

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan berasal dari bahasa Yunani yakni "*paedagogie*" artinya adalah bimbingan untuk anak. Istilah tersebut kemudian diterjemahkan dalam bahasa Inggris yakni "*Education*" artinya adalah bimbingan atau pengembangan. Sedangkan dalam bahasa Arab yakni "*Tarbiyah*" artinya adalah pendidikan. Pendidikan adalah sebuah proses perkembangan yang lengkap dari semua potensi manusia yang terorganisir mulai dari moral, jasmani, intelektual, dan kepribadian individu (Kholik et al., 2017: 24). Pendidikan diarahkan dalam himpunan segala aktivitas untuk tujuan masa depan sebagai pembentukan sebuah karakter terutama sejak usia dini.

Anak usia dini adalah individu yang menjalani proses perkembangan kehidupan secara pesat dan fundamental dengan rentang usia 0-8 tahun (Sujiono, 2013: 6). Proses pertumbuhan dan perkembangan anak dari berbagai aspek harus memperhatikan karakter dalam setiap tahapan, sehingga anak dapat melalui tahapan secara sempurna tanpa mengurangi stimulasi yang harusnya sudah masuk ke-tahap perkembangan berikutnya. Adapun definisi yang menjelaskan tentang anak usia dini dalam pendidikan terstruktur untuk menunjang kebutuhan yang harus di dapat dalam masa perkembangan anak usia dini, bukan hanya pendidik di sekolah, namun orang tua juga harus saling membantu untuk mempermudah proses stimulasi dalam pendidikan sejak dini.

Pendidikan anak usia dini adalah usaha yang dilakukan oleh guru atau orang tua dalam proses pengasuhan maupun perawatan dan pendidikan anak dengan menciptakan lingkungan yang mengeksplorasi, pengalaman, dan memberikan kesempatan kepada anak untuk memahami lingkungan belajarnya dari pengamatan, proses meniru, dan bereksperimen secara langsung melalui potensi yang dimiliki anak (Sujiono, 2013: 8). Anak membutuhkan ruang dan waktu sebagai cara konsisten dari pendidik maupun orang tua mengembangkan potensinya. Pendidikan harus terorganisasi dengan tepat sehingga dapat menstimulasi aspek perkembangan anak sejak usia 0-6 tahun, salah satunya pada aspek kognitif yang menjadi penentu anak harus bisa memahami operasi hitung.

Kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (*intelegensi*) yang ditandai dengan berbagai minat dan ide-ide baru yang disampaikan. Salah satu bagian dari kognitif adalah fungsi simbolik yang merupakan sebuah pemikiran operasional usia 2-7 tahun, pada tahapan ini anak mengembangkan kemampuan membayangkan hal-hal melalui objek yang tidak ada dan fungsi ini dapat mengembangkan mental anak (Khadijah, 2016: 31). Kognitif anak akan berkembang melalui fungsi simbolik, dan kemampuan kognitif telah terorganisir mulai dari pengumpulan data sampai memilah menjadi hal yang tepat. Fungsi simbolik anak dimulai saat mengonsep benda-benda yang tidak nyata, hal ini dapat mengembangkan fungsi kognitif dan melatih mental anak sejak dini dengan media atau perantara alternatif.

Media merupakan sarana pembelajaran yang tidak terbatas. Anak akan mempelajari sesuatu dengan cara mereka sendiri jika pendidik maupun orang tua menyediakan media untuk mereka. Media yang dimaksud memiliki pemahaman yang lebih luas yang mencakup segala sesuatu yang ada di sekitar anak termasuk tumbuhan, pasir, air dan sebagainya (Arsyad, 2013: 3). Media harus mampu membawa anak kepada dunia mereka, dunia anak adalah dunia murni untuk menciptakan berbagai hal yang kreatif, berekspresi, bermain, dan belajar. Pendidikan di sekolah harus mampu membangun kesadaran kritis peserta didik dengan memanfaatkan media yang ada di sekitar sehingga anak usia dini dapat berpartisipasi aktif dalam setiap pembelajaran, artinya anak terlibat langsung dalam melakukan proses pembelajaran. Peranan guru dalam pelaksanaan pembelajaran untuk memberikan stimulasi perkembangan anak dalam berpikir simbolik adalah menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak dan dekat dengan lingkungan seperti media berbahan tanah liat yang akan digunakan pengembang.

Pengembangan media peneliti menggunakan media bongkar pasang bongkar pasang sendiri merupakan kegiatan menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian, yang bermanfaat untuk melatih kecerdasan tersebut dapat dipahami bahwa media permainan bongkar pasang memiliki manfaat yang sangat besar, dikarenakan dengan permainan ini anak dapat menyatukan kembali posisi gambar pada tempatnya yang sesuai. Permainan bongkar pasang lebih mementingkan proses dari pada hasil. Selain itu, Permainan bongkar pasang melibatkan koordinasi mata dan tangan, sehingga cocok bagi anak-anak (Ismail, 2009:199).

Tanah liat adalah tanah yang memiliki tekstur unik dan lembut yang bersifat istimewa, dengan tekstur dan susunan serta partikel-partikel berbentuk lembaran *hexagonal* (segi enam) datar dan bertumpuk-tumpuk. Apabila partikel-partikel bercampur air, maka air sebagai pelumas yang mengisi ruang antarpartikel yang menyebabkan tanah liat plastis dan tidak patah-patah (Sulistya, 2013: 7). Berdasarkan bahan tanah liat tersebut, setelah masuk pada tahap percetakan dan pembakaran yang sesuai prosedur serta ketelitian dalam pengolahan, untuk menghasilkan produk berupa media tanah liat yang dibentuk dengan bentuk geometri.

Geometri adalah struktur matematika yang membicarakan unsur dan relasi yang ada diantara unsur tersebut. Titik, garis, bidang, dan ruang merupakan benda abstrak yang menjadi unsur dasar geometri (Kusni, 2008: 6). Media tanah liat

bentuk geometri adalah potongan-potongan yang memiliki bentuk bangun datar geometri seperti segi empat, segitiga, lingkaran, dan persegi panjang (Amanda, 2018: 16). Selain dengan bahan tanah liat potongan bentuk tersebut dapat dibentuk dari bahan bekas, kertas karton, kayu, maupun *styrofoam* yang dibuat sekreatif mungkin untuk menarik minat anak dalam bermain seraya belajar.

Faktanya di lapangan dari hasil observasi atau pengamatan pada lembaga TK ABA Maduran-Lamongan tanggal 18 Januari 2021, media yang digunakan adalah menggunakan media bongkar pasang, boneka tangan, benda nyata, kertas gambar A4, dan binatang tiruan saja. Media bongkar pasang yang saya temui lebih banyak seperti bongkar pasang buah-buahan, bongkar pasang tata cara sholat/wudhlu, dan masih banyak lagi. Anak sangat bosan melihat media yang dimainkan karena sudah hafal tempat-tempatnya.

Media yang digunakan sangatlah kurang, serta sering menggunakan LKA, dan lembar kerja yang di print saja. Jumlah peserta didik di kelompok B1 ada 20 anak, dengan masing-masing jumlah 7 anak laki-laki dan 13 anak perempuan. Beberapa anak masih kurang bersemangat dalam kegiatan belajar bahkan sering bermain sendiri sampai guru sudah tidak menghiraukan kembali karena sulit untuk dinasehati. Sedangkan karakteristik anak usia dini yang memiliki daya imajinasi tinggi dan konsentrasi pendek, sehingga membutuhkan hal baru untuk membantu proses pembelajaran yang menarik dan bermakna.

Adapun beberapa masalah lain ditemukan dalam proses pembelajaran saat peneliti melakukan observasi di TK ABA Maduran Lamongan pada tanggal 18-25

Januari 2021. Pada proses pembelajaran di ruang kelas hanya berpusat pada guru saja, dalam kelas guru lebih sering mendemonstrasikan materi pembelajaran setelah itu anak akan mengisi LKA dan mengumpulkan kepada guru.

Penggunaan LKA lebih sering daripada media, media pembelajaran hanya 1-2 kali dalam seminggu. Alat atau media sangat terbatas pada proses pembelajaran. Media yang tahan lama berupa bongkar pasang dan boneka tangan saja. Pada aspek kognitif (kemampuan simbolik) sangat kurang, anak sulit membedakan bilangan dengan lambang bilangannya, namun sudah dilanjutkan dengan operasi hitung.

Permasalahan pada media pembelajaran di Lembaga Sekolah TK ABA Maduran Lamongan adalah media lebih banyak dari alam dan bahan kertas seperti tanaman, tanah liat, kardus bekas, kertas gambar A4, dan botol bekas yang mudah rusak. Permainan bongkar pasang juga digunakan sebagai media, namun permainan tersebut membuat anak mudah jenuh dalam ruang kelas. Rumah-rumah di Kecamatan Maduran sangat dekat dengan bengawan solo, dan penggunaan media tanah liat hanya digunakan layaknya plastisin saja, saat pembelajaran daring.

Peneliti berusaha mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan tahan lama dalam penyimpanan serta memiliki fungsi tidak hanya sebagai permainan saja, namun juga dapat memasukkan tema pembelajaran di sekolah dalam media tersebut. Peneliti memilih pengembangan media tanah liat yang tidak hanya mencocokkan potongan saja, namun dapat mengembangkan media menjadi

kegiatan bermain sambil belajar yang menyenangkan dan dapat menstimulasi perkembangan anak terutama cara berpikir simbolik yaitu dari bentuk geometri, stimulasi indikator pada kemampuan mengenal lambang bilangan dan berhitung. Bahan tanah liat adalah pemanfaatan bahan yang tidak jauh dari lingkungan anak sehingga dapat memperkenalkan manfaat bahan alam menjadi media edukatif serta bernilai lebih dari pada permainan yang di beli di pasaran. Proses pembuatan media akan dijelaskan lebih lanjut di bab selanjutnya secara detail.

Beberapa uraian permasalahan dan teori-teori di atas, disimpulkan bahwa pengembangan media berbahan tanah liat sudah melalui pembakaran sehingga awet atau tahan lama. Bentuk geometri dibuat untuk menstimulasi perkembangan berpikir simbolik pada simbol geometri, simbol bilangan dan operasi hitung. Sehingga anak mampu memahami masalah-masalah umum dalam berpikir simbolik untuk memberikan pemahaman secara mudah namun menarik, dapat memberikan modifikasi baru bagi pendidik maupun peserta didik dalam memudahkan proses pembelajaran di sekolah maupun di rumah. Oleh karena itu, peneliti mengambil penelitian pengembangan media bongkar pasang geometri berbahan tanah liat untuk menstimulasi perkembangan berpikir simbolik anak di TK ABA Parengan Maduran, Lamongan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses dalam pengembangan media bongkar pasang geometri bahan tanah liat untuk mengetahui kemampuan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun?
2. Bagaimana kelayakan dari pengembangan media bongkar pasang geometri bahan tanah liat untuk mengetahui kemampuan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media bongkar pasang geometri bahan tanah liat untuk mengetahui kemampuan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun.
2. Untuk mengetahui kelayakan dari pengembangan media bongkar pasang geometri bahan tanah liat untuk mengetahui kemampuan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun.

D. Spesifikasi Produk

Hasil dari pengembangan produk ini adalah media bongkar pasang geometri bahan tanah liat untuk mengetahui kemampuan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun, media ini di inovasikan menjadi sarana belajar sambil bermain hand made serta memiliki fungsi dan nilai lebih untuk anak usia dini terutama pada aspek kognitif dalam berpikir simbolik.

Media dapat dimainkan di rumah maupun di sekolah, dari proses pembuatannya sangat mudah dan sederhana dengan memanfaatkan bahan alam

yaitu tanah liat. Tema yang digunakan dalam proses pembelajaran bisa menyesuaikan, media tanah liat sudah melalui proses pembakaran sehingga lebih bersih dan awet untuk di mainkan.

Anak usia dini sangat membutuhkan stimulasi perkembangan kognitif karena dilapangan anak masih rendah dalam memahami konsep simbolik, sehingga pengembang memberikan media dalam menstimulasi beberapa kekurangan di sekolah maupun di rumah yang masih belum optimal dalam memberikan pemahaman sederhana mengenai aspek kognitif dalam berpikir simbolik.

Berikut spesifikasi media bahan tanah liat bentuk geometri sebagai stimulasi perkembangan anak dalam berpikir simbolik:

- 1) Media yang di kembangkan adalah pengembangan media bongkar pasang geometri bahan tanah liat untuk mengetahui kemampuan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun.
- 2) Media yang dibuat menggunakan bahan alam tanah liat, tanah liat lebih dekat dengan lingkungan anak.
- 3) Desain bentuk *Box* dan potongan geometri terbuat dari tanah liat yang sudah melalui proses pembakaran dengan bentuk geometri yang memiliki beberapa indikator pencapaian tidak hanya menyusun potongan saja.
- 4) Materi yang digunakan adalah tema binatang, yaitu binatang darat dan laut serta mengklasifikasikan jumlah kaki binatang sesuai pada semester 2 di TK ABA saat observasi.

- 5) Uji kelayakan media oleh ahli media, dan ahli materi.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Batasan penelitian pengembangan ini agar tidak meluas, berdasarkan identifikasi masalah diatas dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Media pengembangan bongkar pasang geometri bahan tanah liat untuk mengetahui kemampuan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun, hanya fokus pada bentuk geometri saja yaitu segi empat, segitiga, lingkaran dan persegi panjang, dengan bahan alam tanah liat yang sudah melalui proses pembakaran.
- b. Kemampuan berpikir simbolik usia 5-6 tahun, kemampuan pada aspek kognitif berupa berpikir simbolik pada indikator STPPA usia 5-6 tahun di Lembaga TK ABA Parengan, Maduran, Lamongan.
- c. Kemampuan simbolik fokus pada STPPA kognitif usia 5-6 tahun yaitu, menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mencocokkan lambang bilangan dengan bilangan.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan sangat penting sebagai media pembelajaran yang mempermudah dalam penyampaian materi pembelajaran di sekolah maupun di rumah yang masih terbilang rendah memahami bilangan dan operasi hitung, yang semestinya harus terstimulasi dengan baik di usia 5-6 tahun. Oleh karena itu, kelayakan dari media bongkar pasang geometri berbahan tanah liat untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolik dibuat untuk menstimulasi melalui beberapa simbol dan tetap pada aktivitas belajar seraya bermain tanpa ada tekanan

yang menjadikan anak usia dini jauh lebih tertarik dan lebih cepat memahami materi tersebut.

G. Definisi Istilah

Pengembangan Media bahan tanah liat berbentuk geometri untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6, memiliki definisi istilah sebagai berikut:

- a. Media bongkar pasang geometri bahan dasar tanah liat adalah media permainan potongan yang dapat disusun dan dipraktekkan kepada anak dari usia balita sampai 10 tahun keatas, untuk mengembangkan aspek kognitif, motorik, kemampuan konsentrasi, dan aspek sosial emosionalnya (Pangastuti, 2019: 53). Media bongkar pasang geometri berbahan dasar tanah liat ini, berupa wadah kotak yang bisa dibuka dan ditutup serta terbuat dari bahan triplek, media tersebut berbentuk sebuah kotak didalamnya berisi permainan dan menjadi tempat penyimpanan dari potongan geometri yang memuat tema binatang darat dan air. Potongan geometri dari bahan tanah liat sudah dibentuk dan telah melalui proses pembakaran, sehingga lebih awet dan tahan lama untuk jangka waktu yang lama dengan cara pemakaian yang benar, teliti dan hati - hati.
- b. Indikator pencapaian anak usia 5-6 tahun dalam kemampuan berpikir simbolik adalah mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mencocokkan

bilangan dengan lambang bilangan. Berdasarkan penjelasan tersebut, penyesuaian pembuatan media pembelajaran mengutamakan kesesuaian indikator dan kemenarikan tema maupun bentuk geometri dalam memahami bangun ruang pada aspek kognitif.

