

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini, undang-undang sistem Pendidikan Nasional (2003) pada pasal 1 ayat (14) menyatakan 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 (Aslina, 2021:20). Dalam hal ini, pendidikan merupakan harapan untuk membentuk moral, karakter, mengembangkan potensi dan nilai-nilai kehidupan sejak dini dari lingkungan serta kebiasaan manusia.

Semakin berkembangnya zaman menyebabkan pendidikan pun juga ikut berkembang, dari perkembangan pemecahan masalah, perkembangan kreatifitas pendidikan hingga perkembangan teknologi pendidikan yang sangat berbeda bila melihat zaman sebelumnya. Kreativitas sendiri merujuk pada kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang berharga atau bernilai, dengan berkembangnya kreativitas pendidikan inilah yang dapat merangsang perkembangan segala macam aspek dari pembelajaran. Daya kreativitas dimiliki manusia sejak ia lahir. Meski begitu, pengembangannya tidak serta merta diperoleh tanpa usaha (Ardhyantama, 2020:80). Dengan kata lain, terbentuknya perkembangan kreativitas pendidikan sebenarnya dari

keaktivitas manusia sejak lahir yang dibentuk dengan usaha serta kreatifitas sebelumnya yang ditingkatkan dengan pembelajaran yang ia terima.

Banyaknya pengembangan kreativitas dalam pendidikanlah yang membuat lahirnya banyak APE (Alat Permainan Edukatif) yang kita kenal sekarang ini. Pengertian APE (Alat Permainan Edukatif) sendiri merupakan alat bermain yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak yang mampu meningkatkan aspek-aspek dari perkembangan anak, namun menggunakannya menyesuaikan dengan usia dari anak serta tingkat perkembangan (Dewi, 2017:14). Semakin banyaknya penggunaan APE (Alat Permainan Edukatif) untuk pendidikan ini membuat perkembangan teknologi pun ikut serta membentuk APE (Alat Permainan Edukatif) dengan konsep yang sesuai dengan penggunaan teknologi sekarang.

Berdasarkan penelitian dari Aryani Sri Nurjanah, Yudianto Sujana dan Karsono yang berjudul “Upaya Meningkatkan Konsep Bentuk, Warna, Ukuran dan Pola Melalui Media *Playdough* pada Anak Kelompok A TK Aisyiyah II Sroyo Tahun Ajaran 2014/2015” yang membentuk tes secara 2 siklus, dijelaskan mengenai media *playdought* mampu meningkatkan kemampuan untuk memahami konsep bentuk, ukuran, warna dan pola pada anak kelompok A TK Aisyiyah II Sroyo. Hal tersebut dapat ditunjukkan melalui hasil tes individu yang dilakukan pada penelitian ini mengenai konsep bentuk, ukuran, warna dan pola. Untuk awal mulai ketuntasan dari konsep bentuk, ukuran, warna dan pola adalah 19,05% (3 anak dari 21 anak). Lalu meningkat pada penelitian di siklus I menjadi 42,86% (9 anak dari 21 anak), kemudian meningkat lagi pada penelitian di siklus II menjadi 80,95%

(17 anak dari 21 anak). Dengan penelitian ini menunjukkan bahwa media cukup penting sebagai cara mengatasi masalah yang rendah mengenai konsep bentuk, ukuran, warna dan pola pada anak. Media sendiri juga merupakan salah satu yang bisa membentuk keaktifan anak untuk belajar untuk mengembangkan kognitif matematis anak.

Menurut Patmonodewo pada buku “Pendidikan anak prasekolah” menjelaskan bahwa perkembangan kognitif anak adalah cara anak dalam menyelesaikan bermacam masalah dengan menunjukkan perkembangan dari cara dan pola pikir anak (Nurjanah dkk, 2015:1). Perkembangan tentang perkembangan kognitif anak dicantumkan pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 137 tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini dalam standar isi tentang tingkat pencapaian perkembangan anak, bahwa perkembangan kognitif anak distimulasi sesuai usianya, perkembangan kognitif pada anak yang berusia 4-6 tahun yang dalam lingkup perkembangan kognitif dibagi menjadi 3, yaitu 1) belajar dan pemecahan masalah, 2) berfikir logis, dan 3) berfikir simbolik. Permendiknas no 58 tahun 2009 juga mengungkapkan bahwa salah satu aspek perkembangan kognitif yang perlu dikembangkan pada anak usia 3 – 5 tahun adalah konsep bentuk, warna dan pola (Nurjanah dkk, 2015:2),. Berdasarkan peraturan serta penjelasan melalui pemerintahan tersebut konsep dari bentuk, pola dan warna ini adalah konsep yang seharusnya dikenalkan serta diharuskan dipelajari oleh anak untuk masa depannya kelak, karena hal ini adalah fondasi untuk proses belajar yang berhubungan dengan konsep dasar matematika serta konsep ini dapat digunakan anak dalam berpikir

secara sistematis dan secara logis dalam menghadapi masalah saat semakin bertambahnya usia.

Sejalan dengan penelitian Anggraini dan Ningrum (Anggraini & Ningrum, n.d.) yang berjudul “Pengembangan media roda putar untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia 4-5 tahun” disimpulkan dari hasil penelitian tersebut bahwa pengembangan media roda putar dalam penelitian ini mempunyai tiga bentuk geometri yaitu segitiga, persegi dan lingkaran. Hasil validasi produk dengan ahli materi dan ahli media, diperoleh hasil nilai-rata-rata 87,5% dari ahli materi, sedangkan nilai rata-rata 85% dari ahli media. Dapat disimpulkan bahwa media roda putar layak untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia 4-5 tahun.

Penggunaan APE (Alat Permainan Edukatif) sendiri memiliki banyak fungsi, peranan yang cukup penting untuk pendidikan. Melalui APE kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, kreatif dan menyenangkan (Fadillah, 2017:56). Keberhasilan dalam proses belajar mengajar anak usia dini ditentukan oleh tepatnya pendidik dalam memilih dan menentukan APE (Alat Permainan Edukatif) yang akan digunakannya dalam pembelajaran (Dewi, 2016:8). Pengamatan awal peneliti mengenai pembelajaran anak usia dini diwilayah RA Muhammadiyah Junganyar di Kecamatan Socah yang akan menjadi objek penelitian nantinya menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan berupa Lembar Kerja Anak (LKA). Dikarenakan kurangnya waktu untuk para pendidik menyiapkan Alat Permainan Edukatif yang digunakan untuk pembelajaran setiap harinya. Alat Permainan Edukatif yang digunakan dalam mengenalkan bentuk salah satunya yaitu Lembar Kerja

Anak LKA. Mengenalkan bentuk pada anak salah satu lingkup dari perkembangan kognitif pada anak.

Peneliti pun melakukan wawancara awal dengan 2 guru dari Raudhatul Athfal Muhammadiyah dengan hasil sebagai berikut, menurut ibu Sofi Fikriya Putri S.Pd guru dari kelas A2 mengatakan bahwa penggunaan media / APE dalam pembelajaran tidak sering dilakukan karena keterbatasan disekolah, mengenal bentuk pada anak menggunakan Lembar Kerja Anak LKA yang sudah disediakan, anak biasanya mencocokkan bentuk geometri yang sama atau lainnya.. Serta ibu Lilis Samsiya S.Pd guru dari kelas A1 media atau APE yang ada di RA Muhammadiyah Junganyar terbatas dan sangat kurang, jadi untuk mengenalkan bentuk kepada anak menggunakan pengenalan dengan benda sekitar atau bahkan anak menggambar sendiri.

Berdasarkan permasalahan yang telah dibahas diatas peneliti akan mengangkat judul “Pengembangan ape kotak buah untuk Menstimulasi Kemampuan kognitif mengenal konsep bentuk geometri”, alat permainan edukatif kotak buah pada anak 4 - 5 tahun dan alat permainan edukatif yang digunakan agar sesuai dengan pembelajaran anak usia dini. Peneliti mengembangkan alat permainan edukatif kotak buah di dalam kotak yang diharapkan mampu untuk meningkatkan dan mengembangkan kognitif anak dalam bentuk geometri yang menyerupai buah. APE dikemas dalam bentuk alat permainan edukatif yang menyenangkan serta memenuhi 3 bagian aspek lingkup perkembangan kognitif yaitu, 1) belajar dan pemecahan masalah, 2) berfikir logis dan 3) berfikir simbolik untuk anak usia dini yang diharapkan

juga dapat menjadi APE yang mampu membuat pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan.

B. Rumusan Masalah

Adapun masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini, dipaparkan dalam pertanyaan-pertanyaan berikut :

1. Bagaimana pengembangan APE kotak buah untuk menstimulasi kemampuan kognitif mengenal bentuk geometri anak usia 4-5 tahun di RA Muhammadiyah Junganyar.
2. Bagaimana kelayakan APE kotak buah untuk menstimulasi kemampuan kognitif mengenal bentuk geometri anak usia 4-5 tahun di RA Muhammadiyah Junganyar.

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Sebagai tujuan dengan diadakannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui bagaimana pengembangan APE kotak buah untuk menstimulasi kemampuan kognitif mengenal bentuk geometri anak usia 4-5 tahun di RA Muhammadiyah Junganyar.
2. Mengetahui kelayakan APE kotak buah untuk menstimulasi kemampuan kognitif mengenal bentuk geometri anak usia 4-5 tahun di RA Muhammadiyah Junganyar.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Alat permainan edukatif yang akan dibuat akan dikembangkan dengan metode *RnD*. Pembuatan APE berfokus dalam pengenalan anak terhadap bentuk buah menyerupai geometri dari tiap isinya. APE disesuaikan dengan umur anak yang diharapkan mampu sebagai sarana bermain dan meningkatkan pengetahuannya, dan sebagai penilai perkembangan anak diminta orang tua yang akan diberikan lembar penilaian yang telah dibentuk beberapa indikator dan pertanyaan.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Batasan penelitian ini dibuat agar pada saat penelitian tidak terjadi penyimpangan terhadap pokok masalah yang ada dibahas, sehingga batasan penelitian yang akan dilakukan, sebagai berikut:

1. Pengembangan alat permainan edukatif kotak buah untuk anak usia 3 – 4 tahun dalam mengenal bentuk.
2. Penelitian akan dilakukan di wilayah Lunganyar, Kecamatan Socah, Kab. Bangkalan tepatnya di RA Muhammadiyah Junganyar..

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan untuk pelaksanaan pengembangan APE berikutnya dengan tema sama namun sebagai pembanding, pengetahuan maupun bahan sebagai penelitian tingkat lanjut yang akan dilakukan. Alat permainan edukatif yang dibuat juga dapat bermanfaat untuk para pengajar khususnya anak usia dini. Dan diharapkan

juga penelitian ini mampu untuk menghasilkan generasi berikutnya dengan kemampuan kognitif dan kreatifitas yang tinggi sehingga dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih efektif lagi.

G. Definisi Istilah

Sebagai batasan penelitian yang akan dilakukan, dapat disampaikan sebagai berikut :

a. Pengertian alat permainan edukatif

Istilah alat permainan edukatif memiliki dua makna pokok, yaitu alat permainan dan edukatif. Alat permainan ialah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya. Adapun kata edukatif mempunyai arti nilai-nilai pendidikan, (Fadillah, 2017:56). Peneliti menyimpulkan bahwa alat permainan edukatif adalah sebuah benda/alat yang akan digunakan sebagai pembelajaran selain itu anak juga bisa sambil bermain.

b. Pengertian perkembangan kognitif

Istilah kognitif berasal dari awal kata *cognition* persamaannya *knowing* yang berarti mengetahui. Kognitif dalam artian luas ialah perolehan, penataan dan penggunaan perolehan. Khadijah dalam (Hayati, 2020:126). Peneliti menyimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak berhubungan dengan tingkat pencapaian pengetahuan anak yang berhubungan dengan intelegensi/kecerdasan anak.

c. Klasifikasi pengembangan kognitif

Adapun tujuan pengembangan kognitif diarahkan pada pengembangan kemampuan auditory, visual, taktil, kinestetik, aritmetika, geometri, dan sains permulaan. Uraian masing-masing bidang pengembangan ini sebagai berikut (Susanto, 2014:60). Peneliti menyimpulkan bahwa klasifikasi kognitif dibagi menjadi tujuh tahap, dan peneliti mengambil tahap pengembangan geometri kemampuan ini berhubungan dengan pengembangan konsep bentuk dan ukuran