

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Masa anak usia dini adalah masa yang sangat menentukan bagi perkembangan dan pertumbuhan anak selanjutnya, karena merupakan masa peka dalam kehidupan anak. Periode antara usia 0 dan 8 tahun dikenal sebagai "era emas". Pada saat itu semua kehidupan anak dimulai, dibentuk, dan dibimbing dengan bijak dan benar (Paramita, 2017). Masa ini merupakan masa yang tepat untuk meletakkan dasar-dasar pengembangan kemampuan kognitif, fisik motorik, bahasa, sosial-emosional, konsep diri, seni moral, dan nilai – nilai agama (Matrinis, 2010). Perkembangan anak merupakan masa pembentukan fondasi bagi kepribadian serta keterampilan yang akan menentukan pengalaman hidup anak selanjutnya (Talango, 2020). Sehingga upaya pengembangan seluruh potensi anak usia dini harus dimulai agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal.

Salah satu aspek perkembangan anak usia dini yaitu aspek perkembangan kognitif yang termasuk di dalamnya pemahaman tentang konsep matematika. Perkembangan kognitif dan motorik merupakan aspek yang harus dimiliki anak pra-sekolah. Indikator yang harus dimiliki dalam perkembangan kognitif diantaranya bentuk geometri (Atik, 2019). Perkembangan kognitif sangat diperlukan untuk pengembangan kemampuan kognitif. Misalnya mengelompokkan, mengenal bilangan, mengenal bentuk geometri, mengenal ukuran, mengenal konsep ruang, mengenal konsep waktu, mengenal berbagai pola, dan lain-lain yang bisa diterapkan dalam kehidupannya sehari-hari (Jawati, 2013). Perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun antara lain : Dapat mengelompokkan benda dengan berbagai cara (warna, ukuran, bentuk), mengenal sebab-akibat, dapat melakukan uji coba sederhana, mengenal bentuk-bentuk geometri, mengenal penambahan dan pengurangan dengan benda-benda (L.N &

Sugandhi, 2011). Aspek perkembangan kognitif ini salah satunya yaitu anak dapat menyebutkan 7 bentuk seperti lingkaran, bujur sangkar, segitiga, segi panjang, segi enam, belah ketupat, trapezium (Mumayyazah, 2019). Karakteristik perkembangan kognitif tahap pra operasional antara lain: Mengelompokkan benda yang memiliki persamaan, menghitung 1-20, mengenal bentuk-bentuk sederhana, memahami konsep makna berlawanan, mampu membedakan bentuk lingkaran atau persegi dengan objek nyata atau gambar, memasang dan menyebutkan benda, mencocokkan bentuk-bentuk sederhana, mengklasifikasikan angka, tulisan, buah dan sayur, mengenal huruf kecil dan besar, mengenal warna-warna (Sujiono, 2014). Tidak bisa dipungkiri bahwa dengan adanya aspek kognitif dapat membuat seorang anak mampu bernalar (berpikir).

Berdasarkan kurikulum 2013 PAUD, termuat beberapa pencapaian yang harus di capai dan memenuhi kemampuan kognitif anak dalam pembelajaran yang tercantum dalam KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar) Kompetensi inti dalam kurikulum 2013 PAUD adalah gambaran pencapaian Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STTPA) pada akhir layanan PAUD usia enam tahun yang meliputi KI-1 (Sikap Spiritual), KI-2 (Sikap Sosial), KI-3 (Pengetahuan), dan KI-4 (Keterampilan). pengembangan kognitif melalui pengenalan bangun datar tercantum dalam KI-3 (Pengetahuan) dan KI-4 (Keterampilan) dengan ketercapaian yang terdapat pada KD 3.6 (Menenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) dan KD 4.6 (Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, 4 ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciriciri lainnya) melalui berbagai hasil karya). Pada pembelajaran berlangsung dapat diintegrasikan dengan menggunakan tema Lingkungan ku subtema Lingkungan Sekolah, subsubtema ruang kelas.

Kegiatan mengenalkan bentuk bangun datar merupakan salah satu bentuk pengembangan yang menitik beratkan pada pertumbuhan perkembangan fisik (koordinasi, motorik halus dan kasar). Geometri

merupakan salah satu bidang matematika yang berkaitan dengan bentuk, ukuran, spasial, dan sifat ruang (Gejard & Melander, 2018). Dalam geometri dibahas obyek-obyek yang berhubungan dengan ruang dari berbagai dimensi yang biasa kita kenal, ruang dimensi dua berupa bangun datar dan ruang dimensi tiga, berupa bangun ruang. Namun, geometri yang perlu diajarkan untuk anak usia dini adalah hanya geometri di ruang dimensi dua atau berupa bangun datar. Pengenalan bentuk geometri bangun datar untuk anak usia dini/pra-sekolah meliputi segitiga, segi empat/persegi, persegi panjang, dan lingkaran (Kurniawati, 2020). Adapun manfaat mengenal bangun datar bagi anak usia dini yakni anak akan lebih mudah dalam mengenali, memahami, menghafalkan, menggambar, dan mendeskripsikan benda-benda di sekitarnya berdasarkan kesamaan atau perbedaan bentuknya sehingga anak dapat menyelesaikan masalah yang ada di lingkungan dalam kehidupan sehari-hari (Sholikhah, 2013). Selain itu, penting juga dalam pendidikan memanfaatkan media yang menarik minat dan motivasi anak.

Berdasarkan hasil observasi lapangan, hasil pengamatan dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan aspek kognitif khususnya untuk mengenal bangun datar anak merasa jenuh dan bosan bahkan ada beberapa sebagian anak yang belum paham untuk mengenal bangun datar dan memahami pola bangun datar. Pengenalan pada bentuk kotak dan persegi panjang terkadang membuat anak usia dini bingung. Sulit kita jelaskan pada anak usia dini pentingnya mengenalkan bentuk bangun datar. Mereka belum menggunakan definisi. Anak usia dini hanya mengandalkan alat indranya untuk mencari kesamaan dari suatu benda, apakah itu bangun datar atau bangun ruang tidak begitu mereka perhatikan. Anak merasa bosan saat proses pembelajaran karena guru kelas masih belum bisa memaksimalkan adanya teknologi dalam pengembangan media pembelajaran di dalam proses pembelajaran di kelas. Sehingga Kemampuan klasifikasi ini akan meningkat jika anak usia dini mendapat pengalaman matematika yang sesuai dan mudah mereka pahami dengan menggunakan penglihatan mereka. Mereka membutuhkan cara yang menarik untuk dapat

mengajarkan anak usia dini belajar dalam hal ini mengenal datar, namun tidak terasa belajar, seperti bermain. Untuk meningkatkan semangat anak usia dini belajar mengenal dan mengingat, dapat menggunakan media pembelajaran yang kreatif.

Media pembelajaran sangat penting peranannya dalam proses pembelajaran untuk membantu guru dalam mempermudah menyampaikan materi pembelajaran kepada anak agar mereka dapat mencapai tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan. Menurut Johari (2016) Media animasi merupakan pergerakan sebuah objek atau gambar sehingga dapat berubah posisi. Selain pergerakan, objek dapat mengalami perubahan bentuk dan warna. Media animasi dalam pembelajaran berfungsi menarik perhatian anak untuk belajar sehingga dapat memberi pemahaman yang lebih cepat untuk anak usia dini. Terlepas dari memanfaatkan media pembelajaran yang sudah tersedia, kini guru juga dapat membuat atau merancang media pembelajaran sendiri sesuai dengan kemampuan guru dan kebutuhan anak. Adapun salah satu penggunaan media berbasis teknologi informasi dalam pembelajaran yaitu guru dapat membuat *powerpoint* interaktif. Sebagai media pembelajaran interaktif, *powerpoint* terbukti secara efektif dapat menarik perhatian dan motivasi siswa dalam menerima pembelajaran yang disampaikan guru (Putri & Nurafni, 2021). Media pembelajaran interaktif berbantuan *powerpoint* akan sangat membantu dalam proses pembelajaran karena media ini dapat menggabungkan semua unsur media seperti teks, gambar, suara, bahkan video dan animasi sehingga menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik.

Ada beberapa penelitian sebelumnya yang mendukung mengenai media pembelajaran *powerpoint* interaktif, yang pertama oleh Wardana (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran *powerpoint* interaktif pada tema tanah airku untuk anak usia 5-6 tahun dapat digunakan sebagai salah satu alat bantu dalam pembelajaran dengan kategori sangat layak. Penelitian selanjutnya oleh Savitri & Zaman (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi memiliki pengaruh besar terhadap motivasi belajar dan hasil belajar anak, karena media pembelajaran berbasis

teknologi merupakan media pembelajaran yang efektif dan akan meningkatkan motivasi belajar anak, sehingga anak senang mengikuti pembelajaran dan berpengaruh terhadap hasil belajar anak yang berkualitas. Penelitian selanjutnya oleh Gusmaniarti et al., (2023) Berdasarkan hasil analisa penelitian metode pembelajaran berbasis teknologi dengan memanfaatkan media power point interaktif efektif karena mampu mempengaruhi perkembangan kemampuan kognitif anak di TK Aisyiyah 52, hal ini dapat terlihat dari bagaimana ketika perlakuan (treatment) kepada anak pada saat proses pembelajaran, anak terlihat antusias dengan media power point interaktif yang diterapkan karena media power point interaktif yang digunakan dibuat dengan menarik. Penggunaan *powerpoint* dapat membuat sebuah gagasan menjadi lebih menarik (N. M. Sari et al., 2020). Media *powerpoint* dapat digunakan sebagai penyalur pesan, dapat mewakili guru atau pengajar untuk menyampaikan informasi dengan lebih teliti, jelas, dan menarik.

Kebaruan dalam penelitian ini dapat terus mengembangkan media pembelajaran berbasis digital sesuai dengan tema yang akan di sampaikan kepada anak, desain yang menarik, berwarna sehingga anak akan lebih tertarik dan pembelajaran di dalam kelas akan tersampaikan dengan baik selanjutnya guru dapat menggunakan kuis atau soal evaluasi pada *powerpoint* interaktif untuk mengukur sejauh mana pemahaman anak ketika diberikan materi. Kuis dirancang dengan berbagai animasi yang menarik agar motivasi anak untuk mengerjakan tinggi. Dengan alasan tersebut, maka peneliti memilih media pembelajaran *powerpoint* interaktif yang diharapkan agar lebih dapat meningkatkan motivasi dan minat anak untuk belajar, maka peneliti bermaksud menambahkan kegiatan yang sifatnya seperti permainan dan lebih interaktif pada media pembelajaran *powerpoint*.

## 1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana desain pengembangan media *powerpoint* interaktif untuk menstimulus kemampuan mengenal bentuk bangun datar pada anak usia 5-6 tahun?

2. Bagaimana hasil uji validitas ahli materi dan ahli media yang valid pada *powerpoint* interaktif untuk menstimulus kemampuan mengenal bentuk bangun datar pada anak usia 5-6 tahun?
3. Bagaimana hasil pengembangan media *powerpoint* interaktif yang memenuhi kriteria praktis pada kemampuan mengenal bentuk bangun datar pada anak usia 5-6 tahun?
4. Bagaimana efektivitas hasil pengembangan media *powerpoint* interaktif pada kemampuan mengenal bentuk bangun datar pada anak usia 5-6 tahun?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk pengembangan desain media *powerpoint* interaktif untuk menstimulus kemampuan mengenal bentuk bangun datar pada anak usia 5-6 tahun.
2. Untuk mendeskripsikan hasil uji validitas ahli materi dan ahli media pada *powerpoint* interaktif untuk menstimulus kemampuan mengenal bentuk bangun datar pada anak usia 5-6 tahun.
3. Untuk mendeskripsikan hasil pengembangan media *powerpoint* interaktif yang memenuhi kriteria praktis pada kemampuan mengenal bentuk bangun datar pada anak usia 5-6 tahun.
4. Mendeskripsikan keefektivitas hasil pengembangan media *powerpoint* interaktif pada kemampuan mengenal bentuk bangun datar pada anak usia 5-6 tahun

### 1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan dari yang telah dirumuskan, bahwa penelitian ini bisa memberikan manfaat. Berikut merupakan manfaat dari hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif untuk menstimulus kemampuan mengenal bentuk bangun datar pada usia 5-6 tahun.

### 1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari hasil dari penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bangun datar pada anak usia 5-6 tahun melalui media pembelajaran *powerpoint* interaktif. Pendidikan anak usia dini, yaitu membuat inovasi media pembelajaran dalam peningkatan kemampuan mengenal bentuk bangun datar, mampu memberikan pengetahuan mengenai pembelajaran matematika pada materi bangun datar menggunakan media *powerpoint* interaktif.

### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa: dapat meningkatkan motivasi belajar dalam memperoleh pengetahuan dalam pembelajaran matematika pada materi bangun datar menggunakan media *powerpoint* interaktif.
- b. Bagi guru: penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam memperoleh pengetahuan mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.
- c. Bagi peneliti: memperoleh pengalaman baru dalam mengembangkan media pembelajaran sebagai bekal untuk mengajar.
- d. Bagi sekolah: menambah pengetahuan dalam mengembangkan variasi media pembelajaran yang berkualitas dan relevan.

## 1.5 Struktur Penelitian

Sistematika penulisan skripsi penelitian yang akan digunakan oleh peneliti terdiri atas struktur penelitian yang akan di jelaskan sebagai berikut:

1. Bab I berisi masalah pengenalan pada bentuk persegi dan persegi panjang terkadang membuat anak usia dini bingung, anak belum bisa membedakan bangun datar persegi panjang dan persegi. Permasalahan tersebut terjadi karena beberapa faktor salah satunya diantaranya adalah kurangnya variasi media pembelajaran yang diberikan oleh guru maka dari itu penelitian ini tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengenalkan bentuk bangun datar pada anak usia 5-6 tahun.

2. Bab II berisi mengenai kajian pustaka yang membahas penjelasan mengenai pengertian *powerpoint* interaktif, bentuk bangun datar dan media pembelajaran.
3. Bab III berisi mengenai penjelasan metode penelitian Pada bab ini terdapat desain penelitian yang digunakan partisipan penelitian instrumen penelitian prosedur penelitian yang akan dijalankan dan teknik analisis data.
4. Bab IV berisi temuan dan pembahasan penelitian hasil penelitian ini dipaparkan melalui laporan berdasarkan hasil seluruh data yang diperoleh dari penelitian dan proses analisis data. Data dari hasil lembar angkat ahli materi ahli media guru dan peserta didik dianalisis dan dideskripsikan sebagai jawaban permasalahan atau rumusan masalah penelitian.
5. Bab V terdiri dari simpulan implikasi rekomendasi. Simpulan adalah jawaban dari permasalahan penelitian implikasi dan rekomendasi adalah penjelasan tentang penawaran solusi dan dari masalah yang terjadi berkaitan dengan penelitian.