

# 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 itu, Dewey (2013) mengatakan bahwa pendidikan adalah proses pembentukan keterampilan dasar meliputi intelektual dan emosional untuk dapat berinteraksi dengan sesama manusia dan alam. Mengingat urgensinya yang begitu penting, hendaknya pendidikan dapat diberikan sedari masa produktif tumbuh kembang anak yaitu pada masa usia dini.

Salah satu jalur pendidikan yang terselenggara untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak yaitu melalui jenjang PAUD. *National Association for the Education of Young Children* (NAEYC, 1992) mengelompokkan anak usia dini berdasarkan tiga kategori jenjang usia, yaitu 0-3 tahun, 3-5 tahun dan 6-8 tahun. Di Indonesia, rentang usia anak usia dini sudah tercantum dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 28 ayat 1 menyebutkan bahwa yang termasuk dalam kelompok anak usia dini yaitu anak dengan rentang usia 0 sampai 6 tahun. Usia dini menjadi waktu yang tepat untuk memberikan berbagai stimulus dalam mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki oleh anak. Mengingat beberapa pengalaman hanya anak peroleh pada masa usia dini dan menjadi *unforgettable memories* atau pengalaman yang tidak terlupakan.

Idealnya, lembaga PAUD dalam memenuhi kebutuhan perkembangan anak dapat berjalan berkesinambungan dengan kurikulum dan tujuan pendidikan nasional. Pemilihan lembaga PAUD perlu dilakukan secara selektif oleh orang tua. Banyaknya paradigma di masyarakat yang menyatakan anak yang cerdas adalah anak yang unggul secara intelektual baik dalam keterampilan membaca, menulis dan berhitung. Selain itu, sering kali lembaga menjanjikan produk terbaik yang berorientasi kepada bisnis sedangkan kualitas mutu pendidikan sering kali

Sari Nurpadillah, 2022

**PENGEMBANGAN MEDIA TEKA-TEKI SI ELMU UNTUK MEMFASILITASI KEMAMPUAN PROBLEM SOLVING ANAK MELALUI WISATA EDUKASI**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

terabaikan (Nurhayati, 2020). Jauh sebelum itu, pada jenjang PAUD yang mutlak perlu dipenuhi adalah anak mendapatkan pengukuhan fondasi serta dasar kepribadian yang menentukan pengalaman selanjutnya.

Mengingat pertumbuhan dan perkembangan anak tumbuh secara signifikan, maka dapat dioptimalkan dengan memberikan rangkaian stimulasi. Ahli *neurosains* Ikrar (2016) mengungkapkan sel-sel otak pada bayi yang baru lahir berjumlah sekitar 100 miliar dan menginjak usia 5 tahun 80% pertumbuhan otaknya sudah sempurna sehingga disebut sebagai masa usia emas (*the golden age*). Pemberian *treatment* (stimulus) yang strategis untuk memaksimalkan kematangan dari segi fisik, psikis maupun kecerdasan. Hal ini sejalan dengan yang tertuang dalam Permendikbud Nomor 5 Pasal 10 Tahun 2020 tentang Standar Nasional PAUD berbunyi bahwa “aspek perkembangan anak berdasarkan tingkat perkembangannya meliputi aspek moral/agama, fisik-motorik, kognitif, sosial emosional, bahasa dan seni”. Ke-enam aspek perkembangan tersebut saling berkaitan dan menjadi satu kesatuan yang tidak dapat terpisahkan. Apabila salah satu aspek terhambat perkembangannya maka akan menghambat pada aspek lainnya.

Aspek perkembangan menjadi pijakan bagi anak untuk melakukan aktivitas seperti bermain, berkomunikasi, berinteraksi, belajar dan lainnya. Pada kehidupan sehari-hari dan proses pembelajaran anak akan senantiasa dihadapkan pada permasalahan, mencari solusi dan berpikir. Tantangan atau masalah yang anak temui dalam interaksi bersama lingkungannya merupakan salah satu stimulus untuk anak berpikir dan mencari suatu jawaban/solusi (*problem solving*) yang melibatkan kemampuan kognitif.

Kemampuan pemecahan masalah adalah sebuah langkah mencari solusi atas permasalahan yang dihadapi anak sehingga menghasilkan pengetahuan baru melalui pengalaman nyata. Busch & Legare (2019) menyatakan *problem solving* pada anak usia dini merupakan rangkaian proses berpikir mengenai suatu masalah yang diselesaikan secara efektif dan efisien sehingga dapat mengevaluasi perbedaan informasi yang didapatkan. Kemampuan *problem solving* mengarahkan anak agar dapat berpikir secara sistematis, kritis, tidak tergesa-gesa dalam menyimpulkan sesuatu.

Mengingat pentingnya menanamkan sikap *problem solver* kepada anak di masa usia dini, hal ini menjadi tanggung jawab bersama orang tua dan guru untuk menciptakan lingkungan yang mendukung proses kemampuan *problem solving* anak. Adapun hal ini sejalan dengan rencana KEMENDIKBUD mengenai profil pelajar Pancasila yang salah satu ciri utamanya bernalar kritis dan kreatif (Sulistiyati, Wahyaningsih & Wijania, 2021). Namun, fenomena di lapangan yang terjadi beberapa orang tua selalu sukarela membantu anaknya ketika menghadapi permasalahan, contoh dalam sehari-hari ketika anak kesulitan membuka *snack* atau tutup botol orang tua selalu mendahului memberikan pertolongan dan tidak memberikan kesempatan kepada anak untuk berproses. Kemudian, pendidik di sekolah dalam pembelajaran masih ditemui menggunakan metode yang berpusat pada guru jarang menerapkan metode *student center*. Berdasarkan kondisi di lapangan, guru lebih cenderung menggunakan metode konvensional seperti ceramah dalam menyampaikan materi. Apabila dalam jangka waktu yang lama guru tidak memberikan variasi kegiatan dalam pembelajaran, eksplorasi, memecahkan masalah dan penyelidikan, anak akan merasa bosan dan tidak betah belajar.

Pendidik sebagai tenaga profesional dituntut agar mampu memfasilitasi kebutuhan proses pembelajaran, dimulai dari menyiapkan materi kegiatan, metode yang efektif, pengembangan bahan ajar kreatif inovatif, serta menciptakan iklim (suasana) belajar yang kondusif agar anak selalu antusias. Proses pembelajaran pada anak perlu dikemas secara menyenangkan mengingat hakikatnya sebagai makhluk bermain dan memiliki jiwa rasa ingin tahu yang menggelitik mengenai lingkungan sekitarnya. Rohimah (2016) berpendapat bermain menjadi aktivitas mendasar yang dapat dilakukan sendiri, bersama pendidik, keluarga, maupun teman sebaya secara menyenangkan, sukarela, tanpa paksaan agar anak mampu memahami aturan-aturan, bekerja sama dan bersosialisasi. Semakin terkoordinasi persiapan pembelajaran anak, maka semakin baik juga capaian tujuannya. Kegiatan belajar yang kaku dan terbatas hanya di dalam kelas membuat anak jenuh serta kurang mengeksplor lingkungannya. Mengajak anak secara langsung mengamati lingkungan sekitar dapat pendidik lakukan melalui metode wisata edukasi.

Wisata edukasi adalah salah satu metode pembelajaran di jenjang PAUD atau TK yang dilaksanakan dengan mengunjungi tempat tertentu di luar area

sekolah. Kegiatan wisata edukatif ini menjadi kesempatan bagi anak untuk mengeksplorasi objek di sekitarnya secara nyata (konkret) dan menyenangkan. Wisata edukasi menurut Siregar (2020) ialah metode belajar mengajar yang mengajak anak secara langsung berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya menjadikan individu yang peduli dan peka terhadap berbagai kehidupan di alam semesta. Berbeda dengan tamasya, di mana seseorang pergi untuk bersenang-senang. Sedangkan wisata edukasi memiliki tujuan dan maksud pembelajaran untuk memperkaya wawasan atau pengetahuan anak.

Sebelum melaksanakan wisata edukasi pendidik perlu mempersiapkan secara matang setiap tahapannya yaitu, tahap persiapan, perencanaan, pelaksanaan dan tindak lanjut. Pendidik dapat membekali anak seputar tempat yang akan dikunjunginya. Kemudian, ketika puncak kegiatan dilengkapi dengan menindaklanjuti kegiatan di kelas sebagai penguatan proses wisata edukasi bersama pendidik. Beberapa faktor yang perlu diperhatikan pada saat melakukan wisata edukasi, di antaranya kesesuaian materi wisata edukasi dengan kurikulum, perjalanan mudah dijangkau, harga ekonomis, kondisi fisik peserta wisata edukasi, serta tempat sudah familiar (tidak asing) bagi pendidik.

Kegiatan wisata edukasi menjadi salah satu alternatif bagi anak untuk lebih mengeksplorasi lingkungan dan memberikan iklim pembelajaran yang beda dari biasanya di kelas. Menurut Nurdin, dkk (2021) wisata edukasi dapat mengembangkan kreativitas dan apresiasi anak, karena pada dasarnya anak lebih cepat mendapatkan pengetahuan dari pengalaman yang dialami dan dirasakan secara langsung. Vygostsky mengemukakan bahwa selain ditentukan oleh individu sendiri, lingkungan memiliki peran besar dalam proses perkembangan kognitif anak usia dini (Brewer, 2007). Kecakapan dan pengetahuan yang anak dapatkan dipengaruhi oleh pengalaman yang didapat dari lingkungan sekita.

Di Bandung, Jawa Barat terdapat banyak wisata edukasi yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran salah satunya, Puspa IPTEK Sundial. Wisata edukasi Puspa IPTEK Sundial menjadi salah satu destinasi wisata edukasi yang ramai dikunjungi oleh berbagai tingkatan usia termasuk oleh sekolah-sekolah jenjang usia dini. Puspa IPTEK Sundial menyediakan berbagai alat peraga sains *indoor* dan *outdoor*. Selain itu, fasilitas/program lainnya yang disediakan di

antaranya observasi matahari dengan teleskop, *science workshop*, *science show*, dan area *kids corner*. Banyaknya area yang dapat dijelajahi memungkinkan anak untuk mengeksplorasi berbagai benda alat peraga di sekitarnya. Anak belajar menemukan gejala benda dan gejala fenomena dari benda-benda tersebut.

Berdasarkan tinjauan lapangan yang dilakukan untuk memaksimalkan wisata edukasi Puspa IPTEK Sundial dalam memfasilitasi perkembangan *problem solving* anak usia dini, perlu memperhatikan alur mobilisasi kunjungan agar setiap fungsi dari fasilitas/program dapat dimanfaatkan secara maksimal sebagai sarana pembelajaran. Beberapa keterangan pada *display* alat peraga yang masih menggunakan bahasa baku (kaku), membuat pengunjung khususnya anak usia dini tidak memahami arti secara sederhana. Kemudian, ketersediaan buku pedoman yang tidak sesuai dengan kondisi dan kebutuhan anak, membuat kegiatan wisata edukasi belum terlaksana optimal. Selain itu, penyediaan fasilitas *tour guide* yang tidak linear dengan lulusan pendidikannya bisa menjadi salah satu faktor penghambat dalam wisata edukasi. Seorang *tour guide* harus mempunyai kompetensi dan kecakapan dalam menjelaskan koleksi alat peraga di sana. Karena mayoritas pengunjung tidak hanya orang dewasa, namun ada juga peserta didik jenjang usia dini.

Adapun kegagalan kegiatan wisata edukasi dapat terjadi disebabkan oleh beberapa faktor kendala yaitu, kurangnya pemahaman pendidik mengenai tempat tersebut, kurangnya motivasi pendidik dalam mengarahkan wisata edukasi atau minimnya persiapan yang dilakukan membuat aktivitas wisata edukasi menjadi sia-sia. Meilinda (2020) menyebutkan tahapan yang sering kali terlewatkan pada saat wisata edukasi adalah evaluasi. Kegiatan evaluasi ini penting dilaksanakan untuk mengetahui ketercapaian antara pelaksanaan dan capaian pembelajaran.

Salah satu usaha yang dapat ditempuh untuk mendukung kegiatan wisata edukasi adalah menggunakan bahan ajar yang diintegritaskan dengan media pembelajaran yang menarik serta variatif, salah satunya adalah media pembelajaran berbasis lembar kegiatan anak. Lembar kegiatan anak yang dimaksud adalah lembar kegiatan yang berisi pedoman dengan muatan berbagai kegiatan untuk memfasilitasi kegiatan wisata edukasi agar berjalan optimal. Selain itu, lembar kegiatan ini disajikan sebagai sebuah interpretasi dari berbagai alat peraga yang

disediakan oleh Puspa IPTEK Sundial. Melalui pedoman lembar kegiatan yang dibuat, anak dapat melakukan kegiatan bermain sambil belajar yang materinya sudah disesuaikan berdasarkan kebutuhan kurikulum, mengajak anak untuk turut aktif secara langsung dalam kegiatan khususnya ketika wisata edukasi. Penggunaan media pembelajaran dimaksudkan untuk menstimulus pikiran, perasaan, minat serta perhatian anak agar proses interaksi komunikasi pembelajaran antara guru dan anak dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna (Wahyudi, dkk. 2017)

Berdasarkan persepsi yang dipahami oleh beberapa pendidik dan orang tua, wisata edukasi dipandang sebagai kegiatan yang sifatnya kurang memiliki substansi (nilai) karena hanya sebatas pada kegiatan rutin tahunan untuk mengunjungi tempat wisata edukasi tertentu. Terkadang, tujuan utama kegiatan wisata edukasi untuk memfasilitasi perkembangan anak sering terabaikan. Penelitian terdahulu yang berkaitan dengan wisata edukasi oleh Hasanah (2020) mendapat hasil penelitian yaitu kegiatan wisata edukasi yang dilaksanakan sekolah memerlukan biaya sangat banyak karena membutuhkan beberapa alat dan bahan yang digunakan, waktu yang digunakan cukup lama, guru tidak melakukan observasi awal dan anak-anak yang kurang kondusif. Selanjutnya hasil penelitian yang dilakukan oleh Anggraini dan Asmah (2021) dalam mengembangkan media mengalami kendala berupa membutuhkan waktu yang lama dalam pembuatan media, membutuhkan ketelatenan dan keahlian dalam mengukur, menyusun dan menggabungkan setiap bagian media serta membutuhkan bahan yang tahan lama dan berkualitas sehingga memerlukan biaya yang besar.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti berusaha mencari solusi alternatif dengan mendesain dan menciptakan sebuah bahan ajar lembar kegiatan anak sebagai pedoman atau sumber belajar bagi anak dalam kegiatan wisata edukasi yang berisi mengenai kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan oleh anak di Puspa IPTEK Sundial Kotabaru Parahyangan agar lebih terkoordinasi dan efektif. Menggunakan metode penelitian pengembangan yang bertujuan menciptakan produk, maka judul penelitian ini ialah **“Pengembangan Media Pembelajaran Teka-teki Si Ilmu untuk Memfasilitasi Kemampuan *Problem Solving* Anak Melalui Wisata Edukasi”**

## 1.2 Rumusan Masalah Penelitian

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

- 1.2.1 Bagaimana rancangan media teka-teki si elmu untuk memfasilitasi kemampuan *problem solving* anak melalui wisata edukasi di Sundial?
- 1.2.2 Bagaimana kelayakan media teka teki si elmu untuk memfasilitasi kemampuan *problem solving* anak melalui wisata edukasi di Sundial?
- 1.2.3 Bagaimana respon anak dan pengelola terhadap media teka-teki si elmu untuk memfasilitasi kemampuan *problem solving* anak melalui wisata edukasi di Sundial?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Secara umum, tujuan penelitian ini adalah untuk merancang dan menciptakan media yang memfasilitasi kemampuan *problem solving* anak usia dini pada kegiatan wisata edukasi. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.3.1 Untuk mengetahui rancangan media teka-teki si elmu dalam memfasilitasi kemampuan *problem solving* anak melalui wisata edukasi di Sundial.
- 1.3.2 Untuk mengetahui kelayakan media teka-teki si elmu dalam memfasilitasi kemampuan *problem solving* anak melalui wisata edukasi di Sundial.
- 1.3.3 Untuk mengetahui respon anak dan pengelola terhadap pemanfaatan media teka-teki si elmu sebagai stimulasi dalam kemampuan *problem solving* anak usia dini melalui wisata edukasi di Puspa Iptek Sundial.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian pengembangan media teka-teki si elmu untuk memfasilitasi kemampuan *problem solving* anak usia dini melalui kegiatan wisata edukasi, sebagai berikut:

### 1.4.1 Manfaat Teoritis

- 1.4.1.1 Memberikan kontribusi dan sumbangan pemikiran (ilmiah) dalam mengembangkan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) agar dapat terus

menyesuaikan dengan kebutuhan dan tuntutan zaman dalam menstimulus tumbuh kembang anak.

1.4.1.2 Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran untuk memfasilitasi kemampuan *problem solving* anak usia dini melalui wisata edukasi serta dijadikan bahan rujukan bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian sama dan lebih dalam mengenai topik penelitian ini.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada banyak pihak, di antaranya :

##### **1.4.2.1 Bagi Peneliti**

Peneliti dapat memperoleh pengalaman secara langsung dan memperluas pengetahuan tentang media pembelajaran sebagai fasilitas dalam kegiatan wisata edukasi serta sebagai upaya dalam meningkatkan kompetensi sebagai calon pendidik PAUD.

##### **1.4.2.2 Bagi Sekolah dan Guru**

Hasil rancangan penelitian ini dapat dijadikan media penunjang untuk mempermudah dalam memberikan informasi atau materi pembelajaran yang terintegritas dengan kegiatan wisata edukasi di Sundial atau mempersiapkan media serupa dalam kegiatan wisata edukasi yang dilaksanakan.

##### **1.4.2.3 Bagi Anak**

Diharapkan melalui media pembelajaran ini dapat menstimulus kemampuan aspek kognitif dalam kemampuan *problem solving* anak melalui kegiatan wisata edukasi.

##### **1.4.2.4 Bagi Pihak Sundial**

Diharapkan media ini dapat dijadikan sebagai salah satu fasilitas yang diberikan kepada sekolah jenjang PAUD dalam pelaksanaan kegiatan wisata edukasi di Puspa IPTEK Sundial.



## 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi dalam penyusunan skripsi ini berpacu kepada pedoman penulisan ilmiah kampus setempat. Gunanya agar penulisan skripsi menjadi lebih terstruktur dan terarah yang terbagi menjadi beberapa bagian bab. Adapun rincian dari setiap bab pada penulisan skripsi ini dijabarkan sebagai berikut:

BAB I terdiri dari pembahasan tentang latar belakang penelitian terkait kondisi ideal pelaksanaan kegiatan wisata edukasi dan kondisi di lapangan. Adapun *gap* dari kondisi tersebut menjadi *opportunity* bagi peneliti untuk mencoba memberikan solusi alternatif dengan melakukan pengembangan sebuah media berisi kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan di tempat wisata edukasi Puspa IPTEK agar lebih terkoordinasi, efektif, dan efisien.

BAB II Kajian Pustaka, pada bab ini membahas terkait teori pendukung dari setiap variabel penelitian. Selain itu, pada bab ini membahas teori-teori pendukung penelitian, penelitian terdahulu/ yang relevan, dan kerangka berpikir yang melandasi penelitian.

BAB III Metode Penelitian, pada bab ini terdiri dari pembahasan mengenai desain penelitian yang digunakan, prosedur pengumpulan data yang digunakan. Selain itu, dipaparkan pula partisipan dan lokasi penelitian, definisi operasional, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, pada bab ini terdiri dari pembahasan mengenai temuan penelitian berdasarkan hasil analisis data, pembahasan mengenai temuan penelitian untuk menjawab rumusan penelitian yang telah dirumuskan. Hasil penelitian dipaparkan berdasarkan seluruh hasil data yang diperoleh dari penelitian.

BAB V Kesimpulan berisi implikasi dan rekomendasi penelitian. Simpulan di sini merupakan jawaban atas permasalahan penelitian. Kemudian, implikasi dan rekomendasi yang dimaksud adalah penjelasan mengenai penawaran solusi dari permasalahan yang terjadi yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian.