

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak merupakan dambaan setiap orang tua. Selain itu, setiap orang tua juga menginginkan anaknya kelak bertumbuh dan berkembang secara optimal tidak hanya itu, orang tua juga mengharapkan anaknya dapat membanggakan serta berguna bagi nusa dan bangsa. Maka dari itu sebagai aset bangsa anak harus mendapatkan perhatian sejak mereka masih di dalam kandungan orang tuanya sampai mereka menjadi manusia dewasa.²

Dalam Undang-Undang sistem pendidikan nasional dikemukakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.³ Pendidikan sebagaimana tercantum dalam ayat Al-Qur'an sebagai berikut:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَاَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: "Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu:

"Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka

²Moonik P dkk., "Faktor yang mempengaruhi Keterlambatan Perkembangan Taman kanak-Kanak", *Jurnal e-Clinic (eCI)*. (Vol.3. No. 1, tahun 2015), hlm.124.

³Mulyasa, Manajemen PAUD (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset, 2014).

berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan. (QS. Al-Mujaadilah [58]):⁴

Ayat Al-Qur'an di atas menjelaskan bahwa keutamaan orang-orang yang beriman dan berilmu pengetahuan akan diangkat derajatnya oleh ALLAH SWT, pada derajat yang lebih tinggi, dan Allah mengajurkan kita senantiasa mau bekerja keras, menuntut ilmu dan berlapang-lapang dalam majelis.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal I Ayat 14 ditegaskan bahwa “ Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.⁵ Pendidikan bagi anak usia dini adalah pemberian upaya menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak.

Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya adalah pendidikan memfasilitas pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada perkembangan seluruh dimensi perkembangan anak yang meliputi perkembangan kemampuan kognitif, bahasa, sosial emosioanl, fisik motorik, nilai agama dan moral secara terprogram. Oleh karena itu, dalam merencanakan dan melaksanakan

⁴ Kementrian Agama Republik Indonesia, Al-Qur'anul Karim Dan Terjemahan (Surakarta: Ziyad Books, 2014). h.343

⁵ Kemendiknas, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Ayat 14 (Jakarta depdiknas). H.2

pembelajaran harus disesuaikan dengan alat belajar, sumber belajar, dan metode pembelajaran.

Dalam mengoptimalkan pengembangan potensi kognitif pada setiap individu maka para ahli telah mengemukakan berbagai teori Stenberg dalam sujiono teori merupakan pendekatan proses kognitif untuk memahami kognisi. Stenberg mengartikan sebagai suatu deskripsi tiga bagian kemampuan mengenal Proses berfikir, mengatasi pengalaman yang menunukkan tingkah laku kognitif. Dengan kata lain, tingkah laku kognitif itu merupakan produk atau hasil dari penerapan strategi berfikir, mengatasi masalah-masalah baru secara kreatif dan cepat, penyesuaian terhadap konteks dengan menyeleksi dan beradaptasi dengan lingkungan.⁶

Tujuan perkembangan kognitif adalah mengembangkan kemampuan berfikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, menemukan macam-macam, *alternative* pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya, dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan serta berfikir teliti.⁷

Bangun ruang adalah sejenis benda ruang beraturan yang memiliki rusuk, sisi dan titik sudut. Media bangun ruang mempunyai kotak, dengan bentuk massif, berongga, dan rangka. Dengan penggunaan media bangun ruang akan memberi banyak keuntungan pada siswa, karena siswa dapat memahami dengan baik konsep dan karakteristik materi yang disampaikan, selanjutnya guru akan menjadi lebih kreatif dalam menggunakan dan memilih alat peraga yang sesuai dengan materi ajar

⁶ YN Sujiono. 2013. Hakikat Pengetahuan Kognitif. Universitas Negeri Jakarta

⁷ Khadijah, 2016, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Mulya sarana, hlm.37

yang disampaikan, sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan minat belajar, kreatifitas dan hasil belajar anak.⁸

Pemahaman konsep geometri diawali dengan pengenalan bentuk bangun ruang dan bangun datar. Bermain mengenal bentuk geometri membantu anak untuk memahami dan menggambarkan benda-benda yang ada disekitarnya. Dalam memahami geometri secara tidak langsung anak dapat berfikir secara logis. Dalam pengenalan bentuk media yang digunakan membuat anak bosan karena tidak bervariasi, oleh karena itu untuk mengenalkan bentuk pada anak dapat melalui berbagai kegiatan, salah satunya yang dapat dilakukan dalam pengenalan geometri yaitu dengan kegiatan permainan sensory path geometri, yang merupakan kegiatan mengenal dan mencocokkan bentuk geometri.⁹

Kemampuan mengenal bentuk geometri merupakan salah satu aspek dari kemampuan kognitif. Geometri adalah bagian dari perkembangan kognitif yang membicarakan tentang bentuk datar dan bentuk ruang. Pentingnya mengenalkan bentuk geometri pada anak adalah agar anak mampu membedakan beberapa macam bentuk geometri yang dijumpai dalam kegiatan sehari-harinya untuk kemampuannya dalam menyusun bentuk-bentuk geometri, serta agar dapat membedakan macam-macam bentuk geometri.¹⁰

⁸ Siti Mariyah, "Penggunaan Media Bangun Ruang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Volume Bangun Ruang Di Kelas V SDN 1 Wangunharja Kecamatan Jamblang Kabupaten Cirebon," 2012, <http://repository.syekhnurjati.ac.id/1375/>.

⁹ Faradilla Hazfia, "Pengaruh Media Geoboard Dan Puzzle Terhadap Kemampuan Geometri Pada Anak Usia Dini Di TK SI-Kautsar Jakarta Selatan," *Repository.Uinjkt.Ac.Id*, 2020, 1–123, <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/50129>.

¹⁰ Sulistiyorini, "Kemampuan Mengenal Bangun Geometri Anak Tk Kelompok A," *Pendidikan Guru Paud V*, no. 6 (2016): 574–85.

Menurut Juwita.dkk bahwa geometri adalah suatu hubungan ruang. Pembelajaran anak usia dini termasuk pemahaman pemahaman benda-benda serta hubungan-hubungannya, sekaligus pengukuran bentuk dan pola, anak mampu mengenali, mengelompokkan, dan menyebutkan nama-nama bentuk geometri diantaranya bangun datar dan bangun ruang yang bermacam-macam ukuran dan bentuknya.¹¹ Dengan adanya pendapat para ahli diatas bahwa mengenalkan geometri perlu mengumpulkan benda-benda disekitar sehingga pembelajaran juga membutuhkan media sebagai perantara pengenalan geometri yang mana media pembelajaran yng digunakan pun juga harus menarik namun tetap dapat mengembangkan aspek kognitif melalui pengenalan geometri.

Berdasarkan observasi di RA Nurul Huda Jelu I Bojonegoro kegiatan pembelajaran yang diselenggarakan hanya berupa membaca, menulis, berhitung. Anak jarang kegiatan bermain menggunakan media geometri. Akhirnya pemahaman anak tentang geometri jadi berkurang. Maka dari itu peneliti berupaya untuk mengajarkan anak tentang geometri dengan bermain *sensory path* bangun ruang agar anak tidak terlalu bosan dengan kegiatan yang akan dilakukan. Selain itu ada juga kegiatan yang dilakukan di dalam ruangan seperti senam di dalam ruangan saat anak-anak suntuk pembelajaran yang membuat anak-anak kembali gembira. Meskipun sudah banyak permainan dan kegiatan yang dilakukan masih ada anak yang cenderung murung, menyendiri, berkelompok. Dalam hal ini banyak anak yang belum mampu melakukan gerakan-gerakan motorik dengan benar dan terkoordinasi seperti berdiri tegak dengan benar, berjalan membentuk lingkaran,

¹¹ Juwitta Kenny dkk, *Menciptakan kelas yang Berpusat Pada Anak 3-5 tahun* (Jakarta: CRI Indonesia, 2017), h 266

berlari dengan seimbang, dan berjalan di papan titian dengan merentangkan tangan. Dengan kata lain, kurangnya stimulus pada perkembangan motorik kasar pada anak di RA Nurul Huda.¹²

Hakikat bermain menurut Hurlock yang dikutip oleh Rukiyah dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir kegiatan bermain tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. Melalui bermain anak dapat memperoleh banyak manfaat dalam mengembangkan keterampilan anak sehingga anak lebih siap untuk menghadapi lingkungannya dan lebih siap dalam mengikuti pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi. Oleh sebab itu, stimulus yang diberikan sebaiknya yang dapat mengembangkan aspek perkembangan anak.¹³

Sensory Path adalah salah satu bentuk permainan yang dirancang khusus untuk merangsang indra tertentu pada anak dan membentuk jalur syaraf yang membantu proses belajar sepanjang hidup seperti yang dijelaskan oleh Spring dalam. Jalur syaraf pada permainan *sensory path* mengacu pada rangkaian reaksi dan interaksi syaraf dalam tubuh manusia yang terstimulasi selama bermain dengan permainan tersebut. Permainan *sensory path* biasanya dirancang dengan kombinasi dari berbagai jenis permukaan atau tekstur yang berbeda, seperti bulu, karet, pasir, karpet spanduk dan lain sebagainya. Ketika anak bermain dengan melewati jalur yang telah ditentukan, sentuhan dari permukaan yang berbeda akan merangsang sensory kulit dan telapak kaki, yang akan memicu sinyal elektrik yang diteruskan

¹² Ana Suhana, *Pengembangan Media Motion Foot Untuk Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Fun Kids Cireundeu Tangerang Selatan*, 2022.

¹³Ariskot Agung Dwipa. "Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan kemampuan Motorik KAsar Pada Siswa putra sekolahsadar". Skripsi, Tahun 2015. Hlm. 5.

ke otak melalui jalur syaraf. Namun permainan *sensory path* yang akan dikembangkan peneliti, dirancang hanya dengan satu jenis permukaan yakni karpet spanduk. Dengan demikian, *sensory path* dapat dijadikan contoh media pembelajaran yang efektif untuk memfasilitasi proses pembelajaran pada anak.¹⁴

Sensory path adalah metode yang melibatkan penggunaan jalur atau lintasan yang dirancang dengan berbagai elemen sensorik seperti warna, bentuk, dan tekstur yang berbeda untuk merangsang indra anak. Metode ini bertujuan merangsang perkembangan motorik, keseimbangan, kordinasi, dan juga memberikan pengalaman sensorik yang kaya pada anak-anak pendidikan tarbiyatul athfal adalah sebagai ujung tombak dan fasilitator dalam pembelajaran. Pada saat pembelajaran guru tarbiyatul athfal hendaknya memiliki dan menyediakan APE untuk digunakan memenuhi kebutuhan naluri bermain pada anak. Masa tarbiyatul athfal adalah masa *golden age*, dimana perkembangan kecerdasan pada masa ini terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan pasikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan, sehingga perlu adanya alat permainan. Edukatif dilingkungan tarbiyatul athfal.¹⁵

Melalui tindakan terkoordinasi antara system saraf, otot, otak, dan sumsum tulang belakang, pengembangan keterampilan motorik terkait erat dengan pengembangan manajemen gerakan. Keterampilan motorik kasar diperlukan untuk

¹⁴ Fajriyah Salwa et al., "Pengembangan Permainan Anove Sensory Path Untuk Meningkatkan Kemampuan Gerak Lokomotor Anak Usia 4-5 Tahun (Development of Anove Sensory Path Game to Improve the Locomotor Ability Of," *Journal Of Early Childhood Education And Research* 4, no. 1 (2022): 29–43.

¹⁵ Wahidyanti Rahayu Hastutiningtas, Irawan Setyabudi, and Neni Maemunah, "Penggunaan Sensory Path Untuk Mendukung Perkembangan Motorik Anak Usia Pra Sekolah Di 'Tarbiyatul Athfal Pesan Ibu,'" *Journal of Indonesian Society Empowerment* 1, no. 2 (2023): 63–69, <https://doi.org/10.61105/jise.v1i2.31>.

berbagai aktivitas, termasuk duduk, berdiri, menendang, berlari, melompat, berjalan, dan menaiki tangga. Anak-anak dengan kemampuan terkoordinasi yang lebih baik akan memiliki kondisi yang lebih baik karena mereka selalu bergerak mereka juga dapat mencapai keseimbangan yang sehat antara aktivitas mereka sendiri dan aktivitas teman sebayanya, anak-anak lebih mampu berinteraksi satu sama lain.¹⁶

Berdasarkan latar belakang yang diperoleh dari hasil observasi, maka penulis akan meneliti permainan *sensory path* bangun ruang, dengan judul **“Pengembangan Media Modifikasi *Sensory Path* Bangun Ruang untuk Menstimulasi Pemahaman Konsep Geometri pada Anak Usia 4-5 Tahun di RA Nurul Huda Jelu I Bojonegoro”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas rumusan masalah adalah:

1. Bagaimana implementasi pengembangan media modifikasi *sensory path* bangun ruang untuk menstimulasi pemahaman konsep geometri pada anak usia 4-5 tahun di RA Nurul Huda Jelu I Bojonegoro?
2. Bagaimana kelayakan pada media modifikasi *sensory path* bangun ruang untuk menstimulasi pemahaman konsep geometri pada anak usia 4-5 tahun di RA Nurul Huda Jelu I Bojonegoro?

¹⁶ Desiana and Khan.

C. Tujuan Pengembangan

Tujuan pengembangan ini adalah:

1. Untuk menjabarkan pengembangan media modifikasi *sensory path* bangun ruang untuk menstimulasi pemahaman konsep geometri pada anak usia 4-5 tahun di RA Nurul Huda Jelu I Bojonegoro.
2. Untuk mengetahui kelayakan pada media modifikasi *sensory path* bangun ruang untuk menstimulasi pemahaman konsep geometri pada anak usia 4-5 tahun di RA Nurul Huda I Jelu Bojonegoro.

D. Manfaat Pengembangan

Dari penelitian yang dilakukan manfaat yang dapat diperoleh, yakni sebagai berikut:

1. Manfaat Secara Teoritis
 - a. Menambah wawasan penulis tentang pengembangan media *sensory path* bangun ruang menjadi media yang lebih modifikasi yang berguna dalam proses belajar anak.
 - b. Dapat dijadikan referensi oleh peneliti lain sehingga menambah sumber yang didapat untuk dapat mengetahui cara mengenalkan warna dapat dilakukan melalui permainan yang menarik dan menyenangkan.
2. Manfaat Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan secara praktis dapat bermanfaat untuk:

- a. Bagi peserta didik

Dengan adanya pengembangan ini dapat merubah aspek kognitif anak menjadi lebih baik lagi permainan ini bisa digunakan keseharian

mereka, serta mempermudah anak untuk dapat mengembangkan aspek kognitif melalui permainan yang menyenangkan.

b. Bagi guru

Sebagai bahan rujukan dan wawasan bagi guru agar lebih kreatif dalam mengembangkan medi yang dapat menunjang proses pembelajaran. Dengan begitu proses pembelajaran yang dilakukan menjadi lebih mudah difahami, menarik, serta menyenangkan.

c. Bagi sekolah

Sebagai informasi dalam penyediaan untuk mengembangkan sarana dan prasarana yang dapat menunjang dalam proses kegiatan pembelajaran.

d. Bagi orang tua

Menambah wawasan orang tua tentang cara menghadapi permasalahan seorang anak yang ketergantungan terhadap sebuah gadget. Serta lebih mengawasi dan memperlihatkan tentang perkembangan yang dialami oleh anak yang dapat mempengaruhi perkembangan aspek motorik kasar pada mereka melalui sebuah media yang dapat dikemas menjadi belajar sambil bermain.

e. Bagi peneliti

Memberikan pengalaman yang sangat berharga serta dapat menambah wawasan untuk mengembangkan kemampuan anak dalam aspek konsep geometri.

f. Bagi peneliti lain

Dapat digunakan sebagai referensi tentang cara mengembangkan media pembelajaran *sensory path* bangun ruang agar lebih diminati anak serta mengetahui langkah yang harus dilakukan ketika melakukan sebuah pengembangan.

E. Spesifikasi Produk

Peneliti pada kesempatan ini tertarik dengan judul “Pengembangan media modifikasi *sensory path* bangun ruang untuk menstimulasi pemahaman konsep geometri pada anak usia 4-5 tahun di RA Nurul Huda Jelu I kabupaten Bojonegoro” karena pada zaman millennial ini semakin majunya dunia teknologi semakin berpengaruh besar pula terhadap perkembangan yang dialami oleh anak. Peran orang tua, guru ataupun lingkungan sekitar memberikan pengaruh yang sangat besar sekali karena dengan semakin majunya teknologi maka perkembangan motorik kasar anak perkembangannya akan lambat. Peneliti memilih menggunakan media *sensory path* Karena karpet yang digunakan berwarna warni dan juga didesain dengan gambar yang digemari oleh anak serta untuk memikat daya tarik anak. Spesifikasi produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini yaitu:

1. *Sensory path* bangun ruang yang dikembangkan sesuai dengan yang diminati anak.
2. *Sensory path* bangun ruang dirancang untuk menstimulasi pemahaman konsep geometri pada anak usia dini.

3. Tampilan karpet *sensory path* lebih menarik dengan gambar geometri yang mudah dipahami oleh anak agar memudahkan anak belajar.
4. Media *sensory path* dilengkapi dengan bangun ruang agar anak juga faham nama-nama bangun ruang yang mereka belum ketahui.
5. Sasaran produk yaitu anak kelompok A usia 4-5 tahun di RA Nurul Huda Jelu I Bojonegoro.

1. Adapun alat main serta alat dan bahannya sebagai berikut:



Gambar 1.1 Sketsa Media

2. Alat dan bahan
 - a. 2 Buah Gunting
 - b. 25 Buah Lem tembak
 - c. Mesin jahit

- d. 3 Buah Benang
- e. 3 Meter Busa Eva UK 10mm
- f. 1 Meter Busa Eva UK 3mm
- g. 1 Buah Penggaris
- h. 9 Buah Resleting
- i. 2 Buah Bolpoin
- j. 2 Buah Cutter

3. Kemasan

Dalam pengemasan produk ini kami menggunakan kemasan tas kain dan juga plastik untuk menjaga ketahanan pada produk agar tidak terjadi kerusakan pada produk yang kami produksi. Untuk pengiriman diluar kota atau dalam kota kami juga bisa menggunakan lapisan *buble warp* agar produk tidak sobek atau basah saat proses pengiriman kepada konsumen, karena produk kami terdapat bahan yang bisa basah kalau terkena air maka dari itu kami menyediakan *buble warp* agar produk aman saat perjalanan menuju konsumen.

4. Prosedur penggunaan

Sensory path merupakan alat main yang dirancang untuk anak-anak dengan tujuan menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak dalam proses pembelajaran, baik dirumah maupun dirumah. *Sensory path* ini sangat berguna untuk menstimulasi pemahaman konsep geometri pada anak karena *sensory path* sudah dirancang khusus untuk proses perkembangan kognitif anak. Begini prosedur penggunaan APE *sensory path*:

1. Siapkan APE *Sensory path* yang telah disediakan.
2. Lalu bentangkan APE *sensory path* yang telah disiapkan.
3. Ajak anak berbaris memanjang untuk membuat anak melakukan permainan satu persatu.
4. Setelah anak mampu bersikap tenang ajarkan kepada anak cara bermain *sensory path* tersebut.
5. APE yang telah disiapkan terdapat gambar geometri anak harus mengeja nama geometri tersebut.
6. Selain mengeja nama geometri yang terpasang anak harus menyelesaikan *puzzle* bentuk matahari yang telah disiapkan.
7. Beri apresiasi kepada anak berupa sebuah permen atau tepuk tangan dengan dibantu teman-teman bagi anak yang mampu menyelesaikan *puzzle* dan menyebutkan nama bangun ruang tersebut.

F. Ruang lingkup dan Keterbatasan Pengembangan

1. Ruang Lingkup

Pengembangan media *sensory Path* bangun ruang ini memiliki beberapa ruang lingkup dan keterbatasannya, antara lain:

- a. Pengembangan produk media *Sensory path* bangun ruang terbatas pada peningkatan aspek motorik kasar.
- b. Pengembangan produk media pembelajaran *Sensorry path* bangun ruang untuk anak usia 4-5 tahun.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Materi penelitian adalah menstimulasi pemahaman konsep geometri (segitiga, persegi panjang, lingkaran, Dll) di RA Nurul Huda I Jelu Bojonegoro.
- b. Penelitian diuji cobakan pada siswa kelas RA A nurul huda I Jelu Bojonegoro.
- c. Peneliti pengembangan ini membahas hingga efektivitas media dan respon ketertarikan siswa terhadap media.
- d. Produk pengembangan peneliti sediakan 1 paket media berisi 3 kapet memanjang di atas karpet terdapat gambar geometri.

G. Definisi Operasional

Usaha menghindari agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam memahami istilah, maka perlu kiranya terlebih dahulu penulis memberikan penjelasan terhadap istilah-istilah yang terdapat pada skripsi ini yaitu:

1. Media modifikasi *Sensory Path* Bangun Ruang

Konsep adalah sesuatu yang dipahami. Diartikan juga sebagai suatu ide atau gambaran mental, yang dinyatakan dalam suatu kata atau *symbol*. Sedangkan bentuk adalah penjabaran geometris dari bagian semesta bidang yang ditempati oleh objek tersebut.¹⁷ Jadi, konsep bentuk dapat diartikan suatu ide atau gambaran

¹⁷ Sawiati, Peningkatan Hasil Belajar, (Palembang: Perpustakaan UT, 2009), h. 4.

yang dinyatakan dalam simbol yang berupa bentuk geometri. Konsep bentuk geometri yang dimaksud dalam penelitian ini adalah konsep bentuk geometri yang berupa bangun datar.

2. Pemahaman Konsep Geometri

Konsep adalah sesuatu yang dipahami. Diartikan juga sebagai suatu ide atau gambaran mental, yang dinyatakan dalam suatu kata atau simbol. Sedangkan bentuk adalah penjabaran geometris dari bagian semesta bidang yang ditempati oleh objek tersebut.¹⁸ Jadi, konsep bentuk dapat diartikan suatu ide atau gambaran yang dinyatakan dalam simbol yang berupa bentuk geometri. Konsep bentuk geometri yang dimaksud dalam penelitian ini adalah konsep bentuk geometri yang berupa bangun datar.

3. Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan yang bersifat unik.¹⁹ Anak usia dini yang dimaksud dalam penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun.

UNUGIRI

¹⁸ Sawiati, Peningkatan Hasil Belajar, (Palembang: Perpustakaan UT, 2009), h. 4.

¹⁹ Diana Mutiah, Psikologi Bermain Anak Usia Dini, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), h. 6-7

H. Orisinalitas Penelitian

Tabel 1.1
Persamaan dan Perbedaan
Antara Penelitian terdahulu dengan Penelitian ini

NO	Nama Peneliti, Tahun dan Judul	Metode	Hasil	Perbedaan
1.	Salwa fajriyah, 2023 “pengembangan permainan anove sensory path untuk meningkatkan kemampuan gerak lokomotor anak usia 4-5 tahun	<i>Penelitian kuantitatif</i>	Dari peneliti salwa fajriyah dan penelitian saya sama-sama menggunakan media sensory path.	Penelitian salwa fajriyah menggunakan media anove sensory path sedangkan yang akan saya teliti menggunakan media sensory path bangun ruang, berbeda dimedianya dan juga di metode penelitiannya.
2.	Anita solihatul wahidah 2021, “ Penerapan APE sensory path dalam meningkatkan ketrampilan motoric kasar anak kelompok B ditaman kanak-kanak dharma wanita sidorejo 2 desa sidorejo kecamatan geneng kabupaten ngawi	Penelitian kualitatif	Dari penelitian anita solihatul wahidah dan penelitian saya sama-sama menggunakan sensory path.	Penelitian anita solihatul wahidah menggunakan media sensory path sedangkan yang akan saya teliti menggunakan media sensory path bangun ruang berbeda dimedianya karena saya juga menggunakan bangun ruang sedangkan penelitian anita hanya sensory path metode penelitian berbeda
3	Desi Tri ulyani,2019 “Penerapan media gambar untuk meningkatkan perkembangan kognitif di RA At-Thohiriyah Sukajawa Kecamatan Bumi Ratu Nuban”	Penelitian tindakan kelas (PTK)	Dari penelitian Desi Tri ulyani dan penelitian saya beda di media , penelitian terdahulu menggunakan media gambar sedangkan saya menggunakan media sensory path bangun ruang	Penelitian Desi Tri Ulyani menggunakan media gambar sedangkan yang akan saya teliti menggunakan media sensory path bangun ruang berbeda dimedianya tapi aspek sama.

4	Winda Widyaningtyas,2020 “Meningkatkan kemampuan kognitif mengenal bentuk geometri melalui media bahan alam batu pelangi pada anak B di PTT tunas Bangsa Kota Surabaya”	Penelitian tindakan kelas (PTK)	Dari penelitian Winda Widyaningtyas dan penelitian saya beda di media , Penelitian terdahulu menggunakan media bahan batu pelangi sedangkan saya menggunakan media <i>Sensory Path</i> bangun ruang	Penelitian Winda Widyaningtyas menggunakan media bahan batu pelangi sedangkan saya menggunakan media <i>Sensory Path</i> bangun ruang, beda juga di penelitiannya saya menggunakan penelitian R&D penelitian terdahulu menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK).
5	Desta Yulista,2018 “Mengembangkan kemampuan kognitif Melalui Media Bahan Kardus Bentuk Geometri Di TK Negeri Sekincau Lampung Barat”	Penelitian Kualitatif	Dari penelitian Desta Yulista dan penelitian saya beda di media , Penelitian terdahulu menggunakan media bahan kardus bentuk geometri sedangkan saya menggunakan media <i>Sensory Path</i> bangun ruang	Penelitian Desta Yulista menggunakan media bahan Kardus bentuk Geometri sedangkan saya menggunakan media <i>Sensory Path</i> bangun ruang, beda juga di penelitiannya saya menggunakan penelitian R&D penelitian terdahulu menggunakan penelitian Kualitatif.

Tabel 1.2
Perbedaan Penelitian

No	Penelitian dan Tahun	Tema dan tempat Penelitian	Variabel Penelitian	Pendekatan dan Lingkup Penelitian	Hasil Penelitian
1	Skripsi, Siti Fatimatuz Zahro, 2024	Pengembangan media modifikasi <i>Sensory Path</i> bangun ruang untuk menstimulasi pemahaman konsep geometri pada anak usia 4-5 tahun di RA Nurul Huda Jelu Bojonegoro	Pengembangan media modifikasi <i>Sensory Path</i> bangun ruang untuk menstimulasi pemahaman konsep geometri	Research And Development (R&D) dengan Model Pengembangan ADDIE	Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti dan di uji cobakan pada kelompok kecil dan kelompok besar anak sudah mampu menyebutkan berbagai macam bentuk geometri yang ada disekitarnya

I. Sistematika pembahasan

Agar penelitian dan pengembangan ini mudah difahami maka peneliti sajikan secara singkat sistematika pembahasannya secara singkat:

BAB I berisikan pendahuluan, berisikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, komponen dan spesifikasi produk yang akan dikembangkan, ruang lingkup dan keterbatasan pengembangan, definisi oprasional, orisinalitas penelitian, sistematika pembahasan.

BAB II Berisikan kajian teori tentang pengembangan media pembelajaran *sensory path* bangun ruang pada kelompok A di RA Nurul Huda I Jelu, landasan tersebut saling berkaitan dengan judul yang terdapat dalam skripsi.

BAB III Metode penelitian berisikan tentang metode penelitian dan pengembangan, yang meliputi tentang instrumen pengumpulan data, model penelitian dan pengembangan, prosedur penelitian dan pengembangan, uji coba produk, teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian dan pengembangan, teknik analisis data.

BAB IV Berisikan penyajian data dan temuan penelitian dan pengembangan, berisikan tentang penyajian dan temuan penelitian dan pengembangan.

BAB V Berisi pembahasan dan penelitian dalam penulisan skripsi ini yang berfungsi untuk menyimpulkan hasil penelitian ini secara keseluruhan, kemudian dilanjutkan dengan memberi saran - saran sebagai perbaikan dari segala kekurangan, dan disertai dengan lampiran-lampiran untuk memperlengkap bagian-bagian pembutan skripsi ini.

