

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan menjadi salah satu kebutuhan penting bagi manusia. Melalui pendidikan setiap individu akan menjalani serangkaian proses agar dapat berkembang sehingga mampu menyesuaikan diri dan diterima oleh lingkungannya. Pada dasarnya, pendidikan akan mendorong individu secara sadar maupun tidak sadar untuk terus belajar sepanjang hayat. Sejalan dengan hal tersebut Ardiyanti (2022) menyatakan bahwa pendidikan adalah suatu peristiwa yang dapat menuntun manusia menuju kehidupan yang lebih baik dengan menyiapkan pribadi yang berkualitas. Pendidikan yang di berikan juga harus bersifat menyeluruh meliputi semua aspek perkembangan pada peserta didik. Mengingat urgensinya yang begitu penting, hendaknya pendidikan dapat diberikan sedari masa produktif tumbuh kembang anak yaitu pada masa usia dini.

Perkembangan anak usia dini menjadi dasar proses pembelajaran yang akan membentuk pengalaman dan menentukan perkembangan yang akan dibawa anak seumur hidup. Sebagai pondasi awal, masa usia dini menjadi penentu kesiapan dan keberhasilan anak dalam belajar pada pendidikan dimasa yang akan datang. Berkaitan dengan hal tersebut (Grantham- Mcgregor & Smith dalam Rosiyanah 2020) mengatakan bahwa pada tahun-tahun pertama kehidupan anak, periode sejak janin dalam kandungan sampai anak berusia balita merupakan periode terpenting dan menjadi dasar perkembangan anak selanjutnya. Hal ini juga diperkuat dengan pernyataan (Gladstone et al., 2018) bahwa fase usia dini merupakan suatu fase dalam proses tumbuh kembang manusia yang mempengaruhi keberhasilan kehidupan sebagai individu dan memberikan kesempatan yang penting sebagai dasar bagi pembelajaran sepanjang hidup (Rosiyanah 2020). Keberhasilan pada periode ini akan membantu anak untuk tumbuh dan berkembang secara optimal yang akan menjadi dasar pembelajaran anak sepanjang hidup. Pada saat usia ini anak mempelajari banyak hal untuk menstimulasi pengalaman sensori motor nya, yang nantinya dapat membantu anak untuk bisa mengenal dunia dan beraktivitas dalam kehidupan sehari-hari.

Terdapat beberapa anak mengalami kesulitan dalam beraktivitas sehari-hari di saat usia anak sudah melewati dua bahkan tiga tahun. Tantangan yang saat ini terjadi justru pada anak yang sebetulnya normal dan sehat, namun kurang terstimulasi optimal karena kurangnya stimulasi sensori pada saat bayi. Menurut penelitian menyatakan bahwa pengalaman sensoris mempengaruhi aktivitas anak-anak dalam rutinitas harian mereka tergantung dari sejauh mana pengalaman, makna dan perasaan yang diberikan oleh keluarga mereka sendiri (Critz, Blake, & Nogueira, 2015). Seorang anak dapat berinteraksi dan berkomunikasi dengan lingkungan terdekat tergantung bagaimana pengalaman sensori yang diberikan keluarga sebagai pendidik pertama dan utama melalui kegiatan harian anak.

Kesulitan dalam melakukan aktifitas dan menstimulus aspek perkembangan anak masih banyak ditemui karena kurangnya stimulasi dari keluarga. Penelitian menyatakan bahwa pengalaman sensoris mempengaruhi aktivitas anak-anak dalam rutinitas harian mereka tergantung dari sejauh mana pengalaman, makna dan perasaan yang diberikan oleh keluarga mereka sendiri (Critz, Blake, & Nogueira, 2015). Kondisi perilaku anak dengan masalah sensori seringkali menjadi hambatan dan gangguan dalam proses belajar anak saat anak memasuki dunia sekolah. Masalah sensori dapat dialami oleh siapa saja, bukan saja pada anak yang tergolong anak berkebutuhan khusus namun dapat dijumpai pada anak yang terlihat normal dikarenakan berkaitan dengan tumbuh kembang anak.

Kenyataan lain bahwa masalah sensori juga kurang dipahami guru ketika perilaku anak dengan masalah sensori muncul dalam pembelajaran, hal ini dikarenakan keterbatasan pengetahuan dan ketrampilan menstimulasi perkembangan sensori yang dimiliki beberapa guru anak usia dini. Penelitian menemukan bahwa rata-rata guru anak usia dini belum memiliki pengetahuan dan ketrampilan yang memadai untuk menstimulasi sensori anak, maka perlu diberikan pelatihan penggunaan media stimulasi pada guru (Yaswinda, Yulsyofriend, & Mayar, 2018).

Seraya dengan masalah tersebut menstimulus sensori motor dimulai dengan pengenalan panca indra perlu dilakukan sejak usia dini, mengingat masa ini disebut masa keemasan (*golden age*) dimana seluruh stimulasi dan aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya. Melihat 6 aspek perkembangan anak, terdapat salah satu aspek yang memiliki peran penting di dalam keintelektualannya, yaitu kognitif.

Anak memiliki perkembangan berpikir yang masih sederhana pada periode perkembangan usia dini. Perubahan dari cara berpikir sensori motor menjadi berpikir dengan mental, walaupun cara bekerjanya belum sempurna. Tujuan pengembangan kognitif dapat mengembangkan kemampuan berpikir teliti. Hal ini tentu berkaitan dengan panca indra anak baik mata, hidung, telinga, kulit, dan lidah. Penggunaan semua fungsi indra digunakan sebagai eksplorasi terhadap lingkungan sekitar memiliki fungsi peranan yang sangat penting. Panca indra adalah alat yang digunakan manusia untuk mengetahui lingkungannya yang terdiri dari indra penglihat (mata), indra pendengar (telinga), indra pencium (hidung), indra pengecap (lidah), dan indra peraba (kulit).

Anak usia 3-4 tahun berada pada tahapan sensori motor. Dalam tahap ini anak membangun suatu pemahaman mengenai dunia dengan cara mengkoordinasikan pengalaman-pengalaman sensoris (contohnya melihat dan mendengar) melalui tindakan-tindakan fisik motorik. (Santrock, 2012). Anak bereksperimen dengan berbagai cara dan objek tertentu yang sangat menarik. Pada usia ini anak merupakan penjelajah yang sangat aktif, sangat ingin menyentuh, mencicipi, dan merasakan (Morrison, 2012). Sehingga dibutuhkan stimulasi yang tepat dan sesuai usia anak. Media yang dibutuhkan anak adalah media yang dapat memaksimalkan panca inderanya. Namun pembelajaran pada anak harus dipelajari melalui pengalaman yang menyenangkan seperti kegiatan bermain. Melalui bermain, pembelajaran yang dirasakan anak semakin menyenangkan. Karena pada hakikatnya pembelajaran anak usia dini layaknya bermain seraya belajar dan belajar sambil bermain. Selaras dengan hal itu, salah satu upaya peningkatan kemampuan mengenal panca indra untuk anak usia dini dapat dilakukan dengan berbagai permainan, salah satunya dengan permainan *interactive card*.

Interactive Card merupakan media berbentuk kartu yang isinya dilengkapi dengan berbagai gambar dan permainan interaktif untuk memudahkan anak dalam mempelajari panca indra. Media ini sama jenisnya dengan *flashcard*, hanya saja dalam kartu ini terdapat fitur yang memudahkan anak untuk mengetahui panca indra dengan jenis-jenisnya tentunya dengan konsep yang menyenangkan. Media *flashcard* merupakan media sederhana yang dapat digunakan untuk anak usia dini belajar mengenai konsep sains. Menurut Asyhar (2012) Jika dilihat dari bentuknya *interactive card* termasuk media grafis atau media dua dimensi, yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar dan secara khusus untuk mengkomunikasikan pesan-pesan pendidikan. Media ini dapat digunakan untuk mengungkapkan fakta melalui penggunaan kata-kata, angka, gambar, ataupun bentuk simbol. Selain itu, kelebihan yang dimiliki media ini praktis, mudah dibawa kemana-mana dan menyenangkan karena adanya gambar dua dimensi yang tidak membosankan. Salah satu indikasi bahwa *visual imagery* memiliki kemungkinan memberikan kode memori yang efektif adalah anak biasanya lebih mudah dalam mengenali gambar daripada tulisan.

Dari permasalahan tersebut, diperlukan pemecahan untuk memperbaiki dengan kegiatan yang lebih menarik dan pembelajaran dikemas menggunakan “bermain sambil belajar”. Untuk itu peneliti tertarik untuk mengangkat permasalahan tersebut dalam sebuah penelitian dengan judul “Pengembangan *Interactive Card* sebagai Media Pengenalan Panca Indra pada Anak Usia Dini”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah yang diangkat adalah :

- 1.2.1 Bagaimana proses pengembangan media *interactive card* sebagai pengenalan panca indra pada anak usia dini?
- 1.2.2 Bagaimana hasil uji ahli media *interactive card* sebagai pengenalan panca indra pada anak usia dini?
- 1.2.3 Bagaimana hasil uji coba penggunaan media *interactive card* sebagai pengenalan panca indra pada anak usia dini?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah telah diuraikan, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

- 1.3.1 Untuk memperoleh data hasil proses pengembangan media *interactive card* sebagai pengenalan panca indra pada anak usia dini.
- 1.3.2 Untuk memperoleh data hasil uji ahli media *interactive card* sebagai pengenalan panca indra pada anak usia dini.
- 1.3.3 Untuk memperoleh data hasil uji coba media *interactive card* sebagai pengenalan panca indra pada anak usia dini.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian pengembangan media *interactive card* ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, adapun manfaat penelitian sebagai berikut :

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi stimulasi pengenalan panca indra pada anak usia dini melalui media *interactive card*.

1.4.2 Manfaat Praktis

1) Bagi peneliti

Memperoleh pengalaman secara langsung dan memperluas pengetahuan tentang pengenalan panca indra melalui media *interactive card*.

2) Bagi Sekolah dan Guru

Menambah referensi dan media penunjang dalam mengembangkan media *interactive card* sebagai pengenalan panca indra pada anak usia dini.

3) Bagi Peserta Didik

Memberikan stimulus kepada anak mengenai panca indra dengan menggunakan media belajar inovatif *interactive card* yang diharapkan

dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan sensori motor pada anak usia dini.

4) Bagi Peneliti Selanjutnya

Dari penelitian yang telah dilakukan diharapkan dapat menjadi bahan referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya di bidang yang sama.

1.5 Struktur Organisasi Penulisan

Pada penelitian ini terdiri dari lima bab yang terdiri dari pendahuluan, kajian pustaka, metode penelitian, pembahasan dan kesimpulan. Adapun isi dari bab tersebut dapat dirincikan sebagai berikut :

- 1) Bab I berisi Pendahuluan, terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur penelitian. Pendahuluan ini merupakan landasan dari penelitian ini dan menjadi bagian penting dalam mengembangkan pembahasan selanjutnya.
- 2) Bab II berisi Kajian Pustaka, terdiri dari pembahasan, seperti pengertian media pembelajaran, fungsi dan manfaat media pembelajaran, klasifikasi media pembelajaran, karakteristik media pembelajaran, panca indra pada anak usia dini, urgensi pentingnya pembelajaran sensorial untuk menstimulus panca indra anak usia dini, *interactive card* sebagai media pengenalan panca indra serta penelitian yang relevan.
- 3) Bab III berisi Metode Penelitian, terdiri dari desain dan prosedur penelitian, partisipan dan tempat penelitian, instrument penelitian yang terdiri dari wawancara, observasi, rating scale dan dokumentasi, teknik analisis data serta isu etik.
- 4) Bab 4 berisi Temuan dan Pembahasan, hasil penelitian diuraikan secara rinci berdasarkan hasil seluruh data yang diperoleh dari penelitian dan proses analisis data. Data yang diperoleh berdasarkan hasil uji validasi oleh ahli materi, ahli media, kepala sekolah, guru serta uji coba penggunaan pada peserta didik yang dianalisis dan dideskripsikan untuk menjawab rumusan masalah penelitian.
- 5) Bab 5 berisi Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi. Simpulan merupakan hasil jawaban dari masalah penelitian, implikasi dan rekomendasi adalah

penjelasan tentang penawaran solusi dari masalah yang terjadi berkaitan dengan penelitian.