

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini merupakan anak pada rentang usia 0-6 tahun. Pada usia ini anak sedang mengalami perkembangan otak yang sangat pesat atau disebut dengan *golden age* atau masa emas. Anak usia dini merupakan masa dimana perkembangan kognitif, motorik, intelektual, emosional, bahasa, dan sosial berlangsung dengan sangat cepat sehingga menentukan masa depan anak. Dimasa inilah semua perkembangan anak mulai terbentuk dan cenderung menetap pada usia dewasa. Dengan demikian betapa pentingnya pendidikan awal pada anak usia dini yang menjadi bekal untuk mempersiapkan diri dalam pengajaran selanjutnya (Permendikbud No. 146/ 2014).

Semakin majunya penelitian dalam perkembangan otak manusia (*neuroscience*), para pakar semakin yakin apabila pada usia dini seorang anak tidak diberikan pendidikan, pengasuhan, dan stimulasi yang baik maka akan berpengaruh pada struktur perkembangan otaknya. Karena perkembangan otak sangat pesat terjadi pada usia dibawah 7 tahun, dimana 90 persen otak sudah terbentuk pada usia ini.¹

Sama halnya yang sudah dikatakan oleh Montessori bahwa otak anak adalah “*absorbent mind*” yaitu ibarat spons kering, apabila dicelupkan

¹ Novia Istiqomah and Maemonah Maemonah, ‘Konsep Dasar Teori Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget’, *Khazanah Pendidikan*, 15.2 (2021), 151 <<https://doi.org/10.30595/jkp.v15i2.10974>>.

kedalam air, akan menyerap air dengan cepat. Apabila yang diserap adalah air bagus maka baguslah ia. Sebaliknya apabila yang diserap adalah hal yang buruk maka jelek juga.²

Mengenalkan karakter atau wawasan tentang lingkungan pada anak sejak dini sekiranya dapat diartikan sebagai usaha untuk memberikan ruang dan kesempatan agar dapat menumbuhkan pemahaman dan apresiasi anak akan lingkungan alam sebagai dasar dan komitmen untuk merawat Bumi. Anak-anak harus dikenalkan dan dibiasakan untuk dapat bertanggung jawab agar nantinya diharapkan dapat menjadi warga yang peduli lingkungan dan memiliki pengetahuan dan kehendak untuk menjaga bumi secara berkelanjutan.³

Pendidikan lingkungan pada anak usia dini adalah konsep holistik yang didalamnya meliputi pengetahuan tentang alam yang dianggap sama pentingnya dengan pembelajaran tentang emosi, dan keterampilan. Seperti diungkapkan Ruth Wilson dalam NAAEE, pendidikan lingkungan di usia dini meliputi perkembangan rasa keingintahuan; pengapresiasian keindahan alam; kesempatan untuk merasakan kegembiraan melalui kedekatan dengan alam; dan menghormati makhluk hidup yang ada di dalamnya.

Karena merawat dan menjaga lingkungan, itu merupakan untuk kita membangun masa depan yang berkelanjutan, sehat dan harmonis bagi manusia dan seluruh makhluk hidup. Tindakan kecil dari setiap individu dapat memiliki dampak besar jika di lakukan secara kolektif dengan penuh kesadaran. Apalagi

² Universitas Pahlawan and others, 'Jurnal Pendidikan Dan Konseling', 4 (2022), 1914–22.

³ Chandrawati, T., & Aisyah, S. (2022). Penanaman Cinta Lingkungan Pada Masyarakat Paud. Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal, 8(1), 131.

ini berhubunga dengan anak kecil yang harus kita ajarkan sejak kecil tentang penanaman cinta akan lingkungan. Merawat dan menjaga lingkungan adalah tanggung jawab bersama sebagai makhluk hidup di bumi ini. Upaya melestarikan alam tidak hanya akan memberikan manfaat bagi manusia, tetapi juga seluruh makhluk hidup.

Allah SWT berfirman dalam surat Al-A'raf ayat 56 yang berbunyi :

وَلَا تُفْسِدُوا فِي الْأَرْضِ بَعْدَ إِصْلَاحِهَا وَادْعُوهُ خَوْفًا وَطَمَعًا إِنَّ رَحْمَتَ اللَّهِ قَرِيبٌ مِّنَ الْمُحْسِنِينَ

Artinya : Dan janganlah kamu berbuat kerusakan di bumi setelah (diciptakan) dengan baik. Berdoalah kepada-Nya dengan rasa takut dan penuh harap. Sesungguhnya rahmat Allah sangat dekat kepada orang yang berbuat kebaikan⁴

Pelaksanaannya, kegiatan ini juga akan memfokuskan pada persoalan penyampaian materi tentang kehidupan di desa dan di kota untuk pengenalan lingkungan bagi anak-anak didik dan orang tua mereka yang bisa menemani anak-anaknya mengikuti proses belajar di KB Bina Insani.

Kehidupan anak usia dini dengan berbagai pengaruh merupakan periode kehidupan yang sangat penting khususnya berkaitan dengan diterimanya rangsangan (stimulasi) dan perlakuan dari lingkungan sekitar. Stimulasi dalam Febratesna adalah pemberian rangsangan dan latihan-latihan terhadap kepandaian anak yang datangnya dari lingkungan luar anak. Pemberian

⁴ Tafsir Kemnetrian Republik Indonesia april 25, 2022Posted In [Tafsir Surah Al A'raf](#)

ransangan (stimulasi) pada anak usia dini diberikan dengan sebaik-baiknya, dengan diberi perlakuan intervensi dari orang dewasa.⁵

Menurut Daryanto menyatakan bahwa media *puzzle* merupakan sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensi. Sedangkan 3 dimensi atau 3D adalah bentuk dari benda yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi. Istilah ini biasanya digunakan dalam bidang seni, animasi, komputer dan matematika. Hastuti menyatakan bahwa, menurut batasan-batasan dari para ahli, media puzzle 3 dimensi adalah suatu bentuk penyajian informasi dengan menggunakan teknik visualisasi dengan program komputer yang menampilkan gambar statis yang dibuat seolah-olah mempunyai kesan yang lebih nyata seperti benda asli.⁶

Metode pembelajaran sambil bermain ini merupakan suatu metode yang juga diterapkan oleh Maria Montessori. Maria Montessori merupakan salah satu tokoh yang mengajarkan metode belajar sambil bermain. Pada metode ini Montessori menerapkan belajar sambil bermain agar anak-anak lebih mengerti dengan tujuan pembelajaran yang sedang diajarkan. Prinsip-prinsip dari metode pembelajaran Montessori sendiri adalah *Student Centered Learning*, dimana Montessori mengajarkan anak untuk lebih aktif berperan serta dalam pembelajaran. Montessori menerapkan belajar sambil bermain agar anak-anak lebih dapat mengerti bahan yang dibahas. Secara garis besar Montessori juga

⁵ Ibda, F., 'Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget', *Intelektualita*, 3.1 (2015), 242904.

⁶ Destiani, Dini, Siti Fatimah, Dewi Tresnawati, and Cecep Sahlan, 'Perancangan Game Puzzle Untuk Pembelajaran Menggunakan Metodologi Multimedia', 2003, 281–87.

membantu para orang tua dalam menerapkan pola pengajaran yang sesuai bagi anaknya.

Pemanfaatan *puzzle City and villlage* di bidang pendidikan anak usia dini merupakan salah satu upaya untuk menghadirkan lingkungan virtual dalam pengenalan objek-objek yang tidak memungkinkan dihadirkan dalam kelas atau adanya resiko-resiko tertentu bagi anak usia dini. Anak tidak perlu datang langsung ke objek asli, namun anak sudah dapat mengetahui bentuk objek secara nyata pada media *puzzle city and villlage* yang di sediakan. Objek-objek berbahaya bagi anak usia dini seperti jalan, sungai, gunung, dan sebagainya dapat dipelajari tanpa harus datang langsung ke objek yang bersangkutan, sehingga dengan media ini anak dapat mengetahui dengan persis bagaimana bentuk dari objek tersebut.

Media pembelajaran *puzzle city and villlage* merupakan media yang memungkinkan anak belajar langsung dan kongkrit tentang alam sekitar. Sedangkan puzzle 2 dimensi telah banyak di jumpai anak dan begitu kurang menarik di bandingkan puzzle 3 dimensi lebih membuat anak didik tertarik untuk belajar dan secara tidak langsung anak juga mengerti apa saja yang ada di kota dan didesa dan bisa membedakannya.

Media pembelajaran *puzzle city and villlage* ini diharapkan dapat cukup membantu dalam menjawab rasa ingin tahu anak usia dini tentang lingkungan sekitar tanpa harus melakukan kunjungan ke objek sesungguhnya, yang mungkin sulit untuk dilakukan di dunia nyata. Kolaborasi ini akan

menghasilkan media yang lebih representatif, menarik dan mampu memperhatikan aspek-aspek estetika, aspek.

Media atau alat permainan yang disediakan tidak harus mahal ataupun baru, lingkungan sekitar dan barang bekas dapat dijadikan sebagai media atau alat permainan. Permainan *Puzzle city and village* dapat diberikan untuk anak usia 3-4 tahun dalam rangka menstimulasi berbagai bidang pengembangan seperti kognitif, bahasa, dan sosial. Keterampilan berbahasa yang dapat distimulasi melalui permainan ini misalnya kosa kata naik-turun, maju-mundur, ke atas ke bawah dan lain sebagainya.

Penuturan ibu kepala KB Bina insani Rahayu, anak-anak lebih antusias untuk belajar menggunakan media puzzle karena mudah untuk di mainkan anak sehingga suasana belajar lebih menggembarakan dan mudah diingat dan dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari.

Kegiatan belajar mengajar yang telah berjalan dan terjadi di KB Bina Insani Rahayu lebih cenderung membosankan karena hanya menggunakan media papan tulis dan jari untuk berhitung. Sedangkan banyak wali murid menuntut agar anaknya dapat berhitung setelah bersekolah di KB Bina Insani Rahayu, tanpa melihat kebutuhan anak masing-masing. Sehingga peneliti mengadakan perubahan dalam hal mengajar, terutama dalam penggunaan media. Perubahan ini dilakukan secara bersama-sama dengan suatu penelitian, dengan maksud peneliti dapat mengetahui peningkatan-peningkatan yang terjadi pada anak melalui observasi.

Dengan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka dari itu peneliti tertarik untuk meneliti lebih dalam pengembangan media *puzzle city and village* untuk pengenalan lingkungan anak usia 3-4 tahun di KB Bina Insani Desa Rahayu Kecamatan Soko Kabupaten Tuban.

B. Rumusan Masalah

Deskripsi latar belakang di atas maka dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan media *Puzzle city and village* dalam meningkatkan kemampuan mengenal lingkungan pada Anak usia 3-4 Tahun di KB Bina Insani Kecamatan Soko Kabupaten Tuban tahun pelajaran 2023/2024?
2. Bagaimana kelayakan media *Puzzle city and village* efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal lingkungan anak usia 3-4 Tahun di KB Bina Insani Kecamatan Soko Kabupaten Tuban tahun pelajaran 2023/2024?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui mengembangkan media *Puzzle city and village* dalam meningkatkan kemampuan mengenal lingkungan pada Anak usia 3-4 Tahun di KB Bina Insani Kecamatan Soko Kabupaten Tuban tahun pelajaran 2023/2024.

2. Untuk Mengetahui hasil kelayakan media *Puzzle city and village* efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal lingkungan anak usia 3-4 Tahun di KB Bina Insani Kecamatan Soko Kabupaten Tuban tahun pelajaran 2023/2024.

D. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat *teoritis* yaitu:

- a. Menambah wawasan keilmuan penelitian khususnya dalam mempelajari Puzzle 3 Dimensi.
- b. Menjadi rujukan pada penelitian di masa yang akan datang, untuk dapat mengembangkan dan memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan permainan puzzle 3 dimensi tentang kehidupan di desa dan di kota.

2. Manfaat *praktis* yaitu:

- a. Memberikan sumbangsih terhadap dunia pendidikan Indonesia.
- b. Sebagai prasyarat karya tulis ilmiah untuk memenuhi program sarjana strata satu (S1) pada Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri.

E. Komponen Dan Spesifikasi Produk

Pada kesempatan kali ini peneliti tertarik ingin mengembangkan media pembelajaran *puzzle city and village* yaitu media pembelajaran yang

berfungsi untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal lingkungan untuk usia 3-4 tahun. Media ini akan mempermudah anak dalam penyampaian materi yang disampaikan oleh guru. Media ini diperkayakan dengan design semenarik mungkin dan dilengkapi dengan gambar yang menarik. Karna pada dasarnya pendidikan anak usia dini mudah diterima oleh anak melalui media yang kongkrit atau nyata yaitu dimana anak bisa melihat, meraba sesuatu yang bisa mereka pelajari.

Spesifikasi tentang media pembelajaran *puzzle city and village* antara lain;

1. Produk media pembelajaran *puzzle city and village* ini bahan utamanya adalah spon dan stiker anti air serta magnet
2. Media pembelajaran *puzzle city and village* ini berbentuk 3 dimensi yang penuh dengan pemandangan untuk memberikan daya tarik pada anak.
3. Media pembelajaran *puzzle city and village* ini dibagi menjadi beberapa potongan dan 4 ruang.

F. Ruang Lingkup

Jika membahas tentang ruang lingkup Pengenalan lingkungan tentu suatu pembahasan yang sangat luas. Dalam menyatakan bahwa diantara pembagian yang paling populer dalam ruang lingkup lingkungan belajar adalah membagi kedalam dua bagian besar yaitu lingkungan belajar dalam

yang biasa di sebut indoor kelas dan lingkungan belajar luar kelas yang di sebut outdoor.

Pada dasarnya lingkungan belajar indoor ataupun outdoor sama-sama perlu diperhatikan dalam pengelolaannya. Untuk mendapatkan hasil belajar yang baik maka diperlukan suatu pengelolaan yang baik dalam segi indoor ataupun outdoornya. Karena sesungguhnya pengelolaan lingkungan belajar yang baik maka akan mendapat hasil belajar yang baik pula dan dapat menimbulkan rasa senang serta terjadilah suatu perubahan perilaku, tindakan, sikap serta intelektual anak.

Selanjutnya dikatakan pula bahwa lingkungan belajar baik di dalam maupun di luar mempengaruhi apa dan bagaimana anak belajar. Lingkungan belajar tidak selalu identik dengan banyaknya alat permainan yang dimiliki. Tetapi hal yang lebih penting adalah bagaimana agar anak dapat terlibat aktif didalam lingkungan belajar tersebut.⁷

Sedangkan dalam permainan menggunakan media Puzzle ini sangat di minati anak usia dini apalagi jika di lengkapi dengan gambar yang menarik bagi anak. Tentunya menambah semangat pada anak dan tidak terasa juga akan menancap pada otak anak tentang apa yang telah di pelajari sesuai media yang asli.

UNUGIRI

⁷ Chandrawati, T., & Aisyah, S. (2022). Penanaman Cinta Lingkungan Pada Masyarakat Paud. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 131.

G. Definisi Operasional

Menurut Patmonodewo kata *puzzle* berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang. Media *puzzle* merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang. Berdasarkan tentang media *puzzle* dapat disimpulkan bahwa, media *puzzle* merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan matematika anak, yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan *puzzle* berdasarkan pasangannya.⁸

Bermain *puzzle* dapat dilakukan oleh anak-anak hingga anak belasan tahun, tetapi tentu saja tingkat kesulitannya harus disesuaikan dengan usia anak yang memainkannya. Pada permainan *puzzle* anak akan mencoba memecahkan masalah, yaitu menyusun gambar. Pada tahap awal mengenal *puzzle*, mereka mungkin mencoba untuk menyusun gambar *puzzle* tanpa petunjuk. Namun, dengan sedikit arahan dan contoh, maka anak akan dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan cara mencoba menyesuaikan bentuk, menyesuaikan warna atau logika.

Puzzle city and village ini didesain untuk digunakan pada anak usia dini karena alat permainan yang di desain ini sangat mudah di gunakan untuk anak usia dini.

⁸ Made and Asri. 'Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan', 3.October (2020), 416–26.

H. Orisinalitas Penelitian

Berikut ini adalah beberapa jurnal yang menjadi bahan telaah peneliti, yang berhubungan dengan mengembangkan media Puzzle city and village dalam meningkatkan kemampuan mengenal lingkungan pada Anak usia 3-4 Tahun di KB Bina Insani Kecamatan Soko Kabupaten Tuban tahun pelajaran 2023/2024.

Tabel 1.1

Peneliti Terdahulu

No.	Peneliti dan Tahun	Judul Penelitian	Pendekatan dan Lingkup Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Dhega Febiharsa 2018	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif 3 Dimensi untuk Pembelajaran Materi Pengenalan Lingkungan Pada Anak Usia Dini di Indonesia.	R&D	Pengembangan media ini dirancang untuk dapat digunakan sebagai sarana pengenalan lingkungan. Skenario pengenalan objek dilakukan secara visual 3 dimensi dan dengan memberikan suara pada objek,

2.	Febritesna Nuraini 2018	Pelaksanaan pengenalan konsep dasar matematika melalui metode bercerita dengan memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar di paud terpadu nuraini aisyiyah yogyakarta	Kualitatif	Berdasarkan dari hasil pembahasan dan analisis data, di dapatkan kegiatan penelitian mengenalkan konsep dasar matematika pada anak usia dini menjadi pemahaman tersendiri untuk pendidik.
3.	Titi Chandrawati, 2021	Penanaman Cinta Lingkungan Pada Masyarakat PAUD	Kualitatif	Tindakan dari peneliti dapat membantu para guru PAUD untuk mengenal apa maksud literasi lingkungan dan bagaimana penerapannya di TK/PAUD.
4	husniyati Masykuroh 2022	Pengembangan Media Video Animasi Mengenal Sampah Untuk	R&D	Pembahasan Penelitian ini menitik beratkan pada Penelitian yang menghasilkan sebuah

		<p>Membangun Karakter Peduli Lingkungan Anak Usia Dini</p>	<p>produk yakni video animasi yang bermanfaat untuk dijadikan sebagai media pendukung pembelajaran yang berisi tentang mengenal sampah. Media video animasi ini pada proses pembuatannya dilakukan dengan mengikuti alur model pengembangan yaitu ADDIE.</p>
--	--	--	--

UNUGIRI

Table 1.2
Penelitian penulis

No.	Peneliti dan Tahun	Judul Penelitian	Pendekatan dan Lingkup Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Siti Muntamah, 2024	Pengembangan media Puzzle city and village dalam meningkatkan kemampuan mengenal lingkungan pada Anak usia 3-4 Tahun di KB Bina Insani Kecamatan Soko Kabupaten Tuban tahun pelajaran 2023/2024	R&D	Pengembangan media Puzzle city and village dalam meningkatkan kemampuan mengenal lingkungan pada Anak usia 3-4 Tahun di KB Bina Insani Kecamatan Soko Kabupaten Tuban tahun pelajaran 2023/2024 Dilakukan ketika jam inti pada pembelajaran. Antusias dari anak didik sangat semangat sekali ketika diajak bermain menggunakan puzzle 3

			Dimensi yang berhubungan dengan pengenalan lingkungan yang ada di desa dan di kota.
--	--	--	---

Dari kedua tabel dapat ditelaah bahwa keempat penelitian diatas sama-sama membahas tentang *Lingkungan*, selain itu pada penelitian ini menggunakan metode Bermain sambil belajar.

I. Sistematika Pembahasan

Penulisan dalam penelitian ini akan disistematikakan jadi lima bab dan masing-masing bab saling keterkaitan satu sama lain. Sebelum memasuki bab pertama terdapat halaman judul, abstrak, surat pernyataan, persetujuan pembimbing, pengesahan, motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, dan lampiran.

Bab pertama, berisi sub-sub bab yaitu : penegasan judul, latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penelitian yang relevan, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab kedua, berisi tentang landasan teori yang memuat uraian tentang teori-teori berdasarkan pendapat para ahli, landasan teori tersebut saling berkaitan dengan judul yang terdapat dalam skripsi.

Bab ketiga, berisi tentang gambaran umum dalam objek penelitian yang memuat sejarah singkat tempat penelitian, struktur organisasi, keadaan guru, letak geografis, siswa-siswi, sarana dan prasarana.

Bab keempat, berisi analisis data penelitian yang berupa fakta-fakta dan data-data yang ditemukan pada saat penelitian di lapangan. Selanjutnya berisi tentang temuan penelitian yaitu menjawab berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang berlandaskan teoritik yang digunakan.

Bab kelima, berisi tentang simpulan dan rekomendasi. Simpulan berisi pernyataan singkat tentang penelitian berdasarkan pada analisis data dan temuan penelitian. Sedangkan rekomendasi berisi saran-saran praktis dan teoritis.

Selanjutnya bagian terakhir memuat daftar pustaka dan lampiran-lampiran mengenai bukti-bukti saat penelitian berlangsung di lapangan.

UNUGIRI