

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seorang anak akan tumbuh dengan baik apabila ia mendapatkan pendidikan secara inklusif agar ia tumbuh dengan baik kemudian menjadi manusia yang berguna bagi masyarakat, Negara, bangsa dan agama. Tujuan pendidikan tidaklah hanya semata-mata untuk menyekolahkan anak ke sekolah dan menuntut ilmu pengetahuan, namun lebih luas dan beragam dari pada itu. Untuk memahami pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini ialah kewajiban orang tua dan guru beserta orang dewasa dilingkungannya ataupun disekitarnya.

Pemahaman terhadap tumbuh kembang anak usia dini secara optimal ialah untuk bertujuan membantu mengembangkan potensi yang dimilikinya. Anak usia dini berada pada masa keemasan (*Golden age*) dengan rentan usia 4 sampai 6 tahun. Karena pada usia emas ini pertumbuhan sel-sel otak dan organ tubuh lainnya sedang bekerja dengan sangat baik untuk membentuk dasar-dasar kepribadian dan membekali anak untuk kehidupannya yang akan beranjak dewasa dimasa depan.

Pendidikan yang paling utama adalah keluarga terutama peranan orang tua dalam kehidupan bagi anak, lingkungan pertama yang akan dialami oleh anak dalam berinteraksi dan berkomunikasi ialah orang tua yang melalukan aktifitas positif maupun negative dengan begitu anak akan mencontoh dengan menjadi kebiasaan positif maupun negatif di dalamnya. Karena, orang tua mempunyai tanggung jawab besar untuk memberikan nilai-nilai dan kebiasaan-kebiasaan positif yang sesuai dengan ajaran-ajaran agama Islam.

Undang-undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Anak Usia Dini Pasal 1 ayat (1) yang berisi bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun, upaya lembaga pendidikan membantu pemberian rangsangan untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan

Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan salah satu bentuk pendidikan formal PAUD.

Dalam Undang-undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 Peraturan Pemerintah Tentang PAUD Pasal 1 Ayat (7) dijelaskan bahwa “TK adalah salah satu bentuk satuan PAUD pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak berusia empat tahun sampai enam tahun” (Suhartini & Laela, 2018).

Lembaga pendidikan anak PAUD merupakan sebuah lembaga pendidikan formal. Hal ini bertujuan agar anak diajarkan berbagai macam mengembangkan dengan segala aspek perkembangannya. Dengan adanya lembaga ini memudahkan orang tua agar dapat menyeimbangkan antara pendidikan sekolah dan dirumah. Lembaga pendidikan PAUD ini sangat berbeda dikarenakan kegiatan pendidikan ini menggunakan slogan “*belajar sambil bermain*”. Hal ini yang menjadikan perbedaan dengan lembaga seperti SD, SMP, SMA ataupun perguruan tinggi. Pelaksanaan pembelajaran di PAUD dilakukan melalui kegiatan yang bervariasi dan menarik untuk anak. Agar kemampuan anak dapat berkembang lebih optimal, guru selaku pengelola kegiatan pelaksanaan pendidikan diharapkan dapat mencetuskan metode yang tepat dan menarik untuk menyampaikan suatu materi, memastikan media pembelajaran yang cocok untuk belajar, memanfaatkan lingkungan sekolah untuk sumber belajar. PAUD memegang peranan penting dalam pendidikan anak.

Melalui pendidikan ini anak dapat dididik oleh gurunya dengan menggunakan metode dan kurikulum yang cocok dan jelas. Melalui PAUD, anak dapat bermain dan menyalurkan potensi yang ia miliki melalui berbagai kegiatan yang ada disekolah seperti kegiatan yang menggunakan fisik, bermain music, atau keterampilan tangan. Anak juga dapat belajar berinteraksi dan berkomunikasi secara interpersonal maupun kelompok. Disekolah anak akan diajarkan secara bertahap dengan mengenalkan huruf, membaca, dan berhitung, dengan menggunakan rancangan yang sudah dimodifikasi oleh guru. Juga mengenalkan kepada anak tentang lingkungan

hidup, pertanian, dan bahkan industri. Ada empat pertimbangan pokok pentingnya pendidikan anak usia dini, yaitu (Sudarsa, 2017):

1. menyiapkan tenaga manusia yang berkualitas;
2. mendorong percepatan perputaran ekonomi dan rendahnya biaya sosial karena tingginya produktivitas kerja dan daya tahan;
3. meningkatkan pemerataan dalam kehidupan masyarakat;
4. menolong para orang tua dan anak-anak.

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ وَالْفُلْكِ الَّتِي تَجْرِي فِي
الْبَحْرِ بِمَا يَنْفَعُ النَّاسَ وَمَا أَنْزَلَ اللَّهُ مِنَ السَّمَاءِ مِنْ مَّاءٍ فَأَحْيَا بِهِ الْأَرْضَ بَعْدَ
مَوْتِهَا وَبَثَّ فِيهَا مِنْ كُلِّ دَابَّةٍ وَتَصْرِيفِ الرِّيَّاحِ وَالسَّحَابِ الْمُسَخَّرِ بَيْنَ السَّمَاءِ
وَالْأَرْضِ لَآيَاتٍ لِقَوْمٍ يَعْقِلُونَ

Artinya: "Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, silih bergantinya malam dan siang, bahtera yang berlayar di laut membawa apa yang berguna bagi manusia, dan apa yang Allah turunkan dari langit berupa air, lalu dengan air itu dia hidupakan dari langit berupa air, lalu dengan Air itu Dia hidupakan bumi sesudah mati (kering)-nya dan dia sebarkan di bumi itu segala jenis hewan, dan sungguh (terdapat) tanda-tanda (keesaan dan kebesaran Allah) bagi kaum yang memikirkan."

Dari ayat tersebut dapat diketahui bahwa Allah menciptakan langit dan bumi, berganti siang dan malam, bahtera yang berlayar, dan air yang menghidupkan bumi dengan segala jenis hewan dengan kekuasaan Allah, sehingga makhluk-Nya menyadari akan kekuasaan Allah dan mempergunakan akalnyanya. Dengan menstimulasi anak usia dini oleh pendidik secara tidak langsung untuk mengembangkan potensi yang ia miliki agar tumbuh kembang dengan optimal. (Martani, 2012) mengatakan pendidikan anak usia merupakan suatu sistem stimulasi yang memiliki tujuan untuk meningkatkan upaya-upaya intervensi merupakan jumlah informasi yang

diatur melalui pembelajaran tertentu untuk pertumbuhan, perkembangan maupun perubahan perilaku.

Stimulasi merupakan suatu usaha yang memberikan perubahan untuk anak agar dapat menghasilkan hasil optimal dengan yang diinginkan terhadap apa yang telah diberikan stimulasi tersebut. Pendidikan adalah salah satu proses untuk menstimulasi, baik berupa pemindahan maupun penyempurnaan akan melibatkan dan mengikutsertakan bermacam-macam komponen dalam rangka tercapainya tujuan yang diharapkan dengan baik. Bermain merupakan aktivitas stimulasi yang sangat penting dilakukan anak-anak (Satriana, 2013). Stimulasi yang diberikan untuk perkembangan anak seperti NAM, bahasa, kognitif, fisik motorik, sosial emosional dan seni sehingga anak akan mengetahui kekuasaan Allah dan mempergunakan akal dengan baik.

Mewujudkan PAUD yang berkualitas dengan segala elemen di dalamnya seperti sarana prasarana, proses pembelajaran, pendidik dan tenaga pendidik. Akan tetapi, tidak jarang seorang pendidik bingung untuk menyampaikan materinya kepada anak, karena kurangnya sarana prasarana yang merupakan media pembelajaran. Sebab media pembelajaran sangat membantu seorang pendidik untuk menyampaikan materinya kepada anak secara maksimal. Begitu pentingnya media pembelajaran karena akan berhubungan dengan tercapainya tujuan pembelajaran.

Berkenaan dengan adanya hal tersebut banyak lembaga PAUD/TK yang harus menyempurnakan sehingga akan menghasilkan lembaga PAUD/TK yang berkualitas dengan segala komponen yang ada di dalamnya seperti pendidik dan tenaga pendidik, kegiatan pembelajaran, sarana dan prasarana dan sebagainya. Salah satu contoh yang ada di lapangan yakni dalam hal kegiatan pembelajaran, sudah tidak asing lagi seorang pendidik masih kebingungan dalam menyampaikan materinya yang disebabkan bukan pakarnya ataupun dikarenakan kurangnya sarana dan prasarana berupa media pembelajaran.

Blacks dan Horalsen berpendapat, media ialah jalan untuk komunikasi atau media yang digunakan untuk membawa atau menyampaikan suatu

makna dan pesan, media ini merupakan jalan atau alat agar berjalannya suatu pesan antara komunikator ke komunikan (Miftah, 2013). Pembelajaran ini bermaksud untuk mengurangi system pengajaran dengan metode ceramah. Maka dari itu, butuh peranan media untuk menggantinya. (Hasnida, 2014) Gagne dan briggs secara implicit mengatakan penyampaian materi pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang meliputi alat secara fisik yang terdiri dari buku, tape recorder, video camera, slide (gambar bingkai), foto, gambar, televise, dan computer. Media adalah sumber factor belajar wahana fisik yang mengandung materi intruksional dilingkungan yang dapat mendorong anak untuk belajar.

Beragam media yang dapat digunakan salah satunya dengan mendaur ulang barang bekas seperti botol aqua, kardus, kertas, Koran, bekas kain dll. Karna tidak semua lembaga membeli media secara langsung akan tetapi, pendidik akan membuat media dengan memanfaatkan bahan yang ada disekitarnya. (Fauziyah, 2014) berpendapat Pemanfaatan kardus juga sesuai dengan prinsip recycle dalam kecerdasan ekologis dengan mendaur ulang sampah yang ada di sekitar kita secara kreatif dan inovatif menjadi sesuatu yang bermanfaat. Sebagai pendidik anak-anak seorang pendidik juga harus cerdas dan memiliki intelektual untuk memilih benda yang akan dijadikan media pembelajaran, yaitu benda yang tidak berbahaya ketika digunakan oleh anak-anak. Kardus sebagai kebutuhan sekunder dalam suatu produksi dengan bahan dasar kardus yang berasal dari limbah pemotongan kayu. Pembuatan media yang di dasari oleh potongan kardus untuk mengenalkan hewan yang ada disekitar menggunakan *puzzle life circle animals*.

Pengenalan hewan alam melalui kegiatan pembelajaran kognitif pada Anak Usia Dini (AUD) yang memiliki peran sangat penting untuk mengembangkan seluruh potensi dalam diri anak. Dengan 8 kecerdasan dan salah satu potensinya ialah kecerdasan Naturalistik anak. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan potensi kecerdasan Naturalistik anak yang ditanamkan sejak dini agar kognitifnya berkembang secara optimal. Pemahaman anak terhadap konsep alam sekitar dan tentang makhluk hidup

ditempuh melalui tiga tahap, yaitu pemahaman konsep, masa transisi, dan tingkat lambang. Pemahaman tentang konsep alam sekitar merupakan dasar dan pondasi yang kuat bagi anak untuk meningkatkan kecerdasan Naturalistik pada tahap selanjutnya yang lebih kompleks (Suhartini & Laela, 2018).

Pengenalan hewan dengan mengetahui perkembangannya melalui pemahaman anak merupakan salah satu upaya untuk mengembangkan salah satu potensi dalam diri anak. Media *puzzle life circle animals* dapat membantu anak untuk memahami perkembangan hewan di lingkungan sekitar untuk meningkatkan kecerdasan Naturalistik.

Puzzle life circle animals ialah media yang dimodifikasi dari beberapa media pengenalan flora dan fauna dengan memfokuskan kepada pengenalan fauna. Media *Puzzle life circle animals* di buat menggunakan triplek yang berukuran 90cmX 26,5cm dengan ketebalan triplek 0,2 ml media ini berbentuk persegi Panjang dan mempunyai kepingan-kepingan yang sangat unik seperti persegi, bulat, segitiga. Media ini mempunyai warna yang dapat membuat anak tertarik. Media tersebut sangat praktis saat membawanya, dengan media *Puzzle life circle animals* pembelajaran tentang fauna dapat memberikan informasi kepada anak perkembangan hewan yang ada disekitarnya sehingga dapat menstimulasi kognitif anak. (Nurohmah & S, 2009) Mengatakan beberapa manfaat bermain puzzle antara lain adalah : 1). Mengasah otak; 2). Melatih koordinasi mata dan tangan; 3). Melatih logika; 4). Melatih kesabaran; 5). Memperluas Pengetahuan.

Dari observasi bulan Juni 2021 dan penilaian kusioner pra uji coba media *Puzzle Life Circle Animals* mendapatkan nilai sebesar 43.56% termasuk dalam kategori MB (Mulai Berkembang) yang dilakukan di TK Annida Karyamulya Kota Cirebon. Sebelumnya kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan Naturalistik anak dalam kegiatan pengenalan hewan menggunakan LKA dari sekolah hal itu membuat proses pembelajaran sangat jenuh. Ataupun pembelajaran dilakukan di lapangan dengan melihat hewan-hewan yang ada di lingkungan sekitar saja Dan memberikan makanan

serta tanya jawab dengan guru.

Pada bulan Juni 2021 peneliti melakukan observasi ke sekolah TK Annida Karyamulya Kota Cirebon untuk melihat pembelajaran pengenalan hewan untuk perkembangan Naturalistik anak. Ketika anak diberikan LKA proses pembelajaran terlihat jenuh dan membosankan. Peneliti juga melihat Ketika anak ke lapangan dengan mencari hewan langsung di lingkungan sekolah, hewan yang digunakan hanya beberapa hewan saja yang ada, dengan begitu guru tidak tuntas untuk menyampaikan perkembangan anak. Karna Ketika 1 pertumbuhan hewan tidak ada di lapangan anak kebingungan yang akan menghasilkan ketidaksempurnaan dalam pembelajaran. Dengan begitu peneliti ingin mengetahui keefektifan *puzzle life circle animils* agar anak ketika terjun kelapangan mempunyai bekal dengan mengetahui pertumbuhan hewan yang akan ia lihat di lapangan ataupun Ketika salah satu pertumbuhan hewan tidak ditemukan di lapangan anak tidak akan kebingungan. Dengan media *puzzle life circle animils* akan membantu anak untuk mengetahui pertumbuhan hewan di sekitar lingkungan.

Puzzle merupakan media yang menarik bagi anak karna pada dasarnya anak usia dini menyukai warna dan bentuk gambar yang menarik. Dengan bentuk puzzle anak akan mencoba untuk merakit dan memasangkan bagian puzzle menggunakan petunjuk ataupun tanpa petunjuk. Dengan begitu, anak dapat mengembangkan kemampuan kognitif dengan menyesuaikan warna bentuk ataupun gambar. Permainan *Puzzle life circle animils* akan memunculkan suasana yang lebih menyenangkan dan tidak membuat anak cepat jenuh.

Berdasarkan penjelasan di atas penulis ingin mencoba mengembangkan media yang dapat digunakan dalam pembelajaran kognitif pada anak usia dini. Media pembelajaran yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berupa *puzzle* yang menceritakan tentang perkembangan hewan di alam sekitar yang disertai gambar dan latar belakang yang menarik. Penelitian ini dilakukan agar guru dapat menjelaskan bagaimana perkembangan hewan yang ada di sekitar kita dalam bentuk gambar dan permainan *puzzle*.

Melalui Media yang efektif untuk menumbuhkan pengetahuan anak tentang pertumbuhan hewan yang ada di sekitar lingkungan anak. Oleh karena itu, peneliti mengajukan penelitian dengan mengambil judul “**Media Pembelajaran *Puzzle life circle animals* Untuk Meningkatkan kecerdasan Naturalistik Anak Usia 5-6 Tahun di TK Annida Karyamulya Kota Cirebon**”

B. Fokus Masalah

Penelitian ini dilakukan di TK Annida Karyamulya Kota Cirebon, yang membahas :

1. Kecerdasan Naturalistik anak dalam pembelajaran perkembangan hewan untuk anak usia dini.
2. Pengembangan media *Puzzle life circle animals* sebagai media pembelajaran untuk pengenalan hewan di lingkungan sekitar
3. Kelayakan media *puzzle life circle animals* dalam meningkatkan Kecerdasan Naturalistik di TK Annida Karyamulya Kota Cirebon.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perkembangan Kecerdasan Naturalistik anak di TK Annida Karyamulya Kota Cirebon untuk pengenalan pertumbuhan hewan di lingkungan sekitar untuk mengembangkan kecerdasan Naturalistik anak.
2. Bagaimana pengembangan media *Puzzle life circle animals* dalam mengenalkan konsep pertumbuhan hewan untuk meningkatkan kecerdasan Naturalistik di lingkungan sekitar di TK Annida Karyamulya Kota Cirebon.
3. Bagaimana kelayakan media *Puzzle life circle animals* dalam mengenalkan pertumbuhan hewan untuk kecerdasan Naturalistik pada anak usia dini di TK Annida Karyamulya Kota Cirebon.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

1. Mengetahui perkembangan Naturalistiktik anak di TK Annida Karyamulya Kota Cirebon untuk mengenalkan konsep pertumbuhan hewan pada anak usia dini di TK Annida Karyamulya Kota Cirebon.
2. Mengembangkan media *Puzzle life circle Animals* untuk mengembangkan kecerdasan Naturalistiktik di TK Annida Karyamulya Kota Cirebon.
3. Mengetahui kelayakan media *Puzzle life circle animals* dalam mengenalkan hewan di TK Annida Karyamulya Kota Cirebon.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritik

Hasil produk ini dapat memberikan manfaat bagi proses pembelajaran dalam proses pembelajaran, juga sebagai referensi dan memeberikan inspirasi untuk mengembangkan media pembelajaran agar menjadi kreatif dan inovatif. Terutama dalam upaya mengenalkan pertumbuhan hewan dilingkungan sekitar untuk anak usia dini melalui *Puzzle life circle animals*.

2. Bagi peserta didik

Media *Puzzle life circle animals* ini memudahkan anak untuk mengetahui perkembangan hewan dengan proses belajar yang tidak membuat jenuh ataupun bosan. Dengan *Puzzle life circle animals* mendorong anak lebih aktif dan bersemangat dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media ini diharapkan anak mampu memahami perkembangan hewan dengan baik.

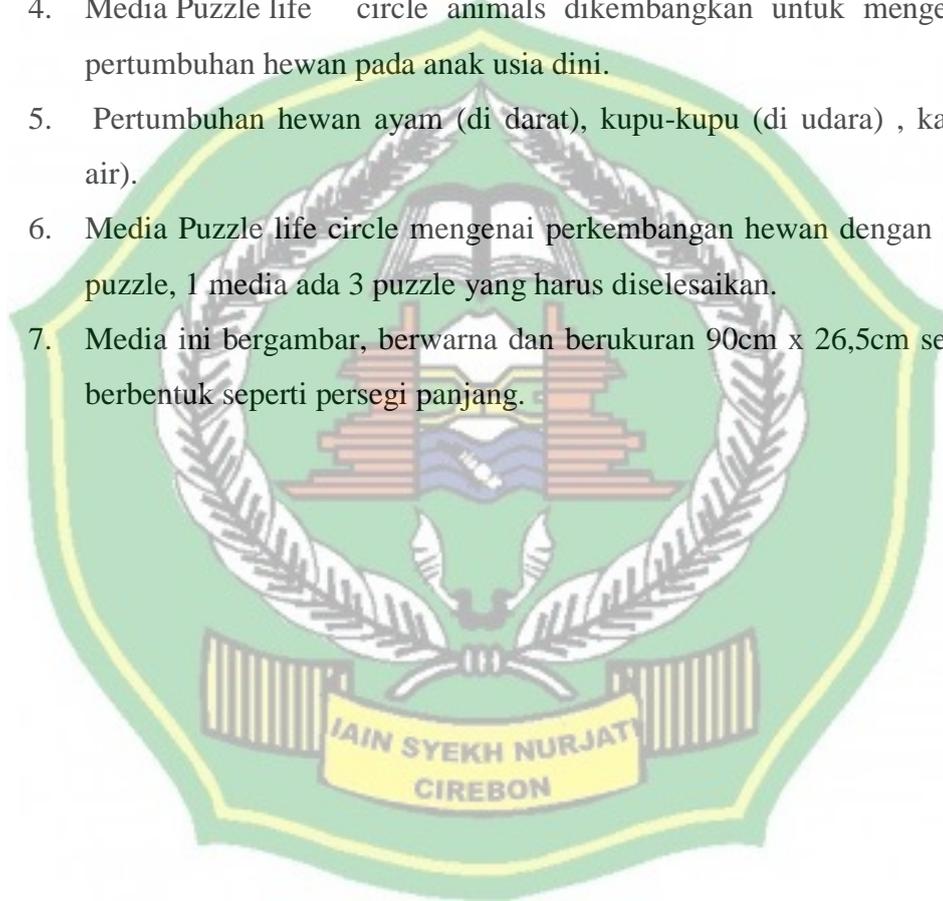
3. Bagi Guru

Manfaat bagi guru yaitu memudahkan guru dalam mengenalkan perkembangan hewan kepada anak dan membantu kinerja guru dalam proses pembelajaran, serta guru mendapatkan insprasi untuk membuat media selanjutnya.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan untuk media *Puzzle life circle animals* sebagai berikut:

1. Media Puzzle life circle animals terbuat dari triplek yang ber ukuran 90cm x 26,5cm dengan ukuran triplek 0,2 ml, yang dibutuhkan peneliti.
2. Gambar terbuat dari stiker yang berukuran 90cm x 26,5cm, dan kertas
3. Untuk peraturan permainan.
4. Media Puzzle life circle animals dikembangkan untuk mengenalkan pertumbuhan hewan pada anak usia dini.
5. Pertumbuhan hewan ayam (di darat), kupu-kupu (di udara) , katak (di air).
6. Media Puzzle life circle mengenai perkembangan hewan dengan konsep puzzle, 1 media ada 3 puzzle yang harus diselesaikan.
7. Media ini bergambar, berwarna dan berukuran 90cm x 26,5cm sehingga berbentuk seperti persegi panjang.



BAB II

KAJIAN TEORITIK

A. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

1. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) Nomor 20 tahun 2003, adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Alhasni, 2020). Dengan mengikuti lembaga pendidikan untuk anak usia dini akan membantu anak untuk menstimulasi perkembangan anak sejak dini.

Perkembangan ialah pengembangan potensi yang diciptakan anak berbentuk pengetahuan, meningkatkan keterampilan dan sikap yang harus dimiliki oleh diri anak sesuai dengan tahapan usia. Standar perkembangan untuk anak usia dini yang seharusnya ditempuh ialah aspek perkembangan anak yaitu nilai-nilai agama dan moral (NAM), fisik motorik, seni, kognitif, bahasa, dan sosial emosional, agar orang tua dapat mendidik dan mengembangkan seluruh potensi anak sejak dini. Aspek-aspek perkembangan tersebut disatukan dengan utuh kedalam pembentukan perilaku melalui kebiasaan dalam bentuk nilai dan moral agama di kesehariannya (Holis, 2007).

Pendidikan untuk anak usia dini cenderung lebih mempersiapkan lingkungan (sekolah) bagi anak, bukan mempersiapkan anak untuk belajar (sekolah). Dengan memilih lingkungan yang positif bagi anak akan mendorong mengembangkan kecerdasan jamak yang sudah dimiliki anak sejak lahir. Dengan begitu, mendorong anak untuk memunculkan potensi yang dimilikinya agar anak memiliki potensi yang akan dikembangkan untuk menghadapi masyarakat (Suryana, 2018).