

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perubahan zaman selalu terjadi seiring bertambahnya waktu, Saat ini perkembangan yang pesat dari teknologi sensor, perkembangan komputer dan alat komunikasi lainnya memunculkan gagasan untuk mengintegrasikan seluruh teknologi tersebut kedalam berbagai bidang industri, gagasan inilah yang diprediksi akan menjadi revolusi keempat atau yang kita biasa disebut dengan revolusi 4.0 dimana teknologi informasi berkembang pesat.

Hal tersebut berpengaruh terhadap setiap lini kehidupan, salah satunya dalam bidang pendidikan. Dengan berkembangnya teknologi informasi, pendidikan anak usia dini di Indonesia juga juga tidak luput dari pengaruh perkembangan teknologi, berpengaruh terhadap kehidupan anak sekarang, dimana penggunaan gadget sudah merupakan hal yang wajar dan banyak dijumpai. Apalagi di masa pandemi yang berlangsung selama kurang lebih 2 tahun ini, membuat semua orang harus beradaptasi salah satunya di bidang pendidikan, dengan diadakannya sekolah daring, *handphone* sudah menjadi salah satu media dalam belajar sehingga intensitas penggunaan *handphone* oleh anak juga meningkat.

Penelitian yang dilakukan oleh Fridberg, pada tahun 2018 menyatakan proyek yang memiliki tujuan untuk memperluas pemahaman tentang bagaimana teknologi baru seperti tablet, *handphone* bisa digunakan di jenjang prasekolah sebagai media pendukung pembelajaran kolaboratif sains di kehidupan nyata, dari penelitian tersebut didapatkan hasil bahwa bahwa terdapat peningkatan dan menunjukkan bahwa anak-anak berkomunikasi dengan cara yang lebih maju serta dapat lebih fokus pada pemecahan masalahnya. Penelitian lain yang dilakukan oleh Setiawan pada tahun 2015 memperoleh hasil bahwa penggunaan sistem informasi berbasis multimedia sangat membantu untuk pembelajaran pada anak usia dini. Dengan menggunakan multimedia dapat menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan menarik sehingga membuat anak-anak lebih tertarik dan tidak bosan dibandingkan dengan cara belajar tradisional yang monoton. Sejalan dengan penelitian Setiawan, penelitian yang dilakukan oleh Rustiyanti pada tahun 2014 yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui

Permainan Dakon Geometri Pada Anak Kelompok A hasilnya menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan anak mengenal bentuk geometri dari kondisi awal ke siklus I-II. Kondisi awal kemampuan anak mengenal bilangan siklus I 61,11%, siklus II 86,66%. Berdasarkan ke 3 penelitian yang relevan di atas, didapatkan bahwa 1) penggunaan teknologi seperti *handphone*, *tablet*, komputer, dan lain-lain dapat membantu pembelajaran anak 2) aplikasi bermain dan belajar berbasis android dapat digunakan untuk anak usia dini 3) Kemampuan mengenal geometri anak dapat ditingkatkan. Oleh karena itu peneliti ingin meneliti apakah media aplikasi berbasis android dapat meningkatkan pemahaman bentuk geometri pada anak usia dini, aplikasi yang digunakan pada penelitian ini adalah aplikasi Marbel Bentuk.

Aplikasi MarBel (Mari Belajar) Bentuk yang dikembangkan oleh perusahaan Educa Studio, Aplikasi ini merupakan aplikasi pendidikan yang membantu anak-anak dalam belajar mengenal berbagai macam bentuk. Seperti persegi, bujur sangkar, segitiga, oval dan masih banyak lagi.

Permasalahan di lapangan, dengan tingginya intensitas penggunaan *handphone* oleh anak, membuat anak banyak membuka dan mengunduh berbagai macam permainan dan video yang tidak sesuai dengan usia mereka, oleh karena itu melalui penelitian ini, peneliti ingin memperkenalkan aplikasi MarBel bentuk serta melihat pengaruh dari penggunaan aplikasi MarBel bentuk ini sebagai alat bantu ajar anak usia dini untuk meningkatkan pemahaman bentuk geometri.

Berdasarkan permasalahan yang sudah dipaparkan di atas, maka peneliti mencoba melakukan Penelitian *Single Subject Research* yang berjudul **Penggunaan Media Aplikasi MarBel Bentuk Untuk Mengembangkan Pemahaman Bentuk Geometri Pada Anak Usia Dini.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah penggunaan aplikasi MarBel Bentuk dalam mengembangkan pemahaman bentuk geometri pada anak usia dini. Secara terperinci masalah-masalah dalam penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut :

1.2.1 Bagaimana efektivitas penggunaan media aplikasi marbel bentuk dalam mengembangkan pemahaman bentuk geometri pada anak usia dini?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui :

1.3.1 Mengetahui efektivitas penggunaan media aplikasi marbel berbasis android dalam mengembangkan pemahaman bentuk geometri pada anak usia dini

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat ini diharapkan memberikan manfaat berupa pengetahuan dan dapat menjadi gagasan baru bagi guru dan orang tua dalam memanfaatkan berbagai aplikasi berbasis android yang sudah banyak tersedia sebagai media belajar untuk anak. Secara umum, penelitian ini memiliki beberapa manfaat, diantaranya:

1.4.1 Bagi Anak (1) Meningkatkan pemahaman anak mengenai bentuk dan warna (2) Meningkatkan pemahaman bentuk geometri pada anak (3) Memberikan anak *games* yang menarik (4) Memberikan pengalaman belajar melalui *gadget* dalam mengenal bentuk.

1.4.2 Bagi Guru dan Orang Tua (1) Memberikan wawasan kepada pendidik dan orang tua tentang media belajar berbasis android MarBel (Mari Belajar) Bentuk (2) Dapat meningkatkan pengetahuan guru dan orang tua (3) Dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan anak dalam mengenal bentuk.

1.4.3 Bagi Sekolah (1) Dapat bermanfaat untuk menguji relevansi penggunaan media aplikasi berbasis android dalam pembelajaran di sekolah. (2) Dapat bermanfaat sebagai inovasi dalam pembelajaran. (3) Mampu memberikan sumbangan pemikiran dan perbaikan proses belajar mengajar dalam mengembangkan pemahaman bentuk geometri pada anak usia dini.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Penelitian ini ditulis berdasarkan pada pedoman yang berlaku di Perguruan Tinggi Negeri Universitas Pendidikan Indonesia, yakni diawali dengan BAB I Pendahuluan dan diakhiri kesimpulan dan rekomendasi. Adapun perincian laporan adalah sebagai berikut :

BAB I berisi pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi. Latar belakang penelitian dimaksudkan untuk menjelaskan alasan peneliti melaksanakan penelitian. Rumusan masalah menjelaskan tentang analisis yang dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Tujuan penelitian menyajikan tentang hasil akhir yang ingin dicapai setelah penelitian selesai dilakukan, tujuan penelitian dirumuskan dalam bentuk kalimat kata kerja operasional. Manfaat penelitian diharapkan dapat memberikan kegunaan baik secara teoritis maupun praktis.

BAB II berisi kajian pustaka menjelaskan tentang landasan teoritik dalam menyusun rumusan masalah dan tujuan.

BAB III berisi tentang metode penelitian yang digunakan dalam penelitian, yang terdiri dari desain penelitian, prosedur penelitian, lokasi dan subjek penelitian, instrumen penelitian dan analisis data.

BAB IV berisi tentang temuan hasil penelitian dari hasil analisis data untuk menghasilkan temuan berkaitan dengan masalah penelitian serta pembahasan yang dikaitkan dengan kajian pustaka.

BAB V berisi tentang kesimpulan, implikasi dan rekomendasi yang menyajikan tentang penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap analisis temuan penelitian.