

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan proses pemartabatan manusia menuju puncak optimal potesis kognitif, afektif dan psikomotor yang dimilikinya. pendidikan juga dapat di definisikan sebagai proses elevasi yang dilakukan secara nondiskriminasi, dinamis dan intensif menuju kedewasaan individu, di mana prosesnya dilakukan secara kontinu dengan sifat yang adaptif. Bagi manusia pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam semua aspek kehidupan, begitu besar pengaruh pendidikan bagi manusia agar dapat bertahan hidup dengan melakukan aktivitas sosial yang baik sehingga kebutuhan hidupnya terpenuhi dengan baik dan mudah. Idealnya pendidikan diberikan sejak dini pada setiap individu agar nilai dalam pendidikan mudah diterapkan di usia dewasa individu (Marwah, dkk. 2018).

Pendidikan di Indonesia terdapat berbagai jenjang, sesuai konsep pendidikan ideal di atas bahwa pendidikan sebaiknya diberikan sejak dini. Jenjang PAUD merupakan lembaga pendidikan untuk anak usia awal sebelum memasuki pendidikan selanjutnya. Pendidikan Anak Usia Dini menurut Novitasari (2017) merupakan lembaga pendidikan yang di dalamnya terdapat pembinaan bagi anak sejak lahir hingga berusia enam tahun dengan pemberian stimulus untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak memasuki pendidikan lanjut, pendidikan anak usia dini diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal. Kemudian menurut Primayana (2020) Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) idealnya menjadi lembaga pendidikan yang melakukan pembinaan pada anak usia dini dalam mengembangkan seluruh aspek perkembangannya, agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan lebih lanjut yaitu sekolah dasar. Selain itu idealnya lembaga PAUD diselenggarakan dengan tujuan yang terarah dan terperinci serta dapat memberikan pelayanan yang baik pada anak didik dan orang tua anak didik terkait pertumbuhan dan perkembangan anak. Lembaga PAUD yang ideal layakanya diselenggarakan sesuai dengan standar PAUD yang telah ditetapkan, dari mulai kurikulum, sarana prasarana, dan kompetensi pendidik yang mumpuni (Risma, 2020)

Anak usia dini adalah anak yang memiliki rentang usia 0-6 tahun. Menurut Veronica (2018) anak usia dini berada pada masa individu yang belum mampu mengembangkan berbagai potensi yang terdapat pada dirinya, maka peran orang dewasa sekitarnya merupakan faktor untuk membantu anak dalam mengembangkan potensinya. Salah satu upaya yang dapat dilakukan orang dewasa di sekitarnya adalah memberikan berbagai stimulus yang positif untuk pertumbuhan dan perkembangannya. Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Khairi (2018) Anak usia dini merupakan masa di mana anak harus diberi stimulus untuk seluruh aspek perkembangannya, karena apa yang dialami anak pada usia rentang 0-6 tahun merupakan penentu kehidupan anak di masa dewasa. Idealnya pembelajaran pada lembaga PAUD dilakukan untuk membentuk anak memiliki karakter berdasarkan nilai pancasila. Pembentukan dan penguatan pendidikan karakter untuk anak dilaksanakan sebagai bentuk usaha untuk mewujudkan profil pelajar pancasila (Juiani & Bastian). Menurut Kurniawaty (2021) pelajar pancasila merupakan pelajar Indonesia yang berkompetensi tinggi dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai pancasila. Adapun ciri profil pelajar pancasila diantaranya adalah berikiran kritis dan dapat memecahkan masalah, berakhlak mulia, memiliki sikap kebhinekaan, bergotong royong, mandiri, serta berfikir kreatif (Purnomo & Pratiwi, 2021).

Pada dasarnya anak memiliki kecerdasan yang berbeda-beda. Bagi anak usia dini kecerdasan memiliki peran penting untuk kehidupannya di masa yang akan datang, hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan Palupi (2020) bahwa ketika anak ada pada masa keemasan anak akan menjadi peniru yang handal dan orang di sekitarnya merupakan *roll model*. Mereka akan lebih mudah tanggap dengan apa yang orang dewasa di sekitarnya lakukan dan ucapkan, kemudian semua informasi yang telah mereka serap akan menjadi dasar pembentukan karakter, kepribadian, serta kemampuan kognitifnya. Namun kecerdasan disini bukanlah untuk menilai orang pintar atau tidaknya, akan tetapi kecerdasan disini lebih kepada melihat potensi yang dimiliki anak, karena pada dasarnya setiap anak memiliki potensi yang berbeda-beda. Teori kecerdasan jamak atau *multiple intellegences* dikemukakan oleh Gardner (2009) mengkalsifikasikan ada 9 (Sembilan) kecerdasan yang dimiliki oleh manusia, diantaranya kecerdasan

linguistik, kecerdasan logika matematika, kecerdasan visual-spasial, kecerdasan musikal, kecerdasan fisik dan kinestetik, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan *naturalis*, kecerdasan spiritual. Selain itu Laely & Subianto (2021) mengemukakan jika materi yang diberikan pada anak sesuai dengan kecerdasan yang anak miliki maka akan lebih memudahkan anak dalam menangkap dan memahami materi tersebut. Semua kecerdasan ini atau yang lebih dikenal dengan kecerdasan jamak merupakan gambaran bagi para orang tua dan guru bahwa setiap anak ini memiliki keunggulan dalam kecerdasan yang dimiliki masing-masing anak yang dapat diperlihatkan dengan kemampuan masing-masing anak yang berbeda.

Mengingat masih banyak orang tua yang menganggap bahwa anak yang pintar adalah anak yang cerdas di logika matematikanya saja, sehingga aspek kecerdasan yang lainnya menjadi terabaikan, hal ini karena kurangnya pengetahuan orang tua terhadap kecerdasan jamak yang salah satunya adalah kecerdasan *naturalis*. Menurut Rahmatunnisa & Halimah (2018) kecerdasan *naturalis* merupakan kemampuan anak untuk berhubungan dan menyesuaikan diri pada alam semesta, seperti menunjukkan kepekaannya terhadap berbagai *fenomena* alam, menunjukkan minat pada *flora* dan *fauna*, serta menjaga dan merawat lingkungan alam sekitar. Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Gardner (2009) kecerdasan *naturalis* merupakan kemampuan untuk mengenali, membedakan, mengungkapkan, dan membuat kategori terhadap apa yang dijumpai di alam maupun lingkungan, maka dari itu dapat ditarik kesimpulan bahwa aspek dari kecerdasan *naturalis* ada 4 yaitu mengenali, membedakan mengungkapkan dan mengkategorisasikan, sehingga peneliti akan memfokuskan penelitian ini pada 4 aspek kecerdasan *naturalis* yang berkenaan dengan pengetahuan *flora* dan *fauna* anak saja. Pengenalan *flora* dan *fauna* pada anak perlu dilakukan sejak anak usia dini, hal itu karena masih banyak anak usia dini yang kurang pengetahuannya tentang *flora* dan *fauna*. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Hutabarat, dkk (2021) bahwa masih terdapat anak usia dini yang kurang mengenal *flora* dan *fauna*, hal ini dikarenakan kurangnya media yang dapat menambah pengetahuan anak pada *flora* dan *fauna*. Dengan sederhana *flora* dan *fauna* dapat diartikan dengan *flora* adalah tumbuhan dan *fauna* adalah hewan. Menurut Wijaya, dkk (2020) *flora*

adalah tumbuhan, tumbuhan merupakan jenis benda hidup yang ada di alam. Biasanya jenis benda alam yang dapat melakukan fotosintesis dapat dikategorikan pada *flora* atau tumbuhan, selanjutnya *fauna* adalah segala jenis hewan yang ada di alam.

Aspek kecerdasan *naturalis* mengenai pengetahuan *flora* dan *fauna* anak dapat distimulus melalui kegiatan wisata edukasi, kegiatan wisata edukasi ini dapat dilakukan anak agar pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan. Kegiatan wisata edukasi merupakan sebuah metode pembelajaran yang membawa anak langsung pada obyek pembelajaran di luar kelas. Adapun menurut Priyanto, dkk (2018) wisata edukasi merupakan kegiatan gabungan dari kegiatan rekreasi dan kegiatan pembelajaran. Di mana pengunjung dalam kegiatan tersebut khususnya anak-anak mempunyai tujuan utamanya yaitu mendapatkan pengalaman belajar secara langsung. Tema pembelajaran di atas juga disesuaikan berdasarkan keadaan di lapangan tempat wisata edukasi yang dipilih. Peneliti memilih salah satu tempat wisata edukasi berbasis alam yang dapat meningkatkan aspek kecerdasan *naturalis* mengenai pengetahuan *flora* dan *fauna* anak. Wisata edukasi yang dipilih peneliti adalah wisata edukasi Jendela Alam, adapun lokasinya ada di Jl. Sersan Bajuri KM 4,5, Ledeng, Lembang, Bandung. Jendela Alam merupakan tempat wisata edukasi yang cocok dikunjungi anak-anak, berbagai wahana alam tersedia. Di sana anak akan diajarkan berbagai macam kegiatan *naturalis* seperti berkebun, memanen, memberi makan hewan dan berbagai permainan lainnya yang dapat meningkatkan aspek kecerdasan *naturalis* terhadap pengetahuan *flora* dan *fauna* anak.

Akan tetapi dalam melakukan kegiatan wisata edukasi sering ditemukan beberapa masalah, contohnya ketika melakukan kegiatan wisata edukasi guru akan lebih fokus mengurus konsumsi dan transportasi, kemudian apabila wisata edukasi dilakukan dengan melibatkan orang tua, orang tua akan lebih antusias pada unsur rekreasi dibanding unsur pembelajarannya. Beberapa permasalahan tersebut membuat kegiatan wisata edukasi menjadi tidak efektif, anak tidak akan mendapat esensi dari kegiatan wisata edukasi secara maksimal. Contohnya, jika anak diajak untuk berkunjung ke tempat wisata edukasi di alam, tujuannya agar anak lebih dekat dengan alam, mengenal banyak makhluk hidup yang ada di alam seperti hewan, tumbuhan dan lain sebagainya. Namun dengan beberapa kendala di atas anak tidak

dapat mengenal lebih jauh tentang alam tersebut. Sejalan dengan pernyataan Rahmawati (2013) ada beberapa permasalahan yang terjadi di lapangan ketika hendak melakukan wisata edukasi yang memiliki jarak tempuh lumayan jauh dari sekolah. Di antaranya, kegiatan wisata edukasi perlu melibatkan banyak pihak dan membutuhkan perencanaan yang matang, memerlukan waktu yang lebih banyak dari kegiatan sekolah biasa, unsur rekreasi lebih menjadi prioritas dibanding dengan unsur utamanya yaitu unsur pembelajarannya yang menjadi terabaikan, membutuhkan pengawasan yang lebih pada setiap pergerakan anak, membutuhkan tanggung jawab guru dan pihak sekolah atas keberlangsungan kegiatan, memerlukan biaya besar jika kegiatan wisata edukasi dilakukan jauh dari sekolah.

Hal ini juga dibuktikan dengan kondisi di lapangan ketika peneliti melakukan wawancara pada salah satu guru TK yang ada di Cileunyi. Guru tersebut menyatakan bahwa ketika melakukan wisata edukasi atau pembelajaran di luar ruangan, guru tidak menyiapkan alat dan bahan atau media pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan wisata edukasi tersebut agar kegiatan mendapatkan hasil lebih optimal. Guru hanya menyediakan media pembelajaran jika kegiatan pembelajaran untuk menstimulus aspek kecerdasan *naturalis* dilakukan dalam ruangan saja, seperti Alat Permainan Edukatif atau Lembar Kerja Anak. Guru tersebut juga menyatakan bahwa media yang digunakan dalam kelas kurang nyata bagi anak dan tidak memungkinkan untuk dapat dibawa keluar ruangan, sehingga kemampuan anak untuk mengeksplor pengetahuan *flora* dan *fauna* terbatas.

Menanggapi permasalahan tersebut, untuk mengatasinya perlu dikembangkan suatu media pembelajaran yang dapat mendukung proses kegiatan wisata edukasi agar berjalan lebih efektif dan anak mendapat esensi dari kegiatan yang dilakukan. Maka dari itu, peneliti melakukan pengembangan sebuah media pembelajaran “Kunci Jelajah”. Media tersebut berisi tentang berbagai kegiatan mengenai pengetahuan *flora* dan *fauna* di tempat wisata edukasi Jendela Alam. Media pembelajaran merupakan alat untuk menunjang kegiatan lingkungan atau kegiatan yang diatur dengan tujuan agar anak dapat menambah pengetahuan, merubah perilaku pada hal yang lebih baik, serta menanamkan keterampilan yang bermanfaat (Aghni, 2018) Kunci Jelajah merupakan media pembelajaran yang dapat dipakai ketika melakukan kegiatan wisata edukasi di Jendela Alam, sehingga

penggunaan media ini tidak terpaku di kelas melainkan dapat digunakan sebagai media penunjang kegiatan wisata edukasi.

Melihat hal tersebut, terdapat beberapa penelitian terdahulu yang masih berkaitan dengan penelitian ini. Adapun penelitian terdahulu yang pertama tentang pengenalan *flora* dan *fauna* pada anak yang dilakukan oleh Rahayu, dkk (2020) di sekitar taman keanekaragaman hayati Batu Putu Lampung. Rahayu dkk melakukan penelitian pengenalan *flora* dan *fauna* melalui jelajah dan bermain pada anak-anak yang tinggal di sekitar taman tersebut, proses penelitian ini menggunakan media alat permainan edukatif berupa puzzle. Penelitian dilakukan agar anak dapat mengetahui keanekaragaman *flora* dan *fauna* lokal yang unik serta menjelaskan pentingnya melindungi lingkungan sebagai tempat tinggal *flora* dan *fauna*. Namun terdapat kekurangan dalam penelitian tersebut, Rahayu, dkk mengemukakan bahwa tim pelaksana penelitian kurang memaksimalkan penggunaan alat permainan edukatif bagi anak, apabila penggunaan alat permainan edukatif dimaksimalkan maka hasil dari kegiatan penelitian tersebut dapat mengarah pada penghasilan produk tetap. Selanjutnya penelitian terdahulu tentang kegiatan wisata edukasi yang dilakukan oleh Yanurtuti & Is (2020) penelitian ini dilakukan di wisata edukasi kampung coklat untuk mendeteksi kecerdasan yang dimiliki anak usia dini dari berbagai kegiatan yang dilakukan di tempat wisata kampung coklat tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui berbagai potensi yang dimiliki anak sehingga dapat dijadikan penanganan terhadap permasalahan belajar anak. Namun pada penelitian ini belum adanya media penunjang ketika melakukan wisata edukasi. Selanjutnya penelitian yang dilakukan Juniarti (2015), bahwa pelaksanaan penelitian tersebut untuk mengetahui sejauh mana peningkatan kecerdasan *naturalis* dengan menggunakan metode field trip. Namun dalam pelaksanaan kegiatan kunjungan lapangan tidak disediakannya media penunjang sebagai media pendukung kegiatan kunjungan lapangan tersebut.

Berdasarkan kajian latar belakang tersebut peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran yang diberi nama Kunci Jelajah mengenai pengetahuan *flora* dan *fauna* pada kegiatan wisata edukasi di Jendela Alam Bandung. Pengembangan media ini bertujuan untuk memberikan efektifitas dalam peningkatan pengetahuan *flora* dan *fauna* pada anak.

Media pembelajaran ini dibuat secara menarik dan menyenangkan bagi anak karena pengembangan ini berperan sebagai media penunjang kegiatan wisata edukasi anak dengan cara penguatan melalui berbagai kegiatan di Jendela Alam Bandung.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran Kunci Jelajah mengenai pengetahuan *flora* dan *fauna* anak di tempat wisata edukasi?
- 1.2.2 Bagaimana hasil uji kelayakan pengembangan media pembelajaran Kunci jelajah mengenai pengetahuan *flora* dan *fauna* anak di tempat wisata edukasi?
- 1.2.3 Bagaimana respon pengguna mengenai media pembelajaran Kunci Jelajah mengenai pengetahuan *flora* dan *fauna* anak di tempat wisata edukasi?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

- 1.3.1 Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran Kunci Jelajah mengenai pengetahuan *flora* dan *fauna* anak di tempat wisata edukasi.
- 1.3.2 Untuk mengetahui hasil uji kelayakan pengembangan media pembelajaran Kunci Jelajah mengenai pengetahuan *flora* dan *fauna* anak di tempat wisata edukasi.
- 1.3.3 Untuk mengetahui respon pengguna mengenai media pembelajaran Kunci Jelajah mengenai pengetahuan *flora* dan *fauna* anak di tempat wisata edukasi.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Memberikan informasi mengenai tahapan proses pengembangan media pembelajaran Kunci Jelajah mengenai pengetahuan *flora* dan *fauna* anak di tempat wisata edukasi.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam memperoleh pengetahuan mengenai media pembelajaran yang inovatif sebagai media pembelajaran mengenai pengetahuan *flora* dan *fauna* anak di tempat wisata edukasi.

1.4.2.2 Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi siswa untuk melakukan kegiatan wisata edukasi sehingga dapat meningkatkan aspek kecerdasan *naturalis* terhadap pengetahuan *flora* dan *fauna* dengan menggunakan media pembelajaran Kunci Jelajah.

1.4.2.3 Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat dijadikan refleksi peneliti untuk menjawab rumusan masalah peneliti.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Keseluruhan isi skripsi dan pembahasannya dapat dijelaskan dengan gambaran pada sistematika berikut ini: (1) BAB I Pendahuluan, (2) BAB II Aspek Kecerdasan Naturalis Mengenai Pengetahuan Flora dan Fauna Anak, (3) BAB III Metode Penelitian, (4) BAB IV Temuan dan Pembahasan, (5) BAB V Simpulan dan Saran. Struktur organisasi skripsi ini memiliki pembahasan yang berbeda pada setiap BAB nya.

Pada BAB I terdapat penjelasan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi. Kemudian pada BAB II Kecerdasan *Naturalis* Mengenai Pengetahuan *Flora* dan *Fauna* di Tempat wisata Edukasi, menjelaskan tentang kajian teoritis tentang penguraian seluruh tinjauan teoritis mengenai aspek kecerdasan *naturalis*, pengetahuan *flora* dan *fauna* anak, media pembelajaran, dan wisata edukasi. Pada BAB III metode penelitian menjelaskan mengenai desain metode DnD metode penelitian pengembangan menurut Richey dan Klein. Pada bagian teknik pengumpulan data menggunakan metode angket uji validasi, angket respon pengguna, dan wawancara pengguna, adapun instrument pengumpulan data

disesuaikan dengan teknik pengumpulan data. Pada BAB VI temuan dan pembahasan, menjelaskan tentang temuan dan pembahasan peneliti yang merujuk pada rumusan masalah penelitian. Pada BAB V simpulan implikasi dan rekomendasi menjelaskan tentang simpulan dari penelitian yang dilakukan dan implikasi serta rekomendasi penelitian dari peneliti yang direkomendasikan untuk pembaca.

