

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tahap awal dalam sistem pendidikan yang memiliki peran strategis dalam membentuk dasar perkembangan anak (Muammar & Gharbi, 2024). Pada fase ini, anak mengalami perkembangan yang sangat pesat pada berbagai aspek, meliputi nilai agama dan moral, sosial-emosional, fisik-motorik, kognitif, bahasa, dan seni (Retnaningsih & Khairiyah, 2024). Oleh karena itu, penyelenggaraan pendidikan pada usia dini tidak dapat dipandang semata-mata sebagai persiapan akademik awal, melainkan sebagai proses pengembangan potensi anak secara menyeluruh dan berkelanjutan (Etivali & Alaika, 2019). Usia dini sering disebut sebagai masa emas perkembangan, karena pada periode ini anak memiliki sensitivitas tinggi terhadap berbagai bentuk stimulasi. Stimulasi yang diberikan secara tepat, terencana, dan bermakna akan memberikan pengaruh jangka panjang terhadap kesiapan anak dalam menghadapi tahap perkembangan berikutnya. Sejalan dengan tujuan pendidikan nasional, pendidikan pada usia dini diarahkan untuk mengembangkan potensi peserta didik secara aktif, termasuk kecerdasan, kepribadian, serta keterampilan dasar yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran PAUD perlu dirancang secara holistik dan tidak berfokus pada satu aspek perkembangan saja.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mengembangkan potensi anak adalah teori kecerdasan majemuk. Teori kecerdasan majemuk dikemukakan dan dikembangkan oleh Gardner, seorang pakar psikologi perkembangan sekaligus profesor di bidang pendidikan di *Graduate School of Education, Harvard University*, Amerika Serikat. Kecerdasan majemuk yang dikemukakan oleh Gardner diantaranya yaitu kecerdasan visual-spasial, kecerdasan linguistik, kecerdasan logis-matematis, kecerdasan kinestetik, kecerdasan musical, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal dan kecerdasan naturalistik. Seiring dengan perkembangan waktu, kecerdasan majemuk kini bertambah satu jenis, sehingga menjadi sembilan, dengan tambahan kecerdasan eksistensial (Ardiana, 2022). Penerapan teori kecerdasan majemuk menegaskan bahwa

kecerdasan anak bersifat beragam dan tidak bersifat tunggal. Setiap anak memiliki kombinasi kecerdasan yang berbeda, sehingga memerlukan pendekatan pembelajaran yang bervariasi dan tidak seragam. Dalam implementasinya di PAUD, stimulasi kecerdasan majemuk memerlukan dukungan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Anak belajar secara optimal melalui aktivitas bermain, eksplorasi, dan interaksi langsung dengan lingkungan. Oleh karena itu, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang konkret, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan aktif anak (Sofia et al., 2023).

Jakarta Timur, sebagai kota administrasi dengan jumlah TK dan peserta didik usia dini terbanyak di DKI Jakarta, menunjukkan tingkat partisipasi PAUD yang tinggi (Pusdatin Kemendikbud Indonesia, 2024). Namun, tingginya akses ini belum diikuti dengan pemerataan mutu pembelajaran di setiap satuan pendidikan. Sebanyak 96,46% TK di Jakarta Timur adalah lembaga swasta yang mengandalkan Bantuan Operasional Penyelenggaraan (BOP) PAUD sebesar Rp600.000 per anak per tahun (Disdik, 2025). Keterbatasan anggaran ini membuat penyediaan media pembelajaran inovatif dan variatif menjadi terbatas, terutama media yang bisa menstimulasi perkembangan anak secara menyeluruh berbasis kecerdasan majemuk. Hal serupa juga terjadi di Kecamatan Cakung, yang memiliki banyak anak usia dini dan masyarakat dengan latar belakang sosial ekonomi yang beragam (Pusdatin Kemendikbud Indonesia, 2024). Satuan PAUD di wilayah ini umumnya kekurangan sarana, prasarana, dan anggaran, sehingga sekolah lebih fokus pada kebutuhan pembelajaran dasar dan operasional daripada pengembangan media pembelajaran inovatif.

Studi awal di BKB PAUD Tunas Mulia, RA Al-Falah, dan TKQ An-Nuuri di Kecamatan Cakung menunjukkan bahwa ketersediaan media pembelajaran inovatif masih terbatas. Keterbatasan tersebut berdampak pada praktik pembelajaran yang cenderung berfokus pada kemampuan kognitif, seperti membaca, menulis, dan berhitung, sementara pengembangan kecerdasan lain belum terfasilitasi secara optimal. Temuan awal menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan belum dirancang secara khusus untuk menstimulasi kecerdasan majemuk anak

secara terpadu dalam satu alat permainan edukatif. Selain itu, meskipun pendidik telah memahami pentingnya pengembangan seluruh aspek perkembangan anak, keterbatasan waktu, sumber daya, dan media pembelajaran membuat stimulasi kecerdasan majemuk belum terintegrasi secara sistematis dalam kegiatan belajar. Akibatnya, potensi anak yang beragam belum sepenuhnya terfasilitasi melalui pembelajaran berbasis bermain yang terarah.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media berbasis roda putar (*spinning wheel*) memiliki potensi sebagai media pembelajaran. Penelitian yang telah dilakukan oleh Puteri & Mintohari (2022) dengan “Pengembangan *Spinning Wheel* Sebagai Media Pembelajaran Siswa Materi Perubahan Lingkungan Kelas V Sekolah Dasar” menunjukkan bahwa media *Spinning Wheel* sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran, namun dikembangkan untuk siswa sekolah dasar dan berfokus pada materi perubahan lingkungan. Selanjutnya, penelitian yang telah dilakukan oleh Susmiarni et al. (2023) dengan “Pengembangan Media Spinning Wheel: Media untuk Stimulasi Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan pada Anak” mengembangkan media *Spinning Wheel* untuk stimulasi kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 4–5 tahun, dengan fokus pada kecerdasan logis-matematis. Penelitian lainnya dilakukan oleh Kristina et al. (2020) dengan “Desain Media Roda Putar Untuk Memfasilitasi Kecerdasan Verbal Linguistik Anak Pada Kelompok B” mengembangkan media roda putar untuk memfasilitasi kecerdasan verbal-linguistik anak kelompok B, dengan fokus pada satu jenis kecerdasan. Berdasarkan kajian penelitian terdahulu, media roda putar terbukti layak dan bermanfaat sebagai media pembelajaran. Namun, sebagian besar penelitian masih berfokus pada satu jenis kecerdasan, satu materi, atau jenjang pendidikan tertentu. Belum banyak penelitian yang mengembangkan alat permainan edukatif berbasis roda putar yang dirancang khusus untuk menstimulasi berbagai kecerdasan majemuk secara terpadu dalam satu media, khususnya untuk anak usia 5–6 tahun. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa meskipun media roda putar telah banyak dikembangkan dan dinyatakan layak sebagai media pembelajaran, sebagian besar penelitian masih berfokus pada satu jenis kecerdasan atau satu aspek perkembangan anak. Belum ditemukan pengembangan alat permainan edukatif berbasis roda putar yang dirancang khusus

untuk menstimulasi berbagai kecerdasan majemuk secara terpadu dalam satu media, khususnya untuk anak usia 5–6 tahun. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan Alat Permainan Edukatif Multiple Intelligence Spin Fun yang dirancang untuk membantu fasilitator dalam menstimulasi berbagai jenis kecerdasan majemuk secara terpadu dalam satu media permainan. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bermain anak, tetapi juga sebagai panduan bagi guru dalam merancang kegiatan pembelajaran berbasis kecerdasan majemuk. Selain itu, media ini dikembangkan dalam bentuk alat permainan edukatif konkret yang mudah digunakan, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran anak usia dini. Pengembangan media ini juga sejalan dengan prinsip pembelajaran PAUD dan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, diferensiasi, dan bermain sambil belajar.

Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada pengembangan Alat Permainan Edukatif *Multiple Intelligence Spin Fun* sebagai media pembelajaran berbasis bermain yang selaras dengan karakteristik anak usia dini serta prinsip pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, identifikasi masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Keterbatasan media pembelajaran yang dirancang khusus untuk menstimulasi kecerdasan majemuk siswa TK B.
2. Pembelajaran di PAUD masih cenderung berfokus pada kemampuan kognitif, sehingga stimulasi terhadap kecerdasan majemuk belum optimal.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan sebelumnya, diperlukan pembatasan masalah. Oleh karena itu, penelitian ini dibatasi pada pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) *Multiple Intelligence Spin Fun* untuk menstimulasi kecerdasan majemuk anak usia 5–6 tahun (PAUD Kelompok B). Penelitian ini difokuskan pada tahap pengembangan serta uji kelayakan dan kepraktisan media, tanpa menguji efektivitas penggunaan media secara luas.

#### 1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang dikemukakan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan Alat Permainan Edukatif *Multiple Intelligence Spin Fun* untuk menstimulasi kecerdasan majemuk siswa TK B?
2. Bagaimana tingkat kelayakan Alat Permainan Edukatif *Multiple Intelligence Spin Fun* ditinjau dari aspek materi dan media?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengembangkan Alat Permainan Edukatif *Multiple Intelligence Spin Fun* untuk menstimulasi kecerdasan majemuk siswa TK B.
2. Mengetahui tingkat kelayakan media berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media.

#### 1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian pengembangan alat permainan edukatif *Multiple Intelligence Spin Fun*, diantaranya:

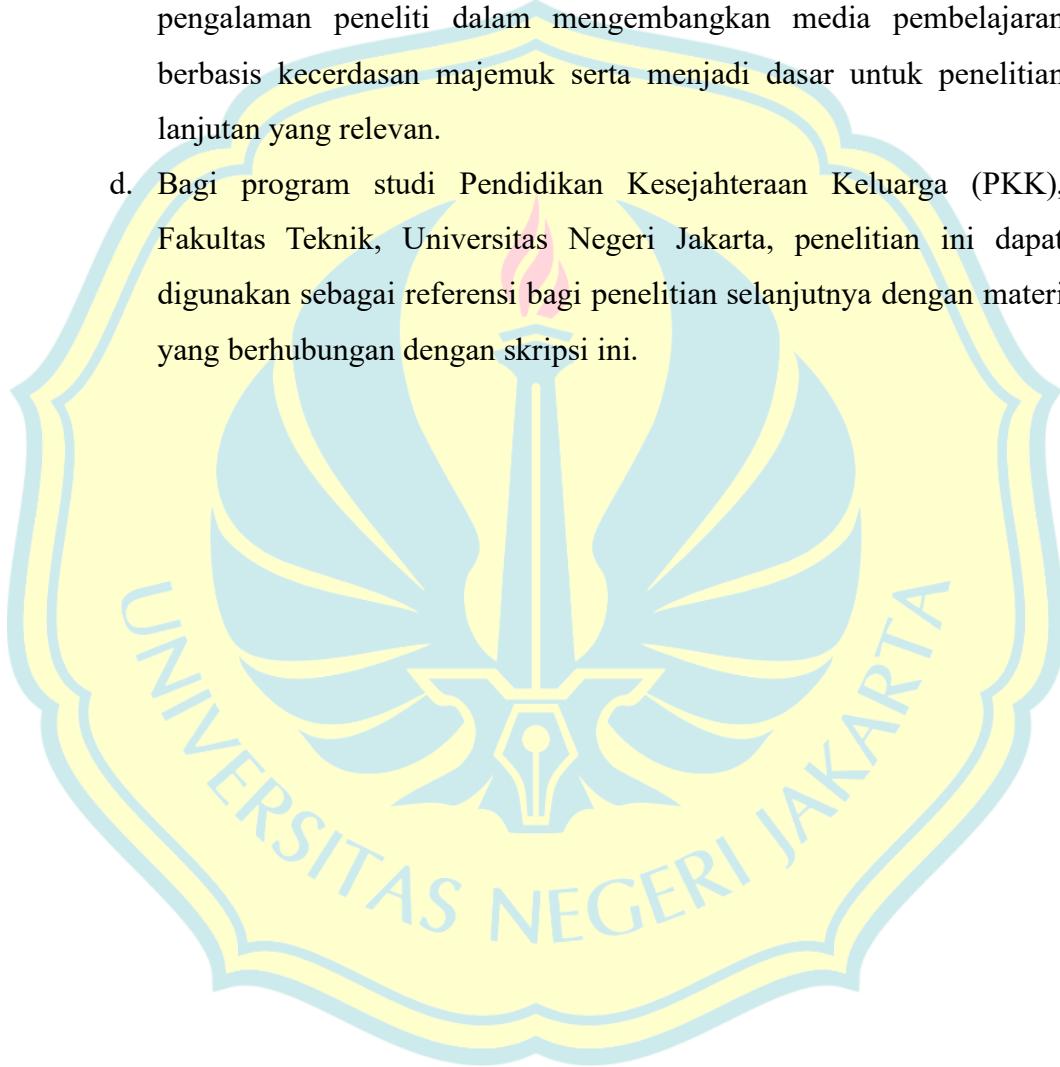
1. Secara Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya materi dan menambah referensi atau pendahuluan bagi pengembangan alat permainan edukatif berbasis kecerdasan majemuk dalam upaya menstimulasi kecerdasan majemuk untuk siswa TK Kelompok B.

2. Secara Praktis

- a. Bagi tenaga pendidik dan sekolah, dapat membantu guru dalam menstimulasi kecerdasan majemuk anak melalui penggunaan alat permainan edukatif yang menarik, dan mudah digunakan, serta menjadi alternatif media pembelajaran yang mendukung pembelajaran aktif dan menyenangkan.

- b. Bagi Orang tua, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi orang tua dalam memberikan stimulasi kecerdasan majemuk anak di rumah melalui kegiatan bermain yang sejenis dengan yang dilakukan di sekolah.
- c. Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengalaman peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis kecerdasan majemuk serta menjadi dasar untuk penelitian lanjutan yang relevan.
- d. Bagi program studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga (PKK), Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta, penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya dengan materi yang berhubungan dengan skripsi ini.



*Intelligentia - Dignitas*