

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran Bentuk Geometri

Geometri adalah membangun konsep dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk dan menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar seperti segi empat, lingkaran, dan segitiga⁹. Belajar konsep-konsep maupun belajar bahasa untuk mengungkapkan letak seperti di bawah, di atas, kiri, dan kanan meletakkan dasar awal memahami geometri.

Menurut Juwita, dkk (2000: 266) Geometri adalah studi hubungan ruang. Pembelajaran anak usia dini termasuk pendalaman bendabenda serta hubungan-hubungannya, sekaligus pengakuan bentuk dan pola. Anak mampu mengenali, mengelompokkan, dan menyebutkan nama-nama baik bangun datar ataupun bangun ruang yang bermacam-macam ukuran dan bentuknya.¹⁰

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. Menurut Oemar Hamalik, tujuannya pengenalan bentuk geomteri adalah

⁹ Clements dkk (dalam Carol Sefeeldt dan Barbara A. Wasik. *Pendidikan Anak Usia Dini, Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat dan Lima Tahun Masuk Sekolah*, Jakarta: Indeks 2008.hal:398

<http://download.garuda.ristekdikti.go.id/article.php?article=1708940&val=18571&title>. Diakses pada 26 Septembre 2021 jam19.49

¹⁰ Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak (JIPA), Vol. II, No. 3, Desember 2017- Mei 2018

meningkatkan kemampuan daya ingat siswa pada pelajaran yang telah lalu dan melatih ketangkasan siswa¹¹.

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan bentuk jamak dari kata medium yang dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Sedangkan Bovee menjelaskan bahwa Media merupakan sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan

¹¹ Ibid hal:8 Hamalik, Oemar. *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinarbaru Algesindo.2012. hal:42

pesan.¹² AECT (*Association for Education Communication Technologi*) memberikan batasan media sebagai segala bentuk dan satuan yang digunakan orang untuk mengeluarkan pesan atau informasi. Sedangkan Gerlach dan Ely, mengatakan bahwa media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap¹³

Bringgs menyebutkan bahwa media pembelajaran ialah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta perangsang peserta didik untuk belajar, contoh buku, film, kaset.¹⁴ Daryanto menyebutkan bahwa media, pada hakekatnya, proses belajarmengajar adalah proses komunikasi, penyampaian pesan dari pengantar ke penerima.¹⁵ Pesan berupa isi atau ajaran yang dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi baik secara *verbal* maupun *nonverbal*. Proses tersebut dinamakan *encoding*. Penafsiran simbol simbol komunikasi tersebut oleh peserta didik dinamakan *decoding*.

Daryanto menyebutkan beberapa manfaat media pembelajaran sebagai berikut.¹⁶ a).Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis, b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra.c) Menimbulkan

¹² Bovee. Courland*Business Communication Today*. Prentice Hall : New York. 1997

¹³ Azhar Arsyad, 4). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers. 2003 hal. 3

¹⁴ Muhammad Taufik Syastra, S.Kom., M. SI. Program Studi Sistem Informasi, Universitas Putera Batam, Batam, Kepulauan Riau.CBIS Journal, Volume 3 No 2, ISSN 2337-8794. <http://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/cbis/article/download/400/258g> . Diakses pada 26 september 2021 jam 10.10

¹⁵ Daryanto. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera. (2011).hal.4

¹⁶ *Ibid*; hal. 4

gairah belajar, berinteraksi secara langsung antarapeserta didik dan sumber belajar. d) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.e) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman,dan menimbulkan persepsi yang sama. f) Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi,yaitu guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, peserta didik (komunikan), dan tujuan pembelajaran, jadi media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat,pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untukmencapai tujuan pembelajaran

Peneliti dapat membuat kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk alat baik yang berupa manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi tertentu sebagai sarana perantara dalam proses belajar mengajar untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran yang memiliki manfaat yaitu dapat memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitis, mengatasi keterbatasan, memberi rangsangan yang dapat menyamakan pemahaman siswa serta dapat memberikan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Oemar Hamalik berpendapat bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku berkat latihan dan pengalaman.¹⁷ Belajar dalam hal ini harus dilakukan

¹⁷ Hamalik, Oemar. *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinarbaru Algesindo.2008. hal.

dengan sengaja, direncanakan sebelumnya dengan struktur tertentu, agar proses belajar dan hasil-hasil yang dicapai dapat dikontrol secara cermat.

Pendapat lain Sudarmanto menyebutkan bahwa belajar merupakan usaha menggunakan setiap sarana atau sumber baik di dalam maupun di luar aturan pendidikan, guna perkembangan dan pertumbuhan pribadi.¹⁸

Baharudin dan Esa NW berpendapat yang berbeda tentang belajar, menurut mereka belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, ketrampilan dan sikap.¹⁹ Belajar merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya melalui pelatihan –pelatihan atau pengalaman-pengalaman.

Peneliti dapat membuat kesimpulan dari beberapa pendapat tersebut di atas bahwa pengertian belajar adalah cara diri seseorang untuk melakukan perubahan pada sikap dan pengetahuan untuk kegiatan pembelajaran. Belajar merupakan kegiatan mental dan psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-pengertian, pemahaman, ketrampilan, nilai sikap yang bersifat lebih relatif lebih konstan dan berbekas.

Pembelajaran menurut Oemar Hamalik, belajar adalah suatu kombinasi yang tersusun unsur-unsur manusiawi, fasilitas, perlengkapan, dan

¹⁸ Sudaryanto. 1993. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa (Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan Secara Linguistik)*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press 1993 hal. 2

¹⁹ Baharudin, & Esa Nur Wahyuni.. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. 2010 hal.11

prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri.²⁰ Dimiyati dan Mudjiono berpendapat bahwa pembelajaran adalah proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar bagaimana memperoleh dan memproses pengetahuan, ketrampilan dan sikap.²¹ Danim mengemukakan media pendidikan merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik.²²

Jadi berdasarkan beberapa pendapat tersebut, pembelajaran dapat diartikan sebagai proses belajar yang memiliki aspek penting yaitu bagaimana siswa dapat aktif mempelajari materi pelajaran yang disajikan, sehingga dapat dikuasai dengan baik.

Media pembelajaran memiliki kontribusi dalam sebuah proses pembelajaran, menurut Kemp *and* Dayton adalah sebagai berikut:²³ a). Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar, b) Pembelajaran dapat lebih menarik. c) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar, d) Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek. e) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan, f) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan, g)

54 ²⁰ Hamalik, Oemar. *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinarbaru Algesindo.2008. hal.

²¹Dimiyati dan Mudjiono.. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.1999. hal.157

²² Isran Rasyid Karo-Karo S & Rohani Str: Manfaat Media Dalam Pembelajaranhttps://juliwi.com/published/E0104/Paper0104_104-117.pdfAXIOM: Vol. VII, No. 1, Januari – Juni 2018, P- ISSN : 2087 – 8249, E-ISSN: 2580 – 0450

²³ Kemp dan Dayton dalam kutipan Arsyad (2002) *Media Pembelajaran* : Jakarta PT Raja Garfindo Perasada., 1985 hal. 3-4

Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan. h) Peran guru mengalami perubahan ke arah yang positif.

Pembelajaran pada saat ini banyak dilakukan dengan cara daring / *online*. Peralihan proses pembelajaran yang dulunya tatap muka menjadi *online*, tentunya memaksa berbagai pihak untuk mengikuti proses dan alurnya supaya sistem pembelajaran tetap berjalan dengan baik. Namun ternyata, sistem ini tidak berjalan se-efektif yang dibayangkan, bahkan seluruh pihak mengalami kesulitan.²⁴ Pembelajaran daring ini, tenaga pengajar harus kreatif, dalam merancang pembelajaran sebaik mungkin, guna terwujudnya pembelajaran yang efektif dan menyenangkan serta tepat sasaran terwujudnya kompetensi pelajar. Pembelajaran ini merupakan inovasi pendidikan untuk menjawab tantangan akan ketersediaan sumber belajar yang variatif (Dewi, 2020). Keberhasilan dari suatu model ataupun media pembelajaran tergantung dari karakteristik peserta didiknya.

Peneliti dapat membuat kesimpulan berdasarkan paparan tersebut bahwa media pembelajaran merupakan salah satu komponen komunikasi yang sangat penting dalam menyampaikan suatu materi yang disampaikan komunikator (guru) pada komunikan (siswa) untuk dapat memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan

²⁴ Wijayanto Adi. *E book.Strategi Pembelajaran Masa Pandemi covid-19. dalam Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran Materi Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Pada Kondidi “ Stay at Home”*, (Tulungagung: .Akademi Pustaka, 2020)

persepsi yang sama dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran atau dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan serangkaian proses atau aktifitas belajar, dimana siswa aktif dalam mempelajari materi pelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat mencapai suatu tujuan pembelajaran yang baik. Pada pembelajaran daring/*online* saat ini media menjadi hal yang paling utama dalam proses pembelajaran.

2. Macam – Macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran banyak sekali jenis dan macamnya. Mulai dari yang paling sederhana hingga media yang paling canggih. Beberapa media yang paling sering digunakan di hampir semua sekolah memanfaatkan adalah media cetak (buku) dan papan tulis. Selain itu, banyak juga sekolah yang telah memanfaatkan jenis media lain seperti gambar, model, *overhead projektor* (OHP), dan obyek-obyek nyata. Sedangkan media lain seperti kaset audio, video, VCD, *slide* (film bingkai), serta program pembelajaran computer masih jarang digunakan meskipun sebenarnya sudah tidak asing lagi bagi sebagian besar guru. Sudjana dan Rivai mengemukakan ada beberapa jenis media pembelajaran yaitu,; Pertama, media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster kartun, komik dan lain-lain. Media grafis sering juga disebut media dua dimensi, yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Kedua media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat (*solid*

model), model penampang, model susun, model kerja, mock up, dan lain-lain. Ketiga, model proyeksi seperti slide, film strips, film, penggunaan OHP dan lain-lain. Keempat, penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran.²⁵

Ada berbagai cara dan sudut pandang untuk menggolongkan jenis media. Menurut Rudy Bretz, mengidentifikasi jenis-jenis media berdasarkan tiga unsur pokok, yaitu: suara, visual dan gerak.²⁶ Berdasarkan tiga unsur tersebut, Bret mengklasifikasikan media ke dalam delapan kelompok, yaitu: (a) media audio, (b) media cetak, (c) media visual diam, (d) media visual gerak, (e) media audio semi gerak, (f) media semi gerak, (g) media audio visual diam, serta (h) media audio visual gerak.

Media pembelajaran ada banyak jenisnya. Mulai dari media cetak, video, audio visual dan bahkan visual diam dan bergerak. Kesemuanya sebagai sarana yang dapat dipergunakan oleh pengajar pada proses pembelajarannya. Penggunaan media pembelajaran akan sangat mempengaruhi keberhasilan dari proses belajar mengajar. Pada anak usia dini, media pembelajaran menjadi hal yang paling utama dan harus ada dalam setiap proses pembelajaran. Anderson mengelompokkan media menjadi sepuluh golongan sebagai berikut:²⁷

²⁵ Isran Rasyid Karo-Karo S & Rohani Str: Manfaat Media Dalam Pembelajaran https://juliwi.com/published/E0104/Paper0104_104-117.pdf AXIOM: Vol. VII, No. 1, Januari – Juni 2018, P- ISSN : 2087 – 8249, E-ISSN: 2580 – 0450 diakses pada 26 September 2021 jam 09 56

²⁶ Rudy Bretz, *Teknologi Komunikasi Pendidikan*, Jakarta : Rineka Cipta. 1971

²⁷ Anderson, R. H. (1977). *Selecting and Developing Media for Instruction*. wisconsin: American Society for Training and Development. 1977 hal. 23

Tabel 2.1 Jenis – jenis media pembelajaran

No.	Jenis Media	Contoh Media dalam Pembelajaran
1.	Audio	Kaset, siaran radio, CID, telepon
2.	Cetak	Buku pelajaran, modul, brosur, leaflet, gambar
3.	Audio cetak	Kaset, audio yang dilengkapi bahan tertulis
4.	Proyeksi visual diam	Overhead transparansi (OHT), film bingkai (<i>slide</i>)
5.	. Proyeksi audio visual diam	Film bingkai (<i>slide</i>) bersuara
6.	Visual gerak	Film bisu
7.	Audio visual gerak	Film gerak bersuara, video NCD, televisi
8.	Obyek fisik	Benda nyata, model, specimen
9.	Manusia dan lingkungan	Guru, pustakawan, laboran
10	Komputer	CAI (pembelajaran berbantuan komputer) dan CBI (pembelajaran berbasis komputer)

Schramm menggolongkan media atas dasar kompleksnya suatu media. Atas dasar itu, Schramm membagi media menjadi dua golongan yaitu: media besar (media yang mahal dan kompleks) dan media kecil (media sederhana dan murah).²⁸ Termasuk media besar misalnya: film, televisi, dan video NCD, sedangkan yang termasuk media kecil misalnya: *slide*, audio, transparansi, dan teks. Selain itu Schramm juga membedakan media atas dasar

²⁸ Schramm. Media Besar Media Kecil. (Semarang: IKIP Semarang. Press) 1985 hal. 32

jangkauannya, yaitu media masal (liputannya luas dan serentak), media kelompok (liputannya seluas ruangan tertentu), dan media individual (untuk perorangan).

Rudi Bretas menyebutkan ada beberapa jenis media pembelajaran, yaitu²⁹

1. Media audio visual gerak, seperti film suara, pita video, film, dan tv.
2. Media audio visual diam, seperti film rangkai suara, halaman suara.
3. Audio semi gerak seperti tulisan jauh bersuara.
4. Media visual bergerak, seperti film bisu.
5. Media visual diam, seperti halaman cetak, foto, microphone, slide bisu.
6. Media audio seperti radio, telepon, dan pita video.
7. Media cetak, seperti buku, modul, bahan ajar mandiri.

Media masal adalah media yang berupa radio dan televisi. Sedangkan yang termasuk media kelompok adalah: kaset audio, video, OHP, dan *slide*. Sedangkan yang termasuk media individual adalah: buku teks, telepon, dan program komputer pembelajaran (CAI). Sebagian ahli lain mengelompokkan media berdasarkan pada tingkat teknologi yang digunakan, mulai dari media dengan teknologi rendah hingga yang menggunakan teknologi tinggi. Jika media digolongkan atas dasar tingkat teknologi yang digunakan, maka penggolongan media sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi.

²⁹ Isran Rasyid Karo-Karo S*, Rohani PANCAWAHANA: Jurnal Studi Islam Vol.14, No.2, Desember 2019. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/20173> diakses pada 26 September 2021 jam 10.17

Media tertentu akan dapat mengalami perubahan dalam penggolongannya. Misalnya, pada tahun 1950-an, media televisi dikategorikan media paling tinggi. Tetapi kemudian pada tahun 1970-an kategori tersebut bergeser dengan hadirnya media komputer. Pada masa tersebut, komputer digolongkan pada media dengan teknologi yang paling tinggi. Tetapi dewasa ini media computer tergeser kedudukannya dengan adanya program *computer conferencing* melalui internet. Kondisi seperti ini akan terus berlangsung sejalan dengan perkembangan ilmu dan teknologi.

Heinich, Molenda and Russell membuat klasifikasi media yang lebih sederhana sebagai berikut: ³⁰ (a) media yang tidak diproyeksikan, (b) media yang diproyeksikan, (c) media audio, (d) media video, (e) media berbasis komputer, dan (f) multimedia kit.

Peneliti dapat membuat kesimpulan dari beberapa pengelompokan media tersebut, pengembangan media dalam penelitian ini merujuk pada pengelompokan media proyeksi audio visual diam karena pada pengembangan media terdapat slide, gambar, serta suara yang dibuat menggunakan komputer.

3. **Bentuk Geometri *Smart Box***

Anak dapat memahami konsep melalui pengalaman bermain dan guru membantu dalam mengenalkan konsep geometri. Membangun konsep

³⁰ Heinich, Molenda, Russel. (1996). *Instructional Media and New Technologies of Instruction*, Englewood Cliffs 1996. hal, 34

geometri anak usia dini dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk, menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar. Menurut Wahyudi Anak dalam usia dini mulai berusaha untuk mengenal dan memahami bentuk dasar (bentuk-bentuk geometri) yang memiliki nama-nama tertentu seperti lingkaran, persegi, segitiga, persegi panjang, dan lain sebagainya: ³¹ 1) Pengenalan bentuk dasar: lingkaran, persegi, segitiga 2) Membedakan bentuk 3) Memberi nama: menghubungkan bentuk dengan namanya 4) Menggolongkan bentuk dalam suatu kelompok sesuai dengan bentuknya 5) Mengenali bentuk-bentuk benda yang ada di lingkungannya sendiri.

Jamaris menjelaskan bahwa, dengan memberikan pengenalan bentuk geometri sejak usia dini berarti anak mendapatkan pengalaman belajar yang akan menunjang untuk pembelajaran matematika di tingkat pendidikan selanjutnya. ³²

Media bentuk geometri *smart box* dikatakan sangat efektif digunakan dalam pembelajaran di Taman kanak-kanak mempunyai beberapa kelebihan diantaranya dikemukakan oleh Sadiman sebagai berikut : 1) Bersifat konkrit 2) Dapat mengatasi batas ruang dan waktu, 3) Dapat mengatasi keterbatasan

³¹ Wahyudi dan Damyanti. Program Pendidikan untuk Anak Usia Dini di Prasekolah Islam. Jakarta: Grasindo.2005.hal:115

³² Isran Rasyid Karo-Karo S*, Rohani PANCAWAHANA: Jurnal Studi Islam Vol.14, No.2, Desember 2019. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/20173> diakses pada 26 September 2021 jam 10.17

pengamatan 4) Dapat memperjelas suatu masalah. 5) Murah dan mudah didapat³³.

Peneliti dapat membuat kesimpulan bahwa, media bentuk geometri smart box memiliki banyak kelebihan antara lain, bentuk geometri adalah kongkrit, bisa dipergunakan dalam segala suasana, mempertajam pengamatan, murah dan mudah diperoleh.

4. **Jenis-jenis Bentuk Geometri**

Mengidentifikasi dengan penggolongan bentuk suatu benda dapat menciptakan pengetahuan jenis-jenis bentuk dari suatu benda. Anak mulai melihat atribut-atribut yang sama dan berbeda pada gambar dan benda-benda yang berada di lingkungan sekitar anak. Jenis-jenis geometri secara umum yaitu geometri 2 dimensi biasa disebut juga bangun datar dan geometri 3 dimensi yang biasa disebut bangun ruang.

Khasanah menyebutkan beberapa tujuan pengenalan bentuk geometri kepada anak usia dini diantaranya, membantu agar anak lebih peka dalam mempelajari tentang membedakan dan persamaan bentuk (selanjutnya termasuk ke dalam klasifikasi) di lingkungan dan betujuan dapat membedakan satu dengan yang lainnya., Anak dapat belajar dari beberapa

³³ Arif, S. Sadiman. 1984. Media Pembelajaran, Pengertian, Pengembangan, Penempatan. Jakarta: Rajawali

dasar bentuk geometri itu dimana mereka dapat menunjukkan berdasarkan apa yang dilihatnya (buku, meja).³⁴

Kusni menjelaskan tujuan pengenalan bentuk geometri untuk anak usia dini meliputi, geometri dua dimensi (bangun datar) adalah bangun yang mempunyai sisi dan sudut, diantaranya: lingkaran, Bujur Sangkar atau Persegi Empat, Segitiga, Persegi Panjang, Jajaran Genjang, Belah Ketupat dan Trapesium³⁵. Surya juga mengemukakan pendapatnya bahwa bentuk geometri 3 dimensi (bangun ruang) adalah bangun yang memiliki sisi, rusuk dan titik sudut. Sisi bangun ruang adalah bidang (permukaan) yang membatasi bangun ruang tersebut, rusuk adalah garis (lurus atau lengkung) yang merupakan perpotongan dua sisi, dan titik sudut adalah titik yang merupakan perpotongan³⁶. Jenis-jenis bangun ruang menurut Arumsari diantaranya: Kubus, Balok, Prisma tegak segitiga, Limas, Tabung dan Kerucut.

Walle menyatakan bahwa mempelajari geometri sangat penting, hal ini karena beberapa alasan antara lain: geometri banyak di temukan dalam kehidupan sehari-hari, melalui geometri dapat meningkatkan anak dalam proses pemecahan masalah, geometri juga memiliki peran penting untuk mempelajari

³⁴ Khasanah, Ismatul. 2013. *Pembelajaran Logika Matematika. Usia Dini (4-5) Tahun Anak Di TK Ikal Bulog Jakarta Timur*. Jurnal Penelitian PAUDIA Volume 2, Semarang; Universitas PGRI Semarang. Diakses pada 26 September 2021 jam 18.40

³⁵ Kusni. *Geometri Dasar*. Semarang: Universitas Negeri Semarang. 2008. hal. 14-16

³⁶ Surya, Yohanes. 2009. *Matematika Asyik, Mudah dan Menyenangkan 5 B*. Tangerang: Kandel. 2009 hal. 113

cabang matematika yang lain kemudian geometri juga dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari.³⁷

Peneliti dapat membuat kesimpulan bahwa pengenalan bentuk geometri kepada anak usia dini diantaranya pengenalan bentuk geometri yang ada disekitar anak dan bentuk geometri yang mudah ditemukan oleh anak.

5. Tahap-Tahap Pengenalan Geometri Khusus Anak Usia Dini

Anak dapat memahami konsep melalui pengalaman bermain dan guru membantu dalam mengenalkan konsep geometri. Membangun konsep geometri anak usia dini dimulai dengan mengidentifikasi bentuk, menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar. Anak dalam usia dini mulai berusaha untuk mengenal dan memahami bentuk dasar (bentuk-bentuk geometri) yang memiliki nama-nama tertentu seperti lingkaran, persegi, segitiga, persegi panjang, dan lain sebagainya. Menurut pendapat Wahyudi ada beberapa cara dalam mengenalkan bentuk geometri yaitu: ³⁸ Pengenalan bentuk dasar: lingkaran, persegi, segitiga, Membedakan bentuk, Memberi nama: menghubungkan bentuk dengan namanya, Menggolongkan bentuk dalam suatu kelompok sesuai dengan bentuknya Mengenali bentuk-bentuk benda yang ada di lingkungannya sendiri

³⁷ Lathipah Hasanah, Shinta Agung Journal of Early Childhood Education Vol. 1 No. 2. Desember 2019. <http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/jece/article/download/12873/pdf> diakses pada 26 September 2021 jam 18.58

³⁸ Wahyudi, Permainan. Puzzle. <http://yhanapratiwi.files.wordpress.com.2014/03/puzzle.pdf>

Tahap- tahap pengenalan bentuk geometri pada anak usia dini, dimulai dari benda – benda yang ada disekitar anak, seperti meja, buku, gelas dan juga papan tulis.³⁹ Pemahaman bentuk geometri pada anak usia dini dimulai dari yang kongkret ke abstrak, dari segi intuitif ke analisis, dari eksplorasi ke penguasaan dalam jangka waktu yang lama serta dari tahap yang paling sederhana hingga yang tinggi. Geometri merupakan dasar dalam matematika dan pembangunan. Selain dapat menumbuhkembangkan kemampuan berpikir logis, geometri juga efektif untuk membantu menyelesaikan permasalahan dalam banyak cabang matematika.

Pengenalan geometri pada anak perlu diberikan melalui kegiatan yang menyenangkan, yaitu bermain. Pengenalan geometri melalui bermain akan membuat anak menjadi rileks, tidak merasa terbebani dan berdampak positif terhadap pembelajaran.⁴⁰ Tidak hanya itu, dalam pemikiran anak pun akan terekam bahwa pengenalan geometri sangat menyenangkan dan tidak menakutkan. Dengan mengenalkan anak kepada geometri, diharapkan dapat membantu anak-anak untuk mempersiapkan diri dalam menghadapi perubahan zaman di dalam kehidupan yang terus berkembang, melalui

³⁹ Lathipah Hasanah, Shinta Agung *Journal of Early Childhood Education* Vol. 1 No. 2. Desember 2019. <http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/jece/article/download/12873/pdf> diakses pada 26 September 2021 jam 18.58

⁴⁰ Khasanah, Ismatul. 2013. *Pembelajaran Logika Matematika. Usia Dini (4-5) Tahun Anak Di TK Ikal Bulog Jakarta Timur*. Jurnal Penelitian PAUDIA Volume 2 tahun 2019

berbagai latihan dasar anak diharapkan kelak mempunyai pola pemikiran yang logis, kritis dan rasional.

Peneliti dapat membuat kesimpulan bahwa, pengenalan bentuk geometri kepada anak usia dini akan cepat dipahami oleh anak jika dalam penyampaiannya dengan cara yang menyenangkan atau melalui permainan.

6. Tujuan Pengenalan Geometri

Tujuan Umum pengenalan geometri secara umum menurut Depdiknas yaitu anak diharapkan mengenal dan menyebutkan berbagai macam benda berdasarkan bentuk geometri dengan cara mengamati benda-benda yang ada disekitar anak misalkan lingkaran, segitiga, belah ketupat, trapesium, segi empat, segi lima, segi enam, setengah lingkaran, oval.⁴¹

Tujuan Khusus Menurut Clements dkk (dalam Carol Seefeldt dan Barbara A. Wasik, pengenalan geometri kepada anak usia secara khusus memiliki tujuan yaitu: memberikan kepada anak pengalaman-pengalaman dalam lingkungan langsung mereka yang memungkinkan mereka mengidentifikasi bentuk-bentuk dan sosok-sosok, membuat anak sadar akan bentuk-bentuk geometri di dalam lingkungan alami memungkinkan mereka untuk membuat asosiasi antara benda-benda biasa dan kata-kata tidak biasa, memberikan kepada anak kesempatan-kesempatan untuk membangun bentuk-

⁴¹ Depdiknas.2010 hal. 312

bentuk geometri dan belajar nama-nama yang sesuai untuk bentuk-bentuk itu⁴²

Pengenalan geometri sangat penting bagi anak usia dini. Walle menyatakan bahwa mempelajari geometri sangat penting, hal ini karena beberapa alasan antara lain: geometri banyak di temukan dalam kehidupan sehari-hari, melalui geometri dapat meningkatkan anak dalam proses pemecahan masalah, geometri juga memiliki peran penting untuk mempelajari cabang matematika yang lain kemudian geometri juga dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari .⁴³ Clement & Battista & Tan berpendapat bahwa geometri menyebabkan peningkatan berpikir geometri dalam pembelajaran untuk level berpikir matematika tingkat tinggi. Hwang dkk, melihat hal tersebut dapat dilihat bahwa geometri sangat penting untuk dikenalkan pada anak usia dini.

7. Manfaat Pengenalan Bentuk Geometri

Menurut Wahyudi bahwa pengenalan geometri kepada anak usia dini dapat memberikan manfaat yaitu: 1) Anak akan mengenali bentuk-bentuk dasar seperti lingkaran, segitiga, persegi dan persegi panjang 2) Anak akan membedakan bentuk-bentuk 3) Anak akan mampu menggolongkan benda

⁴² Clements dkk (dalam Carol Sefeeldt dan Barbara A. Wasik. *Pendidikan Anak Usia Dini, Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat dan Lima Tahun Masuk Sekolah*, Jakarta: Indeks 2008.hal:399

⁴³ Lathipah Hasanah, Shinta Agung *Journal of Early Childhood Education* Vol. 1 No. 2. Desember 2019. <http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/jece/article/download/12873/pdf> diakses pada 26 September 2021 jam 18.58

sesuai dengan ukuran dan bentuknya 4) Akan akan memberi pengertian tentang ruang, bentuk, dan ukuran ⁴⁴

Kemampuan kognitif pada anak usia dini dalam mengenal bentuk-bentuk geometri menurut Elkolin dalam Abidin, menyatakan bahwa bermain mempengaruhi kemampuan kognitif anak melalui empat cara sebagai berikut :

- 1) Bermain mempengaruhi motivasi anak
- 2) Bermain mendorong perkembangan mental anak
- 3) Bermain memfasilitasi desentralisasi kognitif anak
- 4) Bermain memupuk perkembangan perilaku yang disengaja⁴⁵

Berdasarkan pendapat tersebut, peneliti dapat membuat kesimpulan bahwa, manfaat pengenalan bentuk geometri terhadap kemampuan kognitif anak adalah, anak akan dapat belajar sambil bermain untuk mengenal bentuk dasar geomteri, membedakan macam-macam bentuk geometri dan anak akan mulai dapat membedakan bentuk waktu dan ukuran.

B. Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

Perkembangan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir. Sebagaimana disebutkan oleh Ahmad Susanto bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Jadi proses kognitif

⁴⁴ Wahyudi dan Damyanti. *Program Pendidikan untuk Anak Usia Dini di Prasekolah Islam*. Jakarta: Grasindo.2005 hal:109

⁴⁵ Abidin, Yusuf. *Guru dan Pembelajaran Bermutu*. Bandung: Rifki.2009.hal:15

berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide belajar⁴⁶.

Potensi kognitif ditentukan pada saat konsepsi (pembuahan), namun terwujud atau tidaknya potensi tergantung dari lingkungan dan kesempatan yang diberikan. Potensi kognitif yang dibawa sejak lahir atau merupakan faktor keturunan yang akan menentukan batas perkembangan tingkat intelegensi (batas maksimal). Yuliani Nurani Sujiono berpendapat bahwa perkembangan kognitif anak dapat diarahkan pada kemampuan-kemampuan berikut : 1) Pengembangan Auditory (PA) , Kemampuan ini berhubungan dengan bunyi atau indra pendengaran anak. 2) Pengembangan Visual (PV), Kemampuan yang berhubungan dengan penglihatan, pengamatan, perhatian, tanggapan dan persepsi anak terhadap lingkungan sekitarnya. 3) Pengembangan Taktil (PT), Kemampuan ini berhubungan dengan pengembangan tekstur (indra peraba). 4) Pengembangan Kinestetik (PK), Kemampuan yang berhubungan dengan kelancaran gerak tangan atau keterampilan tangan atau motorik halus yang mempengaruhi perkembangan kognitif. 5) Pengembangan Aritmatika (PAr), Berhubungan dengan kemampuan yang diarahkan untuk kemampuan berhitung atau konsep berhitung permulaan. 6) Pengembangan Geometri (PG), Kemampuan ini berhubungan dengan pengembangan konsep bentuk dan ukuran. 7) Pengembangan Sains Permulaan, Kemampuan ini berhubungan dengan berbagai percobaan atau demonstrasi

⁴⁶ Ahmad, Susanto. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.2011 hal:48

sebagai suatu pendekatan secara saintific atau logis, tetapi tetap dengan mempertimbangkan tahapan berpikir anak⁴⁷.

Berdasarkan kedua tokoh diatas, peneliti menyimpulkan bahwa, perkembangan kognitif anak dimulai sejak masa konsepsi (pembuahan) dan dikembangkan sesuai dengan tahap perkembangannya agar supaya anak mampu menumbuhkan ide-idenya.

Tahapan-tahapan perkembangan intelektual dirumuskan oleh Piaget berhubungan dengan pertumbuhan otak anak. Terdapat empat tahapan perkembangan kognitif menurut Piaget (dalam Santrock, 2012) yang terdiri dari: Tahapan sensorimotor (0-2 tahun). Tahapan pra-operasional (2-7 tahun) Tahap operasional konkrit (8-11 tahun), Tahap operasional formal (11 tahun ke atas).⁴⁸

Perkembangan kognitif pada setiap tahapannya memiliki karakteristik tersendiri yang membedakan dengan tahapan yang lainnya. Menurut Yudha dan Rudyanto Adapun cara berpikir anak usia dini ditandai dengan ciri-ciri sebagai berikut: ⁴⁹1) *Transductive reasoning*, artinya anak berpikir yang bukan induktif atau deduktif tetapi tidak logis. 2) Ketidak jelasan hubungan sebab akibat, artinya anak mengenal hubungan sebab akibat secara tidak logis. 3) Animims, artinya anak menganggap bahwa semua benda itu hidup seperti dirinya. 4) *Artificial*,

⁴⁷ Yuliani, Nurani Sujiono. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indek.2009.hal:7

⁴⁸ Santrock, J.W. (2012). *Life-Span Development (Perkembangan Masa Hidup Edisi 13. Jilid 1, Penerjemah: Widyasinta,B)*. Jakarta: Erlangga.

⁴⁹ Yudha dan Rudyanto, *Meningkatkan Ketrampilan Anak Tk*. Jakarta.Depdiknas DIKTI. Jakarta 2004

artinya anak mempercayai bahwa segala sesuatu di lingkungan itu mempunyai jiwa seperti manusia. 5) *Perceptually bound*, artinya anak menilai sesuatu berdasarkan apa yang dilihatnya atau yang didengarnya. 6) *Mental experiment*, artinya anak mencoba melakukan sesuatu untuk menemukan jawaban dari persoalan yang dihadapinya. 7) *Contration*, artinya anak memusatkan perhatiannya kepada sesuatu ciri yang paling menarik dan mengabaikan ciri yang lainnya. 8) *Egocentrim*, artinya anak melihat dunia dilingkungannya menurut kehendak dirinya sendiri.

Peran guru dalam pembelajaran Guru perlu mengikuti perkembangan jamannya. Guru harus kreatif dan inovatif dalam mengembangkan kaidah pengintegrasian antara teknologi dan kegiatan pembelajaran. Guru harus mampu mengaplikasikan media pembelajaran yang dapat membuat pelajaran lebih aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan seperti media-media. Media tersebut menjadi sesuatu yang sangat penting untuk dibahas. Cabanban menyebutkan bahwa efektivitas yang digunakan dalam proses belajar mengajar perlu adanya kesiapan dan persepsi dalam penggunaan perangkat mobile untuk pembelajaran di dalam dan di luar kelas. Ini juga akan menentukan pengetahuan sebelumnya tentang penggunaan dan penerapan pribadi dan pendidikan

Menurut Janbuala mengungkapkan dalam penelitiannya terkait dengan media pembelajaran menggunakan instructional media dalam penelitiannya ada

beberapa tujuan diantaranya adalah,⁵⁰ (1) untuk belajar menentukan standar yang berhubungan dengan proses ketrampilan yang ilmiah pada anak-anak, (2) untuk belajar pendekatan dalam mempertimbangkan proses ketrampilan dengan instructional media, (3) untuk belajar standar pemilihan pembelajaran, pemilihan instruksional media dan macam-macam instruksional media. Sehingga instruksional media sangatlah membantu dalam perkembangan anak Karena sesuai usia yang masih anak-anak, dan mereka berhak mendapatkan pembelajaran dengan instruksional media.

Sedangkan Lungu menjelaskan bahwa untuk membuat dan menerapkan model profesionalisasi baru untuk guru TK dan sekolah dasar yang akan mahir dalam kemampuan belajar, harus dipastikan kualitas pengajaran sejak awal,⁵¹ dan karena itu menentukan statusnya di TK dan SD. Guru harus dibekali dengan pelatihan yang lebih focus pada tingkat Prasekolah dan Pendidikan dasar.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa, dalam pembelajaran anak usia dini perlu adanya penyiapan media pembelajaran guna mempermudah penyampaian materi pembelajaran terhadap anak, serta dibutuhkan adanya pengajar yang mampu meyiapkan diri untuk dapat mengajar.

⁵⁰ Janbuala, S. et. al.) *A Study of Using Instructional Media to Enhance Scientific Process Skill for Young Children in Child Development Centers in Northeastern Area. Jurnal International Forum of Teaching Program Studi IPA* (Volume 4 Tahun 2014) and Studies. Universitas Thailand.2013

⁵¹ Lungu *Research on coporate social responsibility reorting amfiteatru economic* vol. 8 hal, 29

C. Alat Permainan *smart Box*

1. Pengertian Alat Permainan *Smart Box*

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.⁵²

Menurut Lestari bahwa, mengenal bentuk geometri menggunakan *smart box* pada anak usia dini adalah kemampuan anak mengenal, menunjuk, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda di sekitar berdasarkan bentuk geometri dengan media *smart box*.⁵³

Pendapat lain diungkapkan oleh Triharso menyatakan bahwa dalam membangun konsep geometri pada *smart box* pada anak dimulai dari mengidentifikasi bentuk-bentuk, menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar - gambar biasa seperti, segi empat, lingkaran, dan segitiga.⁵⁴ Belajar konsep letak, seperti di bawah, di atas, kiri, kanan, meletakkan dasar awal memahami geometri.

⁵² Oemar Hamalik . bentuk smart box.Dinas Pendidikan Nasional dalam, 2002: 42)

⁵³ Lestari, R.A.*Penggunaan Model Pembelajaran Problem Centered Learning (PCL) terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Produktive Dispotuin dalam Pembelajaran Matematika Siswa SMA*. Skripsi Unpas:Bandung. Tidak diterbitkan.2014

⁵⁴ Agung Triharso. *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta.CV Andi Offset Antonius. 2013.hal, 50

Tarigan menjelaskan bahwa belajar geometri smart box adalah berpikir matematis, yaitu meletakkan struktur hirarki dari konsep-konsep lebih tinggi yang terbentuk berdasarkan apa yang telah terbentuk sebelumnya, sehingga dalam belajar geometri seseorang harus mampu menciptakan kembali semua konsep yang ada dalam pikirannya.⁵⁵

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa, memperkenalkan bentuk -bentuk geometri kepada anak dimulai dari bentuk benda yang diketahui oleh anak sebelumnya agar lebih mudah dalam pemahaman anak terhadap bentuk -bentuk segitiga, lingkaran dan segiempat.

2. Karakteristik Alat Permainan *Smart Box*

Media *smart box* dikatakan sangat efektif digunakan dalam pembelajaran di Taman kanak-kanak mempunyai beberapa kelebihan diantaranya dikemukakan oleh sebagai berikut :⁵⁶

Bersifat konkrit, dapat mengatasi batas ruang dan waktu, dapat mengatasi keterbatasan pengamatan, dapat memperjelas suatu masalah. murah dan mudah didapat.

Selain itu permainan Smart Box juga merupakan alat permainanedukatif (APE). APE adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan Adapun manfaat dari media

⁵⁵ Tarigan Daitun. *Pembelajaran Matematika Realistik* Jakarta. Departemen Pendidikan Nasional.2006 hal, 32 l

⁵⁶ Arif, S. Sadiman.. *Media Pembelajaran, Pengertian, Pengembangan, Penempatan*. Jakarta: RajawaliSadiman 1984. hal.14

smart box adalah: Untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini, mendorong aktifitas dan kreatifitas anak, mengandung nilai pendidikan.⁵⁷

Jadi, permainan Smart Box adalah salah satu media pembelajaran yang dapat membantu anak usia dini dalam mengenal benda-benda secara kongkrit untuk membantu proses pemahaman tentang kognitif.

3. Penggunaan Media *Smart Box* untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk-bentuk geometri

Elkolin dalam Abidin, menyatakan bahwa bermain mempengaruhi kemampuan kognitif anak melalui empat cara sebagai berikut :⁵⁸ Bermain mempengaruhi motivasi anak, bermain mendorong perkembangan mental anak, bermain memfasilitasi desentralisasi kognitif anak, bermain memupuk perkembangan perilaku yang disengaja.

Langkah- langkah penggunaan Smart Box dalam pengenalan bentuk geometri adalah sebagai berikut; guru menyiapkan media smart box, dan bentuk -bentuk geomteri dengan warna merah untuk lingkaran, kuning untuk segitiga dan hijau untuk segiempat, kemudian diletakkan disamping smart box. Selanjutnya guru mengenalkan bentuk -bentuk geometri tersebut kepada anak. Guru selanjutnya mencoba memasang bentuk geometri kedalam

⁵⁷ Sugianto dalam makalah *workshop Konsep Dasar Penilaian Tindakan Kelas* . Salatiga 2008

⁵⁸ Abidin, Yusuf. 2009. *Guru dan Pembelajaran Bermutu*. Bandung: 2009 hal. 15

smart box, apabila bentuk geometri yang dipasangkan sesuai dengan bentuknya, maka bentuk geometri akan masuk ke dalam kotak, sebaliknya jika bentuk geometri yang dipasangkan salah maka tidak akan bisa masuk kedalam kotak, pada saat itu guru menjelaskan tentang perbedaan bentuk geometri. Selanjutnya guru menunjuk satu persatu anak untuk praktek memasangkan bentuk geometri.

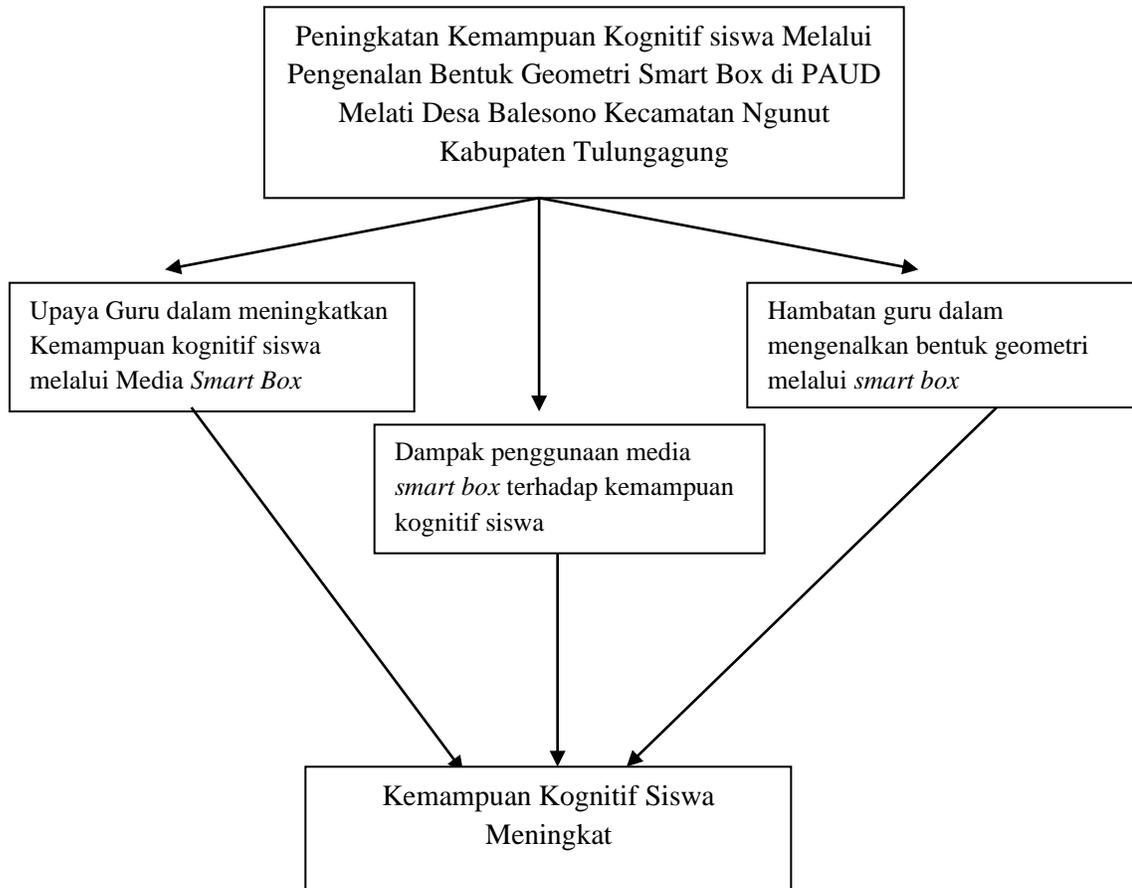
D. PENELITIAN TERDAHULU

1. Ifan Prasetyo, Penelitian yang berjudul Upaya meningkatkan kemampuan anak mengenal bentuk-bentuk geometri melalui media smart box di anak didik kelompok A TK Melati Desa Kenconorejo Kecamatan Tulis Kabupaten Batang Jember, IKIP PGRI Jember. Sebelum tindakan dari 20 anak hanya 3 anak (15%) yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri. Pada siklus I nilai rata-rata adalah 64,65 dengan keberhasilan 60% dan meningkat menjadi 95% dengan nilai rata-rata 80,8 pada siklus II. Menunjukkan bahwa hasil penelitian melalui media smart box dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri. Sebelum tindakan dari 20 anak hanya 3 anak (15%) yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri. Pada siklus I nilai rata-rata adalah 64,65 dengan keberhasilan 60% dan meningkat menjadi 95% dengan nilai rata-rata 80,8 pada siklus II. Menunjukkan bahwa hasil penelitian melalui media smart box dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri
2. Penelitian oleh Nanik Ernawati Skripsi Universitas Nusantara PGRI Kediri Jurusan PG PAUD dengan judul Meningkatkan Kemampuan Dengan Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri Melalui Media Smart Box Pada Kelompok B TK Dharma Wanita Gilang Kecamatan Ngunt Kabupaten Tulungagung. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas. Penggunaan media Smart Box pada penelitian

ini dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk -bentuk geometri di kelompok B TK Dhama Wanita di desa Gilang Ngunut Tulungagung dengan melalui 3 tahap/ siklus penelitian.

3. Fanti Rohmawati dari Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya dengan judul “Pengaruh Permainan *Magic Box* Terhadap Kemampuan Kognitif Mengenal Bentuk dan Warna Anak Kelompok A di TK Budi Luhur Surabaya”.
4. Penelitian yang lain dilaksanakan oleh Yuli Utami (2016) dari Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Surabaya dengan judul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri melalui Permainan *Magic Bag* pada Anak Usia 2-3 Tahun di PPT Tunas Bangsa Surabaya”.
5. Indah Dwi Pratiwi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta, dengan judul “Penggunaan Media Smart Box Untuk Peningkatan Sikap Kemampuan Mengenal Bentuk – Bentuk Geometri” Jenis penelitian Penilaian Tindakan Kelas, penelitian dilaksanakan di TK Anggrek kelompok B desa Sidodadi Kecamatan Gemolng Kabupaten Sragen.

E. Paradigma Penelitian



Gb.2.1 paradigma penelitian

Berdasarkan paradigma tersebut dapat dijelaskan bahwa guru memerlukan media pembelajaran untuk dapat membantu anak dalam mengenalkan bentuk geometri, guru dapat memanfaatkan alat peraga sederhana sebagai sumber belajar. PAUD Melati Balesono menggunakan media smart box untuk dapat membantu proses pembelajaran dalam mengenalkan bentuk geometri kepada peserta didiknya. Melalui smart Box

guru akan lebih mudah dalam mengenalkan macam- macam bentuk geometri, Sehingga anak akan lebih mudah dalam membedakan jenis-jenis bentuk geometri melalui media smart box yang menarik bagi anak.