

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masa kanak-kanak awal ditandai dengan perkembangan pesat yang mencakup ranah kognitif, motorik, linguistik, sosial, dan emosional. Akibatnya, metodologi pendidikan untuk kelompok usia ini harus menarik, nyata, dan selaras dengan karakteristik perkembangan anak. Media pembelajaran memainkan peran penting dalam memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih efektif, menarik, dan bermakna bagi anak-anak usia dini. Evolusi media pendidikan untuk anak usia dini telah mengalami transformasi substansial seiring dengan kemajuan masyarakat.

Anak-anak usia dini adalah individu yang unik, menunjukkan rasa ingin tahu yang melekat dan tingkat aktivitas yang tinggi. Selama tahap perkembangan ini, stimulasi yang tepat sangat penting untuk menumbuhkan perkembangan kognitif, sosial-emosional, motorik, dan linguistik. Oleh karena itu, media pendidikan memegang fungsi sentral dalam proses pembelajaran anak usia dini, menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, konkret, dan bermakna.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tahap dasar yang penting untuk membentuk landasan perkembangan anak, termasuk kemampuan kognitif. Aspek kognitif utama yang membutuhkan stimulasi adalah kemampuan anak untuk mengidentifikasi bentuk-bentuk geometris dasar seperti lingkaran, segitiga, dan persegi. Penguasaan konsep bentuk pada masa kanak-kanak awal merupakan prasyarat penting untuk pembelajaran matematika dan sains selanjutnya pada tahap pendidikan berikutnya.

Anak-anak berusia 4 hingga 5 tahun berada dalam periode perkembangan kognitif yang signifikan, yang sering disebut sebagai "masa keemasan." Komponen penting dari perkembangan ini adalah kemampuan untuk mengenali bentuk. Namun, sejumlah besar anak mengalami kesulitan dalam membedakan bentuk dasar seperti segitiga, lingkaran, dan persegi. Tantangan ini sering kali disebabkan oleh kurangnya materi pembelajaran yang konkret dan menarik. Penggunaan alat bantu tiga dimensi yang nyata dapat memberikan pengalaman belajar yang autentik dan lebih efektif merangsang pemahaman anak tentang bentuk. Meskipun demikian, dalam penerapannya secara praktis, banyak anak dalam rentang usia 4-5 tahun terus berjuang untuk mengidentifikasi dan membedakan berbagai bentuk dengan benar. Hal ini dapat disebabkan oleh pendekatan pedagogis yang kurang konkret dan penggunaan media yang terbatas yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Pembelajar usia dini beroperasi dalam tahap praoperasional Piaget, yang membutuhkan objek nyata dan pengalaman langsung untuk pemahaman konseptual.

Salah satu solusi yang layak melibatkan implementasi media pembelajaran tiga dimensi yang solid—objek yang meniru bentuk dunia nyata dan dapat dimanipulasi serta diamati secara fisik oleh anak-anak. Media tersebut dapat meningkatkan keterlibatan dan perhatian anak-anak sekaligus membantu pengembangan pemahaman yang lebih konkret tentang bentuk geometris.

Mengingat konteks yang telah disebutkan di atas, penelitian ini termotivasi untuk menyelidiki efektivitas aktivitas bermain balok dalam meningkatkan kemampuan pengenalan bentuk pada anak-anak usia 4 hingga 5 tahun di Kelas A.

B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah disajikan, masalah penelitian dapat diidentifikasi sebagai berikut:

Apakah aktivitas bermain balok meningkatkan kemampuan pengenalan bentuk pada anak-anak usia 4 hingga 5 tahun di Kelas A?

C. Pembatasan Fokus Penelitian

Lingkup penelitian ini terbatas pada:

“Bagaimana aktivitas bermain balok meningkatkan kemampuan pengenalan bentuk pada anak-anak usia 4 hingga 5 tahun di Kelas A?”

D. Perumusan Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah penelitian, pertanyaan penelitian dirumuskan sebagai berikut: Apakah aktivitas bermain balok meningkatkan kemampuan pengenalan bentuk pada anak usia 4-5 tahun di Kelas A?

E. Signifikansi Temuan Penelitian

Kontribusi Teoretis:

Untuk berkontribusi pada kerangka teoritis pendidikan anak usia dini, khususnya mengenai penerapan materi pembelajaran konkret.

Kontribusi Praktis:

Bagi Anak-Anak: Untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam pengenalan bentuk melalui pengalaman yang menyenangkan.

Bagi Pendidik: Untuk menyediakan serangkaian aktivitas pembelajaran tambahan yang selaras dengan tahapan perkembangan anak.

Bagi Lembaga: Untuk menjadi titik acuan bagi pengembangan program

pendidikan inovatif.

Bagi Peneliti: Untuk meningkatkan pengalaman praktis dan memperdalam pemahaman dalam implementasi metodologi pembelajaran aktif untuk anak usia dini.