

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masa usia dini merupakan masa keemasan (*golden age*) yang mana pada masa ini seluruh aspek perkembangan anak berkembang secara pesat mulai dari perkembangan moral agama, fisik motorik, kognitif, sosial emosional, bahasa dan seni. Untuk mengoptimalkan perkembangan tersebut diperlukan pendidikan yang tepat yang dapat menstimulasi setiap aspek perkembangan anak, terutama pada aspek perkembangan kognitif. Izzati dan Yulsyofriend (dalam Afni, 2021) menjelaskan bahwa aspek perkembangan kognitif perlu dikembangkan pada anak usia dini sebab dapat membantu anak dalam tahapan perkembangan selanjutnya. Berdasarkan Permendikbud No.137 tahun 2014 menjelaskan bahwa aspek perkembangan kognitif pada anak usia dini dibagi menjadi tiga, yang pertama yaitu anak mampu menyelesaikan permasalahan pada kehidupan sehari-harinya seperti mengenal benda berdasarkan fungsinya. Kedua yaitu berfikir logis, seperti mengelompokkan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran. Ketiga berfikir simbolik yaitu anak mampu mengenal konsep bilangan seperti membilang angka dari satu sampai dengan sepuluh. Berdasarkan hal tersebut, maka salah satu aspek perkembangan kognitif anak yang perlu distimulasi adalah kemampuannya dalam berfikir logis yaitu dalam mengenalkan bentuk. Sejak kecil, anak sudah dikenalkan bentuk melalui benda-benda di sekitar lingkungannya yang memiliki aneka ragam bentuk salah satunya adalah yang termasuk kedalam bentuk geometri misalnya buku, uang koin, kancing atau benda lainnya yang biasa ditemui anak dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Ridwan (2020:89) menjelaskan bahwa geometri ini merupakan bagian dari matematika yang mempelajari konsep bentuk dan ruang. Adapun menurut Cross, Woods & Schweingruber (dalam Afni, 2021) menjelaskan bahwa geometri merupakan ilmu yang mempelajari bentuk dan ruang mulai dari dua dimensi (2D) dan tiga dimensi (3D). Sejalan dengan hal tersebut, menurut Walle (dalam Hasanah & Agung, 2019:46) mengemukakan bahwa geometri ini sangat penting dikenalkan pada anak usia dini karena geometri selalu berhubungan dengan kehidupan anak sehari-hari; menurutnya, melalui geometri dapat meningkatkan

kemampuan anak dalam memecahkan masalah, geometri juga dikenalkan untuk mempelajari salah satu cabang matematika. Sesuai dengan *Principle and standards of School mathematic (PSSM*; Standar untuk matematika sekolah) yang dirilis oleh *National Council of Teachers of Mathematics (NCTM*; Dewan Nasional Guru matematika) (2000) yang berisi tentang lima standar konten matematika anak usia dini yaitu bilangan dan operasi bilangan, aljabar, geometri, pengukuran dan analisis data serta peluang. Maka dari itu geometri merupakan salah satu konten yang sangat penting untuk dikenalkan pada anak usia dini.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru yang dilakukan di salah satu TK di kabupaten Garut menghasilkan bahwa pengetahuan anak dalam mengenal bentuk geometri masih rendah. Hal tersebut disebabkan oleh media pembelajaran yang digunakan tidak dapat menarik minat anak untuk belajar, media pembelajaran yang terlalu umum dan biasa bagi anak karena hampir setiap tema pembelajaran menggunakan media yang sama yaitu *flash card* dan *puzzle* sehingga kegiatan pembelajaran terkesan monoton dan membosankan. Akhirudin, (2019) menyatakan bahwa dalam kegiatan pembelajaran guru berperan sebagai fasilitator yang menyediakan fasilitas dan menciptakan kondisi pembelajaran yang mampu mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik. Oleh sebab itu, guru dituntut untuk mampu merancang dan mengorganisasikan berbagai jenis media. Sejalan dengan pendapat Kemp dan Dayton (dalam Karo-karo & Rohani, 2018) dimana manfaat dari media dalam pembelajaran adalah memperlancar interaksi guru dan siswa dengan maksud membantu siswa belajar secara optimal.

Kurniawan (2019) menjelaskan bahwa dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini baik dalam pengetahuan umum, sains, pola, bentuk, ukuran dan warna bisa diterapkan menggunakan aplikasi multimedia interaktif. Sebagaimana menurut Fikri dan Madona (2018) yang menjelaskan bahwa multimedia, merupakan media yang menggabungkan berbagai unsur seperti audio, visual, audio visual dan animasi yang terdiri atas teks, grafis, foto, audio, video dan animasi secara terpadu. Salah satu metode pembelajaran yang menggunakan media multimedia adalah pembelajaran berbasis *android*. Sebagaimana menurut Amirullah & Susilo (2018) menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *android* adalah media yang memuat unsur-unsur multimedia baik audio,

visual dan animasi yang dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran.

Adapun penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Fithri & Setiawan (2017:230) dengan judul “analisa dan perancangan game edukasi sebagai motivasi belajar untuk anak usia dini” menghasilkan bahwa game edukasi berbasis *android* dapat mengubah cara belajar anak yang formal dan monoton menjadi lebih edukatif dan menyenangkan bagi anak usia dini. Sejalan dengan hal tersebut, peneliti akan membuat sebuah media yang dapat menarik perhatian anak yaitu media pembelajaran berbasis *android*. Media ini bertujuan untuk mengenalkan bentuk geometri pada anak usia dini. Adapun metode yang digunakan yaitu *Design and Development* dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementasi, and Evaluation*) dengan fokus penelitian untuk menciptakan suatu media berupa produk yang telah di uji validasi oleh ahli media, ahli materi dan di uji cobakan kepada anak. Media pembelajaran berbasis *android* tersebut bernama STREC. STREC ini merupakan singkatan dari (*Square, triangle, rectangle, & circle*) yaitu suatu media pembelajaran interaktif berbasis *android* yang digunakan untuk mengenalkan bentuk geometri kepada anak usia dini mulai persegi, segitiga, persegi panjang dan lingkaran. Dengan demikian atas dasar inilah peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif STREC Berbasis *Android* untuk Mengenalkan Bentuk Geometri pada Anak Usia Dini”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses merancang media pembelajaran interaktif STREC berbasis *android* dalam mengenalkan bentuk geometri pada anak usia 5-6 tahun?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif STREC berbasis *android* dalam mengenalkan bentuk geometri pada anak usia 5-6 tahun?
3. Bagaimana respon pengguna terhadap media pembelajaran interaktif STREC berbasis *android* dalam mengenalkan bentuk geometri pada anak usia 5-6 tahun?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui proses merancang media pembelajaran interaktif STREC berbasis *android* untuk mengenalkan bentuk geometri pada anak usia 5-6 tahun.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif STREC berbasis *android* untuk mengenalkan bentuk geometri pada anak usia 5-6 tahun.
3. Untuk mengetahui respon pengguna terhadap produk STREC berbasis *android* untuk mengenalkan bentuk geometri pada anak usia 5-6 tahun.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Memberikan sumbangan pemikiran khususnya di pendidikan anak usia dini dalam pengembangan desain media pembelajaran berbasis aplikasi *Android* dalam mengenalkan bentuk geometri pada anak usia 5-6 tahun.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti, penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan awal pengetahuan dan pemahaman pengembangan desain media pembelajaran berbasis aplikasi *android* dalam mengenalkan bentuk geometri pada anak usia 5-6 tahun.
- b. Bagi anak, penelitian ini dapat digunakan anak untuk mendukung proses pembelajaran dan merupakan masukan positif dalam mengoptimalkan aspek perkembangan kognitif anak terutama dalam mengenalkan bentuk geometri pada anak usia 5-6 tahun
- c. Bagi guru, melalui penelitian ini diharapkan dapat menambah sarana pembelajaran yang memudahkan guru dalam mengenalkan pengembangan desain media pembelajaran berbasis aplikasi *android* dalam mengenalkan bentuk geometri pada anak usia 5-6 tahun.

1.5 Struktur Organisasi Penelitian

Skripsi ini terdiri dari 5 bab yaitu bab 1 pendahuluan, bab 2 kajian teori, bab 3 metodologi penelitian, bab 4 hasil dan pembahasan dan bab 5 kesimpulan.

BAB I Pendahuluan, memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur penelitian. Pendahuluan ini merupakan landasan penelitian dan menjadi bagian yang penting dalam mengembangkan pembahasan berikutnya.

BAB II Kajian teori, memuat landasan teori, penelitian yang relevan, dan kerangka berpikir sebagai dasar teori yang memiliki keterkaitan dengan permasalahan yang terdapat pada penelitian. Pada kajian teori diuraikan mengenai Pendidikan anak usia dini, karakteristik anak usia 5-6 tahun, mengenalkan bentuk geometri pada anak, pengertian media pembelajaran, manfaat media pembelajaran, jenis media pembelajaran dan media pembelajaran interaktif STREC berbasis *android*.

BAB III Metode Penelitian, memuat jenis penelitian yang digunakan yaitu *Design and Development*, prosedur penelitian, partisipan dan tempat pelaksanaan penelitian, instrumen penelitian, dan teknik analisis data. Metode penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana cara peneliti melakukan penelitian atau pengumpulan data sehingga akan menggambarkan secara utuh pelaksanaan penelitian ketika diaplikasikan di lapangan nanti.

BAB IV Temuan dan Pembahasan, memuat hasil dari pelaksanaan penelitian beserta pembahasannya. Hasil penelitian dan pembahasan pada bab ini adalah proses dari penerapan metode ADDIE dan proses analisis data hasil temuan.

BAB V Kesimpulan, Implikasi, dan Rekomendasi, memuat penafsiran dan hasil pengolahan data yang menghasilkan kesimpulan implikasi dan rekomendasi mengenai penelitian yang telah dilaksanakan.