

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan anak usia dini merupakan upaya pemberian rangsangan pada anak rentang usia 0-6 tahun dengan cara mengasah pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar memiliki kesiapan sebelum memasuki pendidikan dasar (Undang-undang No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Tentang Pendidikan Anak Usia Dini). Usia 0 sampai 6 tahun merupakan masa terbaik bagi anak untuk diberikan rangsangan berupa pendidikan, maka dari itu orang dewasa sudah sepatutnya memberikan pendidikan terbaik untuk anak. Rangsangan yang diberikan kepada anak salah satunya yaitu kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang diberikan kepada anak untuk memberi perkembangan dan pertumbuhan sebaiknya sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini yang kemudian disingkat menjadi STPPA, berdasarkan Permendikbud nomor 137 Tahun 2014 kriteria kemampuan yang diharapkan tercapai pada pertumbuhan dan perkembangan anak yaitu mencakup aspek nilai agama dan moral, kognitif, fisik motorik, sosial emosional, bahasa, dan seni.

Pada usia dini merupakan masa emas dalam pertumbuhan dan perkembangan baik secara fisik, emosional, sosial, dan intelektual. Pada masa ini dibutuhkan stimulasi secara optimal sehingga potensi yang dimiliki oleh anak dapat berkembang dan bertumbuh secara optimal. Intervensi melalui pembelajaran merupakan salah satu tempat yang tepat untuk mengembangkan potensi anak. Pada pembelajaran harus dirancang secara sistematis sehingga memberi kemudahan cara pengukurannya (Fardiah dkk., 2020). Faktor utama sebagai penentu dalam keberhasilan meningkatkan kualitas pendidikan yaitu pada proses pembelajaran yang diterapkan. Untuk meningkatkan aspek perkembangan anak secara optimal, dibutuhkan kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak. Salah satu kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran adalah pembelajaran sains anak usia dini.

Widya Halimatus Sa'diah, 2023

*PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN SAINS VOLCANO ERUPTION SUB TEMA GEJALA ALAM
UNTUK MEMFASILITASI PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK 5-6 TAHUN*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Mirawati dan Nugraha (2017) mengemukakan bahwa “pengenalan sains atau pengenalan konsep kealaman bagi anak merupakan suatu cara untuk membantu anak dalam mendapatkan konsep dan proses tertentu di dalam kehidupan, pembelajaran sains bagi anak pada hakikatnya dapat dijadikan sebagai media yang dipakai untuk menstimulasi aspek pertumbuhan dan perkembangan yang maksimal di dalam diri anak”. Pembelajaran sains bagi anak usia dini dapat dilakukan sebagai salah satu aktivitas untuk memfasilitasi perkembangan anak dengan bermain sebagai dasar kegiatan. Menurut Mutiah (2010) kegiatan bermain adalah kegiatan yang memiliki nilai lebih pada pembelajaran anak usia dini, hal ini dikarenakan anak usia dini dengan kegiatan bermain dapat disebut satu kesatuan yang tak dapat dipisahkan. Kegiatan bermain sendiri memiliki banyak manfaat bagi anak yaitu melalui bermain anak mampu bereksplorasi, mengembangkan imajinasi, meningkatkan keterampilan sosial dengan interaksi dengan teman sebaya, anak mampu mengolah pemikiran kritisnya dalam menyelesaikan masalah sederhana. Selain itu, bermain dapat diselipkan atau dapat menerapkan pembelajaran yang tak terduga bagi anak itu sendiri. Oleh karena itu, sebagai pendidik, guru harus mampu berpikir kreatif dan inovatif dalam penyampaian pembelajaran berbentuk permainan yang menyenangkan, bermain atau permainan merupakan sarana untuk belajar dalam suasana bermain perhatian anak terhadap pelajaran dapat lebih besar.

Kegiatan bermain membutuhkan media sebagai alat perantara yang dapat membantu dalam menstimulasi beberapa aspek perkembangan anak. Selain itu dengan adanya media pembelajaran dapat mengalihkan fokus anak untuk tidak cepat merasa jenuh, dan lebih berkonsentrasi dalam proses pembelajaran dengan kurun waktu yang cukup lama dibandingkan dengan tidak menggunakan media pembelajaran, serta media dapat membantu mempermudah tugas guru ketika menyampaikan materi selama proses, maka dalam proses pembelajaran anak usia dini penggunaan media sangat diperlukan. Dengan penggunaan media Alat Permainan Edukatif (APE) yang dirancang sesuai kebutuhan kegiatan permainan sains, dapat membantu guru dan anak dalam meningkatkan suasana proses pembelajaran di kelas, memudahkan penyampaian materi, merasa tidak bosan,

dan anak paham dengan materi yang disampaikan melalui alat peraga berupa media alat permainan edukatif (Yasbiati dan Gandana, 2018).

Neuman dan Jenkins (dalam Safira dkk., 2020, hlm. 2) mengungkapkan bahwa sains tidak seharusnya menekankan pembelajaran pada anak mengenai fakta tetapi seharusnya menekankan melibatkan mereka dalam proses pemahaman dunia mereka melalui observasi manipulasi dan menjadikan mereka terlibat dalam aktivitas dan materi-materi sains. Abruscato (dalam Samatowa dan Sani, 2019, hlm. 12) mengemukakan bahwa tujuan pendidikan sains sejalan dengan tujuan kurikulum yang ada di sekolah, yaitu mengembangkan anak secara utuh baik pikirannya, hatinya, maupun jasmaninya. Atau mengembangkan intelektual, emosional, dan fisik-jasmani atau aspek kognitif, afektif, dan psikomotor anak. Dari penjelasan tersebut dapat dikatakan bahwa bukan hanya aspek kognitif saja yang terbina melalui pembelajaran sains, tetapi juga aspek-aspek yang lain termasuk sosial emosional.

Samatowa dan Sani (2019) menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran pada aspek sosial emosional anak adalah untuk memfasilitasi dan mengembangkan sikap ingin tahu, tekun, terbuka, mawas diri, bertanggung jawab, bekerja sama, mandiri dalam kehidupannya serta membantu anak untuk dapat mengenal dan memupuk rasa cinta terhadap alam sekitar. Dalam permendikbud 146 Tahun 2014 Pasal 5 ayat 6 yaitu “program pengembangan sosial emosional mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kepekaan, sikap, dan keterampilan sosial serta kematangan emosi dalam konteks bermain”. Dapat dikatakan bahwa perkembangan aspek sosial emosional sebaiknya distimulasi menggunakan permainan. Dalam aktivitas penggunaan permainan, orang dewasa di sekitarnya dapat membantu anak dalam memilih permainan yang dapat memberi peningkatan pengetahuan anak.

Penelitian terdahulu yang relevan dalam penelitian ini adalah “Pembelajaran Sains untuk Mengenalkan Kebencanaan pada Anak Usia Dini” oleh Rahma pada tahun 2020, “Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Permainan Gunung Meletus” oleh Nurwita, dkk pada tahun 2020, “Pengembangan Permainan Sains Gunung Meletus untuk Memfasilitasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini” oleh Mardalena

pada tahun 2021, dan “Pengembangan Media Permainan Sains Daur Hujan Sub Tema Gejala Alam untuk Memfasilitasi Keterampilan Sosial Emosional Anak Kelompok B” oleh Nurul pada tahun 2021. Berdasarkan penelitian sebelumnya, terdapat hal baru yang diteliti yaitu peneliti melakukan pengembangan terhadap media permainan sains untuk memfasilitasi perkembangan sosial emosional dengan tujuan mendapatkan produk berupa media permainan sains *Volcano Eruption* yang dapat digunakan berulang sehingga ketika selesai digunakan dapat digunakan kembali, media yang mampu memberikan solusi untuk memfasilitasi perkembangan sosial emosional anak terhadap keterbatasan media pembelajaran pada permainan sains.

Berdasarkan kegiatan studi pendahuluan dengan teknik observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti ke sekolah RA Rihadatul Khoeriyah, hasil pengamatan dilapangan menunjukan bahwa, pembelajaran dengan konsep sains di sekolah tersebut masih jarang dilaksanakan dan sangat banyak mengalami kendala dengan berbagai macam hambatan. Penerapan atau pengaplikasian kegiatan permainan sains masih terbatas dan belum ada inovasi, sehingga membuat anak merasa jenuh dan bosan. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor seperti keterbatasan bahan, media, waktu, inovasi, dan kreativitas guru dalam mengolah materi sains, yang mengakibatkan konsep sains yang masih jarang diajarkan kepada anak, dan penggunaan media pembelajaran berupa Alat Permainan Edukatif (APE) untuk sains masih jarang dijumpai.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang diintegrasikan dengan pembelajaran sains berbentuk permainan sains sub tema gejala alam, maka peneliti mengajukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Sains *Volcano Eruption* Sub Tema Gejala Alam untuk Memfasilitasi Perkembangan Sosial Emosional Anak 5-6 Tahun”. Pengembangan media ini diharapkan dapat membantu guru untuk memfasilitasi anak mengembangkan perkembangan sosial emosional secara optimal dengan membangun ketertarikan anak dengan membuat anak terlibat secara aktif dan belajar lebih giat dalam proses kegiatan pembelajaran.

1.2 Rumusan masalah Penelitian

Secara umum rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana pengembangan media permainan sains *Volcano Eruption* sub tema gejala alam untuk memfasilitasi perkembangan sosial emosional anak 5-6 tahun. Adapun secara khusus rumusan masalah dalam penelitian ini diantaranya:

1. Bagaimana analisis dan eksplorasi pengembangan media permainan sains *Volcano Eruption* sub tema gejala alam untuk memfasilitasi perkembangan sosial emosional anak 5-6 tahun?
2. Bagaimana desain dan konstruksi pengembangan media permainan sains *Volcano Eruption* sub tema gejala alam untuk memfasilitasi perkembangan sosial emosional anak 5-6 tahun?
3. Bagaimana evaluasi dan refleksi pengembangan media permainan sains *Volcano Eruption* sub tema gejala alam untuk memfasilitasi perkembangan sosial emosional anak 5-6 tahun?
4. Bagaimana kelayakan produk pengembangan media permainan sains *Volcano Eruption* sub tema gejala alam untuk memfasilitasi perkembangan sosial emosional anak 5-6 tahun?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian Secara umum, tujuan pada penelitian ini adalah untuk mengembangkan media permainan sains *Volcano Eruption* sub tema gejala alam untuk memfasilitasi perkembangan sosial emosional anak 5-6 tahun. Adapun secara khusus, tujuan dalam penelitian ini diantaranya:

1. Untuk mendeskripsikan analisis dan eksplorasi pengembangan media permainan sains *Volcano Eruption* sub tema gejala alam untuk memfasilitasi perkembangan sosial emosional anak 5-6 tahun.
2. Untuk mendeskripsikan desain dan konstruksi pengembangan media permainan sains *Volcano Eruption* sub tema gejala alam untuk memfasilitasi perkembangan sosial emosional anak 5-6 tahun.
3. Untuk mendeskripsikan evaluasi dan refleksi pengembangan media permainan sains *Volcano Eruption* sub tema gejala alam untuk memfasilitasi perkembangan sosial emosional anak 5-6 tahun.

4. Untuk mendeskripsikan kelayakan produk pengembangan media permainan sains *Volcano Eruption* sub tema gejala alam untuk memfasilitasi perkembangan sosial emosional anak 5-6 tahun.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- 1) Dari Segi Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat menjadi salahsatu pedoman referensi atau acuan bagi para pembaca mengenai bagaimana cara dan efektifitas pengembangan media permainan sains *volcano eruption* untuk memfasilitasi perkembangan sosial emosional anak.

- 2) Dari Segi Praktis

- A. Manfaat bagi anak

Diharapkan dapat memotivasi anak mengembangkan kemampuan sosial emosional anak melalui permainan sains sebagai media pembelajaran. Selain dapat memperoleh ilmu pengetahuan, dengan menggunakan media permainan sains diharapkan anak memperoleh pengalaman yang menarik, menyenangkan, dan bermakna ketika belajar menggunakan media pembelajaran sains.

- B. Manfaat bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam menambahkan ide atau gagasan dalam media pembelajaran, dan dapat memotivasi guru untuk lebih inovatif dan kreatif untuk merancang media dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga pembelajaran tersebut menarik bagi anak.

- C. Manfaat bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat membantu menambahkan variasi sebagai media pembelajaran sains yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran salah satu tema yang ada di sekolah, dan sebagai ide atau gagasan agar menciptakan pembelajaran sains dalam pengembangan aspek sosial emosional anak usia dini yang edukatif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan.

D. Manfaat bagi penulis

Manfaat bagi penulis yaitu sebagai pengembangan keterampilan dan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh selama perkuliahan, dan sebagai pengimplementasian keterampilan dan ilmu pengetahuan dalam memecahkan masalah.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi atau sistematis penulisan skripsi ini yaitu sistematis penulisan skripsi yang berujuan untuk memberikan gambaran secara umum pada setiap bab yang terkandung pada skripsi tentang pembahasan yang akan dipaparkan. Struktur organisasi pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1) BAB I PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi penelitian. Bab ini merupakan bagian dari penulisan penelitian bisa juga dijadikan sebagai panduan bagi para pembaca supaya dapat memahami secara umum terkait isi dari keseluruhan bab skripsi.

2) BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini terdiri dari kajian pustaka yang digunakan sebagai landasan penelitian yang digunakan oleh peneliti untuk memperkuat dalam penelitian yaitu berupa teori dan konsep. Adapun teori dan konsep yang diuraikan pada bab ini adalah media pembelajaran, pembelajaran sains anak usia dini, dan perkembangan sosial emosional AUD. Selain kajian teori yang terdapat pada bab ini, ada pula penelitian yang relevan dan kerangka berpikir.

3) BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisi tentang metode penelitian yang dipakai pada penelitian ini, yaitu penelitian EDR (*Educational Design Research*) dari Mc. Kenney & Reeves, terdiri dari desain penelitian, lokasi dan partisipan penelitian, variabel penelitian, pengumpulan data dan analisis data. Lokasi penelitian di RA Rihadatul Khoeriyah dengan subjek penelitian guru dan anak 5-6 tahun. Variabel dan definisi operasional variabel pada penelitian ini yaitu media permainan sains *Volcano Eruption* dan perkembangan sosial emosional.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu wawancara, observasi, angket, dan validasi ahli. Instrumen yang digunakan yaitu pedoman wawancara, lembar observasi, lembar angket, dan lembar validasi ahli. Prosedur dalam penelitian ini terdiri dari tahap persiapan dan pelaksanaan. Analisis data yang dipakai adalah analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif.

4) BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini terdiri dari pemaparan hasil penelitian, pengolahan data dan analisis data dari penelitian yang telah dilaksanakan. Bab ini juga memuat pembahasan jawaban dari rumusan permasalahan.

5) BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Bab ini terdiri dari pemaparan kesimpulan hasil penelitian yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, implikasi dan rekomendasi dipaparkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

6) DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian ini terdiri dari sumber dan rujukan yang dijadikan acuan atau pedoman dalam melakukan penelitian.

7) LAMPIRAN-LAMPIRAN

Pada bagian lampiran terdiri dari dokumen-dokumen tambahan dalam penelitian seperti instrumen, hasil pengisian instrumen, dokumentasi, surat-surat, dan foto.