

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan anak merupakan proses yang kompleks, terbentuk dari potensi anak diri anak yang bersangkutan dan lingkungan sekitarnya. Perkembangan anak berlangsung secara berkesinambungan yang berarti bahwa tingkat perkembangan yang dicapai pada suatu tahap diharapkan meningkat baik secara kuantitatif maupun kualitatif pada tahap selanjutnya. Walaupun setiap anak adalah unik, karena perkembangan anak berbeda satu sama lain yang dipengaruhi oleh factor internal dan eksternal, namun demikian, perkembangan anak tetap mengikuti pola umum. Pada dasarnya, perkembangan merujuk kepada perubahan sistematis tentang fungsi - fungsi fisik dan psikis. Perubahan fisik meliputi perkembangan biologis dasar sebagai hasil dari konsepsi, dan hasil dari interaksi proses biologis dan genetika lingkungan. Sementara psikis menyangkut keseluruhan karakteristik psikologis individu, seperti perkembangan kognitif, emosi, sosial dan moral.

Perkembangan dapat diartikan sebagai proses perubahan kuantitatif dan kualitatif individu dalam rentang kehidupannya, mulai dari masa konsepsi, masa bayi, masa kanak - kanak, masa anak, masa remaja, samapai masa dewasa. Perkembangan dapat diartikan juga sebagai “Suatu proses perubahan dalam diri individu atau organisme, baik fisik (jasmaniah) maupun psikis (rohaniah). Menuju tingkat

kedewasaan atau kematangan yang berlangsung secara sistematis, progresif, dan berkesinambungan” hal ini pun selarasa sebagaimana dikatakan oleh Yusuf dan Sugandhi (2013:1).

Tingkat pencapaian perkembangan disusun berdasarkan kelompok usia anak 0 - < 2 tahun dan 4 - < 6 tahun. Pengelompokan usia 0 - < 1 tahun dilakukan dalam rentang tiga bulan karena pada tahap usia ini, perkembangan anak berlangsung sangat pesat. Pengelompokan usia 1 - < 2 tahun dilakukan dalam rentang enam bulan karena pada tahap usia dini ini, perkembangan anak berlangsung tidak sepesat usia sebelumnya. Untuk kelompok usia selanjutnya, pengelompokan dilakukan dalam rentang waktu pertahun. Membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Anak sudah menunjukkan tanggung jawab untuk mengurus diri sendiri dan kepunyaanya. Biasanya mereka juga membutuhkan pengarahan dari orang dewasa, antara lain bermain menggunakan peralatan seni, seperti cat, sikat, krayon, spidol, gunting, lem, tanah liat, halma, monopoli dan lain - lain. Para ahli pendidikan anak memandang usia dini merupakan masa emas (*the golden age*) yang hanya datang sekali dan tidak dapat diulang. Anak usia dini berada dalam masa keemasan di sepanjang rentang usia perkembangan manusia. Pada masa itu anak berada pada periode sensitif (*sensitive periods*) di mana di masa inilah anak secara khusus mudah menerima berbagai stimulus dari lingkungannya. Bahkan sekitar 50% kecerdasan orang dewasa sudah terjadi ketika mereka berusia 4 tahun. Peningkatan 30%

berikutnya terjadi pada usia 8 tahun, dan 20% sisanya pada pertengahan atau akhir dasawarsa kedua. Ini berarti bahwa perkembangan yang terjadi pada usia 0 - 4 tahun sama besarnya dengan perkembangan yang terjadi pada usia 4 - 18 tahun. Para ahli pendidikan anak memandang usia dini merupakan masa emas (*the golden age*) yang hanya datang sekali dan tidak dapat diulang. Anak usia dini berada dalam masa keemasan disepanjang rentang usia perkembangan manusia. Pada masa itu anak berada pada periode sensitif (*sensitive periods*) dimana dimasa inilah anak secara khusus mudah menerima berbagai stimulus dari lingkungannya (dalam petunjuk teknis penyelenggaraan, 2012:20).

Di usia dini anak memiliki kemampuan mengingat paling baik itulah sebabnya upaya stimulasi sejak dini kepada anak yang berusia 0 hingga 6 tahun sangatlah penting, karena pada masa tersebut perkembangan otak mereka dapat berlangsung optimal dan itu sangat berpengaruh terhadap kehidupannya kelak. Masa usia dini tersebut merupakan masa yang paling tepat dalam mengembangkan aspek fisik-motorik, kognitif, sosial-emosi, bahasa, moral dan agama. Stimulasi motorik halus dapat berupa keterampilan yang menyangkut keluwesan jemari. Hal ini bisa dilakukan lewat permainan yang merangsang keterampilan tangan, misalnya kemampuan menulis, makan, minum, mengancing baju, memasang kaos kaki dan lain - lain. Kemampuan motorik halus sangat diperlukan sebagai dasar kemampuan menulis dan aktivitas lainnya. Sedangkan motorik kasar merupakan kemampuan untuk mengontrol gerakan tubuh yang mencakup keterampilan mengendalikan otot -

otot besar. perkembangan motorik kasar bisa diperoleh melalui permainan merangkak, memanjat, berlari, berguling dan berenang. Sementara kognitif adalah kemampuan untuk mengontrol proses, menginterpretasikan, mengolah, mengategorikan informasi yang diperolehnya melalui panca indera.

Seorang individu dalam hidupnya selalu berinteraksi dengan lingkungan. Dengan berinteraksi ini, seseorang akan memperoleh skema. Skema yang menggambarkan tindakan baik secara mental maupun fisik yang terlibat dalam memahami atau mengetahui sesuatu. Sehingga dalam pandangan Piaget, skema mencakup baik kategori pengetahuan maupun proses perolehan pengetahuan. Seiring dengan pengamalannya mengeksplorasi lingkungan, informasi yang baru didapatinya digunakan untuk memodifikasi, menambah, atau mengganti skema yang sebelumnya ada. (Jahja, 2013:115)

Piaget (dalam Jahja, 2013:115) membagi skema yang digunakan anak untuk memahami dunianya melalui empat periode utama yang berkorelasi dengan dan semakin canggih seiring pertambahan usia. Tahapan sensorimotor (usia 0 sampai 2 tahun), tahapan pra sampai personal (usia 2 sampai 7 tahun), tahapan operasional konkrit (usia 7 sampai 11 tahun), tahapan operasional formal (usia 11 tahun sampai dewasa). Piaget (Djaali, 2013:76) memandang bahwa proses berpikir merupakan aktivitas gradual dari fungsi intelektual, yaitu dari berfikir konkret menuju abstrak yaitu berarti perkembangan kapasitas mental memberikan kemampuan baru yang sebelumnya tidak ada. Menurut buku petunjuk teknis penyelenggaraan di Taman

Kanak-Kanak (2012:9) lingkungan merupakan sumber belajar yang sangat bermanfaat bagi anak. Lingkungan pembelajaran berupa lingkungan fisik dan non fisik. Lingkungan fisik berupa penataan ruangan, penataan alat main, benda - benda yang ada di sekitar anak, perubahan benda (daun muda menjadi daun tua lalu mnejadi kering). Lingkungan non fisik berupa kebiasaan orang - orang sekitar, suasana belajar (keramahan pendidik, pendidik yang siap membantu) dan interaksi guru dan anak yang berkualitas lingkungan dan alam merupakan dasar pemikiran yang sangat penting bagi awal perkembangan pola pikir anak.

Memanfaatkan lingkungan sekitar kita dengan membawa anak usia dini untuk mengamati lingkungan akan menambah keseimbangan dalam kegiatan belajar. Artinya belajar tidak di ruangan kelas dan dalam rumah, namun juga di luar ruangan kelas atau di luar rumah. Dalam hal ini lingkungan sebagai sumber belajar, sangat berpengaruh terhadap perkembangan fisik, keterampilan sosial dan budaya, perkembangan emosional, serta intelektual anak usia dini. Melalui lingkungan dan alam, anak bebas beraktivitas dan mengembangkan kemampuan. Anak usia dini belajar melalui interaksi langsung dengan benda - benda atau ide - ide. Lingkungan menawarkan kepada orang tua kesempatan untuk menguatkan kembali konsep - konsep seperti warna, angka, bentuk dan ukuran (Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2011:11). Kegiatan kecil dapat dilakukan dari literatur alam. Misalnya anak dapat melukis pemandangan, menggambar hewan, berbicara tentang indahnya warna bunga dan lain sebagainya. Kegiatan - kegiatan kecil semacam itu

dapat mengembangkan potensi anak. Aktivitas yang bertumpu pada kecerdasan naturalistik memiliki cakupan wilayah yang sangat luas. Mulai dari perkebunan, pertanian, peternakan, langit, gunung sampai laut. Lingkungan alam merupakan literatur yang penting untuk mengembangkan kemampuan anak. Melalui alam anak dapat mengembangkan bermain, berbicara, Kemampuan anak untuk berinteraksi dengan alam sering disebut dengan kecerdasan naturalistik ini merupakan kemampuan mengenali, mengkategorikan dan berinteraksi dengan hewan atau tumbuhan dan lingkungan sekitar. Kecerdasan juga meliputi kepekaan pada fenomena alam, seperti cuaca, formasi awan dan gunung-gunung.

Menurut Piaget (mutiah, 2010 : 110) anak menjalani tahapan perkembangan kognisi sampai akhirnya proses berfikir anak menyamai proses berfikir orang dewasa. Sejalan dengan tahapan perkembangan kognisinya, kegiatan bermain mengalami perubahan dari tahap sensori motor, bermain khayal sampai pada bermain sosial yang disertai aturan permainan. Dalam proses belajar perlu adaptasi - adaptasi membutuhkan keseimbangan antara dua proses yang saling menunjang, yaitu asimilasi dan akomodasi. Asimilasi adalah proses penggabungan informasi baru yang ditemui dalam realitas dengan struktur kognisi seseorang. Dalam proses itu bisa terjadi distorsi, modifikasi atau pembelokan realitas untuk disesuaikan dengan struktur kognisi yang dimiliki anak, sedangkan akomodasi adalah mengubah struktur kognisi seseorang untuk disesuaikan, diselaraskan dengan atau meniru apa yang diamati dalam realitas.

Kecerdasan naturalistik perlu diajarkan dan ditanamkan sejak anak usia dini, yaitu 0 sampai 6 tahun sesuai dengan teori perkembangan otak. Pada saat ini efektifitasnya sangat tinggi, artinya pada saat ini internalisasi nilai-nilai naturalistik akan efektif diserap dan di terapkan oleh anak-anak. Anak-anak merupakan individu yang memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi dan merupakan penjelajah ulung. Salah satu cara untuk memuaskan rasa keingintahuan anak adalah melakukan eksplorasi dan percobaan. Oleh sebab itu metode modeling sangat mendukung dalam pengembangan kecerdasan naturalistik. Pada tingkat pra sekolah yaitu di TK pembelajaran kecerdasan naturalistik dilakukan dengan memperlihatkan gambar hewan dan tanaman. Disini anak-anak akan diajak berdiskusi dan ditanyakan tentang apa saja yang mereka ketahui tentang hewan dan tanaman, mulai dari bagaimana bunyi suara binatang, menyebut jenis buah - buahan, menyebut warna buah - buahan. Jika dicermati bahwa kemampuan dalam menirukan suara binatang, menyebut jenis buah - buahan, serta menyebut warna buah - buahan dapat memberikan perhatian khusus terhadap potensi kecerdasan naturalistik khususnya pada jenjang pendidikan pra sekolah. Dalam konteks ini teknik modeling harus dilakukan dengan baik agar anak dapat membedakan suara binatang, dapat menyebut jenis buah - buahan, serta dapat menyebut warna buah - buahan. Terkait dengan permasalahan yang dihadapi maka guru dapat menggunakan teknik modeling untuk memotivasi anak agar tertarik untuk mengenal binatang serta buah - buahan.

Modeling merupakan belajar melalui observasi dengan menambahkan atau mengurangi tingkah laku yang teramati berbagai pengamatan sekaligus, melibatkan proses kognitif. Modeling berakar dari teori Albert Bandura dengan teori belajar sosial. Penggunaan teknik modeling (penokohan) telah dimulai pada akhir tahun 50-an, meliputi tokoh nyata, tokoh film, tokoh imajinasi (*imjener*). Penokohan istilah yang menunjukkan terjadinya proses belajar melalui pengamatan (*observational learning*) terhadap orang lain dan perubahan terjadi melalui peniruan. Peniruan (*imitation*) menunjukkan bahwa perilaku orang lain yang diamati, yang ditiru, lebih merupakan peniruan terhadap apa yang dilihat dan diamati. Proses belajar melalui pengamatan menunjukkan terjadinya proses belajar setelah mengamati perilaku pada orang lain, (Komalasari, Gantina. Dkk 2011:176).

Namun realitas di lapangan menunjukkan bahwa tidak semua anak memiliki potensi kecerdasan naturalistik dengan baik meskipun guru telah mengajar dengan baik. Dari hasil identifikasi khususnya pada anak Kelompok B di TK Serangkai Kota Timur Kota Gorontalo menunjukkan bahwa terdapat 13 anak (59%) dari 22 anak kelompok B yang belum mampu mengembangkan potensi kecerdasan naturalistik.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, ada beberapa masalah dalam penelitian ini yang diidentifikasi sebagai berikut. Terdapat siswa yang masih belum mampu membedakan suara binatang, menyebut jenis buah - buahan, serta menyebut warna buah - buahan.

1.3 Rumusan Masalah

Masalah yang akan teliti ini adalah “Apakah potensi kecerdasan naturalistik di Kelompok B TK Serangkai Kota Timur Kota Gorontalo dapat dikembangkan dengan menggunakan teknik modeling?”.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian adalah untuk mengembangkan Potensi Kecerdasan naturalistik di Kelompok B TK Serangkai Kota Timur Kota Gorontalo dengan menggunakan teknik modeling.

1.5 Pemecahan Masalah

Masalah dalam penelitian ini dipecahkan dengan menggunakan teknik Modeling. Modeling adalah penokohan (*modeling*), peniruan (*imitation*), dan belajar melalui pengamatan (*observational learning*). Penokohan istilah yang menunjukkan terjadinya proses belajar melalui pengamatan (*observational learning*) terhadap orang lain dan perubahan terjadi melalui peniruan (Komalasari, dkk 2011:176).

Teknik modeling ini dilakukan dengan 2 permainan dengan langkah – langkah sebagai berikut :

- a. Guru menyiapkan ruangan kelas untuk kegiatan
- b. Guru menyiapkan alat serta bahan, seperti laptop, speaker, video dan gambar
- c. Guru mengidentifikasi kemampuan anak dalam meniru suara binatang.
- d. Guru memutar video untuk memperdengarkan suara binatang kepada anak.

- e. Guru mematikan laptop, kemudian menanyakan suara binatang tersebut kepada anak.
- f. Di akhir permainan guru melakukan tanya jawab dengan anak - anak tentang suara binatang apa yang telah diputarkan didalam video oleh guru.
- g. Setelah itu guru memperlihatkan gambar binatang yang telah diputarkan
- h. Guru menanyakan suara binatang dalam video yang telah diputarkan dan serta menanyakan hewan apa yang paling mereka sukai, dan yang paling mereka takuti. Kemudian anak diperintahkan untuk menirukan kembali suara binatang baik itu hewan yang mereka sukai dan yang mereka takuti.
- i. Kemudian guru melanjutkan ke permainan selanjutnya yaitu permainan mencocokkan gambar buah.
- j. Sebelum kegiatan dimulai, guru akan menjelaskan serta memberikan contoh tentang permainan yang akan mereka lakukan.
- k. Guru membagi menjadi tiga kelompok.
- l. Guru membagikan gambar kepada masing - masing anak pada setiap kelompok. Masing - masing anak mendapatkan satu buah puzzle tentang potongan gambar buah.
- m. Setiap anak selanjutnya mencari pasangan gambar buah yang ada dalam puzzle
- n. Setiap anak yang dapat mencocokkan gambarnya sebelum batas waktu, diberi poin

- o. Setelah satu babak potongan puzzle dikocok lagi agar tiap anak mendapat potongan gambar yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
- p. Memberikan untuk memberikan motivasi terhadap keberhasilan anak dalam memasang gambar, guru akan memberikan hadiah. Tetapi sebelum memberikan hadiah, guru melakukan tanya jawab tentang nama buah - buahan, perbedaan jenis buah - buahan yang satu dengan buah yang lain, serta warna dari buah tersebut.
- q. Mengadakan evaluasi terhadap kegiatan yang dilakukan.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan akan dapat bermanfaat sebagai berikut :

- a. Bagi sekolah yaitu sebagai salah satu kontribusi pemikiran yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam pengembangan kemampuan anak dalam meniru suara binatang, membedakan jenis - jenis buah, serta membedakan warna buah - buahan.
- a. Bagi guru yaitu bermanfaat dalam mengembangkan wawasan guru tentang cara dalam membelajarkan anak untuk meniru suara binatang, membedakan jenis buah buah - buahan serta membedakan warna buah - buahan.
- b. Bagi anak yaitu anak dapat meniru suara binatang, membedakan jenis buah buah - buahan serta membedakan warna buah - buahan .
- c. Bagi peneliti ini sangat bermanfaat untuk melatih berfikir ilmiah dalam mengkaji masalah yang berhubungan dengan pengembangan anak dalam meniru suara

binatang, membedakan jenis buah buah - buahan serta membedakan warna buah -
buahan .

.