panjang, segitiga, dan lingkaran.