

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan seseorang untuk mengembangkan kemampuan diri. Dalam Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 ayat 14 yang menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah upaya pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu proses pertumbuhan dan perkembangan anak untuk bekal pendidikan selanjutnya. Lembaga paud memberikan sarana prasarana untuk menunjang kegiatan belajar anak. Salah satu sarana prasarana di lembaga paud adalah media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat pelantara yang digunakan oleh guru atau pendidik untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Media yang digunakan harus menarik agar dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar anak. Selain media pembelajaran lembaga paud juga harus memiliki alat permainan edukatif (APE) yang dapat membantu anak dalam belajar. Alat permainan edukatif (APE) merupakan segala bentuk alat untuk bermain yang dapat memberikan pengetahuan dan kemampuan kepada anak. Menurut Janah (2016) penggunaan alat permainan atau alat peraga dapat membantu guru dalam menjelaskan materi yang akan disampaikan kepada anak, sehingga anak tidak hanya mengenal bentuk dan warna saja, secara tidak langsung anak juga mengamati, melihat, membandingkan, memasang, dan mengenali warna, ukuran, dan bentuk dari media yang

digunakan. Penggunaan APE dapat memberikan manfaat pada aspek perkembangan anak.

Aspek-aspek perkembangan anak usia dini termuat dalam Permendikbud No. 137 tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini yang meliputi perkembangan bahasa, kognitif, seni, motorik, NAM, dan sosio-emosional. Anak usia dini harus diberikan stimulus untuk membantu enam aspek perkembangan anak agar berkembang dengan baik. Apabila stimulus yang diberikan kurang maka proses perkembangan akan sedikit mengalami keterlambatan di salah satu aspek perkembangan anak yang ada. Salah satunya adalah aspek perkembangan kognitif, di mana perkembangan ini sangat penting karena berpusat pada otak anak.

Perkembangan kognitif adalah konstruksi yang menggambarkan otak seseorang yang berkaitan dengan kemampuan, pemecahan masalah, pikiran, ingatan, dan pengalaman. Menurut Piaget perkembangan kognitif merupakan pertumbuhan berfikir anak dari masa ke masa yang terjadi dari masa bayi hingga masa dewasa. Perkembangan kognitif terbagi dalam 4 tahapan yaitu tahap sensori motor (usia 0 – 1,5 tahun), tahap pra operasional (usia 1,5 – 6 tahun), tahap operasional konkrit (usia 6 – 12 tahun), dan tahap operasional formal (usia 12 tahun keatas).

Lingkup aspek perkembangan kognitif terbagi menjadi tiga yaitu belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik. Salah satunya adalah berpikir logis. Berpikir logis merupakan cara berpikir yang runtut berdasarkan fakta. Berpikir logis sangat dibutuhkan di kehidupan sehari-hari dalam mengambil keputusan. Permendikbud nomor 137 tahun

2014 tentang kognitif berpikir logis anak usia 4-5 tahun yaitu mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk, warna atau ukuran, mengenal gejala sebab-akibat yang terkait dengan dirinya, mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama, mengenal pola dan mengurutkan benda berdasarkan ukuran atau warna. Sedangkan menurut Wahyuni, Ali, & Halida (2016) anak usia 4-7 tahun sudah mampu mengklasifikasikan objek meskipun mereka belum menyadarinya, anak mampu memahami logika yang meningkatkan kompleksitas dan anak mampu mengerjakan tugas yang melibatkan konsep angka sesuai dengan usianya.

Berdasarkan hasil dari studi *Programme For International Student Assessment* (PISA) pada tahun 2018 menunjukkan bahwa Indonesia masih menunjukkan kemampuan yang rendah dalam bidang sains dan matematika. Hal ini sejalan dengan penelitian Sholihah (2018) yang menyatakan bahwa kemampuan berpikir logis anak usia 4-5 tahun masih rendah. Oleh karena itu, perlu adanya stimulus pada aspek perkembangan kognitif anak. Anak usia 4 – 5 tahun mampu mengklasifikasikan benda sesuai dengan kelompok yang sama misalnya sesuai dengan bentuk atau warna.

Stimulus untuk menstimulasi kemampuan berpikir logis anak dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya dengan menggunakan media ketika proses belajar berlangsung. Media yang digunakan harus disesuaikan dengan peserta didik yang sifatnya menyenangkan dan bervariasi. Salah satu kegiatan belajar anak bisa melalui bermain. Menurut Piaget (dalam Fadlilah: 2018) bahwa anak belajar mengkonstruksikan pengetahuan dengan

berinteraksi dengan objek yang ada di sekitarnya. Bermain menyediakan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan objek.

Bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan anak. Melalui bermain anak mampu memenuhi aspek perkembangannya secara maksimal. Namun pada kenyataannya, kemampuan berpikir logis anak masih belum tercapai secara optimal. Hal ini dikarenakan oleh kegiatan belajar disekolah masih berpusat pada guru, sehingga anak kurang aktif dalam kegiatan belajar. Penggunaan LKA yang diulang setiap harinya menjadikan pembelajaran kurang bervariasi, sehingga perlu adanya alat peraga atau media untuk meningkatkan motivasi belajar anak. Salah satunya dengan menggunakan media roda putar.

Media roda putar menjadi bahan ajar alternatif dalam mengenalkan bentuk geometri kepada anak usia 4-5 tahun. Media roda putar berbentuk seperti lingkaran yang terbuat dari kayu. Media ini terinspirasi dari penjual mainan yang banyak dikerumuni oleh anak sehingga peneliti ingin menginovasi permainan tersebut untuk menjadi media pembelajaran. Media roda putar dibuat dengan materi bentuk geometri. Melalui media ini diharapkan dapat mengenal dan mengelompokkan bentuk geometri sekaligus dapat membantu anak dalam mengenal warna. Media ini disesuaikan dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) di mana anak usia 4-5 tahun mampu mengenal dan mengklasifikasi benda salah satunya pengenalan bentuk geometri.

Media roda putar memiliki kelebihan antara lain yaitu media ini termasuk media baru untuk pembelajaran mengenal bentuk geometri, media

ini dibuat dengan tampilan yang menarik, meningkatkan pemahaman anak terhadap materi yang diberikan, dan membuat siswa lebih aktif karena siswa terlibat langsung dalam kegiatan. Media ini juga dapat digunakan untuk menyusun bentuk, membedakan bentuk, dan juga mengelompokkan bentuk geometri.

Geometri merupakan konsep dasar yang dipelajari anak seperti bangun datar. Bangun datar tersebut antara lain adalah segitiga, lingkaran, persegi panjang, persegi, jajar genjang, layang-layang, belah ketupat, dan trapesium. Geometri sangat penting untuk anak karena benda disekitar anak merupakan contoh nyata dari bentuk geometri, contohnya ubin, jam dinding, cermin, meja, dan lain-lain.

Seiring dengan perkembangan yang ada dalam dunia pendidikan, guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif. Hal ini bertujuan untuk memberikan suasana belajar yang lebih menarik kepada anak sehingga anak tidak merasa bosan ketika belajar. Penggunaan media juga harus disesuaikan dengan perkembangan anak. Penggunaan media roda putar membantu para guru dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara bersama kepala sekolah RA Al Muttaqien, menunjukkan bahwa masih terbatasnya media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam pelaksanaan pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar, pendidik hanya menggunakan metode bercerita dan media yang digunakan hanya gambar yang diprint sekitar 2-3 gambar. Setelah itu anak biasanya langsung mengerjakan LKA seperti menebali huruf/ gambar, mewarnai, mencocokkan gambar dan meniru tulisan dipapan

tulis. Hal tersebut membuat anak menjadi bosan yang kurang tertarik karena kegiatan tersebut diulang setiap harinya, yang biasanya ditandai dengan anak mulai ramai sendiri dan ingin keluar kelas. Terbatasnya media pembelajaran yang ada menjadikan anak kurang antusias dalam proses kegiatan belajar.

Adapun permasalahan lain yaitu adanya masalah anak-anak yang menunjukkan keterlambatan dalam kemampuan kognitif khususnya berpikir logis yang masih rendah. Hal ini dikarenakan kurangnya kemampuan anak untuk mengenal, mengklasifikasikan benda, mengetahui sebab akibat dan belum fokus ketika proses belajar berlangsung. Kemampuan berpikir logis anak sangat berperan penting untuk menjalani kehidupan sehari-hari dalam menyelesaikan masalah secara sederhana. Hal tersebut juga diungkapkan oleh salah satu pendidik di kelas terkait kurangnya kemampuan berpikir logis anak dalam mengenal bentuk geometri.

Berdasarkan permasalahan yang ada maka untuk mengenal bentuk-bentuk geometri sebaiknya menggunakan media supaya mempermudah anak dalam mengenal bentuk geometri. Berhubungan dengan hal tersebut penulis mengambil judul penelitian “Pengembangan Media Roda Putar Geometri Untuk Menstimulasi Kemampuan Berpikir Logis Anak”.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan dari latar belakang diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini difokuskan pada:

1. Bagaimana pengembangan media roda putar geometri untuk menstimulasi kemampuan berpikir logis anak usia 4-5 tahun di RA Al Muttaqien?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media roda putar geometri untuk menstimulasi kemampuan berpikir logis anak usia 4-5 tahun di RA Al Muttaqien?

C. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan dari rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian yang akan dicapai antara lain, sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan media roda putar geometri untuk menstimulasi kemampuan berpikir logis anak.
2. Untuk mengetahui kelayakan media roda putar geometri untuk menstimulasi kemampuan berpikir logis anak.

D. SPESIFIKASI PRODUK YANG DIHARAPKAN

Spesifikasi produk yang dikembangkan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Media ini terbuat dari kayu.
2. Media ini berbentuk seperti *roullet spin* yang dilapisi gambar diagram.
3. Media ini juga dilapisi magnet untuk menempelkan gambar geometri yang disediakan.
4. Gambar bentuk geometri akan tempelkan di potongan akrilik.
5. Gambar geometri yang digunakan adalah segitiga, lingkaran, persegi, dan persegi panjang,
6. Media ini dapat digunakan berulang- ulang.

7. Media ini aman untuk anak karena tidak menggunakan bahan yang berbahaya.
8. Media ini menggunakan warna-warna yang mampu menarik minat anak dalam belajar.

E. BATAS PENELITIAN

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka penelitian ini fokus pada:

1. Penelitian dilakukan untuk mengembangkan media roda putar geometri.
2. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini untuk menstimulus kemampuan berpikir logis anak dalam mengklasifikasikan bentuk geometri.
3. Penelitian ini dilakukan pada anak usia 4-5 tahun (kelompok A).

F. PENTINGNYA PENELITIAN PENGEMBANGAN

Pentingnya pengembangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan kreatifitas pendidik dalam membuat media pembelajaran yang sederhana guna meningkatkan motivasi dan ketertarikan anak ketika belajar di kelas.
2. Peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri dengan cara yang baru serta lebih menarik minat anak untuk belajar. Perkembangan kognitif sangat diperlukan dalam meningkatkan kemampuan berpikir anak dalam belajar pengetahuan.

G. DEFINISI ISTILAH

Untuk penghindari kemungkinan meluasnya penafsiran terhadap permasalahan, maka perlu disampaikan definisi operasional yang digunakan dalam pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan merupakan suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang/ peneliti untuk mengembangkan suatu barang/ produk yang sudah ada atau mengembangkan produk baru yang dinilai lebih efektif untuk digunakan di lembaga sekolah seperti pengembangan media pembelajaran.
2. Media pembelajaran merupakan alat yang mempermudah pendidik dalam menjelaskan suatu materi yang dinilai sedikit rumit sehingga menggunakan media untuk memperjelas suatu materi.
3. Berpikir logis merupakan cara berpikir seseorang untuk menarik kesimpulan berdasarkan fakta dengan menggunakan logika yang baik dan benar.
4. Bentuk geometri merupakan bentuk sederhana dari garis lurus hingga membentuk suatu pola seperti persegi, segitiga, dan lain-lain.