

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pembelajaran matematika di Pendidikan Anak Usia Dini pada dasarnya mengacu kepada pencapaian kompetensi kognitif. Kegiatannya tidak hanya mengacu kepada penguasaan materi semata, namun matematika diposisikan sebagai alat atau sarana siswa untuk mencapai kompetensi kognitif yang diharapkan. Dalam prosesnya, untuk mencapai kompetensi kognitif tersebut bergantung kepada proses pembelajaran yang dirancang oleh guru. Guru hendaknya dapat menciptakan kondisi belajar matematika yang memungkinkan siswa untuk aktif membentuk, menemukan, serta mengembangkan pengetahuannya. Kemudian dianjurkan siswa dapat membentuk makna dari bahan pelajaran melalui proses belajar mengajar (Marogi, 2016, hlm. 1).

Sebagai salah satu contoh kesulitan yang dialami guru saat mengajar matematika, yaitu saat mengenalkan konsep geometri pada anak usia dini. Seperti mengenalkan bentuk bangun datar, mengenalkan bangun ruang, mengeompakan anatara bangun ruang serta bangun datar. Geometri memang sudah tidak asing lagi bagi para siswa, karena karena sudah lama mengenal serta menggunakan dalam kehidupan sehari-hari, bahkan masih diusia balita pun sudah mengenalnya, namun hal tersebut masih terbatas pada konsep bangun datar, namun jarang sekali diterapkan dalam bentuk kehidupan nyata siswa.

Pengenalah geometi formal mulai diajarkan dari awal masuk Pendidikan anak usia dini. Kesulitan utama yang dialami guru yaitu bagaimana pertama kali mengenalkan bangun ruang. Para guru mengalami kesulitan mempresentasikan konsep bangun ruang atau 3D dengan pendekatan konkret. Pendekatan umum yang digunakan para guru saat ini, seperti menggunakan kertas origami dengan membuat berbagai bentuk bangun datar dan bangun ruang, menggunakan titik titik untuk membuat bangun datar dan bangun ruang, permainan balok serta menggambar, belum bisa membuat anak paham akan makna bentuk bangun datar serta bangun ruang yang sesungguhnya. Hal ini disebabkan karena ada ketidak sesuaian antara sifat materi yang abstrak dengan kaadaan anak dilihat dari cara berpikir yang

konkrit. Ketika kondisi ini terjadi, pemahaman makna bangun datar dan bangun ruang tidak diperoleh siswa.

Memandang dari kesenjangan permasalahan diatas, buat mewujudkan pendidikan konsep geometri yang aktif, bermakna, serta menarik dibutuhkan strategi yang bisa memicu perihal tersebut, salah satunya dengan dorongan media pendidikan. Media pendidikan diyakini mempunyai kontribusi yang sangat baik. Perihal ini bersumber pada pernyataan (Asyhar, 2011, hal. 27) bahwa: Media mempunyai kedudukan serta guna strategis yang secara langsung ataupun tidak langsung bisa pengaruhi motivasi, atensi, serta atensi partisipan didik dalam belajar dan sanggup memvisualisasikan modul abstrak yang diajarkan sehingga mempermudah uraian partisipan didik. Tidak hanya itu, media sanggup membuat pendidikan lebih menarik (*Joyfull Learning*), pesan serta data lebih jelas, dan sanggup memanipulasi serta memperkenalkan objek yang susah dijangkau oleh partisipan didik.

Perihal ini cocok bila dihubungkan dengan ungkapan Edger Dale kalau pengetahuan hendak terus menjadi abstrak apabila pesan cuma di informasikan lewat kata. Perihal ini membolehkan terbentuknya verbalisme, maksudnya partisipan didik cuma mengenali tentang kata tanpa menguasai serta paham arti yang tercantum didalamnya sehingga bisa memunculkan kesalahan anggapan partisipan didik. Edger Dale menggambarkan jenjang pengalaman itu dalam sesuatu model yang diketahui dengan kerucut pengalaman (*The cone of experiences*) semacam pada gambar berikut ini.



Gambar 1.1

Kerucut Pengalaman Belajar Dale

(Sumber : Asyhar, 2011, hlm, 11)

Media pembelajaran sangat beragam sehingga memberikan variasi untuk digunakan. Penggunaannya bisa memilih jenis media apa pun yang paling sesuai atau cocok untuk diterapkan, baik membeli sebuah produk atau pun membuat produk sesuai dengan kebutuhan. Dilihat dari kenyataannya para guru lebih banyak memilih produk yang siap pakai. Tentu memilih produk siap pakai banyak manfaatnya terutama menghemat waktu, tenaga, biaya untuk pengadaanya, namun tidak jarang pemilihan produk siap pakai kurang cocok untuk diterapkan, dalam artian ketika produk digunakan tidak sesuai dengan tujuan kompetensi pembelajaran, atau justru membuat siswa sulit memahami materi pembelajaran.

Maka dari itu, diperlukan suatu kegiatan pengembangan media pembelajaran khusus konsep geometri, agar media tersebut dapat digunakan sebagai mana mestinya. Maksudnya media tersebut dikembangkan berdasarkan kebutuhan di lapangan, supaya menghindari ketidak tepatan karena dirancang berdasarkan kebutuhan, situasi dan kondisi lingkungan. Berdasarkan hal tersebut peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Media Pembelajaran Gebox untuk Memfasilitasi Perkembangan Kognitif anak usia 5-6 tahun pada Konsep Geometri”.

## **1.2 Rumusan Masalah Penelitian**

Bertitik tolak pada latar belakang, untuk permasalahan umum yang ambil dalam penelitian ini adalah “Media Pembelajaran Gebox untuk Perkembangan Kognitif anak usia 5-6 tahun pada Konsep Geometri?” Adapun secara khusus, rumusan masalah dalam penelitian sebagai berikut:

- 1.2.1 bagaimana analisis kebutuhan Perkembangan Kognitif pada Konsep Geometri ?
- 1.2.2 bagaimana rancangan dari Media Pembelajaran Gebox untuk Memfasilitasi Perkembangan Kognitif anak usia 5-6 tahun pada Konsep Geometri?
- 1.2.3 bagaimana hasil evaluasi dari penelitian Media Pembelajaran Gebox untuk Memfasilitasi Perkembangan Kognitif anak usia 5-6 tahun pada Konsep Geometri?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian dan pengembangan yang ingin dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut, yaitu:

- 1.3.1 Memperoleh informasi mengenai analisis kebutuhan Perkembangan Kognitif pada Konsep Geometri;
- 1.3.2 Menghasilkan rancangan Media Pembelajaran Gebox untuk Memfasilitasi Perkembangan Kognitif anak usia 5-6 tahun pada konsep Geometri;
- 1.3.3 Memperoleh hasil evaluasi dari penelitian Media Pembelajaran Gebox untuk Memfasilitasi Perkembangan Kognitif anak usia 5-6 tahun pada Konsep Geometri.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan pada penelitian dan pengembangan yang akan dilaksanakan, adalah sebagai berikut:

#### **1.4.1 Secara teoritis**

Hasil penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan memperkaya wawasan tentang pengembangan multimedia pembelajaran berbasis Powerpoint pada materi pengenalan konsep geometri untuk anak usia 5-6 tahun di PAUD dan dapat dimanfaatkan sebagai kajian teoritis pada penelitian selanjutnya

#### **1.4.2 Secara praktis**

1. Bagi siswa
  - a. Media mendorong minat belajar dan sikap belajar matematika;
  - b. Sebagai sumber belajar;
  - c. Membantu siswa memahami materi;
  - d. Memperoleh pengalaman yang menarik Ketika pembelajaran.
2. Bagi guru
  - a. Sebagai alat bantu pembelajaran;
  - b. Memotivasi guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam pelaksanaan pembelajaran;
3. Bagi sekolah
  - a. Memotivasi untuk berinovasi mengembangkan media pembelajaran;

- b. Menambah koleksi media pembelajaran untuk digunakan dan diperlukan pada saat pembelajaran

#### 4. Bagi Peneliti

Menambah wawasan bagi peneliti dalam merancang, mengembangkan, dan menggunakan media pembelajaran untuk digunakan dalam mengatasi masalah dalam pembelajaran.

### 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi penelitian ini disadarkan padapedoman penulisan karya ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia tahun akademik 2021 dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan menyajikan latar belakang, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II Kajian Pustaka berisi tentang kajian teori, konsep, dalil dan hukum yang digunakan peneliti sebagai literatur penelitian media pembelajaran.

BAB III Metode Penelitian berisi tentang komponen metode penelitian terdiri dari pembahasan tentang metode dan desain penelitian, sikap penelitian, partisipan penelitian, Prosedur penelitian, alat penelitian, teknik pengumpulan data, dan analisis data penelitian.

BAB IV Hasil dan Pembahasan hasil yang diperoleh berupa informasi dan pengolahan data dari lapangan kemudian dijabarkan lebih lanjut dalam diskusi berdasarkan kajian literatur.

BAB V Simpulan, Implikasi, Rekomendasi berisi hasil analisis temuan dan pembahasankemudian disajikan dalam bentuk ringkasan dengan memperhatikan rumusan masalah dirancang.

Daftar Pustaka berisi semua sumber yang dikutip dan digunakan oleh peneliti saat menulis skripsi.

Lampiran -lampiran berupa kumpulan seluruh dokumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran.



