

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Landasan Teori

1. Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini

Pengertian tentang belajar banyak dikemukakan oleh ahli psikologi seperti Leflon. Leflon dalam Yuliani (2009 : 389) menyatakan bahwa *learning as a relatively permanent change in the organism that occurs as a result of experience, this change is often seen in overt or observed behavior, but not always*. Dari pengertian tersebut dapat dijelaskan bahwa belajar adalah terjadinya perubahan perilaku dalam diri organisme yang bersifat relatif permanen sebagai hasil dari pengalaman.

Pengertian tersebut didukung oleh Gage (1984), yang menyatakan bahwa belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. (Sri Rukmini, 1998: 156).

a. Prinsip Pembelajaran Anak Usia dini

Menurut Yuliani Nurani (2009 : 90) Terdapat prinsip belajar pada pendidikan anak usia dinin yaitu sebagai berikut:

1) Anak Sebagai Pembelajar Aktif

Pendidikan hendaknya mengarahkan anak untuk menjadi pembelajar yang aktif. Pendidikan yang dirancang secara kreatif akan menghasilkan pembelajar yang aktif. Anak-anak akan terbiasa belajar dan mempelajari berbagai aspek pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan melalui berbagai aktivitas mengamati, mencari, menemukan, mendiskusikan, menyimpulkan dan mengemukakan sendiri berbagai hal yang ditemukan pada lingkungan sekitar.

- 2) Anak Belajar melalui Sensori dan Panca Indera
 Anak memperoleh pengetahuan melalui sensorinya, anak dapat melihat melalui bayangan yang ditangkap oleh matanya, anak dapat mendengarkan bunyi melalui telinganya, anak dapat merasakan panas dan dingin lewat perabaanya, anak dapat membedakan bau melalui hidung dan anak dapat mengetahui aneka rasa melalui lidahnya.
- 3) Anak Membangun Pengetahuan Sendiri
 Menurut Pestalozzi dalam Soejono (1988 : 32), pendidikan pada hakekatnya usaha pertolongan (bantuan) pada anak agar anak mampu menolong dirinya sendiri. Pestalozzi berpendapat pengamatan seorang anak pada sesuatu akan menimbulkan pengertian, bahkan pengertian yang tanpa pengamatan merupakan sesuatu yang kosong.
- 4) Anak Berpikir melalui Benda Konkret
 Anak akan lebih mengingat pada suatu benda yang dapat dilihat, dipegang lebih m,embekas dan dapat diterima oleh otak dalam sensasi dan memory.
- 5) Anak Belajar dari Lingkungan
 Alam sebagai sarana pembelajaran. Hal ini didasarkan pada beberapa teori pembelajaran yang menjadikan alam sebagai sarana yang tak terbatas bagi anak untuk bereksplorasi dan berinteraksi dengan alam dalam membangun pengetahuannya.

b. Asas Pembelajaran Anak Usia Dini

Menurut Yuliani (2009 : 94), bahwa pembelajaran pada anak usia hendaknya memperhatikan sejumlah asas yang harus diperhatikan, agar dapat mengembangkan berbagai potensi kemanusiaan pada anak, diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Asas perbedaan individu
- 2) Asas kekonkretan
- 3) Asas apersepsi
- 4) Asas Motivasi
- 5) Asas Kemandirian

- 6) Asas Keterpaduan
- 7) Asas kerja sama
- 8) Asas belajar sepanjang hayat

c. Cara belajar Anak Usia Dini

Anak usia dini belajar melalui *active learning*, metode yang digunakan adalah memberikan pertanyaan pada anak dan membiarkan berpikir atau bertanya pada diri sendiri, sehingga hasil belajar yang didapat merupakan konstruksi anak tersebut. Karena pada dasarnya anak memiliki kemampuan untuk membangun dan mengkreasikan pengetahuan sendiri, sehingga sangat penting bagi anak untuk terlibat langsung dalam proses belajar. Cara anak memperoleh pengetahuan menurut Yuliani (2009 : 121) adalah sebagai berikut :

- 1) Melalui interaksi sosial
Anak mengetahui sesuai dari manusia lain ketika anak meneliti atau melihat sesuatu, anak tersebut akan tahu tentang objek jika diberitahu oleh pihak lain.
- 2) Melalui pengetahuan fisik
Mengetahui sifat fisik dari suatu benda. Pengetahuan ini diperoleh dengan menjelajah dunia yang bersifat fisik, melalui kegiatan tersebut anak belajar tentang sifat bulat, panjang, pendek, keras, lemah, dingin atau panas.
- 3) Melalui logika mathematical
Meliputi pengertian tentang angka, seri nklasifikasi, waktu, ruang dan konversi.

d. Pembelajaran Pada Anak Usia Dini

Kegiatan pembelajaran pada anak usia dini pada hakikatnya adalah pengembangan kurikulum secara konkret berupa seperangkat rencana yang berisi sejumlah pengalaman belajar melalui bermain yang diberikan pada

anak usia dini berdasarkan potensi dan tugas perkembangan yang harus dikuasainya dalam rangka pencapaian kompetensi yang harus dimiliki oleh anak (Sujiono , 2007 ; 206)

Unsur utama dalam pengembangan program pembelajaran bagi anak usia dini adalah bermain. Pendidikan awal dimasa kanak-kanak diyakini memiliki peran yang amat vital bagi pertumbuhan dan perkembangan pengetahuan selanjutnya. Albrecht dan Miller (2000 : 216 – 218) berpendapat bahwa dalam pengembangan program pembelajaran bagi anak usia dini seharusnya sarat dengan aktivitas bermain yang mengutamakan adanya kebebasan bagi anak untuk bereksplorasi dan berkreaitivitas, sedangkan oreang dewasa seharusnya lebih berperan sebagai fasilitator saat anak membutuhkan bantuan untuk memecahkan masalah.

e. Model Pembelajaran Anak usia Dini

Menurut Yuliana (2009 : 140) pembelajaran anak usia dini memiliki dua jenis model yaitu pembelajaran yang berpusat pada guru dan berpusat pada anak. Pembelajaran yang berpusat pada guru diprakasai oleh Povdov, Skinner dan para tokoh behavioris lainnya. Adapun pembelajaran yang berpusat pada anak di prakarsai oleh Piaget, Erikson dan Isaac.

Para ahli psikologi telah menemukan pola dan tahapan dalam perkembangan yang berasal dari pengendalian yang muncul dari dalam diri anak, seperti kognitif, sosio emosional, dan perkembangan fisik. Melalui pengetahuan ini dapat diciptakan lingkungan belajar yang berbasis

bermain untuk anak sehingga dapat mendukung perkembangan anak. Para pendidik anak usia dini memerlukan teori psikologis tentang perilaku anak untuk memahami dinamika kelas dan manusianya, dan mampu untuk memutuskan tindakan yang akan diambil oleh guru.

f. Makna Belajar Melalui Bermain Pada Anak usia Dini

Mengutip pernyataan Mayesty (1990 : 196 – 197) bagi seorang anak bermain adalah kegiatan yang mereka lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Anak usia dini tidak membedakan antara bermain, belajar dan bekerja. Anak-anak umumnya sangat menikmati permainan akan terus melakukannya di manapun mereka memiliki kesempatan, sehingga bermain adalah salah satu cara anak usia dini belajar. Karena melalui bermainlah anak belajar tentang apa yang ingin mereka ketahui dan pada akhirnya mampu mengenal semua peristiwa yang terjadi disekitarnya.

Piaget dalam Mayesty (1990 : 42) mengatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang, sedangkan Parten memandang kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi, diharapkan melalui bermain dapat memberi kesempatan anak berksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan.

Selanjutnya dijelaskan. terdapat dua ciri utama yaitu pertama semua aktivitas bermain representasional menciptakan situasi imajiner

yang memungkinkan anak untuk menghadapi keinginan-keinginan yang tidak dapat direalisasikan dalam kehidupan nyata, dan kedua bermain representasional memuat aturan-aturan berperilaku yang harus diikuti oleh anak untuk dapat menjalankan adegan bermain.

Semua anak senang bermain, setiap anak tentu saja sangat menikmati permainannya, tanpa terkecuali. Melalui bermain anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan dapat menjadi lebih dewasa.

2. Bentuk Geometri dalam Pembelajaran Anak Usia Dini

Salah satu cabang dari Matematika adalah Geometri. Geometri berasal dari bahasa Yunani yaitu *geo* yang artinya bumi dan *metro* yang artinya mengukur. Geometri adalah cabang Matematika yang pertama kali diperkenalkan oleh Thales (624-547 SM) yang berkenaan dengan relasi ruang. Dari pengalaman, atau intuisi, kita mencirikan ruang dengan kualitas fundamental tertentu, yang disebut aksioma dalam geometri. Aksioma demikian tidak berlaku terhadap pembuktian, tetapi dapat digunakan bersama dengan definisi matematika untuk titik, garis lurus, kurva, permukaan dan ruang untuk menggambarkan kesimpulan logis.

Menurut Novelisa Sondang bahwa Geometri menjadi salah satu ilmu Matematika yang diterapkan dalam dunia arsitektur; juga merupakan salah satu cabang ilmu yang berkaitan dengan bentuk, komposisi, dan proporsi.

Muhamad Fakhri Aulia menyebutkan bahwa geometri dalam pengertian dasar adalah sebuah cabang ilmu yang mempelajari pengukuran bumi dan proyeksinya dalam sebuah bidang dua dimensi.

Alders (1961) menyatakan bahwa Geometri adalah salah satu cabang Matematika yang mempelajari tentang titik, garis, bidang dan benda-benda ruang beserta sifat-sifatnya, ukuran-ukurannya, dan hubungannya antara yang satu dengan yang lain.

Main pembangunan atau bermain konstruktif juga dibahas dalam kerja Piaget (1962) dan Smilansky (1968). Piaget menjelaskan bahwa kesempatan main pembangunan membantu anak untuk mengembangkan keterampilannya yang akan mendukung keberhasilan sekolahnya dikemudian hari. Dr. Charles, H. Wolfgang, dalam bukunya yang berjudul *School for Young Children* (1992), menjelaskan suatu tahap yang berkesinambungan dari bahan yang paling cair atau messy, seperti air, ke yang paling terstruktur, seperti puzzle. Cat, krayon, spidol, play dough, air, dan pasir, dianggap sebagai bahan main pembangunan sifat cair atau bahan alam.

Main pembangunan seringkali dipahami sebagai kegiatan menyusun balok hingga menjadi sebuah bangunan. Sesungguhnya main pembangunan lebih dari sekedar menyusun balok. Kegiatan menyusun balok adalah bagian dari main pembangunan. Main pembangunan adalah kegiatan main yang menghadirkan gagasan atau ide yang bersifat abstrak menjadi sesuatu karya yang bersifat nyata/konkrit. Intinya dalam main pembangunan bukan hanya

karya yang diperhatikan tetapi yang lebih penting adalah membangun gagasan dan cara berfikir anak itu sendiri.

Balok unit, LegoTM, balok berongga, Bristle BlockTM, dan bahan lainnya dengan bentuk yang telah ditentukan sebelumnya, yang mengarahkan bagaimana anak meletakkan bahan-bahan tersebut bersama menjadi sebuah karya, dianggap sebagai bahan main pembangunan yang terstruktur. Anak dapat mengekspresikan dirinya dalam bahan-bahan ini. Mengembangkan dari main proses atau main sensorimotor yang kami lihat pada anak usia di bawah tiga tahun ke tahap main simbolik yang kami lihat pada anak usia tiga sampai enam tahun yang dapat terlibat dalam hubungan kerja sama dengan anak lain dan menciptakan karya nyata.

3. Bermain Balok

Balok adalah suatu bangun ruang yang dibatasi oleh 6 persegi panjang, di mana setiap sisi persegipanjang berimpit dengan tepat satu sisi persegipanjang yang lain dan persegipanjang yang sehadap adalah kongruen. Berbagai kotak dan balok yang akan diperkenalkan kepada anak bisa dalam berbagai bentuk, antara lain kotak, persegi panjang, kubus, segitiga sama kaki, balok panjang, kepingan bulat lubang di tengah, persegi panjang lubang enam.

Kegunaan balok adalah : a) memperkenalkan kepada anak berbagai bentuk kotak bangun yang bisa mereka lihat sehari-hari, b) mendorong anak membuat sesuatu dari bentuk kotak bangun sesuai dengan daya fantasi atau

imajinasi dan kreativitas mereka, c) mengembangkan daya pikir dan kreativitas anak.

Setelah memperkenalkan dan menyebutkan balok kepada anak kemudian anak-anak diuji satu persatu nama-nama balok bangun tersebut. Kemudian diberi contoh cara membuat kubah, rumah-rumahan, mobil-mobilan, dan sebagainya. Setelah anak memahami menggunakan balok maka berikutnya anak diberikan kesempatan untuk mendemonstrasikan atau mencoba membuat berbagai bentuk bangunan sesuai dengan fantasi dan imajinasi mereka.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa mengenal bentuk geometri melalui bermain balok sangat baik, akan tetapi tidak hanya peran guru yang dibutuhkan dalam mengenal bentuk pembangunan terstruktur peran orang tua juga sangat dibutuhkan oleh anak.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Marlia Andriyani Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul “Meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri datar melalui permainan tradisional Gotri Legendri pada Anak Kelas B TK Sunan Kalijogo” memperoleh hasil bahwa terdapat peningkatan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri datar melalui permainan tradisional Gotri Legendri. Diantaranya kegiatan yang dilakukan dalam kegiatan tersebut adalah sebagai berikut : proses pembelajaran diawali dengan guru mengajak anak keluar ruangan menuju halaman sekolah, guru menyuruh anak - anak untuk duduk

membentuk salah satu bentuk geometri yang telah ditentukan oleh guru, guru membagikan bentuk geometri pada anak dan menanyakan pada masing - masing anak bahwa bentuk geometri apa yang sedang di pegang oleh anak tersebut, kegiatan selanjutnya yaitu, anak mulai bermain dengan memutarakan bentuk geometri kedepan sebelah kanannya anak sambil menyanyikan lagu gotri legendri.

Dalam penelitian yang dilakukan Desie Andriantini dengan judul “ meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri pada anak usia dini melalui media gambar geometri (penelitian tindakan kelas pada kelompok A TK PGRI 3 Cimahi tahun pelajaran 2014 - 2015) Universitas Pendidikan Indonesia memperoleh hasil media gambar geometri dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk -bentuk geometri anak sehingga anak dapat menyebutkan, menunjukkan, mengelompokkan, dan menjiplak bentuk-bentuk geometri. Rekomendasi dari penelitian ini diharapkan media gambar geometri dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Tri Mujiningsih Mahasiswa Universitas Muhamadiyah Surakarta dengan judul “ Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk-Bentuk geometri Melalui Permainan Kotak Pos Pada Anak Kelompok B di TK AISYIYAH TROKETON III PEDAN Tahun Ajaran 2012 / 2013. Memperoleh hasil sebagai berikut : Hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran mengenal bentuk-bentuk geometri melalui kotak pos dapat dikatakan efektif dan berhasil dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri anak kelompok B di TK

Aisyiyah Troketon III. Kesimpulan dari penelitian ini adalah Permainan kotak pos dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri anak

C. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran dalam penelitian ini yaitu bermain balok dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini.

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan paparan di atas serta masalah yang ada hubungannya dengan judul “meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui kegiatan bermain balok di PAUD KB Nurul Huda Kecamatan Bungursari Kota Tasikmalaya”. Maka penulis memutuskan pertanyaan sebagai berikut : Apakah kemampuan mengenal bentuk geometri dapat meningkat melalui kegiatan bermain balok?”