

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu pembinaan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan (UU Sisdiknas No.20 Tahun 2003 Pasal 1 Angka 14). Anak Usia dini ini disebut sebagai periode keemasan atau *the Golden Age* dengan rentang usia 0-6 tahun yang membutuhkan stimulasi sesuai tingkat usia dan kebutuhan agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai optimal. Selain itu, anak juga perlu mendapatkan hak-haknya yaitu hak untuk mendapatkan kesejahteraan hidup dan pendidikan yang layak.

Anak usia dini adalah masa yang paling tepat untuk menstimulasi potensi yang dimiliki. Anak usia 5-6 tahun merupakan masa peka bagi anak, dimana anak sudah mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensi anak, dimana masa peka merupakan masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan (Susanti, Alifa, and Mirnawati 2020). Oleh karena itu, pemberian rangsangan pendidikan pada anak usia dini yang tepat sangat di perlukan untuk memastikan bahwa setiap anak mencapai perkembangan yang optimal sehingga mereka mempunyai landasan yang kuat untuk menempuh pendidikan selanjutnya

Stimulasi pada masa tumbuh kembang anak dilaksanakan secara terencana dan holistik agar kemampuan yang dimiliki anak dapat berkembang sesuai tahapan usianya. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan potensi yaitu dengan pendidikan terstruktur (Permendikbud No.146 Tahun 2014).

Pendidikan non formal dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan bakat yang dimiliki untuk bekal yang matang dalam melanjutkan jenjang pendidikan selanjutnya pada jalur formal. Dalam proses pengajaran dan pembelajaran pada anak usia dini mampu memperhatikan serta memahami karakteristik yang dimiliki oleh setiap anak dalam proses perkembangannya, sebab setiap anak mempunyai karakter yang tentunya antara satu sama lain memiliki perbedaan, dalam hal ini bisa dilihat betapa pentingnya pendidikan bagi anak usia dini yang memegang peran penting dalam kemajuan bangsa serta menjadi penerus bangsa.

Dalam pendidikan anak usia dini perkembangan kognitif merupakan aspek perkembangan yang sangat penting untuk dikembangkan. Perkembangan kognitif memiliki arti terjadinya perubahan didalam kehidupan dalam rangka mengamati dan memahami. Keterampilan dan keberhasilan belajar yang diharapkan didapat oleh seorang anak pada aspek kognitif ialah anak dapat memiliki keterampilan berpikir logis, berpikir kritis, dan bisa mengungkapkan alasan (Nurdini, 2023). Oleh karena itu, aspek kognitif merupakan salah satu aspek penting yang harus dimiliki anak dan dilatih sejak dini, aspek kognitif dikatakan penting karena berhubungan erat dengan kreativitas dan imajinasi anak untuk menyesuaikan dirinya dengan lingkungan.

Proses pengajaran dan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh teori pembelajaran kognitif, teori pembelajaran kognitif sangat penting dalam pembelajaran anak karena teori kognitif menekankan faktor pengalaman atau objek nyata untuk memikirkan cara penyelesaian masalah yang dihadapi (Widyati 2014). Teori pembelajaran kognitif menegaskan bahwa pengalaman anak akan membantu

dalam menyelesaikan masalah dan implikasi teori pembelajaran kognitif kepada proses pembelajaran dapat merangsang ingatan anak.

Perkembangan kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan dalam belajar anak, karena sebagian besar aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berfikir kedua aktivitas ini merupakan aktivitas kognitif baik itu dalam mengingat bentuk, warna, pola, ukuran konsep, huruf maupun lambang bilangan (Noor 2018). Kemampuan ini dapat dilihat dari kemampuan anak dalam konsep bentuk, warna, ukuran konsep yaitu dengan menyebutkan ciri – ciri dan mengenal. Perkembangan kognitif anak perlu dirangsang dan dikembangkannya sejak dini agar nantinya anak siap memasuki pendidikan selanjutnya.

Kemampuan anak dikembangkan dengan proses kegiatan belajar dengan bermain, agar anak merasa senang, gembira dalam melakukan suatu kegiatan dan tidak menjadi tegang (Fauziddin, 2015). Oleh karena itu kegiatan belajar sambil bermain anak lebih mudah memahami pembelajaran seperti menggunakan media pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir anak sehingga media menjadi faktor terpenting dalam membentuk cara berpikir anak. Proses pembelajaran terdapat alat yang merupakan sebagai perantara penunjang proses pembelajaran yaitu media pembelajaran.

Berpikir logis merupakan proses berpikir yang melibatkan logika. Proses ini melibatkan kemampuan menalar dengan menggabungkan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki untuk dapat menarik sebuah kesimpulan (Bahfen, 2018). Pengetahuan anak akan berkembang melalui interaksi dengan lingkungan. Anak akan bersosialisasi, berkomunikasi dengan lingkungannya sehingga anak

memperoleh berbagai pengalaman dan pengetahuan baru yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir logis.

Khadijah dalam jurnal Rahmadhani juga menyatakan bahwasannya metode bermain sambil belajar merupakan metode yang disarankan, karena di samping anak fokus dalam belajarnya anak juga bisa mengeksplor dunia bermainnya dengan harapan anak tidak jenuh dan bosan dengan metode belajar yang terlalu fokus, karena jika terlalu fokus bisa-bisa materi yang disampaikan tidak masuk kedalam otak anak, yang ada anak hanya merasa tertekan oleh kefokusannya dalam belajar, beda jika disambung dengan sedikit hiburan seperti bermain, anak akan lebih senang dalam belajarnya (Rahmadhani & Andika, 2022 : 5081). Anak usia dini dalam belajarnya agar mudah memahami maka salah satu cara yang dilakukan pendidik dengan cara melakukan kegiatan belajar sambil bermain karena apabila pendidik memberikan pembelajaran yang fokus maka anak tidak mudah untuk memahaminya.

Oleh karena itu, dalam merangsang skill anak dalam berfikir logis juga dilakukan sejak anak usia dini yang mana usia ini menjadi titik yang paling tepat dalam mengajarkan hal tersebut pada anak. Berkaitan dengan hal tersebut, terdapat tugas baru bagi pendidik yaitu perlunya sebuah lingkungan yang tertata secara kondusif untuk membantu dalam mengembangkan nilai potensi yang terpendam dalam diri anak, terkhusus kemampuan dalam berfikir logis. Salah satu contohnya adalah membuat permainan sebagai hiburan disela-sela pembelajaran agar anak tidak merasa pembelajaran menyita bahkan menghilangkan masa bermainnya.

Salah satu cara menstimulasi aspek kemampuan berpikir logis anak usia dini dengan memberi pertanyaan setelah itu anak dapat merespon untuk menemukan

suatu jawaban yaitu media tebak gambar karena media tersebut mampu membuat anak berkonsentrasi, menambah pemahaman antara persamaan dan perbedaan suatu objek, dan meningkatkan kemampuan daya ingat. Pemilihan media pembelajaran harus benar-benar tepat agar tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai dengan mudah, yang di mana dengan pemanfaatan media pembelajaran akan menunjang efektivitas, efisiensi juga daya tarik dalam pembelajaran, guru perlu melakukan perencanaan secara matang ketika merancang pembelajaran dan memahami bahwa tanpa adanya media di kelas pembelajaran akan monoton dan juga proses pembelajaran tidak akan berjalan secara efektif sehingga peserta didik mudah jenuh (Wulandari, 2023). Oleh karena itu guru membuat media semenarik mungkin agar anak merasa semangat dalam belajar dan materi yang disampaikan mudah dipahami oleh anak.

Media tebak gambar yaitu media yang dapat merangsang kemampuan berpikir anak dimana anak dapat menjawab suatu gambar dengan benar. Bermain merupakan suatu hal yang sangat disukai oleh anak. Dunia anak merupakan dunia bermain sehingga belajar juga melalui bermain dengan berorientasi kepada proses dalam suatu kegiatan menyenangkan yang dapat mengeksplorasi dunia sekitarnya (Ismail 2023). Dalam satuan PAUD menggunakan metode bermain agar anak mengerti apa yang dikerjakan karena anak dapat melakukan secara langsung juga merasakan pengalaman dari bermainnya. Kegiatan belajar anak menggunakan pembelajaran yang menyenangkan dan membuat anak asyik dalam belajar oleh karena itu guru perlu merancang kegiatan bermain yang dapat menarik perhatian anak sehingga dalam kegiatan bermain anak menambah pemahaman atau kosa kata baru yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir anak.

Berdasarkan permasalahan dan observasi yang terjadi di lapangan yang dilakukan sebanyak 3 kali pada 28 Oktober 2023, di TK Muslimat NU Siti Khodijah Bangkalan, maka perlu adanya suatu inovasi terbaru untuk mengembangkan media pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan berpikir logis anak agar meningkat dengan melakukan kegiatan yang menyenangkan. Dengan demikian, peneliti akan mengembangkan media yaitu media tebak gambar. Peneliti memilih media tebak gambar karena dapat menstimulasi kemampuan berpikir logis, sehingga peneliti menggunakan media tebak gambar agar kemampuan berpikir logis anak semakin meningkat juga memiliki rasa ingin tahu yang tinggi seperti mengetahui ciri dari hewan, mengelompokkan perbedaan hewan, dan mengurutkan ukuran hewan, karena saat peneliti mendampingi kelas tersebut melakukan tebak gambar di TK Muslimat NU Siti Khodijah dengan guru kelas tetapi anak masih belum bisa menjawab dengan benar juga saat itu tidak membawa benda konkrit sehingga anak sulit dalam menebak dan tidak memperlihatkan media bentuk hewan secara nyata, semua anak berpartisipasi ikut mencoba menjawab pertanyaan dari salah satu hewan dan anak masih belum bisa menjawab dengan benar tetapi anak senang meskipun pada saat itu tidak menggunakan media, Oleh karena itu peneliti memilih media yang dapat merangsang kemampuan berpikir logis anak yaitu media tebak gambar.

Keterkaitan atau urgensi dari penelitian ini yaitu kurangnya inovasi baru dalam mengembangkan media pembelajaran tebak gambar yang di mana pentingnya mengasah rasa ingin tahu anak sehingga dapat menemukan suatu jawaban atau menarik sebuah kesimpulan dengan bernalar secara logis pada sebuah pertanyaan dalam mengenal ciri hewan, maka dari itu peneliti mengembangkan

media tebak gambar dalam pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan berpikir logis anak dalam menjawab dengan benar dan tepat dengan mengetahui bentuk hewan secara konkret.

Melalui media tebak gambar diharapkan pembelajaran bisa lebih menyenangkan dan lebih efektif bagi anak, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai, serta diharapkan media tebak gambar dapat membantu anak meningkatkan kemampuan berpikir anak, oleh karena itu peneliti mengambil judul “Pengembangan Media Tebak Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 5 - 6 Tahun Di TK Muslimat NU Siti Khodijah”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan sebelumnya terdapat permasalahan yang akan diteliti sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media tebak gambar dalam menstimulasi kemampuan berpikir logis dalam mengenal ciri hewan pada anak usia 5 – 6 tahun di TK Muslimat NU Siti Khodijah?
2. Bagaimana kelayakan media tebak gambar untuk menstimulasi kemampuan berpikir logis di TK Muslimat NU Siti Khodijah?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai yaitu :

1. Untuk mengembangkan media tebak gambar guna menstimulasi kemampuan berpikir logis dalam mengenal ciri hewan pada anak usia 5 - 6 tahun di TK Muslimat NU Siti Khodijah.

2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran tebak gambar pada kemampuan berpikir logis dalam mengenal binatang di TK Muslimat NU Siti Khodijah.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

1. Media tebak gambar terbuat dari kayu sehingga ketahanannya cukup lama. Dilengkapi bentuk hewan yang terbuat dari kain flanel sehingga tidak mudah rusak dengan berbagai macam binatang, seperti: sapi, gajah, jerapah, kucing, ayam, bebek dan burung hantu.
2. Media ini di desain dan diberi cat warna kayu agar medianya menarik. Anak usia dini sangat senang dengan warna yang terang atau warna warni karena menimbulkan minat bagi anak dalam mengaplikasikan, oleh karena itu media tebak gambar yang terbuat dari bahan kayu diberi warna-warni.
3. Materi yang terdapat dalam media tebak gambar yaitu mengenal ciri hewan, mengelompokkan hewan, mengurutkan dan membandingkan berdasarkan besar-kecil dan tinggi-pendek, dan menyusun pola ABCD bagi anak usia 5 – 6 tahun di TK Muslimat NU Siti Khodijah
4. Cara bermain dalam media tebak gambar yaitu menyebutkan salah satu ciri dari hewan kemudian anak menebaknya apabila sudah yakin dengan jawaban maka guru menekan kotak dan keluar gambar hewan yang terbuat dari flanel dari kotak tersebut setelah itu anak menyebut warna, ukuran , dan bentuk dari hewan tersebut juga anak mengurutkan dan membandingkan ukuran dari hewan dan menyusun pola hewan secara urut.

E. Batasan Masalah Pengembangan

Permasalahan pada penelitian ini di batasi pada Anak usia 5 – 6 tahun di TK Muslimat NU Siti Khodijah Bangkalan guna menstimulasi kemampuan berpikir logis dalam mengenal ciri hewan, mengelompokkan hewan, mengurutkan dan membandingkan ukuran hewan dan menyusun pola secara urut. Dalam penggunaan media tebak gambar yang terbuat dari kayu yang apabila ditekan akan keluar hewan yang terbuat dari kain flanel agar ketahanan media dapat digunakan dengan baik.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian ini yaitu untuk membantu meningkatkan kemampuan berpikir logis anak, agar anak dapat memecahkan masalah juga memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, oleh karena itu Penelitian pengembangan media untuk mahasiswa jurusan pendidikan anak usia dini sangatlah penting, karena seorang guru PAUD harus mempunyai ide kreatif yang menghasilkan suatu produk atau media.

Media pembelajaran PAUD lebih banyak fokus pada media nyata yang dapat dipahami langsung oleh anak karena anak usia dini senang, peran media dalam pembelajaran khususnya dalam pendidikan anak usia dini semakin penting karena perkembangan anak pada saat itu berada pada masa berfikir konkrit. Oleh karena itu salah satu prinsip pendidikan untuk anak usia dini harus berdasarkan realita artinya bahwa anak diharapkan dapat mempelajari sesuatu secara nyata.

Dengan demikian dalam pendidikan untuk anak usia dini harus menggunakan sesuatu yang memungkinkan anak dapat belajar secara konkrit. Prinsip tersebut

mengisyaratkan perlunya digunakan media sebagai saluran penyampai pesan-pesan pendidikan untuk anak usia dini. Seorang guru pada saat menyajikan informasi kepada anak usia dini harus menggunakan media agar informasi tersebut dapat diterima atau diserap anak dengan baik dan pada akhirnya diharapkan terjadi perubahan-perubahan perilaku berupa kemampuan-kemampuan dalam hal pengetahuan, sikap, dan keterampilannya.

G. Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman pembaca, maka dijelaskan beberapa istilah yang ada pada judul penelitian :

1. Media gambar adalah media visual yang digunakan dalam proses kegiatan belajar yang dapat menarik perhatian anak yang sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran dengan optimal. Media gambar dapat mempermudah pemahaman anak karena bersifat konkrit sehingga anak bisa memahami dengan nyata.
2. Berpikir logis merupakan kemampuan anak dalam menjawab atau menalar ketika mendapat suatu pengetahuan dengan menarik kesimpulan secara logis dan masuk akal, karena proses bernalar anak penting untuk dikembangkan sejak dini.
3. Stimulasi adalah rangsangan atau stimulus yang diberikan kepada anak pada lingkungan, yang paling utama orang tua agar nantinya dapat tumbuh dan berkembang dengan baik, apabila stimulasi diberikan sejak dini maka akan mempengaruhi perkembangan otak yang semakin pesat.