

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0 - 6 tahun (Permendiknas, 2010). Masa usia dini adalah masa emas (Golden Age), yang merupakan kesempatan emas untuk anak belajar. Perkembangan anak yang semua aspek perkembangan mudah diberikan stimulasi. Masa ini merupakan masa kritis bagi anak yang apabila kebutuhan tumbuh kembangnya tidak dipenuhi dengan baik niscaya akan sangat berpengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak pada tahap selanjutnya. Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dan pertumbuhan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Menurut UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I, pasal 1, butir 14 dinyatakan bahwa “Pendidikan Anak Usia Dini 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”.

Kesiapan anak usia dini diawali dengan pembelajaran yang menstimulasi perkembangan motorik halus dan kasar, serta aspek sosial-emosional. Menurut Hurlock perkembangan anak dapat ditinjau dari aspek masa atau umur tertentu, yang meliputi perkembangan fisik-motorik, sosial-emosional, moral keagamaan, dan perkembangan kognitif (Safitri, 2022: 495). Pada aspek kognitif, anak mengalami peralihan dari tahap praoperasional ke operasional konkret, yang menuntut kemampuan menyelesaikan tugas belajar yang lebih kompleks (Mesiono et al., 2017:323).

Aspek perkembangan kognitif ini berkaitan dengan kemampuan anak dalam berfikir. Kemampuan kognitif anak dapat dilihat ketika anak mampu mengeksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya, sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya anak akan memainkan perannya sebagai makhluk Tuhan yang harus memberdayakan apa yang ada di dunia ini untuk kepentingannya dan orang lain (Purti dkk., 2022:500).

Proses kognisi meliputi aspek-aspek persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran dan pemecahan masalah. Salah satu klasifikasi pengembangan kognitif adalah pengembangan geometri, yaitu kemampuan konsep bentuk dan ukuran. Pengenalan bentuk geometri menjadi salah satu bagian pada aspek kognitif. Pengenalan bentuk geometri pada anak usia dini adalah kemampuan anak mengenal, menunjuk, menyebutkan, serta mengumpulkan benda-benda disekitar berdasarkan bentuk geometri (Sujiono, 2013).

Pengenalan geometri dianggap penting dikenalkan sejak usia dini karena merupakan bagian dari pembelajaran bentuk. Hal ini merupakan salah satu dari konsep paling awal yang harus dikuasai oleh anak dalam pengembangan kognitif. Dengan memberi pengenalan bentuk geometri sejak usia dini berarti anak mendapatkan pengalaman belajar yang akan menunjang untuk pembelajaran matematika di tingkat pendidikan selanjutnya (Jamaris, 2005:84). Geometri adalah sebuah subjek abstrak tapi mudah digambarkan dan mempunyai banyak penerapan praktis dan nyata (Anggy Wulan Ramadhany, Salwiah, 2024: 192). Contoh pembelajaran geometri bangun datar yaitu mengenal bentuk lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang.

Pemahaman bentuk geometri yang diharapkan muncul pada anak. Anak mampu mengenali bentuk geometri beserta namanya, membandingkan bentuk geometri, mengenali ciri-ciri bentuk geometri seperti lingkaran, persegi, persegi panjang, dan

segitiga. Dasar pemahaman ini perlu dikembangkan agar anak mampu menciptakan gambaran mental dari bentuk geometris dan mengembangkan konsep pemahaman ruang, mengenali dan dapat menunjukkan bentuk geometri dari perspektif yang berbeda, dan mengenal bentuk dan struktur geometris dalam lingkungan sekitar anak (Fitri Ramadhini, 2020).

Pemahaman terhadap konsep bangun datar memberikan dukungan terhadap pemahaman konsep bilangan dan aritmatika anak. Membangun konsep bangun datar pada anak dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk, menyelidiki bangunan, mengelompokkan bangun datar sesuai dengan bentuknya, seperti persegi panjang, segiempat, lingkaran dan segitiga. Pengenalan keempat bentuk bangun datar tersebut dapat dimulai dengan memperlihatkan bentuk-bentuk secara langsung dan dapat juga dengan mengajak anak bermain sambil mengamati berbagai benda yang ada di sekelilingnya (Krisnawati & Dwi Rahmawati, 2020, hal. 29).

Pada bidang pengembangan kognitif yang perlu distimulasi adalah pengenalan tentang bentuk. Anak usia 4-5 tahun dapat mengenal pola AB-AB dan ABC-ABC yaitu memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat 2 pola yang menunjukkan bentuk geometri, misal: persegi, segitiga, persegi, segitiga, persegi (Aisyah, 2008: 33). Proses pembelajaran pada anak usia dini hendaknya dilakukan dengan tujuan memberikan konsep-konsep dasar yang memiliki kebermanaknaan bagi anak melalui pengalaman nyata yang memungkinkan anak untuk menunjukkan aktivitas dan rasa ingin tahu (*curiosity*) secara optimal (Tatik Ariyanti, 2016: 50).

Pengenalan warna juga merupakan bagian penting dari perkembangan kognitif anak usia dini. Mengenal warna sangat diperlukan oleh seorang anak sebelum memasuki pra sekolah, karena kemampuan mengenal warna akan berhubungan dengan kemampuan anak untuk berfikir secara logis (Sari & Syafi'i, 2021, hal. 2). Kemampuan mengenal

warna merupakan salah satu aspek dari kemampuan kognitif. Kemampuan mengenal warna pada anak usia dini merupakan hal yang sangat penting bagi perkembangan otaknya, sebab pengenalan warna pada anak usia dini dapat merangsang indera penglihatan otak. Warna juga dapat memancing kepekaan terhadap penglihatan yang terjadi karena warna yang ada pada benda terkena sinar matahari baik secara langsung atau tidak langsung yang kemudian dapat dilihat oleh mata (Hilmawati, 2016, hal. 3).

Beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri dan warna yaitu minimnya media yang digunakan guru (Safira & Fidesrinur, 2021, hal. 2). Pengenalan bentuk penting untuk anak usia dini yaitu membantu anak dalam memahami konsep dasar bentuk yang berguna untuk kehidupan di masa mendatang. Permainan mengenal bentuk dapat dilakukan dengan bantuan alat permainan edukatif yang telah banyak beredar di pasaran. Terdapat balok-balok berbentuk kubus, segitiga, lingkaran, dan lain-lain. Selain itu dapat menggunakan aneka bentuk yang ada dari barang-barang bekas, misalnya kotak korek api, botol minuman, kardus bekas mie instan, dan lain-lain (Ma'rifah, n.d.).

Penggunaan media pembelajaran selain dapat memberi rangsangan bagi siswa untuk terjadinya proses belajar mengajar, media pembelajaran juga memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas belajar mengajar. Didalam penggunaan media pembelajaran itu bisa menggunakan barang bekas dengan demikian dapat merangsang kreatifitas baik guru maupun anak didik. Media pembelajaran merupakan berbagai sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, yang mempunyai tujuan dan terkendali.

Media yang dapat digunakan untuk anak usia dini adalah media yang aman, menarik, menyenangkan, multifungsi, serta mempunyai nilai edukasi. Media yang

disediakan juga harus sesuai dengan usia anak, media pembelajaran yang disediakan harus berbanding terbalik dengan usia anak. Semakin tinggi usia anak, maka media yang diberikan lebih kecil dan bila usia anak rendah, maka media yang disediakan harus lebih besar (Taulany & Prahesti, 2019: 72–73).

Berdasarkan observasi yang dilakukan di PAUD Warasari Kabupaten Semarang diketahui bahwa kemampuan mengenal dan menyebutkan bentuk bangun datar dan warna pada anak belum berkembang dengan baik, hal ini dibuktikan dengan: 1) Anak belum mampu mengenal bentuk geometri dan warna 2) Anak kurang mampu mengelompokkan geometri dan warna, dan 3) anak belum berkembang dengan baik dalam menyebutkan geometri dan warna. Namun setelah guru membuat media baru berupa Kaflage anak-anak lebih mudah dalam mengenal geometri dan warna. Hal inilah yang mendorong peneliti untuk menganalisis bagaimana pemanfaatan Kaflage untuk perkembangan kognitif anak terutama pada pengenalan bentuk dan warna.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada uraian di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah “Bagaimana pemanfaatan kardus flanel geometri (kaflage) untuk pengenalan bentuk geometri dan warna di PAUD Warasari Kabupaten Semarang?”

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menganalisis pemanfaatan kardus flanel geometri (Kaflage) untuk pengenalan bentuk geometri dan warna di PAUD Warasari Kabupaten Semarang.

D. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan suatu kontribusi yang lebih baik bagi anak maupun guru, dalam meningkatkan serta memperbaiki proses pembelajaran logika, pengenalan warna dan mengenal bentuk geometri, selain itu juga diharapkan bagi pendidik lain dapat mengembangkan penggunaan media KAFLAGE, atau dengan penggunaan dari bahan bekas lainnya sebagai pendekatan lain guna meningkatkan mutu pembelajaran disekolah.

1. Manfaat teoretis

Manfaat teoretis dari hasil penelitian ini adalah untuk mengembangkan pengetahuan tentang ilmu-ilmu pendidikan yang berhubungan dengan peningkatan potensi belajar anak usia dini. Khususnya dalam mengembangkan kemampuan mengenal bentuk geometri dan warna melalui media Kaflage (Kardus Flanel Geometri)

2. Manfaat praktis

- a. Bagi sekolah, manfaat penelitian bagi sekolah yaitu untuk meningkatkan mutu pembelajaran dengan penggunaan metode dan media yang tepat, efektif, efisien dan optimal sehingga hasilnya bisa dijadikan sebagai contoh untuk sekolah-sekolah yang lain.
- b. Bagi guru, manfaat penelitian bagi guru yaitu menambah pengetahuan, sebagai motivasi serta bisa untuk mengembangkan kemampuan guru dalam menggunakan metode pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan, mengasah kemampuan guru untuk berkreasi dalam menciptakan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan lebih baik.
- c. Bagi anak, manfaat penelitian bagi anak yaitu dapat meningkatkan kemampuan mengidentifikasi bentuk-bentuk geometri serta mengenal warna-warna dasar

dengan menggunakan media KAFLAGE yang mudah, menarik dan menyenangkan.