

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini merupakan kegiatan pembelajaran dasar yang diberikan pada anak usia 0 sampai 6 tahun guna menstimulasi kemampuan dalam memenuhi tugas-tugas perkembangan yang dilaluinya. (Suryana, 2016:242). Pemberian stimulus terhadap aspek perkembangan anak dapat membantu proses dan hasilnya agar lebih optimal. Salah satu aspek penting tersebut yaitu kognitif. Kognitif merupakan proses berkembangnya kecerdasan anak dalam hal berpikir, menalar, mengingat dan pemecahan masalah melalui terhimpunnya informasi yang di dapat dari lingkungan sekitar. (Mustofa, 2016:14). Artinya pemberian stimulus dalam kegiatan pembelajaran di PAUD merupakan hal penting yang harus di dapatkan anak terutama saat masa emas karena merupakan fase krusial untuk membantu anak mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki untuk mencapai tahap perkembangannya. Terdapat berbagai aspek perkembangan anak salah satunya adalah aspek perkembangan kognitif untuk menunjang kemampuan berpikir, memahami, dan menyelesaikan masalah.

Anak yang berada di rentan usia 2-7 tahun menurut Jean Piaget masuk dalam tahap perkembangan kognitif Pra-Operasional. Pada usia ini akan muncul ciri-ciri pada anak seperti, anak mengembangkan kemampuannya dengan simbol dan kata melalui bahasa, anak belum mampu berpikir secara operasional, anak berpusat pada satu pemikiran saja (egosentris), anak ingin tahu jawaban dari semua pertanyaan yang dimiliki (Hijrati, 2016:41).

Selanjutnya, mengacu pada standar isi tentang tingkat pencapaian perkembangan anak (STPPA) dibagi menjadi tiga indikator, yakni belajar dan pemecahan masalah, berfikir logis, dan berfikir simbolik. Pada aspek kognitif berpikir logis yang didalamnya terdapat indikator kemampuan klasifikasi yaitu klasifikasi benda, warna, bentuk dan ukuran (Laksana, et.a 2021:20).

Klasifikasi juga tidak hanya didasarkan pada pengelompokan warna, bentuk dan ukuran saja, akan tetapi dapat didasarkan pada ciri-ciri yang sama, jenis yang sama, ataupun kombinasi dari kategori-kategori tersebut. Berdasarkan Permendikbud No. 137 Tahun 2014 dalam Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) terdapat salah satu sub indikator yang menerangkan bahwa pada usia 5-6 tahun anak mampu mengklasifikasikan objek yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau sejenis, atau kelompok berpasangan lebih dari 2 variasi (Permendikbud, 2014).

Zega dalam penelitiannya menyatakan bahwa tahapan perkembangan kognitif meliputi proses belajar seperti mengamati, mengingat, dan logika berpikir. Perkembangan keterampilan tersebut penting agar anak dapat memperoleh informasi, belajar mengevaluasi, menganalisis, membandingkan dan memahami hubungan sebab akibat. Kemampuan berpikir dan belajar dapat ditingkatkan dengan mempraktikkannya atau memberikan stimulasi yang tepat. Kemampuan klasifikasi dapat distimulasi sejak dini, karena kemampuan ini tidak tumbuh begitu saja didiri seseorang. Anak harus sudah mulai distimulasi melalui kegiatan sederhana, misalnya dimulai dari melatih anak membereskan mainan berdasarkan jenis, ukuran, warna dan ciri-ciri. Stimulasi

klasifikasi juga dapat dilakukan dalam kegiatan sehari-hari seperti meletakkan benda pada tempatnya dan mengelompokkannya (Astari & Chozin, 2019:10).

Guru sebagai pendidik yang berperan penting terhadap stimulus keberhasilan perkembangan anak di sekolah, hendaknya mampu mengoptimalkan keterampilannya dalam menyampaikan sebuah informasi yang dikemas secara menarik untuk anak. Kemampuan kognitif anak akan berkembang dengan optimal jika anak memperoleh stimulasi yang tepat. Saat penyampaian informasi atau pengetahuan dibutuhkan sebuah perantara sebagai alat komunikasi dalam berlangsungnya kegiatan belajar mengajar. Perantara itu umumnya disebut media pembelajaran.

Media pembelajaran menurut pendapat *Association Of Education and Communication Technology* merupakan segala bentuk alat, bahan, sumber belajar yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi. Efektivitas kegiatan belajar mengajar sangat dipengaruhi oleh metode dan media pembelajaran yang saling berkaitan. (Jalinus, 2016: 4) Artinya media pembelajaran yang digunakan guru untuk memberikan stimulus terhadap anak mempunyai pengaruh penting yang dapat membantu tersalurkannya ilmu yang diberikan, selain itu hal ini dapat membantu guru agar lebih efektif dalam mengajar. Seiring berjalannya kemajuan zaman, teknologi menjadi pemicu banyaknya inovasi yang diciptakan dalam dunia pendidikan, salah satunya dalam penggunaan media pembelajaran aplikasi.

Aplikasi merupakan perangkat lunak yang dikembangkan dengan beberapa manfaat antara lain, sebagai bahan ajar saat kegiatan belajar mengajar, sebagai sumber ilmu pengetahuan dan informasi, serta sebagai perantara untuk

memudahkan seseorang melakukan aktivitas yang dikehendaki. (Pane, dkk. 2020:53).

Ayuningrum mengatakan bahwa pada aplikasi android anak usia dini dapat belajar secara praktis dan lebih menyenangkan karena terdapat *game* edukatif dan materi mengenai pengenalan seperti angka, huruf, buah, dan binatang dengan audio yang menunjang. (Ayuningrum, 2021: 176). Artinya kemajuan teknologi juga mempengaruhi penggunaan media pembelajaran karena memberikan manfaat praktis serta dapat menarik respon anak untuk stimulasi perkembangannya termasuk pada aspek kognitif. Seiring berjalannya kemajuan teknologi, stimulasi kemampuan klasifikasi bisa melalui aplikasi *game* edukatif yang didalam nya anak dapat mengelompokkan dengan melihat gambarnya, jadi klasifikasi tidak hanya dilakukan dengan mengelompokkan dengan objek bendanya secara langsung, akan tetapi jika tidak memungkinkan untuk menghadirkan suatu objek seperti kemampuan klasifikasi binatang atau tumbuhan maka klasifikasi dapat dilakukan melalui *game* edukatif dengan memanfaatkan teknologi, agar pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti di TK DWP Tiremenggal Gresik dengan salah satu guru kelompok B pada tanggal 29 Juli 2023 peneliti mendapatkan jawaban bahwa guru sering mengajarkan klasifikasi kepada anak mengenai warna, bentuk dan benda yang dapat diamati disekitar karena media yang digunakan mudah ditemui disekitar. Tetapi setelah ditanya mengenai pembelajaran pengenalan klasifikasi binatang guru memberi lembar kerja saja seperti mengelompokkan gambar hewan yang hidup diudara

dengan cara menempelkan binatang yang hidup diudara, selebihnya guru hanya mendeskripsikan beberapa objek agar anak dapat mengetahui persamaan dan perbedaan objek tersebut mengingat karena terbatasnya media yang digunakan.

Karena kurangnya pengenalan klasifikasi mengenai binatang peneliti melakukan pengamatan pembelajaran pada bulan Januari 2022 proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih tergolong konvensional, yaitu dengan menggunakan LKA (Lembar Kerja Anak) saja. Sehingga anak cepat merasa bosan dan sulit untuk fokus pada materi yang diajarkan oleh guru dalam menyampaikan materi yang berkaitan dengan tema pembelajaran. Melalui pengamatan peneliti ketika pembelajaran klasifikasi binatang, peneliti menemukan ada 8 anak yang masih kesulitan dalam mengelompokkan binatang, seperti mengklasifikasikan sesuai dengan jenis, ciri, maupun makanannya, sehingga dalam menyelesaikannya masih perlu bantuan oleh guru. Sejalan dengan hal ini Yesi Novitasari dalam penelitiannya berpendapat bahwa permasalahan perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun pada sub indikator kemampuan klasifikasi di dapatkan hasil data bahwa anak yang memiliki banyak masalah dalam mengklasifikasi yaitu sebanyak 39%, kemudian pada anak yang memiliki sedikit masalah sebanyak 29%, selanjutnya 20% anak berada pada kategori banyak sekali, dan 12% lainnya adalah kategori tidak mengalami kesulitan. (Novitasari, 2018:88).

Berdasarkan uraian permasalahan diatas maka peneliti menggunakan klasifikasi berdasarkan jenis binatang (ternak, buas, peliharaan), klasifikasi berdasarkan ciri-ciri binatang (binatang berkaki 2 dan 4), binatang berdasarkan tempat tinggalnya (darat, udara, dan dilaut), dan klasifikasi berdasarkan

makanan binatang (pemakan daging dan rumput). Klasifikasi binatang ini akan dikemas dalam sebuah media pembelajaran digital berupa aplikasi, agar dapat menarik perhatian anak sehingga anak dapat lebih fokus dengan materi yang diajarkan oleh guru serta dapat menstimulus perkembangan kognitif anak, terutama dalam mengklasifikasikan binatang karena kegiatan pembelajaran kognitif melalui pengenalan hewan untuk Anak Usia Dini (AUD) memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan seluruh potensi anak (Suhartini, 2018: 45). Dalam hal ini penulis tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Playanimals Book* Berbasis Aplikasi Untuk Menstimulasi Perkembangan Kognitif (Klasifikasi) Anak Usia 5-6 Tahun”.

B. Rumusan Masalah

Latar belakang yang telah penulis uraikan diatas, maka dapat dirumuskan pokok permasalahan pada penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana proses pengembangan media *playanimals book* berbasis aplikasi untuk menstimulasi perkembangan kognitif (klasifikasi) anak 5-6 tahun?
2. Bagaimana kelayakan media *playanimals book* berbasis aplikasi untuk menstimulasi perkembangan kognitif (klasifikasi) anak 5-6 tahun?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan masalah yang melatar belakangi penelitian ini, maka tujuan penulis adalah:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran *playanimals book* berbasis aplikasi untuk menstimulasi perkembangan kognitif (klasifikasi) anak 5-6 tahun.
2. Untuk mengetahui kelayakan media *playanimals book* berbasis aplikasi untuk menstimulasi perkembangan kognitif (klasifikasi) anak 5-6 tahun.

D. Spesifikasi Produk

Berdasarkan rumusan dan tujuan masalah diatas terdapat spesifikasi media pembelajaran yang akan dikembangkan yakni sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa *software* aplikasi sehingga mudah diakses dan dioperasikan.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat menarik perhatian siswa karena materi disajikan dengan penggabungan audio visual dalam bentuk teks, gambar, animasi dan video.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan berisi pengenalan binatang berdasarkan jenis, makanan, dan ciri-cirinya serta mini kuis untuk menstimulus kemampuan klasifikasi anak.
4. Indikator STPPA yang digunakan dalam media ini yaitu berpikir logis dengan tingkat pencapaian mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Adapun batasan pada penelitian pengembangan kali ini adalah sebagai berikut:

- a. Media hanya dapat dibuat untuk satu bahasan tema saja yakni tema binatang
- b. Media berisi mengenai beberapa informasi klasifikasi seperti: jenis (buas, peliharaan, dan ternak), makanan (daging dan rumput) dan ciri ciri binatang (berkaki 2 dan 4)
- c. Media bisa diakses melalui laptop dan *handphone*.
- d. Uji coba dan pengambilan data untuk media ini akan di lakukan hanya pada anak usia 5-6 tahun di TK Dharmawanita Persatuan Tiremenggal Gresik.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Adapun pentingnya penelitian pengembangan media *playnimals book* adalah sebagai berikut:

- a. Pengembangan media *playnimals book* berbasis aplikasi sebagai inovasi dalam hal pengembangan media pembelajaran.
- b. Pengembangan media *playnimals book* berbasis aplikasi dapat membantu guru dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak khususnya kemampuan klasifikasi melalui media pembelajaran yang lebih menarik dan variative.
- c. Pengembangan media *playnimals book* berbasis aplikasi diharapkan dapat meningkatkan minat belajar anak melalui tampilan yang menarik dan melatih kemampuan mengklasifikasi anak melalui visual dan audio yang menunjang.

G. Definisi Istilah

a. Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi

Media pembelajaran yang berupa aplikasi merupakan produk media pembelajaran elektronik yang berbentuk suatu program perangkat lunak untuk menjalankan suatu fungsi dan perintah tertentu dalam konteks pembelajaran (Putri, 2019: 154).

b. Kemampuan Mengklasifikasi

Kemampuan mengklasifikasikan benda pada anak usia dini diantaranya mengelompokkan benda dengan berbagai cara berdasarkan ciri-ciri tertentu seperti bentuk, ukuran, jenis, dan lain-lain; menunjukkan dan mencari sebanyak-banyaknya benda, hewan, dan tanaman yang mempunyai warna, bentuk, ukuran, atau menurut ciri-ciri tertentu; mengenal perbedaan besar-kecil, banyak-sedikit, panjang-pendek, tebal-tipis, kasar-halus, berat-ringan, jauh-dekat, sama dan tidak sama; serta menyusun benda dari besar-kecil (Ramadhan et al, 2018 : 2).