

BAB I

PENDAHULUAN

Dalam bab pertama ini, akan diuraikan mengenai fokus masalah yang dijadikan sebagai latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian, serta struktur organisasi penelitian.

1.1 Latar Belakang Masalah

Anak terlahir memiliki kecerdasan yang berbeda antara anak satu dengan anak yang lainnya. Namun, kecerdasan yang dimiliki oleh setiap anak tidak hanya cerdas secara otak saja, akan tetapi juga terdapat kecerdasan lainnya. Tokoh ahli bernama Howard Gardner menciptakan teori *multiple intelligences* (kecerdasan jamak) yang terdiri dari logika matematika, kecerdasan bahasa, kecerdasan visual spasial, kecerdasan kinestetik, kecerdasan musikal, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan naturalis, dan kecerdasan eksistensial (Alifah, R., Ahmadi, F., & Wardani, S., 2017). Berdasarkan teori tersebut, dapat diketahui bahwa kecerdasan yang ada pada anak tidak hanya berhubungan dengan kecerdasan otak saja melainkan terdapat berbagai macam kecerdasan.

Dalam dunia pendidikan, teori kecerdasan jamak sudah banyak digunakan oleh para pendidik untuk menstimulasi berbagai potensi yang dimiliki oleh anak (Aisyah, 2014). Selain untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki oleh anak, kecerdasan jamak tersebut menjadi salah satu upaya untuk menanamkan kesiapan kepada anak sejak usia dini untuk menghadapi kehidupan selanjutnya. Menurut Asis, A dan Rosdinah (2018) kecerdasan jamak terbagi menjadi dua jenis yaitu kecerdasan intelektual dan kecerdasan non intelektual, salah satu kecerdasan non-intelektual yaitu kecerdasan naturalis. Jamaris (2014) menyatakan bahwa kecerdasan naturalis merupakan salah satu bagian dari *multiple intelegences* yang sering ditemukan pada anak, kecerdasan ini berhubungan dengan kepekaan terhadap lingkungan alam sekitar. Pada saat anak berusia 5-6 tahun dapat dilihat

wujud dari kecerdasan anak yang memiliki kecerdasan naturalis ini seperti berikut: (1) anak menyukai kegiatan yang berkenaan dengan lingkungan sekitar contohnya menyukai hewan dengan cara memelihara, menyukai tanaman, senang terhadap alam sekitar (2) memperlihatkan keinginan untuk menjaga kelestarian di lingkungan sekitarnya, (3) peka dengan kejadian alam, serta (4) menyukai eksplorasi atau menjelajahi dengan cara mengamati bagaimana lingkungan sekitarnya (Rosiyannah, Yufiarti, S. M. M. , 2021).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan mengenai kecerdasan naturalis anak, didapatkan hasil bahwa pada dasarnya para pendidik sudah melakukan beberapa kegiatan yang tanpa disadari telah merangsang kecerdasan naturalis anak, seperti kegiatan bermain di lingkungan luar sekolah, kegiatan mengenal hewan dan alam sekitar. Namun, terdapat beberapa kekeliruan terkait kompetensi inti dan indikator-indikator yang ada pada kecerdasan naturalis anak sehingga dibiarkan begitu saja tanpa dicermati lebih dalam. Hal tersebut ditunjukkan dengan sikap pendidik atau orang tua yang masih ragu dan takut saat melihat anak menyukai kegiatan bermain diluar dan berinteraksi langsung dengan hewan, lingkungan sekitar seperti kegiatan menyentuh hewan, bermain tanah dan sebagainya. Kesenangan anak tersebut dianggap bahaya dan menakutkan oleh pendidik dan orang tua, sehingga anak dibatasi untuk berkegiatan diluar. Selain itu, terdapat permasalahan mengenai sarana dan prasarana yang terbatas sehingga proses pembelajaran untuk membangun kecerdasan anak terutama kecerdasan naturalis kurang terstimulasi. Dalam kegiatan pembelajaran disekolah PAUD pun kebanyakan guru lebih mengutamakan kesiapan untuk memasukan jenjang pendidikan dasar seperti membaca, menulis, maupun berhitung. Hal tersebut, mengakibatkan anak kurang peduli maupun mengenal lingkungan sekitarnya seperti makhluk hidup dan mati.

Pengenalan hewan serta lingkungannya menjadi salah satu hal yang penting untuk dikenalkan kepada anak sejak dini. Lingkungan merupakan salah satu hal yang paling sering diamati oleh anak (Tekerop, E. P., Elisabeth, Istiniyah., Munte, A. , 2022). Dalam perkembangannya hubungan anak dan lingkungan sangat erat kaitannya, anak sering bertanya dan mencari tahu terkait makhluk hidup termasuk hewan dan lingkungannya. Karena pada usia 0-6 tahun rasa ingin

tahu anak sangat tinggi. Hal ini berkaitan dengan pendidikan sains yang perlu dikenalkan kepada anak, terdapat beberapa unsur yang ada dalam sains pada anak antara lain : a) sikap, berupa rasa ingin tahu anak terhadap beberapa hal yang ditemui , b) proses, yaitu kegiatan mengamati dan percobaan yang dapat dilakukan oleh anak, serta c) produk, yaitu hasil dari kegiatan proses atau percobaan yang telah dilakukan (Ari, M.I , 2020) . Sejalan dengan hal tersebut, berdasarkan kurikulum PAUD, Sains yang dikenalkan pada anak yaitu mengenai fenomena alam yang nyata terjadi di dalam kehidupan manusia sehingga anak dapat mengamati secara langsung tidak sekedar perolehan pengetahuan alam secara teori (Halimatus, Farida & Meilani , 2019) . Dengan adanya konsep pengenalan sains mengenai fenomena alam yang terjadi disekitar maka dapat meningkatkan pula pemikiran anak secara alamiah.

Sains biologi atau dikenal juga dengan istilah *life science* merupakan bagian dari sains permulaan untuk anak usia dini. Dalam STTPA (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak), sains biologi merupakan salah satu muatan belajar yang diturunkan dan disesuaikan dengan aspek perkembangan kognitif anak usia dini (0-6) tahun. Menurut *National Science Education Standard, Life Science* adalah membangun pemahaman konsep biologi melalui pengalaman langsung dengan makhluk hidup (NSES, 2011). Pengenalan *life science* pada anak akan mengembangkan beberapa kemampuan pada anak seperti anak belajar mengenal jenis hewan, cara memperlakukan hewan, mengetahui habitat dan karakteristik hewan sehingga anak lebih peduli terhadap hewan dan lingkungan sekitarnya. Dengan pengenalan sejak dini pada anak terkait hewan dan habitatnya yang harus dijaga, maka diharapkan anak akan lebih peka terhadap makhluk hidup dan lingkungan sekitarnya. Selain itu, hewan merupakan suatu hal yang sangat disukai oleh anak. Anak memiliki ketertarikan untuk lebih mengenal hewan dan mengeksplorasi terkait hewan menggunakan panca indera serta beberapa aspek perkembangan lainnya.

Pengenalan *life science* mengenai hewan dan lingkungannya dapat dilakukan oleh orang tua, guru dengan cara yang mudah dan menarik. Terlebih ketika pengenalan mengenai makhluk hidup dan lingkungan disajikan dalam bentuk media pembelajaran, maka akan lebih menarik dan mudah untuk

merangsang stimulasi perkembangan anak melalui media pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, T., Irwansyah, R. , dkk (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran untuk anak usia dini merupakan alat bantu yang digunakan sebagai bahan ajaran atau yang sering disebut dengan kurikulum untuk anak usia dini. Namun, pada kenyataannya media pembelajaran yang banyak digunakan saat ini hanya berupa buku teks yang memiliki beberapa kelemahan sehingga sebagian informasi tidak sesuai lagi dengan yang dihadapi oleh peserta didik sehingga mengalami kesulitan terhadap materi yang disampaikan karena memerlukan imajinasi yang cukup terhadap ciri-ciri hewan yang disampaikan oleh pengajar, pelatihan dan tugas yang kurang memadai.

Inovasi dan pengembangan mengenai media untuk pengenalan *life science* pada anak perlu dilakukan. Berkaitan dengan hal tersebut, terdapat beberapa peneliti lain yang telah melakukan pengembangan terkait media pengenalan hewan atau lingkungan pada anak, seperti media grafis, buku interaktif, serta APE sebagai media pembelajaran pada anak usia dini namun belum ada yang membahas secara spesifik terkait hewan endemik Indonesia secara utuh mulai dari karakteristik hewan, habitat hewan serta daur hidup hewan serta pengetahuan mengenai perlindungan hewan endemik agar tidak punah. Oleh karena itu, peneliti bermaksud untuk mengembangkan media untuk pengenalan *life science* mengenai hewan endemik pada anak usia dini berupa suatu boks yang berisi permainan interaktif yang diberi nama *Animals Suitcase* untuk meningkatkan pengenalan *life science* pada anak usia dini.

Pengembangan media ini dilakukan sebagai kebutuhan untuk menjawab permasalahan yang telah dianalisis sebelumnya. Dalam pengembangan media ini penulis menggunakan metode penelitian EDR. Proses pengembangan dalam tahapan penelitian EDR diawali dengan identifikasi masalah yang ada hingga menghasilkan prototipe media yang siap untuk diuji cobakan secara luas. Media *Animals Suitcase* ini di rancang dengan gambar animasi menarik dan berbagai jenis permainan interaktif yang dapat dimainkan oleh anak bersama orang tua atau guru. Berbeda dengan media pengenalan *life science* yang telah ada, media *Animals Suitcase* ini dibuat dengan bentuk desain 3D. Media *Animlas Suitcase* didesain dengan berbagai tema hewan endemik Indonesia yang berisi *puzzle*

sederhana terkait bagian tubuh hewan, *maze* tempat hidup (habitat) asli hewan, gambar siklus hidup dan hubungan hewan tersebut dengan lingkungannya.

Berdasarkan pemaparan diatas, diharapkan dengan adanya media interaktif yang dapat digunakan anak dalam kegiatan bermain sambil belajar, anak mampu mengenal berbagai jenis hewan endemik Indonesia, karakteristik hewan, hubungan hewan dan lingkungannya, sehingga anak akan lebih peka dan peduli dengan alam dan lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, peneliti mengajukan gagasan mengenai “Pengembangan Media *Animals Suitcase* Untuk Menstimulasi Kecerdasan Naturalis Anak Dalam Pengenalan *Life Science* Pada Anak Usia Dini”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

- 1.2.1 Bagaimana proses pengembangan media *Animals Suitcase* untuk menstimulasi kecerdasan naturalis anak dalam pengenalan *life science*?
- 1.2.2 Bagaimana hasil uji kelayakan pada media *Animals Suitcase* untuk menstimulasi kecerdasan naturalias anak dalam pengenalan *life science*?
- 1.2.3 Bagaimana hasil uji coba terhadap pemanfaatan media *Animals Suitcase* untuk menstimulasi kecerdasan naturalis anak dalam pengenalan *life science* ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan, tujuan dalam penelitian ini yaitu:

- 1.3.1 Untuk mengetahui proses pengembangan media *Animals Suitcase* menstimulasi kecerdasan naturalis anak dalam pengenalan *life science*.
- 1.3.2 Untuk mengetahui hasil uji kelayakan pada media *Animals Suitcase* menstimulasi kecerdasan naturalis anak dalam pengenalan *life science*
- 1.3.3 Untuk mengetahui hasil uji coba terhadap pemanfaatan media *Animals Suitcase* untuk menstimulasi kecerdasan naturalis anak dalam pengenalan *life science*.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian pengembangan media *Animals Suitcase* menstimulasi kecerdasan naturalis anak dalam pengenalan *life science*, sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dijadikan sebagai referensi pada untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada bidang PAUD untuk menstimulasi kecerdasan naturalis anak dalam pengenalan *life science* melalui media *animasl suitcase* 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:

a. Bagi peneliti

Peneliti dapat memperoleh pengalaman secara langsung dan memperluas pengetahuan tentang pengenalan sains anak usia dini melalui media *Animals Suitcase* serta sebagai upaya dalam meningkatkan kompetensi sebagai calon pendidik PAUD.

b. Bagi guru

Melalui penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman guru dalam penguatan pembelajaran seperti pemilihan media dan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif khususnya untuk memperkenalkan *life science* pada anak usia dini.

c. Bagi orang tua

Penelitian ini dapat dijadikan media penunjang untuk mempermudah dalam memberikan informasi atau materi pembelajaran khususnya pengenalan *life science* di PAUD mengenai hewan endemik Indonesia.

d. Bagi anak

Diharapkan melalui media *Animals Suitcase* dapat menstimulus kecerdasan naturalis anak dalam sains pengenalan *life science*, yaitu sikap sains mengamati, mengelompokkan, mengkomunikasikan, menyimpulkan dan memperkirakan melalui media *Animals Suitcase*.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Penelitian ini berjudul Pengembangan Media *Animals Suitcase* Untuk Menstimulasi Kecerdasan *Life Science* Pada Anak Usia Dini dan agar dapat memberikan penjelasan yang sistematis, sitematika penulisan dalam proposal penelitian ini meliputi beberapa bagian antara lain sebagai berikut:

- 1) Bab I merupakan pendahuluan yang berisi latar belakang masalah yang dikaji oleh penulis terkait dengan permasalahan pengenalan *life science* anak usia dini dan juga solusi untuk menanganinya yaitu dengan media *Animals Suitcase* . Bab ini juga berisi tentang rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, beserta struktur organisasi.
- 2) Bab II merupakan kajian pustaka yang berisi dasar teori dari penelitian yang dilakukan. Teori yang dikaji dalam bab ini terdiri dari pendidikan sains anak usia dini, pengenalan *life science* atau sains kehidupan bagi anak usia dini, media pengenalan *life science* yaitu *Animals Suitcase* . Selain dua teori pokok tersebut, bab ini juga disertai dengan kajian penelitian-penelitian terdahulu yang dapat menjadi penunjang dan landasan dalam pelaksanaan penelitian ini.
- 3) Bab III berisi tentang metodologi yang digunakan dalam penelitian ini meliputi desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, pengumpulan data, analisis data serta isu etik
- 4) Bab IV berisi tentang temuan dan pembahasan dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Bab IV ini akan menguraikan tentang hasil pengembangan *Animals Suitcase* sebagai media pengenalan *life science* untuk menstimulasi kecerdasan naturalis anak usia dini yang telah melalui proses uji ahli dan uji coba di TK serta uraian pembahasan yang dikaitkan dengan teori yang sesuai sebagai jawaban dari pertanyaan yang tercantum dalam rumusan masalah.
- 5) Bab V berisi tentang simpulan, implikasi, dan rekomendasi dari penelitian yang telah dilakukan terhadap beberapa pihak terkait.

