

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini merupakan anak yang memiliki karakteristik yang khas dan disebut dengan masa keemasan (*golden age*). Masa ini merupakan masa yang paling mendasar untuk perkembangan selanjutnya dan perlu adanya stimulus dalam mengembangkan aspek fisik-motorik, nilai agama dan moral, seni, sosial emosional, kognitif, dan bahasa. Dari keenam aspek tersebut tidak dapat dipungkiri bahwa perkembangan anak itu tidak bisa disamakan karena sesuai dengan tingkat perkembangan anak itu sendiri.

Pada masa ini anak usia dini memiliki daya ingat yang sangat luar biasa, dan peka terhadap apa yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Rasa keingintahuan anak yang sangat besar dapat mendorong mereka untuk mencoba hal baru dan belajar memahami segala sesuatu di sekitarnya. Caranya dengan mengaktifkan kelima pancainderanya termasuk telinga/pendengaran bisa mereka tangkap lewat komunikasi dan kemudian menghasilkan pemahaman terhadap anak usia dini tersebut.

Menurut Wardani (2022) kognitif merupakan kemampuan berpikir seorang dalam kemampuan intelektualnya untuk mengingat, dan menilai melalui syaraf seseorang. Adapun tujuan dari perkembangan kognitif yaitu untuk menumbuhkembangkan kemampuan berfikir anak agar mampu memperoleh hasil belajarnya sendiri, dengan menemukan jalan untuk memecahkan masalah, dapat membantu meningkatkan kemampuan matematis dan logikanya, serta dapat mengklasifikasikan kemampuan berfikir teliti. Upaya peningkatan kemampuan matematis di PAUD dirancang berdasarkan prinsip bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain semua itu merupakan kebutuhan bagi anak.

Pratiwi (2017) menyatakan bahwa bermain pada anak usia dini merupakan suatu aktivitas fisik dan psikis yang harus melibatkan panca indra, terutama pendengaran dan penglihatan, serta melibatkan otak untuk itu bermain harus disesuaikan dengan pertumbuhan dan perkembangan

anak. Peranan pendidik sangat penting dalam merancang dan menyediakan berbagai media maupun alat permainan edukatif sebagai sumber belajar.

Geometri merupakan bagian dari matematika dalam klasifikasi perkembangan kognitif berfikir secara logis yang akan dikembangkan untuk mengenali bentuk-bentuk geometri awal yang objeknya terdapat pada lingkungan sekitar. Adapun bentuk geometri meliputi: (1) Segitiga adalah suatu bidang yang dibentuk oleh tiga garis lurus. Jumlah ketiga sudut segitiga sama dengan 180 (2) Lingkaran adalah suatu bidang sederhana yang dibatasi oleh suatu garis melingkar, setiap titik terletak pada garis tersebut memiliki jarak yang sama terhadap satu titik ditengah lingkaran (3) Setengah Lingkaran adalah setengah dari satu lingkaran penuh (4) Segiempat adalah persegi panjang yang keempat sisinya sama panjang dan (5) Persegi panjang adalah segiempat dengan sisi yang sejajar dan sama panjang, serta keempat sudutnya siku-siku.

Wardani (2022) menyatakan bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri ialah kemampuan anak untuk mengenal, menunjukkan, menyebutkan, serta mengumpulkan benda-benda yang ada di sekitar anak berbentuk geometri berupa lingkaran, persegi, dan segitiga. Kemampuan mengenal bentuk geometri di pendidikan anak usia dini (PAUD) sangatlah penting untuk dipelajari oleh anak dengan mengenal bentuk-bentuk yang berhubungan dengan benda konkrit atau benda nyata seperti koin, meja, jendela dan bentuk lainnya yang ada di sekitar sekolah.

Kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri dapat dilihat dari perkembangan pada anak usia 5-6 tahun. Pada usia tersebut semestinya anak mulai dapat mengenal berbagai bentuk geometri seperti lingkaran, persegi, dan segitiga. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), indikator tingkat pencapaian perkembangan dalam pengenalan bentuk geometri untuk anak usia 5-6 tahun meliputi: menyebutkan bentuk geometri, mengelompokkan bentuk-bentuk geometri (lingkaran, segiempat, segitiga, dan lainnya), membedakan bentuk geometri. Jadi, pada penelitian ini pembelajaran pengenalan bentuk geometri penting untuk dikenalkan

kepada anak sejak dini karena merupakan pondasi/pijakan awal untuk memahami kemampuan dan keterampilan yang lebih kompleks, serta anak dapat menggali pengetahuan secara optimal dan mengembangkan ide dan gagasan secara maksimal.

Pada kenyataannya yang terdapat di lapangan masih banyak anak belum mencapai standar penilaian berkembang sangat baik dalam mengerjakan tugas seperti membedakan antara banyak dan sedikit dari suatu benda, anak masih terlihat bingung saat mengelompokkan benda sesuai jumlah dan membedakan bentuk geometri. Dapat dilihat dari gambar dibawah ini:



Gambar 1.1 Anak Mencoba Memainkan Media *Smart Box*

Dalam menyebutkan bentuk geometri, terdapat 4 orang anak belum berkembang karena anak masih keliru dalam menyebutkannya, 3 anak mulai berkembang anak dapat menyebutkan bentuk geometri dengan bantuan guru dan 1 anak berkembang sesuai harapan anak dapat menyebutkan bentuk geometri tanpa bantuan guru, dalam mengelompokkan bentuk geometri terdapat 3 orang anak belum berkembang karena anak belum dapat mengelompokkan bentuk geometri, 4 orang anak mulai berkembang anak dapat mengelompokkan bentuk geometri dengan bantuan guru dan terdapat 1 orang anak berkembang sesuai harapan anak dapat mengelompokkan bentuk geometri tanpa bantuan guru. Adapun dalam membedakan bentuk geometri terdapat 4 orang anak belum berkembang karena anak belum dapat membedakan bentuk geometri, 3 orang anak mulai berkembang anak dapat membedakan

bentuk geometri dengan bantuan guru dan terdapat 1 orang anak berkembang sesuai harapan anak dapat membedakan bentuk geometri tanpa bantuan guru.

Berdasarkan hasil pengamatan dan penilaian guru dapat terlihat bahwa kemampuan kognitif anak kelompok B dalam mengenal bentuk geometri masih rendah. Rendahnya kemampuan pengenalan bentuk geometri pada anak di RA Nurul Khoir Padasuka disebabkan oleh media yang digunakan dalam pembelajaran geometri kurang bervariasi, sehingga anak kurang memahami bentuk-bentuk geometri. Hal ini menjadi kurang menarik dan sulit untuk dimaknai anak apabila dalam menyampaikan materi bentuk atau ruang hanya dengan media gambar dengan penjelasan yang terbatas, dan juga kurangnya pengembangan metode dalam pengenalan konsep matematika dasar khususnya pengenalan bentuk geometri. Selain penggunaan media yang terbatas dan tidak proporsional, anak kurang mendapat kesempatan untuk menggali pengetahuan tentang bentuk geometri dengan bertanya lebih jauh tentang bentuk-bentuk geometri, sehingga konsep pengenalan bentuk geometri belum dipahami anak dengan optimal.

Oleh sebab itu, perlu adanya solusi agar kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri meningkat. Salah satu cara dalam menstimulasi anak dalam mengenal bentuk geometri yaitu dengan menggunakan media yang bervariasi, inovatif dan menarik seperti *smart box*. Menurut Yuliastri (2021) *smart box* merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan bentuk geometri, mengenal ukuran, mengenal konsep ruang, mengenal konsep waktu, mengenal berbagai pola, yang berbentuk kubus dengan berbagai macam warna yang mampu menarik perhatian anak ketika digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Kotak Pintar merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk pembelajaran. Media kotak pintar adalah media yang sudah dimodifikasi. Media kotak pintar ini berbentuk persegi panjang yang terbuat dari 10 loker di dalamnya terdapat tempat untuk menempelkan gambar benda dan gambar angka di depan setiap tutup loker yang bisa di pasang dan dilepas

gambar benda maupun gambar angkanya. Menurut (Rahayuningsih, 2019), kotak pintar merupakan suatu kotak kecil yang di dalamnya terdapat alat yang digunakan untuk belajar. Adapun manfaat permainan kotak pintar yaitu untuk meningkatkan daya konsentrasi anak, dapat meningkatkan daya kreativitas anak, dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak, dapat meningkatkan penalaran, dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar dan halus, meningkatkan hasil belajar anak, menciptakan suasana menyenangkan saat belajar.

Adapun alat dan bahannya yaitu: kardus bekas, karton, lem kertas, pensil, kertas origami, tutup botol dan penggaris. Media ini dibuat semenarik mungkin dengan menggunakan warna-warna yang dapat menarik perhatian anak, dalam memainkannya dengan dua cara. Pertama menempelkan bentuk yang sesuai dengan pola dari geometri, yang kedua menyusun tutup botol dengan cara menempelkan pada pola geometri. Tujuan memberikan dua cara dalam bermain media *smart box* tersebut agar anak tidak merasa bosan dan jenuh sehingga anak tertarik dengan media ini dan dapat belajar mengenal bentuk geometri.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis merasa tertarik untuk mengadakan penelitian mengenai penggunaan media *smart box* dalam pembelajaran mengenal bentuk geometri dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Penggunaan Media *Smart Box* Untuk Anak Usia 5-6 Tahun di RA Nurul Khoir Padasuka”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka identifikasi rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana penerapan media *smart box* dalam mengembangkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri pada anak usia 5-6 tahun di RA Nurul Khoir Padasuka?

2. Apakah penggunaan media *smart box* dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 5-6 tahun di RA Nurul Khoir Padasuka?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui penerapan media *smart box* dalam mengembangkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri pada anak usia 5-6 tahun di RA Nurul Khoir Padasuka.
2. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui penggunaan media *smart box* pada anak usia 5-6 tahun di RA Nurul Khoir Padasuka.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khasanah keilmuan khususnya pembelajaran bagi anak usia dini dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri melalui penggunaan media media yang inovatif.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat dijadikan bahan rujukan bagi peneliti selanjutnya dengan topik yang sejenis.

- b. Bagi Pendidik

Manfaat bagi pendidik yaitu sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran agar kemampuan mengenal bentuk geometri anak meningkat.

- c. Bagi Sekolah

Manfaat bagi sekolah yaitu menyediakan media yang tepat dan dapat mengembangkan semua aspek perkembangan anak.