

BAB II

KAJIAN TEORITIK

A. Acuan Teori Area dan Fokus Penelitian

1. Hakikat Pemahaman

Pemahaman didefinisikan proses berpikir dan belajar. Dikatakan demikian karena untuk menuju ke arah pemahaman perlu diikuti dengan belajar dan berpikir. Pemahaman merupakan proses, perbuatan dan cara memahami. Dalam Taksonomi Bloom, pemahaman adalah kesanggupan memahami setingkat lebih tinggi dari pengetahuan.¹ Bukan berarti bahwa pengetahuan tidak dipertanyakan, sebab untuk dapat memahami perlu terlebih dahulu mengetahui dan mengenal. *“Knowledge is the 1) cognition or recognition (know-what), 2) capacity to act (know-how), and 3) understanding (know-why) that resides or is contained within the mind or in the brain. The purpose of the knowledge is to better our lives.”*²

Dari kutipan di atas dapat diartikan bahwa pengetahuan mencakup tiga unsur, yaitu kognitif dan pengakuan (mengetahui apa),

¹ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: remaja Rosdakarya, 2008) h. 93

² Anthony Liew, *Jurnal: Understanding, Data, Information, Knowledge And Their Inter Relationship*, Walden University (Journal Of Knowledge Management Practice, Vol. 8, No. 2, 2007) p.145

tindakan (mengetahui bagaimana), dan memahami (mengetahui mengapa) yang terletak atau berada di dalam pikiran. Tujuan dari pengetahuan adalah untuk kehidupan yang lebih baik. Untuk dapat memahami sesuatu, maka seseorang harus memiliki pengetahuan tentang sesuatu tersebut. Seperti kutipan di atas yang menyatakan bahwa pemahaman adalah mengetahui tentang suatu hal secara lebih mendalam.

Pemahaman dalam pembelajaran adalah tingkat kemampuan yang mengharapkan anak mampu memahami arti atau konsep, situasi serta fakta yang diketahuinya. Dalam hal ini seseorang tidak hanya hafal secara verbalitas, tetapi memahami konsep dari masalah atau fakta yang ditanyakan, maka operasionalnya dapat membedakan, mengubah, mempersiapkan, menyajikan, mengatur, menginterpretasikan, menjelaskan, mendemonstrasikan, memberi contoh, memperkirakan, menentukan, dan mengambil keputusan.

Ranah kognitif menunjukkan adanya tingkatan-tingkatan kemampuan yang dicapai dari yang terendah sampai yang tertinggi. Dapat dikatakan bahwa pemahaman itu tingkatannya lebih tinggi dari sekedar pengetahuan.

Pengertian pemahaman menurut Anas Sudjiono, adalah kemampuan seseorang untuk mengerti sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Dengan kata lain, memahami adalah mengetahui

tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai sudut pandang. Pemahaman merupakan jenjang kemampuan berpikir yang setingkat lebih tinggi dari ingatan dan hafalan.³

Sedangkan menurut Yusuf Anas, yang dimaksud dengan pemahaman adalah kemampuan untuk menggunakan pengetahuan yang sudah diingat kurang lebih sama yang sudah diajarkan dan sesuai dengan maksud penggunaannya.

Dari berbagai pendapat di atas, indikator pemahaman pada dasarnya sama, yaitu memahami sesuatu berarti seseorang dapat mempertahankan, membedakan, menduga, menerangkan, menafsirkan, memerkirakan, menentukan, memperluas, menyimpulkan, menganalisis, memberi contoh, dan mengklasifikasi.

Indikator pemahaman menunjukkan bahwa pemahaman mengandung makna lebih luas atau lebih dalam dari pengetahuan. Dengan pengetahuan, seseorang belum tentu memahami sesuatu yang dimaksud secara mendalam, hanya bisa mengetahui tanpa bisa menangkap makna dan arti dari sesuatu yang dipelajari. Sedangkan dengan pemahaman, seseorang tidak hanya bisa menghafal sesuatu yang dipelajari, tetapi juga mempunyai kemampuan untuk menangkap makna dan mampu memahami konsep dari pelajaran tersebut.

³ Anas Sudijono, Pengantar Evaluasi Pendidikan, (Jakarta: Raja Grafindo Pendidikan, 1996) h. 76

2. Hakikat Konsep Matematika

Matematika merupakan ilmu yang penting dalam kehidupan. Matematika menurut *A.Johnson* dan *Rising* adalah pola berfikir, pola mengorganisasikan, pembuktian yang logik.⁴ Matematika itu adalah bahasa yang menggunakan istilah yang didefinisikan dengan cermat, jelas, dan akurat. Manusia belajar matematika sejak dini agar dapat memecahkan berbagai macam masalah dikehidupan sehari-hari dan membiasakan untuk berpikir secara akurat. Sama halnya dengan *Johnson and Rising, James* mengatakan bahwa matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan satu dan yang lainnya dengan jumlah yang banyak yang terbagi dalam tiga bidang yaitu aljabar, analisis, dan geometri.⁵ Dalam teorinya James lebih menspesifikasikan apa itu matematika dan ilmu-ilmu yang ada di dalamnya. Matematika tumbuh dan berkembang karena proses berpikir, oleh karena itu logika adalah dasar dari terbentuknya matematika.

Dari pendapat beberapa tokoh di atas dapat disimpulkan bahwa matematika adalah pola berfikir, pola mengorganisasikan dan pembuaktian yang logik mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan lainnya untuk

⁴ Eman Suherman. 2003. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. h.19

⁵ Pustakasekolah.com.diunggah tanggal 5Juni2015. h.87

membantu manusia dalam mengatasi permasalahannya baik dalam bidang sosial, ekonomi, maupun alam.

3. Hakikat Konsep Geometri

Anak usia TK adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan geometri, karena usia TK sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan. Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulasi/ rangsangan/ motivasi yang sesuai dengan tugas perkembangannya. Geometri adalah membangun konsep dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk dan menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar seperti segi empat, lingkaran, segitiga pernyataan tersebut didukung Clements dkk.⁶ Belajar konsep-konsep maupun belajar bahasa untuk mengungkapkan letak seperti di bawah, di atas, kiri, dan kanan merupakan dasar awal memahami geometri. Geometri adalah pemahaman konsep berbagai bentuk geometri bangun datar dan bangun ruang. Mengenal nama dan ciri-ciri berbagai bentuk geometri itu serta mencari bentuk-bentuk yang sama dengan masing-masing bentuk tersebut dalam dunia nyata.

Pemahaman yang dimaksud di sini adalah anak dapat mengerti dengan benar. Suharsmi menyatakan bahwa pemahaman

⁶ Carol Sefeldt dan Barbara A. Wasik.2008. Pendidikan Anak Usia Dini: Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat dan Lima Tahun Masuk Sekolah.Edisi 2. h.398

adalah cara bagaimana seseorang mempertahankan, membedakan, menduga, memperluas, dan menyimpulkan.⁷ Dengan adanya pemahaman, anak diharapkan untuk dapat membuktikan bahwa mereka mengerti hubungan yang sederhana diantara fakta-fakta atau konsep.

Pembuktian dari pemahaman anak dapat dilakukan dengan melakukan pembelajaran secara kongkrit. Pembelajaran dengan menggunakan benda-benda yang konkret akan lebih cepat dipahami oleh anak, mulai dari mengenal perbedaan bentuk, ciri-ciri dan sifat dari suatu benda. *During the preprimary years children should be able to reach the first expectation for geometry (NCTM,2000): recognize, name, build, draw, compare, and sort two- and three-dimensional shapes.*⁸ Maksud dari kalimat tersebut adalah usia prasekolah seharusnya sudah memiliki pengalaman dalam mengenal bentuk-bentuk geometri seperti nama, bentuk, menggambar membandingkan, dan mengurutkan bentuk-bentuk geometri. Beberapa hal tersebut adalah dasar dimana anak-anak belajar untuk mengenal konsep geometri.

Geometri untuk anak usia dini lebih dari sekedar mengenal nama-nama bentuk geometri saja, geometri adalah tentang mengenal

⁷ Hamzah B. Uno.2009. Model Pembelajaran. h.138

⁸ Rosalind charlesworth. 2005.fifth edition.Experiences in math. p.109

ciri-ciri dari bentuk geometri tersebut dan mengaplikasikannya di dalam kehidupan sehari-hari. Program Matematika untuk anak prasekolah, seperti yang ditunjukkan dalam Kurikulum dan Evaluasi Standar untuk Sekolah Matematika (NCTM 1989).⁹

- 1) Geometri berhubungan dengan dunia anak-anak dan kepentingan intrinsik
- 2) Geometri meningkatkan kemampuan spasial, atau "rasa spasial"
- 3) Geometri adalah kendaraan untuk mengembangkan konsep-konsep matematika lainnya
- 4) Geometri merupakan sumber yang kaya untuk masalah matematika dan nilai dalam meningkatkan keseluruhan kemampuan pemecahan masalah

*Geometry, the study of shapes in space and spatial relationships, offers children one of the best opportunities to relate mathematics to the real world (Freudenthal, 1973).*¹⁰ Geometri, adalah konsep mengenai bentuk dalam ruang dan hubungan spasial, konsep ini akan menawarkan anak salah satu peluang terbaik untuk berhubungan matematika dengan dunia nyata (*Freudenthal, 1973*). Pengalaman pertama anak-anak dalam mencoba untuk memahami dunia di sekitar mereka adalah melalui spasial dan geometris karena

⁹ Scott Foresmen & Adison Wesley. Teacher's Edition. p. 203

¹⁰ Scott Foresmen & Adison Wesley. *op.cit.* p.203

mereka dapat memperhatikan perbedaan satu objek dari yang lain dan menentukan seberapa dekat atau jauh objek tersebut.

Dalam studi tentang kemampuan matematika siswa, *Krutetskii* mengidentifikasi dua jenis orang: Mereka yang mendekati masalah dengan analitis dan mereka yang mendekati masalah dengan geometris. Pendekatan analitis melibatkan jenis berurutan, logis, simbolik, dan verbal pemikiran. Pendekatan geometris yang lebih intuitif, spasial, nonverbal, dan holistik.

The Dutch mathematician Hans Freudenthal stated that geometry and spatial thinking are important because "Geometry is grasping space. And since it is about the education of children, it is grasping that space in which the child lives, breathes, and moves. The space that the child must learn to know, explore, and conquer, in order to live, breath and move better in it. Are we so accustomed to this space that we cannot imagine how important it is for us and for those we are educating?" (Freudenthal, 1973, p. 403).¹¹

Dari kutipan diatas seorang pengamat matematika *Hans Freudenthal* menyatakan bahwa geometri dan pemikiran spasial sangat penting karena geometri adalah tentang mengamati suatu ruang. Dan hal ini sangat penting dalam pendidikan untuk anak usia dini. Pembelajaran tentang ruang adalah pembelajaran yang wajib diketahui, dieksplorasi, dan dipelajari. Pembelajaran tentang ruang juga sangat penting dalam kehidupan manusia.

¹¹Christoper T.Cross, Taniesha A. Woods, dkk.2009.*Mathematics Learning in Early Childhood: Paths Toward Excellence and Equity*.p.165

Dalam mempelajari konsep geometri, ada dua tujuan' umum dan khusus. Tujuan pengenalan geometri secara umum menurut Depdiknas yaitu anak diharapkan mengenal dan menyebutkan berbagai macam benda berdasarkan bentuk geometri dengan cara mengamati benda-benda yang ada disekitar anak misalkan lingkaran, segitiga, belah ketupat, trapesium, segi empat, segi lima, segi enam, setengah lingkaran, oval.¹²

Tujuan mempelajari geometri secara khusus menurut *Clements* dkk pengenalan geometri secara khusus memiliki tujuan yaitu: memberikan kepada anak pengalaman-pengalaman dalam lingkungan langsung mereka yang memungkinkan mereka mengidentifikasi bentuk-bentuk dan sosok-sosok,¹³ membuat anak sadar akan bentuk-bentuk geometri di dalam lingkungan alami yang memungkinkan mereka untuk membuat asosiasi antara benda-benda biasa dan benda-benda tidak biasa, memberikan kepada anak kesempatan-kesempatan untuk membangun bentuk-bentuk geometri dan belajar nama-nama yang sesuai untuk bentuk-bentuk itu.

Cara guru menjelaskan sangat penting saat membahas tentang bentuk-bentuk geometri, sebaiknya guru menggunakan media yang konkret dan dekat dengan anak, sehingga anak dapat melihat dan

¹² Depdiknas.*op.cit.* h.312

¹³ *Carol Seefeldt dan Barbara A. Wasik.op.cit.* p.199

memanipulasi benda-benda yang mempunyai bentuk geometri tersebut. Menurut Wahyudi bahwa pengenalan geometri memberikan manfaat pada anak yaitu:

1. Anak akan mengenali bentuk-bentuk dasar seperti lingkaran, segitiga, persegi dan persegi panjang
2. Anak akan membedakan bentuk-bentuk
3. Anak akan mampu menggolongkan benda sesuai dengan ukuran dan bentuknya
4. Akan akan memberi pengertian tentang ruang, bentuk, dan ukuran.¹⁴

Keempat pengenalan bentuk geometri di atas adalah dasar-dasar pengetahuan geometri yang dapat diajarkan untuk anak usia 4-5 tahun sesuai dengan tahap perkembangannya. Kegiatan tersebut dapat berpengaruh secara maksimal apabila guru menyampaikannya menggunakan kegiatan-kegiatan yang menarik untuk anak.

B. Acuan Teori Rancangan atau Desain

1. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran adalah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsung

¹⁴ Wahyudi.2005.*Matematika Untuk Anak Usia Dini*.h.109

pembelajaran.¹⁵ Dalam pemilihan metode apa yang tepat, guru harus melihat situasi dan kondisi siswa serta materi yang diajarkan.

Dalam kegiatan belajar mengajar daya serap peserta didik tidaklah sama. Dalam menghadapi perbedaan tersebut, strategi pengajaran yang tepat sangat dibutuhkan. Strategi belajar mengajar adalah pola umum perbuatan guru dan siswa dalam kegiatan mewujudkan kegiatan belajar mengajar.¹⁶ Metode pembelajaran merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru untuk menghadapi masalah tersebut sehingga pencapaian tujuan pengajaran dapat tercapai dengan baik. Dengan pemanfaatan metode yang efektif dan efisien, guru akan mampu mencapai tujuan pengajaran.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Sebagai suatu cara, metode tidaklah berdiri sendiri, tetapi dipengaruhi oleh faktor-faktor lain. Guru akan lebih mudah menetapkan metode yang paling serasi untuk situasi dan kondisi yang khusus dihadapinya, jika memahami sifat-sifat masing-masing metode tersebut. Menurut Winarno Surakhmad, pemilihan dan penentuan metode dipengaruhi oleh beberapa faktor, sebagai berikut: a) anak

¹⁵ Sudjana.2005.*Metode Pembelajaran*.h.76

¹⁶ Hasibuan.2004.*Metode Belajar dan Pembelajaran*.h.3

didik, b) tujuan, c) situasi, d) fasilitas, e) guru.¹⁷ Anak didik adalah manusia berpotensi yang menghajatkan pendidikan. Di sekolah, gurulah yang berkewajiban mendidiknya. Perbedaan individual anak didik pada aspek biologis, intelektual, dan psikologis mempengaruhi pemilihan dan penentuan metode pembelajaran mana yang sebaiknya guru ambil untuk menciptakan lingkungan belajar yang kreatif demi tercapainya tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Tujuan adalah sasaran yang dituju dari setiap kegiatan belajar-mengajar.

Tujuan dalam pendidikan dan pengajaran ada berbagai jenis, ada tujuan instruksional, tujuan kurikuler, tujuan institusional dan tujuan pendidikan nasional. Metode yang dipilih guru harus sejalan dengan taraf kemampuan anak didik dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Situasi kegiatan belajar mengajar yang guru ciptakan tidak selamanya sama dari hari ke hari. Guru harus memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan situasi yang diciptakan itu. Setiap guru mempunyai kepribadian yang berbeda. Latar pendidikan guru diakui mempengaruhi kompetensi. Kurangnya penguasaan terhadap berbagai jenis metode menjadi kendala dalam memilih dan menentukan metode.

Metode mengajar harus dapat membangkitkan motif, minat atau gairah belajar siswa. Metode mengajar harus dapat

¹⁷ Djamarah Syaiful Bachri.2002.Strategi Belajar Mengajar.Edisi Kedua. h.89

menjamin perkembangan kegiatan kepribadian siswa. Metode mengajar harus dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk mewujudkan hasil karya. Metode mengajar harus dapat merangsang keinginan siswa untuk belajar lebih lanjut, melakukan eksplorasi dan inovasi (pembaharuan).¹⁸ Metode mengajar harus dapat mendidik murid dalam teknik belajar sendiri dan cara memperoleh pengetahuan melalui usaha pribadi. Metode mengajar harus dapat meniadakan penyajian yang bersifat verbalitas dan menggantinya dengan pengalaman atau situasi yang nyata dan bertujuan. Metode mengajar harus dapat menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai dan sikap-sikap utama yang diharapkan dalam kebiasaan cara bekerja yang baik dalam kehidupan sehari-hari.

Proses belajar-mengajar yang baik, hendaknya mempergunakan berbagai jenis metode pembelajaran secara bergantian atau saling bahu membahu satu sama lain. Masing-masing metode ada kelemahan dan kelebihanannya. Tugas guru ialah memilih berbagai metode yang tepat untuk menciptakan proses belajar-mengajar. Menurut Djamarah, macam-macam metode pembelajaran adalah sebagai berikut: a) metode proyek, b) metode eksperimen, c) metode tugas atau resitasi, d) metode diskusi, e) metode sosiodrama, f) metode demonstrasi, g) metode problem solving, h) metode

¹⁸ Asih, Eni.2007. *Pengaruh Motivasi, Metode Pembelajaran, Lingkungan Sekolah, dan Lingkungan Keluarga Terhadap Prestasi Belajar Siswa*.h.20

karyawisata, i) metode tanya jawab, j) metode latihan, k) metode ceramah.¹⁹

Metode proyek adalah cara penyajian pelajaran yang bertitik tolak pada suatu masalah, kemudian dibahas dari berbagai segi pemecahannya secara keseluruhan dan bermakna. Penggunaan metode ini bertitik tolak dari anggapan bahwa pemecahan masalah perlu melibatkan bukan hanya satu mata pelajaran, melainkan hendaknya melibatkan berbagai mata pelajaran yang ada kaitannya dengan pemecahan masalah tersebut. Metode eksperimen (percobaan) adalah cara penyajian pelajaran, dimana siswa melakukan percobaan dengan mengalami dan membuktikan sendiri sesuatu yang dipelajari. Siswa dituntut untuk mengalami sendiri, mencari kebenaran atau mencoba mencari suatu hukum atau dalil dan menarik kesimpulan atau proses yang dialaminya itu.

Sedikit berbeda dengan metode proyek, metode resitasi (penugasan) adalah metode penyajian bahan pelajaran dimana guru memberikan tugas tertentu agar siswa melakukan kegiatan belajar. Metode ini diberikan karena materi pelajaran banyak sementara waktu sedikit. Agar materi pelajaran selesai sesuai dengan waktu yang ditentukan, maka metode inilah yang biasanya digunakan oleh guru. Tugas ini biasanya bisa dilaksanakan di rumah, di sekolah, di

¹⁹ Djamarah Syaiful Bahri.*op.cit.* h.110

perpustakaan, dan di tempat lainnya. Tugas dan resitasi merangsang anak untuk aktif belajar, baik individu maupun kelompok, tugas yang diberikan sangat banyak macamnya tergantung dari tujuan yang hendak dicapai.

Metode selanjutnya adalah metode diskusi, metode ini dilakukan dengan cara penyajian pelajaran, dimana siswa-siswa dihadapkan pada suatu masalah yang bersifat problematis untuk dibahas dan dipecahkan secara bersama. Teknik diskusi adalah salah satu teknik belajar mengajar yang dilakukan oleh seorang guru di sekolah. Dalam diskusi terjadi interaksi, tukar menukar pengalaman, informasi, memecahkan masalah dan siswa menjadi aktif.

Metode sosiodrama dan role playing dapat dikatakan sama dalam pemakaiannya sering disiliahgantikan. Sosiodrama pada dasarnya mendramatisasi tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial. Metode demonstrasi adalah cara penyajian bahan pelajaran dengan memperagakan atau mempertunjukkan kepada siswa suatu proses, situasi atau benda tertentu yang sedang dipelajari, baik sebenarnya ataupun tiruan dengan lisan. Dengan metode demonstrasi, proses penerimaan siswa terhadap pelajaran akan berkesan secara mendalam sehingga membentuk pengertian dengan baik dan sempurna.

Metode problem solving bukan hanya sekedar metode mengajar, tetapi juga merupakan suatu metode berfikir sebab dalam metode problem solving dapat menggunakan metode-metode lainnya yang dimulai dari mencari data sampai kepada menarik kesimpulan. Karyawisata dalam arti metode mengajar mempunyai arti tersendiri yang berbeda dalam arti umum. Karyawisata di sini berarti kunjungan ke luar kelas dalam rangka belajar. Teknik karya wisata adalah teknik mengajar yang dilaksanakan dengan mengajar siswa kesuatu tempat atau objek tertentu diluar sekolah untuk mempelajari atau menyelidiki sesuatu. Metode tanya jawab adalah cara penyajian pelajaran dalam bentuk pertanyaan yang harus dijawab, terutama dari guru kepada siswa, tetapi dapat pula dari siswa kepada guru.

Metode tanya jawab memungkinkan terjadinya komunikasi langsung yang bersifat dua arah sebab pada saat yang sama terjadi dialog antara guru dan siswa. Metode latihan merupakan suatu cara mengajar yang baik untuk menanamkan kebiasaan-kebiasaan tertentu. Metode ini dapat juga digunakan untuk memperoleh suatu ketangkasan, ketepatan, kesempatan dan keterampilan. Metode ceramah adalah metode tradisional, karena sejak dulu dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan siswa dalam proses belajar mengajar. Dalam metode ceramah dibutuhkan keaktifan guru dalam

kegiatan pengajaran. Metode ini banyak digunakan pada pengajar yang kekurangan fasilitas.

Setiap metode pembelajaran mempunyai keunggulan dan kelemahannya sendiri-sendiri. Penggunaan metode yang variatif dan sesuai dengan materi serta tujuan pembelajaran dapat membuat siswa senang dan termotivasi untuk belajar. Metode tersebut harus dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap bahan pelajaran yang diberikan oleh guru.

C. Memasak Ceria (*Fun Cooking*) Sebagai Kegiatan Pembelajaran

1. Pengertian Memasak Ceria (*Fun Cooking*)

Pembelajaran melalui kegiatan bermain dapat lebih mudah dipahami oleh anak. Anak-anak yang mengikuti kegiatan harus dalam keadaan suasana hati yang senang. Kegiatan memasak dapat memberikan pemahaman dan pembelajaran matematika. Memasak (*cooking*) menurut *Jackman* adalah salah satu cara kegiatan yang menarik anak untuk dapat belajar matematika.²⁰ Anak dapat melaksanakan kegiatan dengan hal-hal yang diinginkannya sendiri. Informasi dapat diterima oleh anak dengan baik, jika anak melaksanakan kegiatan yang menyenangkan.

²⁰ Hild L. Jackman. *Early Education Curriculum*. 2009. p.157

Kegiatan memasak (*cooking*) dapat dibagi menjadi dua kegiatan, yaitu memasak ceria dan memasak asik. Memasak ceria.²¹ Memasak ceria adalah kegiatan inovatif dalam pembelajaran yang melibatkan orangtua murid, peranan guru dalam kegiatan memasak ceria hanya sebagai pendamping dan penyedia alat saja.

Kegiatan memasak ceria dilakukan secara berkelompok (satu kelompok terdiri dari beberapa pasangan orangtua dan anak). Setiap kelompok memiliki tugas dan materi masing-masing dari tema yang ditentukan untuk dibagikan kepada kelompok yang lain. Sebagai contoh, tema yang diambil adalah Sayur Bayam, kelompok A mendapatkan materi untuk menjelaskan tentang Bayam, seperti bagaimana bentuk bayam, apa manfaat bayam untuk tubuh, dimana bayam biasanya ditemukan, dll. Dampak yang didapatkan dari kegiatan memasak ceria salah satunya adalah siswa akan merasa senang karena orangtua mereka ikut terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Kegiatan memasak yang kedua adalah kegiatan memasak asik. Berbeda dengan kegiatan memasak ceria yang menunjuk orangtua dan siswa sebagai peran utamanya, pada kegiatan memasak asik guru menjadi pemeran utama untuk menyiapkan segala macam keperluan. Guru yang menentukan kegiatan apa saja yang akan dilakukan, menyiapkan bahan, menjelaskan langkah kegiatan, serta

²¹ Bahan Ajar Yenina Akmal, M.Hum 2015. h.5

memasak bersama dengan murid. Kegiatan memasak asik diawali dengan guru memberikan contoh bagaimana cara memasak yang baik sekaligus memberikan aturan-aturan yang harus ditaati anak selama kegiatan memasak berlangsung. Peraturan yang diberikan sambil dipraktikan akan lebih membuat anak memahami alasan untuk manaati peraturan tersebut. Setelah semua anak selesai membuat makanan, maka diakhir kegiatan anak dipersilahkan untuk memakan makanan hasil bikinannya sendiri secara bersama-sama.

Dari kedua kegiatan memasak yang dipaparkan diatas, maka peneliti ingin menggunakan kegiatan memasak asik dimana guru menjadi pemeran utama di dalam kegiatan. Hal ini diharapkan dapat lebih efektif untuk menyelipkan pembelajaran-pembelajaran penting yang berkaitan dengan masalah yang ditemukan.

Kegiatan memasak (*cooking*) dapat menjadi salah satu kegiatan yang disukai anak untuk memberikan pembelajaran matematika. Anak sangat menyukai pembelajaran yang dapat membuatnya melakukan kegiatan praktek langsung. *“Cooking is a fantastic activity to do with your children: they can learn and practice a whole range of skills and it gives them an understanding of food and where it all comes from.”*²²

²² Frugal Housewife. A Homemade Christmas. Lulu.com. h.36

Memasak adalah kegiatan yang fantastis untuk melakukan dengan anak-anak, mereka dapat belajar dan berlatih berbagai macam keterampilan dan memberikan mereka pemahaman tentang makanan dan asal dari semua makanan yang digunakan. Hal yang lebih penting dari itu, memasak adalah salah satu kegiatan yang paling menyenangkan, kegiatan terapi dan ikatan yang dapat dilakukan. Mampu memasak adalah keterampilan besar yang harus dimiliki dan sementara itu kadang-kadang bisa merasa seperti tugas untuk orang dewasa, ini merupakan kegiatan yang menarik dan menyenangkan bagi anak-anak. Mulailah dengan mengajarkan anak keterampilan memasak dasar, dan dengan sedikit kesabaran.

Kegiatan memasak (*cooking*) terdapat berbagai kemampuan perkembangan yang dapat dikembangkan oleh guru. Menurut *Dodge* dan *Colker*, terdapat empat perkembangan yang dapat dikembangkan oleh guru didalam kegiatan memasak (*cooking*), yaitu kemampuan sosial/emosional, kemampuan motorik, kognitif, dan kemampuan bahasa anak.²³ Kemampuan perkembangan ini harus disesuaikan oleh usia anak. Pembelajaran yang sesuai perkembangan, akan lebih memudahkan anak dalam menerima pengetahuan pemahaman terhadap matematika.

²³ Diane Trister Dodge and Laura J.Colker.2001.The Creative Curriculum For Early Childhood Fourth Edition. h.443

Berdasarkan paparan diatas, maka dapat disimpulkan kegiatan memasak ceria (*fun cooking*) adalah kegiatan memasak yang menyenangkan. Kegiatan memasak ceria (*fun cooking*) dapat menjadi salah satu alternatif kegiatan anak yang menarik di dalam pembelajaran matematika. Anak akan dengan mudah memahami pembelajaran matematika jika dilakukan dengan kegiatan bermain dan kegiatan yang membuat anak ikut terlibat langsung untuk mencoba membuat sesuatu hal yang baru. Anak juga akan lebih mengerti tentang kegiatan matematika yang dibentuk dengan informasi yang mudah dipahami dan sesuai dengan perkembangan usianya.

Untuk melakukan kegiatan memasak asik (*fun cooking*) anak-anak prasekolah dapat membuat beberapa resep makanan yang mudah dibuat seperti sandwich atau kue yang dikreasikan dengan beberapa bahan tambahan. Kegiatan memasak asik (*fun cooking*) juga dapat mengajarkan anak-anak untuk menyukai berbagai jenis makanan sehat seperti buah dan sayur. *“Childhood food memories may influence selection or rejection of certain foods or food behaviors. A parent may model behaviors that are not productive to helping the child widen his food selection.”*²⁴

²⁴ Catherin Robertson. *Safety, Nutrition, and Health in Child Care*. Cengage Learning. 2002. h.47

Dari kutipan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa kegiatan memasak ceria (*fun cooking*) dapat membantu orang tua yang sulit dalam memperkenalkan anak untuk menyicipi segala jenis makanan terutama sayur dan buah. Dengan dilakukannya kegiatan memasak ceria (*fun cooking*) anak diharapkan dapat menyicipi semua makanan hasil buaatannya sendiri. Libatkan juga anak dalam memilih resep, belanja untuk bahan, membuat makanan dan akhirnya memakannya, anak-anak akan merasa sangat senang untuk makan makanan yang mereka telah terlibat dalam pembuatannya.

2. Pelaksanaan Memasak Ceria (*Fun Cooking*)

Kegiatan memasak ceria (*fun cooking*) dapat diberikan kepada anak dengan melihat beberapa langkah. *children's decision-making is (1) gathering information; (2) deciding and setting goals; (3) identifying barriers and enablers; (4) planning; (5) acting; and (6) reflecting* -(Appleton, Crea, dan Patterson).²⁵

Pendapat tersebut dapat diartikan bahwa terdapat lima langkah yang harus diperhatikan dalam menentukan kegiatan untuk anak, yaitu mengumpulkan informasi apa yang diinginkan oleh anak, menentukan keberhasilan, mengidentifikasi hambatan dan

²⁵ Julie Appleton, Nadine Mc Crea, Carla Patterson, *A Guide to Food and Nutrition in Early Childhood Programs* (Beltsville: Gryphon House, 2001), h.29

kemungkinan, membuat perencanaan kegiatan, melakukan tindakan kegiatan, dan mengadakan evaluasi terhadap kegiatan. Lima langkah ini harus diperhatikan dalam menentukan kegiatan yang menarik untuk mencapai pengetahuan yang dapat dipahami oleh anak.

Guru harus memperhatikan langkah-langkah dalam menentukan tempat untuk kegiatan memasak ceria (*fun cooking*). Menurut *Dodge dan Colker*, penempatan tempat dalam kegiatan memasak asik (*fun cooking*), bahwa *preferably near a water source and electrical outlet (s) but away from computer*²⁶. Pendapat tersebut dapat diartikan bahwa pengaturan tempat untuk memasak harus dekat dengan tempat air, dan harus jauh dari barang-barang elektronik seperti komputer. Tempat yang dapat digunakan sebagai tempat kegiatan memasak asik (*fun cooking*) harus disesuaikan dengan keamanan dan kenyamanan untuk anak. Tempat kegiatan tidak boleh dekat dari barang-barang elektronik, tetapi tempat harus dekat dari saluran air. Didalam kegiatan memasak asik (*fun cooking*), yang utama dapat dilakukan oleh guru adalah membuat perjanjian atau peraturan dengan anak-anak untuk menjaga keamanan dan kenyamanan selama kegiatan berlangsung. Guru harus memastikan keamanan tempat, sebelum melaksanakan kegiatan. Peralatan yang dapat membahayakan keselamatan anak-anak dalam kegiatan seperti penggunaan pisau, dan

²⁶ Diane Trister Dodge and Laura J.Colker, op.cit., h.147

penggunaan blender dapat anak-anak gunakan dengan adanya pendampingan oleh guru.

Langkah-langkah yang harus diperhatikan guru dalam menentukan kegiatan untuk anak, yaitu mengumpulkan informasi apa yang diinginkan oleh anak, menentukan keberhasilan, mengidentifikasi hambatan dan kemungkinan, membuat perencanaan kegiatan, melakukan tindakan kegiatan, dan mengadakan evaluasi terhadap kegiatan. Lima langkah menentukan kegiatan harus diperhatikan oleh guru. Langkah-langkah menentukan kegiatan dapat tersampainya kegiatan pembelajaran sesuai dengan usia perkembangan anak.

Salah satu Kegiatan yang dapat diberikan kepada anak dalam kegiatan memasak asik (*fun cooking*) adalah pemahaman tentang konsep geometri. Kegiatan memasak asik (*fun cooking*), dapat membantu anak lebih memahami tentang konsep geometri karena dilakukan secara langsung dan menggunakan benda konkret. Informasi pengetahuan konsep geometri dapat dipahami oleh anak dengan menggunakan kegiatan yang menyenangkan dan disukai anak. Pemahaman konsep geometri juga dapat dilakukan dengan kegiatan-kegiatan yang menantang anak dalam menyelesaikan suatu masalah tertentu.

D. Bahasan Hasil-Hasil Penelitian yang Relevan

Hasil dari penelitian-penelitian sebelumnya yang peneliti anggap relevan dengan hasil penelitian ini adalah beberapa penelitian yang membahas mengenai mengenalkan konsep geometri anak kelompok A usia 4-5 tahun dalam kegiatan pembelajaran memasak ceria (*fun cooking*).

Penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian konsep geometri dalam pembelajaran adalah penelitian mengenai upaya meningkatkan pemahaman bentuk geometri melalui kegiatan seni dan kerajinan tangan (*art and craft*)²⁷. Dalam penelitian tersebut disebutkan bahwa geometri perlu dipelajari sejak dini, karena banyaknya konsep-konsep yang termuat di dalamnya. Geometri merupakan bidang matematika yang melibatkan bentuk, ukuran, ruang, posisi, arah, dan gerak, dan menjelaskan serta mengklasifikasikan dunia tempat manusia hidup.

Selanjutnya, pengembangan anak usia prasekolah adalah tentang mengembangkan kemampuan matematika permulaan anak usia 4-5 tahun melalui kegiatan bermain puzzle²⁸. Berdasarkan hasil dari penelitian tersebut adalah kegiatan bermain puzzle dapat

²⁷ Fitri Ramadhani, *Upaya Meningkatkan Pemahaman Bentuk Geometri Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Seni dan Kerajinan Tangan (Art and Craft)*, Skripsi, (UNJ,2015)

²⁸ Nurma Yanita, *Menembangkan Kemampuan Matematika Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Bermain Puzzle*, Skripsi, (UNJ,2011)

meningkatkan kemampuan konsep geometri anak. Konsep yang dikenalkan dalam penelitian tersebut adalah memperkenalkan 2 dimensi atau bangun datar lingkaran, segitiga dan segiempat.

E. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan

Pada analisis teori yang telah disampaikan sebelumnya, bahwa matematika yang diberikan kepada anak bertujuan untuk melatih anak berpikir matematis sejak dini dimana dapat membantu anak untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan dan membantu dalam memecahkan masalah. Selain itu, tujuan diberikannya matematika pada anak agar anak mendapatkan pemahaman matematika yang benar sejak awal. Pemahaman tersebut akan berguna bagi anak untuk memahami matematika pada tingkat yang lebih tinggi. Pemahaman akan terbentuk dengan informasi pengetahuan yang mudah diterima oleh anak.

Anak usia 4-5 tahun berada pada tahap pra-operasional yang masih belajar melalui suatu benda yang bersifat konkret. Pemahaman yang benar bagi anak harus mengacu pada karakteristik usia anak. Oleh karena itu, kegiatan matematika harus diberikan melalui benda-benda konkret. Sehingga anak dapat memahami konsep matematika dengan mudah dan pada akhirnya anak mampu untuk berpikir abstrak. Salah satu cara yang dapat diberikan untuk

mengenalkan tentang konsep geometri untuk anak adalah dengan menggunakan media pembelajaran dan melalui pengalaman langsung.

Proses pemahaman kognitif anak harus terdapat tujuh kemampuan, yaitu kemampuan menafsirkan dalam mengubah informasi dari satu bentuk ke bentuk yang lain, kemampuan mencontohkan perumpamaan konsep yang umum dari prinsip tertentu, kemampuan melakukan klasifikasi termasuk dalam kategori tertentu, kemampuan merangkum dalam membuat pernyataan informasi dari sesuatu yang abstrak menjadi yang general, kemampuan menyimpulkan gambar dari informasi yang disajikan, kemampuan membandingkan antara dua objek, dan kemampuan menjelaskan sebab akibat dari suatu peristiwa.

Pemahaman sebagai pondasi awal ilmu pengetahuan dan memiliki peran penting dalam menyelesaikan masalah-masalah yang akan muncul dalam kehidupan masa depannya. Konsep geometri dapat melatih seseorang untuk berpikir sistematis dalam menyelesaikan masalah dan menguasai suatu ruang. Konsep geometri merupakan bagian dari konsep matematika, sehingga menguasai konsep geometri dapat menjadi konsep utama dalam memahami berbagai pengetahuan.

Untuk membantuk anak agar dapat memahami konsep geometri pendidik harus menciptakan kegiatan yang menarik. Salah satu kegiatan yang dapat dimanfaatkan untuk pemahaman konsep geometri adalah melalui kegiatan memasak asik (*fun cooking*).

Penggunaan kegiatan memasak asik (*fun cooking*) dalam pembelajaran yang dapat memberikan kesan yang menarik untuk anak dan membutuhkan kreativitas di dalam kegiatannya. Kegiatan ini digunakan sebagai kegiatan memasak dengan bermain yang menyenangkan untuk anak-anak.

Di dalam kegiatan memasak asik (*fun cooking*) terdapat pemahaman konsep geometri untuk anak. Tujuannya adalah membuat anak agar dapat mengamati, ikut terlibat aktif, bereksperimen, dan menemukan hal baru dalam kemampuan kognitif untuk berkreaitivitas. Berdasarkan uraian tersebut, dapat diduga bahwa kegiatan memasak asik (*fun cooking*) sebagai kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman konsep geometri pada anak kelompok A di TK Assalam, Joglo, Jakarta Barat.

F. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan acuan teori rancangan alternatif atau desain alternatif intervensi tindakan yang dipilih, maka rumusan hipotesis penelitian tindakan ini adalah penggunaan kegiatan memasak ceria (*fun cooking*) dapat meningkatkan pemahaman konsep geometri pada anak usia 4-5 tahun di TK Assalam, Joglo, Jakarta Barat.