

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bermain sambil belajar merupakan salah satu pendekatan yang digunakan pendidikan anak usia dini. Bermain yaitu cara yang tepat untuk anak usia dini mengembangkan potensi dan kecerdasannya. Dalam rangka mengembangkan potensi dan kecerdasannya, bermain dapat menggunakan alat permainan yang dapat memudahkan anak dalam proses pembelajaran. Sedangkan belajar menurut Hakiim (dalam Hendriawan, 2010) lebih bermakna dengan cara bekerja sendiri, menemukan sendiri, dan mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan barunya.

Pendidikan anak usia dini sangat erat hubungannya dengan alat permainan edukatif. *Dikatakan oleh Sudjana (2009)* alat permainan edukatif yaitu suatu alat yang dapat diserap oleh mata & telinga yang bertujuan membantu guru agar proses belajar mengajar siswa lebih efektif & efisien. Alat permainan sebagai sumber belajar mengandung makna bahwa alat permainan tersebut dirancang, dibuat, dan dimanfaatkan untuk memberikan kemudahan kepada anak dalam kegiatan bermainnya (belajar). Alat Permainan Edukatif (APE) dapat menstimulasi kecerdasan yang dapat dikembangkan, mengembangkan kepribadian dan potensi diri.

Seiring dengan perkembangan zaman teknologi telah memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap alat permainan edukatif sehingga banyak media yang bisa digunakan oleh anak. Anak tumbuh di dunia yang sangat dinamis dan berkembang cepat terutama dalam bidang teknologi.

Smartphone adalah salah satu produk teknologi sebagai salah satu alat atau media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk anak usia dini walaupun usia anak yang belum mumpuni untuk menggunakan media itu, namun tidak dipungkiri itu mampu dalam membantu dalam proses pembelajaran atau pendidikan. *Smartphone* dapat digunakan karena alat ini sangat familiar di masyarakat dan mudah diperoleh. Dalam bidang

pendidikan, *smartphone* bisa dipergunakan sebagai media dalam proses belajar mengajar baik untuk orang tua, guru maupun anak yang mempunyai fungsi sebagai media tutorial, alat peraga, dan juga sebagai alat uji yang masing-masing mempunyai kelebihan dan kekurangan dalam pengoprasiaannya.

Smartphone tentu harus memiliki aplikasi yang dapat memberikan pilihan bagi masing-masing pengguna. Pemilihan aplikasi terutama permainan (*game*) yang dapat digunakan sebagai alat (media) untuk mengembangkan potensi anak sangat beragam. Aplikasi yang berperan sebagai alat permainan edukatif dapat mengasah kemampuan matematis anak.

Kemampuan matematis anak salah satunya yaitu kemampuan dalam mengenal bentuk geometri. Salah satu kemampuan mengenal bentuk pada anak usia dini yaitu anak harus dapat membedakan bentuk-bentuk geometri seperti lingkaran, persegi, dan segitiga. Bentuk-bentuk geometri tersebut dapat dengan mudah diperoleh dari benda-benda sekitar maupun benda-benda yang mewakili dan dapat dikenal oleh anak. Upaya tersebut dapat dilakukan untuk mengenalkan bentuk-bentuk geometri.

Guven & Kosa (2008) mendefinisikan geometri adalah ilmu yang mempelajari bidang dan ruang. Geometri merupakan suatu dasar pemikiran akan bentuk, mulai dari bentuk yang ada di alam hingga bentuk yang merupakan suatu arsitektur.

Bentuk geometri merupakan bagian dari matematika, yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari, misalnya: bentuk gelas, bentuk piring, bentuk papan tulis, bentuk jeruk, dll. Ruseffendi (dalam Yulistya, 2015) menegaskan upaya penyajian pelajaran geometri, dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satu caranya dengan menggunakan media pembelajaran yang beraneka ragam. Sehingga pada kegiatan pembelajaran dalam menjelaskan bentuk pada anak mempergunakan benda nyata, agar pemahaman anak mengenai bentuk geometri meningkat.

Beaty (dalam Yulistia, 2015) mengungkapkan bahwa konsep bentuk geometri merupakan modal awal yang penting untuk dipelajari anak. Salah satu kemampuan dalam perkembangan kognitif anak yaitu anak harus dapat

membedakan bentuk-bentuk geometri seperti lingkaran, persegi, dan segitiga. Pemahaman konsep bentuk geometri pada anak adalah rumusan tingkah laku yang diharapkan dimiliki anak setelah menyelesaikan pengalaman belajar geometrinya yaitu anak sudah mengenal bentuk geometri, mampu menyebutkan bentuk geometri, menggambarkan suatu bentuk geometri secara lisan atau tulisan, mampu menyebutkan persamaan dan perbedaan dari dua bentuk geometri atau lebih serta mampu menguraikan sebuah bentuk geometri.

Ruseffendi (dalam Yulistya, 2018) menegaskan upaya penyajian pelajaran geometri, dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satu caranya dengan menggunakan media pembelajaran yang beraneka ragam. Sehingga pada kegiatan pembelajaran dalam menjelaskan bentuk pada anak mempergunakan benda nyata, agar pemahaman anak mengenai bentuk geometri meningkat.

Agar meningkatnya pemahaman anak akan pembelajaran geometri bisa dilakukan dengan berbagai cara dan tidak harus dilakukan pada saat pembelajaran di sekolah. Pembelajaran tidak harus dilakukan di sekolah, masing-masing anak dapat belajar selain dari buku misal seperti *game* edukasi yang sekarang banyak diperjualbelikan. Dengan adanya suatu program bantu, aplikasi *game* yang menjelaskan bentuk-bentuk geometri akan disampaikan dan disertai dengan gambar-gambar dan bentuk-bentuk benda yang menarik, berwarna cerah, maupun suara yang menarik bagi anak.

Bentuk-bentuk geometri dapat dipelajari dalam permainan pada aplikasi di android. *Belajar Bentuk* dalam serial aplikasi pendidikan anak usia dini merupakan salah satu aplikasi yang dapat membantu anak-anak untuk belajar mengenal bentuk-bentuk disekitar dengan cara yang menyenangkan. Belajar mengenal bentuk merupakan hal dasar yang harus diajarkan pada anak-anak sejak dini. Anak-anak sering kali susah untuk menghafalkan bentuk benda. Terdapat beberapa faktor yang membuat anak-anak kesulitan dalam menghafalkan bentuk salah satunya karena kurang tertarik atau termotivasi dari orang tua, guru dan sekitarnya. Ternyata anak usia 4-5 tahun sangat cenderung cepat menerima rangsangan berupa visual dan audial, dimana

kedua rangsangan tersebut sangat banyak diterapkan dalam aplikasi salah satunya adalah *aplikasi Belajar Bentuk*. Menurut Hendriawan (2010) banyak faktor yang terbukti dapat menyebabkan siswa kurang bersemangat dalam pembelajaran, di antaranya adalah kegiatan pembelajaran yang monoton dan kurang menarik. Maka dari itu agar anak tertarik dan antusias dapat menggunakan cara memainkan *aplikasi* pada *smartphone*.

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada responden penelitian dan hal-hal yang terkait masalah penelitian. Hal tersebut disebabkan karena terjadinya pandemi Covid-19. Pemerintah mewajibkan dilakukannya *physical distancing* atau pembatasan sosial pada berbagai aspek kehidupan bagi masyarakat.

Berkaitan dengan hal tersebut, maka untuk mengetahui sejauh mana anak mampu mengenal materi pembelajaran tentang bentuk geometri melalui pemanfaatan media edukasi melalui aplikasi mengenal bentuk geometri yang diterapkan dalam bentuk permainan, maka peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian dengan judul “Analisis Alat Permainan Edukatif Melalui *Aplikasi Belajar Bentuk* untuk Mengenalkan Bentuk Geometri Pada Anak Usia 4-5 Tahun”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana analisis *aplikasi Belajar Bentuk* dalam proses pengenalan bentuk geometri?
2. Apakah *aplikasi Belajar Bentuk* dapat membantu mengenalkan bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini memiliki tujuan yaitu untuk:

1. Dideskripsikannya *aplikasi Belajar Bentuk* dalam proses pengenalan bentuk geometri

2. Diketuainya *aplikasi Belajar Bentuk* dapat membantu mengenalkan bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Sebagai bahan masukan pembelajaran untuk menambah informasi dan sumbangan keilmuan dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak khususnya melalui permainan edukatif berbasis android.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Anak

- 1) Diharapkan dapat memberikan pengalaman langsung pada anak dalam mengembangkan kognitif anak.
- 2) Membantu anak supaya mengenal bentuk geometri dengan cara yang menarik.
- 3) Membantu anak supaya dapat meningkatkan kemampuan memahami bentuk geometri.

- b. Bagi Orangtua

- 1) Membantu orangtua dalam menjelaskan berbagai bentuk geometri.
- 2) Sebagai sarana yang menarik dan menyenangkan dalam menjelaskan materi kepada anak.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi berisi rincian tentang urutan penulisan dari setiap bab maupun bagian bab yang berada di dalam skripsi, dimulai dari bab I sampai bab V. Sistematika penulisan sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan pada

Bab pendahuluan ini merupakan bagian awal dari skripsi yang menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, struktur organisasi skripsi, dan definisi operasional.

2. Bab II Kajian Teori

Kajian teori memiliki peran penting dalam penyusunan skripsi. Bagian bab II ini menjelaskan tentang teori-teori dan konsep serta turunannya dalam bidang yang dikaji, memuat penelitian terdahulu yang relevan, dan kerangka berfikir.

3. Bab III Metode Penelitian

Bagian ini menjelaskan mengenai metode penelitian yang menguraikan tentang pendekatan penelitian, objek penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

4. Bab IV Temuan dan Pembahasan

Bab ini menyampaikan tentang temuan penelitian hasil penelitian dan pembahasan temuan penelitian.

5. Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Pada bab ini berisi tentang penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan yang diperoleh.