

## BAB II KAJIAN TEORI

### A. Motorik Halus Anak Usia Dini

#### 1. Pengertian Motorik Halus

Perkembangan fisik berkaitan dengan motorik. Motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otot, otak, dan *srinal cord*.<sup>1</sup>

Motorik dibagi menjadi dua, yaitu motorik kasar dan motorik halus, motorik kasar adalah berkaitan dengan otot-otot besar, seperti berlari, menendang, naik turun tangga dan lain-lain. Motorik halus adalah kemampuan individu yang berhubungan dengan keterampilan fisik dan melibatkan otot kecil yang memerlukan koordinasi mata dan tangan. Saraf motorik halus dapat dilatih melalui pemberian rangsangan yang *continue* secara rutin.<sup>2</sup>

Menurut Sumantri menyatakan bahwa motorik halus adalah pengoorganisasian penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari-jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi dengan tangan, keterampilan yang mencakup pemanfaatan menggunakan alat-alat untuk mengerjakan suatu objek.

Menurut Sujiono menyatakan bahwa motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil.<sup>3</sup>

Oleh karena itu pada pembelajaran ini tidak membutuhkan banyak tenaga karena pembelajaran menempel itu pembelajaran yang sangat simpel bagi anak. Semakin baik gerakan motorik halus anak akan membuat anak berkreasi dengan baik seperti menggantung, menempel, menggambar. Motorik halus merupakan komponen yang mendukung bagi pengembangan lainnya, seperti perkembangan kognitif, sosial emosional anak. Perkembangan keterampilan motorik halus dapat ditunjukkan dalam kemampuan kognitif yaitu ditunjukkan dengan kemampuan mengenali,

---

<sup>1</sup> Hasnida, *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*, (Jakarta Timur: Luxima Metro Media, 2014), Hlm 63.

<sup>2</sup> Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Indeks, 2011), Hlm. 63.

<sup>3</sup> Dema Yulianto, Titis Awalita, *Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Montase*, RA AL-Hidayah, Jurnal PINUS Vol. 2. No. 2. Mei 2017

menghubungkan, teliti. Kurangnya kesempatan berpartisipasi dalam kegiatan motorik halus akan memperlambat pertumbuhan dan kecerdasan pada anak. Keterampilan motorik halus anak melibatkan gerakan tangan yang diatur dengan halus, dengan begitu anak tidak butuh banyak tenaga dalam melakukan kegiatan menempel bentuk-bentuk geometri.

Dari beberapa uraian diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik halus anak adalah perkembangan anak yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil seperti mata dan tangan. Dan memiliki kecepatan yang berbeda setiap individu. Perkembangan motorik halus anak akan berpengaruh pada kesiapan anak untuk menulis, menggambar. Setiap anak mempunyai pencapaian pada tingkat perkembangan apabila mendapatkan stimulus atau rangsangan dari orang tua, akan tetapi perkembangan setiap anak tidak bisa dipaksakan karena harus mengikuti tahap perkembangan anak.

Proses kreatif hanya dapat terjadi bila dihasilkan dengan permasalahan yang mengedepankan 5 jenis sikap kreatif, yaitu:<sup>4</sup>*Fluency* (kelancaran), untuk lebih spesifik kapasitas untuk mengkomunikasikan rencana komparatif untuk menangani masalah. (Kemampuan beradaptasi), secara spesifik kapasitas untuk menghasilkan berbagai macam pemikiran untuk mengatasi masalah di luar kelas standar. Daya cipta, khususnya kemampuan untuk memberikan jawaban yang menarik atau belum pernah terjadi sebelumnya. *Elaborasi* (keterperincian), untuk lebih spesifik kapasitas untuk mengungkap secara mendalam judul pemikiran, untuk mengubah pemikiran ke dunia nyata. (*Afektabilitas*), khususnya kemampuan untuk memahami dan menghasilkan isu-isu dalam suatu keadaan.

Salah satu kegiatan penting agar anak bisa berkreasi ialah berpikir kreatif, khususnya kemampuan melihat gambaran di otak. Kapasitas ini berfungsi untuk membawa kembali ingatan di masa lalu sebagai kemungkinan untuk terjadi di masa sekarang atau di kemudian hari. Dorothy dan Jerome Vokalis telah mengeksplorasi dan menyusun permainan inovatif anak-anak, dan menerima bahwa pikiran kreatif adalah dasar dalam kemajuan kemampuan ilmiah dan bahasa. Anak-anak akan meninjau pikiran dan kata-kata yang mereka temui karena mereka dapat menggabungkan pikiran dengan gambar kepada mereka. Dalam permainan pikiran kreatif,

---

<sup>4</sup>Yeni Rachmawati & Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), 13-15.

anak-anak dapat mendemonstrasikan suatu keadaan, misalnya membayangkan suatu keadaan yang belum pernah mereka alami. Sebagai, membayangkan menjadi guru, polisi, atau dokter. Dengan anak membayangkan seperti itu anak akan berfikir mana yang tepat untuk dia kreasiakan.

Selain itu, ada barang-barang sederhana yang dapat digunakan sebagai perangkat untuk anak-anak untuk membayangkan. Seperti halnya kuas, kuas dapat digunakan oleh anak-anak sesuai dengan kemampuannya yang sebenarnya, khususnya untuk membersihkan kotoran, kotoran dan selanjutnya digunakan untuk bermain *piggyback*, sepeda motor, dll. Sama halnya dengan hal-hal lain, pikiran kreatif akan membuat hal-hal yang tidak dapat dipahami menjadi tidak terbayangkan.

Orang beragama dan non- muslim bisa menjadi kreatif ialah pernyataan yang benar, tapi tidak lengkap. Syarat menjadi orang yang kreatif ialah individu yang memakai potensi jiwa (pikiran, hati, harapan) dengan optimis juga positif. Orang yang beragama atau non muslim, jika mereka mempunyai semangat yang kuat dalam melakukan sesuatu untuk diri mereka sendiri serta untuk masyarakat, dan penggunaan pikiran dan pikiran mereka membuka peluang untuk menjadi individu yang kreatif. Orang yang beragama (Islam) yang kreatif menggunakan akal. Individu mempunyai wadah kognitif spiritual yang lebih luas, individu bisa mempelajari berbagai pengetahuan, dapat memperoleh pengetahuan dengan cepat dan itu sangat besar. Menurut firman Allah pada surat Al-alaq ayat 1-5.<sup>5</sup>

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾  
 أَقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ﴿٣﴾ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ  
 مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٥﴾

Artinya: Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah, yang mengajar (manusia) dengan pena, Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.

<sup>5</sup>Departemen Agama RI, *Al-Quran Dan Terjemahannya*, Media Publishing: 2009, 234.

Dengan ini, kita akan dapat mengetahui ciri-ciri kreativitas yang memiliki dua kategori, yakni kognitif dan nonkognitif. Ciri kognitif seperti fleksibilitas, kelancaran. Sedang karakteristik nonkognitif seperti motivasi, sikap juga kepribadian kreatif. Kedua sifat ini sama pentingnya, dikarenakan kreativitas hanya bisa muncul kepada orang yang cerdas dan mempunyai keadaan psikologis yang sehat. Jika dilihat dari segi psikologis, pada dasarnya tiap manusia dilahirkan dengan potensi kreatif. Hal ini bisa kita lihat pada tingkah laku bayi ataupun anak-anak yang secara kodratnya suka bertanya, suka mencoba sesuatu, mencari hal-hal baru, mengerjakan segala sesuatu yang ada dalam jangkauannya, juga suka bekerja dengan daya imajinasi. Ada beberapa ciri kepribadian yang ditemukan di berbagai penelitian ialah:<sup>6</sup>

- a. Terbuka mengenai pengalaman baru.
- b. Kebebasan untuk mengungkapkan pendapat juga perasaan.
- c. Tertarik di kegiatan kreatif.
- d. Memiliki pendapat sendiri.
- e. Memiliki rasa ingin tahu atau kepo.
- f. Berani dengan resiko.
- g. Percaya diri.
- h. Mandiri.
- i. Bertanggung jawab.
- j. Mempunyai minat yang luas.
- k. Peka terhadap lingkungan.
- l. Bersikap spontan.
- m. Rajin.

Pada ciri ciri kreativitas, bisa dilihat terdapat beragam kepribadian individu yang kreatif. Orang kreatif mempunyai kepribadian positif juga negatif. Contohnya seperti: ciri-ciri perilaku seseorang yang kreatif cenderung tidak toleransi, sinis, dan terkadang memberontak terhadap orang lain. Disinilah sangat penting kehadiran seorang guru (pendidik) sebagai pedoman untuk membantu anak menyeimbangkan perkembangan kepribadiannya agar anak yang kreatif bisa berkembang sesuai dengan harapan, namun perkembangan sosial dan emosionalnya dengan guru yang kreatif juga kurang teratur, untuk mengatur emosinya.

---

<sup>6</sup>Yeni Rachmawati & Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), 15-17.

## 2. Fungsi Motorik Halus

Perkembangan motorik halus juga memiliki beberapa fungsi, diantaranya :<sup>7</sup>

- a. Anak dapat menghibur dirinya sendiri dan memperoleh perasaan senang.
- b. Anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolah.
- c. Anak dapat beranjak dari kondisi yang mulanya tidak bisa apa-apa sekarang ke kondisi yang bebas.

Tujuan dari motorik halus adalah untuk melatih keterampilan tangan, mata pikiran sebagai bekal untuk perkembangan selanjutnya. Karena tujuan dari perkembangan motorik halus anak adalah untuk meningkatkan kemampuan dalam mengembangkan motorik halus jari-jari tangan anak.

Menurut sumantri ada beberapa tujuan perkembangan motorik halus anaka usia dini antara lain:

- a. Mengembangkan motorik halus yang berhubungan dengan keterampilan gerakan tangan.
- b. Meningkatkan gerak jari seperti menulis, menempel, menggambar.
- c. Melatih kecepatan dalam gerakan tangan.
- d. Melatih ketelitian dalam gerakan tangan.<sup>8</sup>

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan perkembangan motorik halus anak usia dini dapat memfungsikan otot-otot kecil dalam gerakan tangan dan mata agar dapat berkembang dengan baik. Dengan itu anak usia dini bisa fokus dan teliti dalam menempel bentuk-bentuk geometri dari menggambar, menggantung, menjiplak.

## B. Faktor Pendukung dan Penghambat Motorik Halus Anak Usia Dini

Seorang anak yang dirangsang (dengan melihat, mendengar, juga bergerak) lebih cenderung menjadi cerdas dari pada sebaliknya. Kasih sayang orang tua, serta guru (pendidik) ialah bentuk stimulasi yang begitu penting. Dengan cinta, anak akan mampu mengintegrasikan adanya pengalaman emosional juga menghadapinya

---

<sup>7</sup> Dema Yulianto, Titis Awalia, *Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Montase*, RA AL-Hidayah, Jurnal PINUS Vol. 2. No. 2. Mei 2017

<sup>8</sup> Sumantri, *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Pembinaan Pendidikan Tenaga Pendidikan Dan Perguruan Tinggi, 2005), Hlm. 146

dengan baik. Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan motorik halus pada anak usia dini antara lain:

1. Faktor genetik (keturunan), contohnya otot kuat, syaraf baik, dan kecerdasan menyebabkan perkembangan motorik halus akan menjadi cepat.
2. Faktor kesehatan dan gizi akan mempercepat perkembangan anak usia dini.
3. Faktor kesulitan dalam waktu melahirkan contohnya pada saat melahirkan menggunakan alat bantu yang mengakibatkan bayi mengalami kerusakan pada otaknya dan akan memperlambat perkembangan motorik halus bayi.
4. Prematur.<sup>9</sup>

Ada satu ungkapan yang mengatakan “bila ingin melihat apa yang bisa dilakukan oleh anak, anda perlu berhenti memberi mereka berbagai hal”. Dan kita harus membiarkan anak melakukan sesuatu dengan sendirinya. Dengan anak bermain dengan sendirinya maka akan menumbuhkan sikap kreatif dari anak itu sendiri.

Hal ini artinya guru siap dan penuh perhatian untuk menerima apa saja pekerjaan yang diciptakan anak yang sudah diciptakan dan juga memberikan dukungan untuk anak. Dengan dukungan guru (pendidik), orang tua, psikologis anak akan merasa dihargai juga diterima hingga dapat berkarya serta mempunyai keberanian dalam menunjukkan keahliannya.<sup>10</sup>

1. Kondisi Lingkungan: Kondisi lingkungan di sekitar anak, begitu berpengaruh terhadap stimulasi kreativitas pada anak. Lingkungan sempit, pengap, anak-anak tidak akan bersemangat untuk melakukan apapun. Kreativitas itu sendiri mati dan tidak berkembang dalam lingkungan yang tidak mendukung.

Cherry dan Ayan mengatakan beberapa keadaan lingkungan yang perlu diciptakan guna menumbuhkan jiwa kreatif: <sup>11</sup>

- a. Pencahayaan: Cahaya adalah salah satu sumber energi kreatif yang paling kuat, dan bahkan sinar matahari langsung mempunyai hubungan biologis antara tubuh juga pikiran. Dengan cahaya, anak akan dapat berfikir dan berimajinasi dengan jernih.

---

<sup>9</sup> Dema Yulianto, Titis Awalia, *Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Montase*, RA AL-Hidayah, Jurnal PINUS Vol. 2. No. 2. Mei 2017.

<sup>10</sup>Yeni Rachmawati & Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), 27-28.

<sup>11</sup>Yeni Rachmawati & Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), 29.

- b. Sentuhan Warna: Warna mempunyai aspek tertentu disekitarnya, bisa membuat kita merasa energik, senang dan bersemangat untuk melakukan sesuatu. Ada beberapa langkah dasar untuk menggunakan warna guna menciptakan lingkungan yang kreatif. Pertama, warnai sebagian besar ruang kerja dalam memperoleh nuansa yang kita inginkan. Kedua, ubah warna sesuai suasana hati. Seperti di Taman Kanak-kanak, ruangnya berwarna-warni dengan warna dan gambar yang cerah.
- c. Seni dari Lingkungan: Istilah seni pada lingkungan seperti poster, hiasan dinding serta foto berbingkai, hingga hiasan kecil, patung, juga karya seni.
- d. Suara atau Musik: Musik serta suara mempunyai dua fungsi, yakni pertama, jenis musik tertentu bisa meningkatkan fungsi otak juga membantu mempercepat belajar serta daya ingat, yang kedua memengaruhi pengaturan dan kondisi hati. Musik dapat membawa kita keluar dari zona nyaman ke dalam pikiran dan perasaan baru, tepat ditempat yang kita butuhkan untuk menjadi kreatif.
- e. Aroma, Dengan adanya aroma wangi dan segar didalam ruangan anak dapat berfikir dan tidak akan tertidur saat belajar.
- f. Sentuhan, Sentuhan memiliki pengaruh besar pada suasana hati juga kreativitas, ialah: pertama menggunakan sentuhan dalam kenyamanan fisik, juga relaksasi, kedua menggunakan sentuhan guna menggapai keseimbangan, ketiga, menggunakan sentuhan juga gerakan dalam mencapai rangsangan. Misalnya, ketika seseorang anak sedang bermain balok, guru menyentuh kepada anak itu dengan cara mengusap kepalanya, dan menyemangatnya.
- g. Cita Rasa, terdapat 3 prinsip penting nutrisi yang perlu diingat, karbohidrat menyebabkan kantuk, serta menurunkan energi kreatif, protein meningkatkan kewaspadaan, sedangkan lemak mengumpulkan ketajaman mental, pola makan terbaik ialah mementingkan buah-buahan juga sayuran segar. Dengan makanan yang bergizi, anak akan biasa bersemangat dalam pembelajaran.

Beberapa hal yang bisa mendukung peranan seorang guru saat mengembangkan kreativitas murid antara lain:<sup>12</sup>

- 1. Percaya Diri, rasa percayaan diri pada diri siswa bisa dikembangkan melalui sikap menerima serta menghargai perilaku

---

<sup>12</sup>Yeni Rachmawati & Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), 30.

anak. Tiap anak akan berani menunjukkan hasil karyanya jika diapresiasi oleh lingkungan, terutama orang tua juga guru.

2. Berani Mencoba Hal, baru guna menumbuhkan kreativitas anak, mereka harus disuguhi berbagai aktivitas baru yang bervariasi. Aktivitas baru ini akan memperkaya ide juga pengetahuan anak mengenai sesuatu hal. Dengan aktivitas baru ini, anak akan terus mencoba dan mencoba.
3. Berikan Contoh membuat permainan menempel, menjiplak dengan baik.
4. Mengenali Keragaman Karakteristik Siswa, tiap anak ialah unik juga berbeda, setiap anak berbeda satu sama lain. Pemahaman serta kesadaran ini akan membantu pendidik untuk menerima keragaman dalam tingkah laku dalam pekerjaannya serta tidak memaksakan kehendaknya.
5. Memberi Kesempatan kepada murid dalam berekspresi serta bereksplorasi.

Peranan Orang Tua, Utami Munandar memaparkan beberapa sikap orang tua yang mendukung perkembangan kreativitas, yakni:<sup>13</sup>

1. Hargai pendapat anak serta dorong mereka dalam mengungkapkannya.
2. Membiarkan anak dalam memutuskan sendiri.
3. Mendorong anak untuk mengeksplorasi dan bertanya.
4. Yakinkan anak bahwasanya orang tua tertarik dengan apa yang ingin mereka coba laksanakan serta modal yang dihasilkan.
5. Dukung juga dorong aktivitas anak.
6. Kegembiraan bersama anak-anak.
7. Berikan pujian kepada anak dengan tulus.
8. Dorong kemandirian anak untuk bekerja.
9. Jalin hubungan kerjasama yang baik kepada anak.

Berikut faktor yang menghambat perkembangan motorik halus anak usia dini antara lain:

1. Kurangnya nutrisi atau gizi pada anak.
2. Kerusakan otak pada anak.
3. Kurangnya stimulasi dari orang tua.
4. Kidal.
5. Tuntutan yang terlalu tinggi.
6. Anak yang lahir dengan keadaan yang tidak normal (prematuur).

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik halus anak usia dini harus diperhatikan sejak masih didalam

---

<sup>13</sup>Yeni Rachmawati & Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), 33.



kandungan, agar motorik halus anak akan berkembang dengan baik sesuai standar tingkat pencapaian perkembangan anak. Karena dengan di kembangkan motorik halus maka anak usia dini pasti akan lebih bisa teliti dalam melakukan apapun.

### C. Pengertian Metode Pembelajaran Menempel Kepingan Bentuk-Bentuk Geometri

Metode ini berasal dari bahasa Yunani yaitu *metodos*. Kata tersebut terdiri dari dua suku kata, yaitu "*Metha*" yang berarti melalui atau melalui dan "*Hodos*" yang berarti jalan atau jalan. Strategi mengandung arti cara yang harus ditempuh untuk memperkenalkan bahan ajar untuk mencapai tujuan dari suatu contoh. Dengan demikian, menunjukkan teknik dapat dianggap sebagai instrumen dalam prosedur instruksi. Prosedur pertunjukan itu sendiri juga merupakan metodologi yang digunakan dalam menggapai suatu tujuan. Oleh karena itu, ruang lingkup strategi lebih luas dari pada metode atau teknik pengajaran.<sup>14</sup>

Salah satu teknik pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran remaja adalah strategi pembelajaran menghubungkan bentuk-bentuk matematika. Mematuhi Bentuk-Bentuk Matematika Seperti yang ditunjukkan oleh referensi Kata Bahasa Indonesia yang Akal Sehat "Lem disambungkan, sedangkan Melekat disambungkan ke; suatu metodologi yang disengaja". Merekatkan bentuk matematika yang disinggung di sini adalah merekatkan gambar bentuk matematika seperti segitiga, segi empat, bentuk persegi, lingkaran dan setengah lingkaran. Kemudian, rekatkan di atas kertas putih untuk membuat bentuk yang sesuai dengan keinginan, pikiran kreatif, dan kreativitas anak muda. Dengan aksi membuat bentuk dari bentuk matematis, anak-anak dapat mengomunikasikan pikiran kreatif mereka untuk membuat hal baru sebagai pikiran imajinatif.<sup>15</sup>

Geometri berasal dari bahasa Yunani yakni "*geo*" yang artinya bumi dan "*metro*" yang artinya ukuran, sehingga dengan sederhana geometri ialah ukuran bumi. Dalam Islam, permasalahan pengukuran dalam mengukur kebenaran. Hal ini sebagaimana yang dijelaskan pada Al-Qur'an surah Yasiin ayat 39 yang berbunyi: <sup>16</sup>

---

<sup>14</sup>Kamsinah, *Metode Dalam Proses Pembelajaran*, Keguruan Uin Alauddin Makasar, Lentera Pendidikan, Vol. 11 No. 1, Juni 2008

<sup>15</sup>Puput, Marmawi, Dian, *Peningkatan Perkembangan Kreativitas Melalui Menempel Bentuk Geometri Pada Anak Usia Dini*, Pontianak: Program Studi Pendidikan Guru PG PAUD FKIP UNTAN, 2009

<sup>16</sup>Departemen Agama RI, *Al-Quran Dan Terjemahannya*, Media Publishing: 2009, 285.

وَالْقَمَرَ قَدَّرْنَاهُ مَنَازِلَ حَتَّىٰ عَادَ كَالْعُرْجُونِ الْقَدِيمِ ﴿٢٧﴾

Artinya : Dan telah Kami tetapkan bagi bulan *manzilah-manzilah*, sehingga (setelah dia sampai ke *manzilah* yang terakhir) kembalilah dia sebagai bentuk tanda yang tua.

Hal ini seperti dijelaskan pada Al-Qur'an surah Yasin ayat 40 yang berbunyi:<sup>17</sup>

لَا الشَّمْسُ يَنْبَغِي هَآءَانَ تَدْرِكَ الْقَمَرَ وَلَا اللَّيْلُ سَابِقُ النَّهَارِ ﴿٤٠﴾

وَكُلٌّ فِي فَلَكٍ يَسْبَحُونَ ﴿٤١﴾

Artinya: Tidaklah mungkin bagi matahari mendapatkan bulan dan malampun tidak dapat mendahului siang. dan masing-masing beredar pada garis edarnya.

Pada ayat diatas, dapat dijelaskan bahwasanya bulan pada mulanya kecil berbentuk bulan sabit, setelah menempati seluruh siklus menjadi bulan purnama, dan selanjutnya siklus terakhir tampak seperti bulu-bulu kering yang melengkung.

Geometri ialah membangun konsep dimulai dengan mengidentifikasi bentuk serta mempelajari bangunan serta memisahkan gambar segi empat, lingkaran, segitiga. Perkembangan geometri anak usia dini kemungkinan berkenaan dengan konsep bentuk serta ukuran. Aktivitas yang dilaksanakan yakni:<sup>18</sup>

1. Ukur objek secara sederhana.
2. Paka bahasa ukuran seperti besar, kecil, panjang pendek, tinggi, rendah.
3. Buat bentuk geometri (segitiga, persegi panjang, lingkaran) dan lain-lain.
4. Pilih objek berdasarkan warna, bentuk dan ukuran.
5. Mencocokkan objek berdasarkan warna, bentuk dan ukurannya.
6. Membandingkan objek dengan ukuran besar-kecil, panjang-lebar, tinggi-rendah,
7. Ukur benda secara sederhana,

<sup>17</sup>Departemen Agama RI, *Al-Quran Dan Terjemahannya*, Media Publishing: 2009, 234.

<sup>18</sup>Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), 53.

8. Pahami juga gunakan bahasa ukuran, seperti besar-kecil, tinggi rendah, panjang pendek.
9. Sebutkan benda-benda yang ada dikelas sesuai dengan bentuk geometri
10. Menirukan bentuk-bentuk geometri.
11. Menyebutkan, mengarahkan, dan mengelompokkan lingkaran, segitiga, dan persegi panjang.
12. Menyusun menara dari delapan kubus.
13. Mengenal ukuran panjang, berat.
14. Menirukan pola dengan empat kubus.

Pada kurikulum pendidikan anak usia dini ini geometri merupakan bagian dari klasifikasi perkembangan kognitif anak. Hal ini untuk memudahkan pendidik juga orang dewasa lain untuk merangsang kemampuan kognitif anak, hingga dapat mencapai potensi masing-masing anak. Pengenalan bentuk geometri anak usia dini ialah kemampuan anak untuk mengenal, menunjuk, menyebutkan dan mengumpulkan benda disekitarnya berdasarkan bentuk geometri. Kemampuan yang perlu dikembangkan ialah:<sup>19</sup>

1. Pilih objek berdasarkan warna, bentuk dan ukuran.
2. Mencocokkan objek berdasarkan warna, bentuk, serta ukurannya.
3. Bandingkan objek berdasarkan ukurannya besar-kecil, tinggi-rendah, panjang pendek, dan sebagainya.
4. Mengukur benda dengan sederhana
5. Memahami cara memakai bahasa ukuran, seperti besar-kecil, tinggi rendah, panjang pendek, juga lainnya.
6. Buat bentuk dari kepingan geometri.
7. Sebutkan benda-benda di kelas berdasar dalam bentuk geometri.
8. Mencontohkan bentuk-bentuk geometri.
9. Menyebutkan, menampilkan, juga mengelompokkan lingkaran, segitiga dan segi empat.
10. Menyusun menara dari delapan kubus untuk Mengenalkan ukuran panjang, berat dan isi.
11. Meniru pola dengan empat kubus.

#### **D. Tujuan Mempelajari Bentuk Geometri untuk Anak Usia Dini.**

Menurut khasanah pada tahap taman kanak-kanak ini, anak-anak bisa mempelajari beberapa pengetahuan dasar tentang bentuk

---

<sup>19</sup>John A. Van De Walle, *Matematika Sekolah Dasar Dan Menengah*, (Jakarta: PT. Gelora Akasara Pratama, 2016), 70-74.

yang disebut dasar-dasar bentuk geometri dengan bertujuan untuk mengajarkan anak-anak ialah:

1. Membantu anak menjadi lebih peka untuk mempelajari pola-pola deskriminasi juga kesamaan (selanjutnya termasuk pada klasifikasi) di lingkungan serta mampu membedakan satu sama lain.
2. Anak-anak bisa belajar dari beberapa bentuk geometri dasar yang dapat mereka tampilkan berdasar apa yang ada di lingkungan mereka (seperti, saya meletakkan buku diatas meja persegi panjang). Susanto mengatakan bahwa perkembangan geometri yang harus dikembangkan pada masa kanak-kanak meliputi:<sup>20</sup>
  - a. Pilih objek berdasar warna, bentuk, dan ukurannya.
  - b. Mencocokkan objek berdasarkan warna, bentuk dan ukurannya.
  - c. Bandingkan objek berdasarkan ukuran: besar, kecil, panjang, lebar, tinggi, dan rendahnya.
  - d. Mengukur benda dengan sederhana.
  - e. Memahami juga memakai bahasa ukuran seperti besar-kecil.
  - f. Menyebutkan benda-benda yang ada disekitarnya sesuai bentuk geometri.
  - g. Menciptakan bentuk pada kepingan geometri.
  - h. Mencontohkan bentuk-bentuk geometri.

## E. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini sebenarnya ialah pengembangan pada penelitian serupa yang pernah dilaksanakan. Berikut penelitian terdahulu pada penelitian ini meliputi:

1. Skripsi yang ditulis oleh Riza Kustiani mahasiswa Program Studi Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Walisongo (2019) yang berjudul “Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Bermain Dan Berkarya Dari Bentuk Geometri Kelompok B DI RA NURUSSIBYAN Randu Garut Tugu Semarang” hasil penelitian menunjukkan bahwasanya kreativitas anak meningkat setelah diterapkannya aktivitas permainan dan berkarya dari bentuk geometri. Dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif penelitian kelas dipilih untuk meningkatkan kreativitas anak-anak kelompok B yang aktivitasnya meliputi bermain serta pembuatan bentuk-bentuk geometri. Metode pengumpulan data dilaksanakan ialah observasi, wawancara serta dokumentasi.

---

<sup>20</sup>Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media, 2011), 36.

Relevansi penelitian Riza Kustiani dengan penelitian saya adalah meningkatkan kreativitas anak dengan permainan dan menciptakan karya dari bentuk-bentuk geometri, sedangkan yang membedakan dengan penelitian saya adalah “Implementasi Metode Pembelajaran *Menempel Kepingan Bentuk-Bentuk Geometri* Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Di RA Islamiyyah Sumberarum Jaken Pati Tahun Ajaran 2020/2021.”<sup>21</sup>

2. Skripsi yang ditulis oleh Deva Mayangsari Mahasiswa Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Sumatera Utara (2018) yang berjudul “Upaya Meningkatkan Penguasaan Konsep Bentuk Geometri Dengan Metode Pembelajaran Demonstrasi DI RA AL-KAMAL Kec. Percut Sei Tuan Lau Dendang” yang hasilnya untuk Mengetahui penguasaan konsep bentuk geometri pada anak di RA AL-KAMAL Kec. Percut Sei Tuan Lau Dendang Tahun Ajaran 2017/2018 sebelum memakai metode pembelajaran demonstrasi. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan melalui 2 siklus yang terdapat aktivitas perencanaan, pelaksanaan, pengamatan serta refleksi.
3. Skripsi yang ditulis oleh Asdiana Ulfa Mahasiswa Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh yang berjudul “Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Berbagai Kegiatan” yang hasilnya untuk mengetahui perkembangan motorik halus dalam berbagai kegiatan dari kreativitas, sosem, kognitif.

Relevansi antara penelitian Deva Mayangsari dengan penelitian saya adalah konsep bentuk geometri, sedangkan perbedaan penelitian saya adalah “Metode Pembelajarannya *Menempel Kepingan Bentuk-Bentuk Geometri* Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini”.<sup>22</sup>

4. Skripsi yang ditulis oleh Siti Khoirun Nisya Mahasiswa Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Surakarta (2012) yang berjudul “Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Kepingan Geometri Pada Anak Kelompok B di TK ABA JEMAWAN IV Jatnom” yang bertujuan dalam meningkatkan kreativitas siswa di TK ABA Jemawan IV, melalui kepingan bentuk-bentuk geometri,

---

<sup>21</sup>Riza kustiani, *Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Bermain Dan Berkarya Dari Bentuk Geometri Kelompok B Di RA Nurusbayan Randu Garut Tugu Semarang*, (skripsi, UIN Walisongo, 2019), 6.

<sup>22</sup>Deva mayangsari, *Upaya Meningkatkan Penguasaan Konsep Bentuk Geometri Dengan Metode Pembelajaran Demonstrasi DI RA AL-KAMAL Kec. Percut Sei Tuan Lau Dendang*, (Skripsi, UIN Sumatra utara medan, 2019), 1.

disebabkan kreativitas siswa ABA masih rendah, penyebabnya dari media pembelajar yang tidak menarik. Penelitian ini ialah penelitian tindakan kelas dengan jumlah anak 15 orang. Data berasal dari observasi yang dilakukan dengan menggunakan *instrument check list* dan data yang tidak bisa direkam dengan menggunakan lembar observasi, dicatat di catatan lapangan.

Relevansi dalam penelitian Siti Khoirun Nisya dengan penelitian saya adalah permainan kepingan geometri, sementara perbedaannya pada penelitian saya adalah “Implementasi Metode Pembelajaran *Menempel Kepingan Bentuk-Bentuk Geometri* Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini”.<sup>23</sup>

Dari kesimpulan penelitian diatas adanya keterkaitan pembahasan yaitu tentang upaya dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini di lembaga sekolah. Setiap lembaga sekolah pastinya memiliki metode pembelajaran yang berbeda-beda. Pada penelitian ini upaya untuk meningkatkan suatu kreativitas anak usia dini dengan penggunaan berbagai metode pembelajaran seperti metode *Demonstrasi* dan *Metode Menempel Kepingan Bentuk-Bentuk Geometri*.

## F. Kerangka Berfikir

Pada judul penelitian ini sudah mengatakan bahwa yang diharapkan dari penelitian ini adalah dalam terjadi dalam kehidupan sehari-hari guru harus bisa membimbing dan memberikan semangat, kasih sayang kepada peserta didik dalam melakukan suatu kreativitas yang tumbuh dalam diri anak. dapat menambah dan meningkatkan wawasan pengetahuan yang lebih luas mengenai metode pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif di RA Islamiyyah Sumberarum Jaken Pati Tahun Ajaran 2020/2021.

Metode pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif begitu dibutuhkan pada lembaga pendidikan, karena metode pengajaran dapat menjadi alat ataupun bagian pada strategi pengajaran. Strategi pengajaran itu sendiri pun merupakan pendekatan yang dipergunakan dalam mencapai suatu tujuan. Dengan adanya metode pembelajaran maka terbentuknya suatu lembaga pendidikan yang sempurna.

---

<sup>23</sup>Siti khoirun nisya, *Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Kepingan Geometri Pada Anak Kelompok B di TK ABA JEMAWAN IV Jatinom*, (Skripsi, Universitas muhammadiyah Surakarta, 2012), 3.

Gambar 2.1  
Kerangka Berfikir

