

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Konteks Penelitian**

Dunia anak adalah dunia bermain yang penuh keceriaan. Keceriaan itu tersirat dari wajah anak-anak yang sedang mengalami pertumbuhan baik dari segi kognitif, efektif, maupun psikomotoriknya melalui aktifitas bermain yang dikemas secara edukatif. Pentingnya pendidikan anak usia dini terutama melalui metode-metode permainan edukatif bertujuan untuk mengembangkan aspek kepribadian anak. Pendidikan anak usia dini melalui metode bermain sambil belajar dipandang sangat urgent apalagi anak adalah permata hati yang amat mahal harganya. Anak merupakan generasi penerus dimasa yang akan datang sehingga pertumbuhannya baik aspek fisik maupun kepribadian (mentalnya) perlu diarahkan sejak dini.

Sekolah merupakan lembaga yang dirancang untuk pembelajaran siswa dibawah pengawasan guru untuk mengembangkan banyak hal. Salah satunya adalah belajar matematika. Penanaman konsep dasar dimulai ketika anak memulai sekolah Taman Kanak-kanak. Menurut Seefeldt dan Wasik yang diterjemahkan Pius Nasar menyatakan bahwa “dasar perkembangan matematika anak-anak dibangun pada tahun-tahun dini. Matematika dibangun oleh keingintahuan dan semangat anak-anak dan tumbuh secara alami dari pengalaman mereka<sup>2</sup>. Agar anak-anak belajar konsep matematika sesuai dengan usia, mereka harus (a) mengembangkan bahasa matematika, (b) punya kesempatan interaktif untuk pengalaman matematika, (c) termotivasi untuk tertarik pada matematika.

---

<sup>2</sup> Seefeldt, Carol dan Barbara A. Wasik. *Pendidikan Anak Usia Dini: Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat dan Lima Tahun Masuk Sekolah*. Edisi 2. 2008

Para tokoh konstruktivis seperti Piaget dan Lev Vigotsky dalam Badru Zaman meyakini bahwa pembelajaran terjadi pada anak saat anak memahami dunia sekeliling mereka. Pembelajaran menjadi proses 4 interaktif yang melibatkan teman sebaya anak, orang dewasa dan lingkungan<sup>3</sup>. Anak membangun pemahaman mereka sendiri terhadap dunia. Mereka memahami apa yang terjadi di sekeliling mereka dengan mensintesa pengalaman-pengalaman baru dengan apa yang telah mereka pahami sebelumnya. Pemanfaatan alat peraga dan media sebagai sumber belajar ini sangat penting karena merupakan salah satu komponen yang memberi dukungan terhadap proses belajar. Namun tidak semua Taman Kanak-kanak mempunyai alat peraga atau media yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini karena adanya perbedaan kemampuan uang di Taman Kanak-kanak. Guru diminta untuk lebih kreatif dalam memanfaatkan barang atau benda yang disekitar lingkungan sebagai sumber belajar yang menarik bagi siswa.

Penggunaan media pengajaran diharapkan meningkatkan proses belajar mengajar di sekolah sehingga dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa. Yulianti Rani dalam penjelasannya menyatakan bahwa melalui percobaan menggunakan alat peraga perhatian anak akan lebih tertuju pada percobaan yang dilakukannya<sup>4</sup>. Hal ini akan meningkatkan sikap, minat atau motivasi anak dalam mengikuti pelajaran. Kedudukan media pengajaran atau alat peraga dapat digunakan sebagai salah satu upaya mempertinggi proses interaksi antara guru dan siswa. Fungsi utama media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang

---

<sup>3</sup> Badru Zaman, dkk. *Media dan Sumber Belajar*. Jakarta: Universitas Terbuka.2009

<sup>4</sup> Yulianty, Rani. *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Laskar Aksara.2011

digunakan oleh guru. Penggunaan media pengajaran diharapkan dapat meningkatkan proses belajar mengajar di sekolah sehingga pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa.

Penggunaan media *smart box* merupakan salah satu upaya mengenalkan bentuk-bentuk geometri. Di mana media yang kreatif, inovatif dan ramah lingkungan dapat dibuat dari kardus bekas dan bahan lainnya yang dapat dengan mudah didapatkan yang dibuat semenarik mungkin sehingga siswa tertarik. Sewaktu peneliti datang di PAUD Melati Balesono, guru memperkenalkan bentuk geometri masih menggunakan gambar-gambar saja, sehingga anak-anak kurang tertarik untuk belajar mengenal bentuk geometri. Bahkan ada sebagian anak yang belum bisa menyebutkan nama bentuk segi empat dan bentuk ini sering mereka sebut dengan bentuk kotak.

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala PAUD Melati Balesono, bahwa di PAUD ini pada ajaran baru akan mulai ada pembenahan dalam segala bidang pembelajaran terutama tentang pengadaan dan penggunaan media pembelajaran yang lebih optimal lagi, mengingat anak usia PAUD belajarnya dengan menggunakan bentuk kongkrit<sup>5</sup>. PAUD Melati desa Balesono Ngunut Tulungagung memiliki cara yang menarik dalam mengenalkan bentuk geometri kepada siswa, guru membuat media pembelajaran dengan nama *Smart Box*. Melalui media *Smart box* ini anak dapat belajar bentuk-bentuk geometri, sambil bermain dan dengan menggunakan bermacam-macam kegiatan. Berdasarkan latar belakang masalah diatas, penulis merasa tertarik untuk mengadakan penelitian

---

<sup>5</sup> Hasil wawancara dengan kepala PAUD Melati Balesono.17 Oktober 2020. 09.30 WIB

mengenai penggunaan media *smart box* dalam pembelajaran mengenal bentuk geometri dengan judul “Peningkatan Kemampuan Kognitif Siswa Melalui Pengenalan Bentuk Geometri Smart Box Di Paud Melati Desa Balesono Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung”.

Berdasarkan fenomena yang menjadi permasalahan tersebut diatas, inilah alasan bagi peneliti begitu pentingnya untuk memperkenalkan bentuk geometri melalui media Smart Box kepada anak-anak di PAUD Melati Balesono, sehingga membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan menyajikan rumusan masalah dalam bentuk suatu pertanyaan penelitian. Adapun rumusan pertanyaan besar yang diajukan oleh peneliti adalah sebagai berikut Analisis media *smart box* terhadap pengenalan bentuk geometri pada anak usia 3-4 th di desa Balesono Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung

### **B. Fokus Penelitian**

1. Bagaimana upaya guru dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa melalui pengenalan bentuk geometri dengan *smart box* di PAUD Melati Balesono?
2. Bagaimana dampak penggunaan media *smart box* terhadap peningkatan kemampuan kognitif siswa di PAUD Melati Balesono?
3. Apa hal-hal yang menghambat guru dalam mengenalkan bentuk geometri melalui *smart box* pada siswa di PAUD Melati Balesono?

### **C. Tujuan Penelitian**

Mengacu pada rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui upaya guru dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa melalui pengenalan bentuk geometri dengan *smart box* di PAUD Melati Balesono?
2. Untuk mengetahui dampak penggunaan media *smart box* terhadap peningkatan kemampuan kognitif siswa di PAUD Melati Balesono?
3. Untuk mengetahui hal-hal yang menghambat guru dalam mengenalkan bentuk geometri melalui *smart box* pada siswa di PAUD Melati Balesono?

#### **D. Kegunaan Penelitian**

Setelah penelitian ini dilakukan, diharapkan dapat memperoleh manfaat yang dapat membuka wawasan dan memberikan cara baru dalam pembelajaran khususnya pengenalan bentuk geometri melalui media *smart box*

##### 1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini secara teoretis diharapkan memiliki kontribusi untuk menyumbangkan teori dalam pendidikan dan perkembangan pada anak usia dini

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Bagi peneliti

Sebagai tambahan wawasan dan pengetahuan baru tentang penggunaan media *smart Box* dalam pengenalan bentuk Geometri pada anak usia 3-4 tahun di PAUD Melati Balesono

###### b. Bagi guru

Pentingnya media pembelajaran bagi anak usia dini, untuk memperkenalkan benda-benda kongkrit kepada anak sebelum memperkenalkan lambang-lambang/ bentuk abstrak.

c. Bagi peneliti lain

Penelitian ini dapat menjadi bahan kajian dan referensi untuk penelitian yang akan datang bagi peneliti yang melakukan penelitian sejenis.

d. Bagi perguruan tinggi

Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh Institut Agama Islam Negeri Tulungagung sebagai bahan masukan dan sumbangan pemikiran untuk pembelajaran terhadap pengenalan bentuk-bentuk geometri bagi anak usia 3-4 tahun.

### **E. Penegasan Istilah**

Judul skripsi Peningkatan Kemampuan Kognitif Siswa Melalui Pengenalan Bentuk Geometri *Smart Box* Di Paud Melati Desa Balesono Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung. Untuk menghindari kesalahpahaman dalam memahami konsep judul ini, perlu dikemukakan penegasan istilah sebagai berikut:

1. Konseptual

a. Kemampuan kognitif

Kemampuan kognitif adalah suatu proses belajar yang terjadi secara internal dengan cara mengamati model yang

menampilkan suatu perilaku dan mendapatkan imbalan atau hukuman dari perilaku tersebut.<sup>6</sup>

b. Bentuk Geometri *Smart box*

Media *Smart Box* menurut kamus besar Bahasa Indonesia adalah kotak pintar. Kotak permainan mandiri merupakan salah satu media sebagai tempat permainan yang mendukung kegiatan belajar mengajar. Tujuannya adalah meningkatkan kemampuan daya ingat siswa pada pelajaran yang telah lalu dan melatih ketangkasan siswa<sup>7</sup>.

Geometri adalah membangun konsep dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk dan menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar seperti segi empat, lingkaran, segitiga<sup>8</sup>. Belajar konsep-konsep maupun belajar bahasa untuk mengungkapkan letak seperti di bawah, di atas, kiri, dan kanan meletakkan dasar awal memahami geometri.

2. Definisi Operasional

a. Kemampuan kognitif

Kemampuan kognitif dalam hal ini diartikan sebagai suatu kemampuan siswa dalam proses belajar yang dilakukan dengan cara mengamati model yang dilakukan oleh orang lain.

b. Bentuk geometri *Smart Box*

---

<sup>6</sup> Olson, M.H. (2015). *Introduction to theories of learning*. Psychology press, 2015

<sup>7</sup> Hamalik, Oemar. *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinarbaru Algesindo. 2002

<sup>8</sup> *Ibid*; hal:2

Suatu media belajar yang digunakan dalam belajar siswa dalam membantu mengenalkan bentuk bentuk geometri yang bertujuan mengenalkan bentuk bentuk geometri pada anak yang meliputi bentuk segitiga, persegi dan lingkaran.

## **F. Sistematika Pembahasan**

Secara garis besar penyusunan skripsi di bagi menjadi tiga bagian, yaitu : bagian awal, bagian inti, bagian akhir.

Bagian awal terdiri dari : halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, daftar table, daftar lampiran, dan abstrak.

Bab I pendahuluan, terdiri dari : a) latar belakang masalah, b) rumusan masalah, c) tujuan masalah, d) manfaat penelitian, e) hipotesis tindakan, f) definisi istilah, g) sistematika penulisan skripsi

Bab II kajian pustaka, terdiri dari : a) kajian teori, b) penelitian terdahulu, c) kerangka berfikir. 9

Bab III metode penelitian, terdiri dari : a) jenis penelitian, b) lokasi dan subjek penelitian, c) teknik pengumpulan data, d) teknik analisis data, e) indicator keberhasilan, f) prosedur penelitian

Bab IV hasil penelitian terdiri dari : a) deskripsi hasil penelitian, b) hasil paparan data

Bab V pembahasan yang berisi pembahasan hasil penelitian

Bab VI penutup terdiri dari a) kesimpulan, b) saran



Bagian akhir terdiri : a) daftar rujukan, b) lampiran-lampiran, c) surat pernyataan keaslian tulisan, dan d) daftar riwayat hidup