

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan kegiatan yang *universal* didalam kehidupan manusia. Pendidikan pada hakekatnya adalah usaha manusia untuk memanusiakan manusia. Pendidikan merupakan gejala umum kehidupan di semua masyarakat, namun perbedaan filosofi dan cara pandang yang dianut oleh setiap Negara, masyarakat, atau individu dapat membuat perbedaan dalam pelaksanaan kegiatan pendidikan tersebut. Oleh karena itu, pendidikan tidak hanya bersifat nasional, pendidikan juga bersifat *universal*. Pendidikan pada hakekatnya berarti usaha sadar yang ditunjukkan untuk mengubah sikap dan perilaku manusia.

Usia dini merupakan pondasi awal dan utama bagi perkembangan anak dalam segala aspek tumbuh kembangnya. Masa anak usia dini, pertumbuhan kognitif dan gerak harus selalu distimulasi dengan baik karena anak belajar mengenai hal-hal baru dan menguasai jenis gerak baru, Aktifitas fisik yang baik akan dapat mempengaruhi keterampilan motorik dan perkembangan kognitif pada anak (Zeng et al., 2017). Anak usia dini merupakan usia yang memiliki rentang waktu sejak anak lahir hingga usia enam tahun, dimana dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan

untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Mutiah,2010).

Pada masa *golden age* atau masa emas otak anak mengalami perkembangan paling cepat sepanjang sejarah kehidupannya. Hal ini berlangsung pada saat anak dalam kandungan hingga usia dini, yaitu usia nol sampai enam tahun. Namun, masa bayi dalam kandungan hingga lahir sampai usia empat tahun adalah masa-masa yang paling menentukan untuk kehidupan selanjutnya. Periode ini, otak anak sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Oleh karena itu memberikan perhatian lebih terhadap anak usia dini merupakan keniscayaan wujud perhatian diantaranya dengan memberikan pendidikan baik langsung dari orang tua sendiri maupun melalui lembaga pendidikan anak usia dini oleh, sebab itu perkembangan pada masa awal ini akan menjadi penentu bagi perkembangan anak selanjutnya. Keberhasilan dalam menjalankan tugas perkembangan pada suatu masa akan menentukan keberhasilan pada masa perkembangan selanjutnya. (FauzididinM,2017). Mengenai masa usia dini merupakan masa emas perkembangan atau biasa disebut dengan istilah *golden age*, pada masa-masa usia 0-5 tahun (Carpenter,2012;Penn,2014). Pada masa inilah anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang paling cepat, pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Berg (dalam Sujiono,2009) yang menyatakan bahwa pada masa usia dini pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang paling cepat dalam

rentang perkembangan kehidupan manusia. (Black dkk.,2017; Britto dkk.,2017; Sujiono&Sujiono,2012). Masa usia dini ini memerlukan stimulasi yang secara simultan untuk mendukung perkembangan anak secara maksimal (Olusanya dkk.,2017).

Perkembangan kognitif menjadi salah satu penentu dalam pengembangan hidup seseorang dimasa yang akan datang. Perkembangan kognitif merupakan kemampuan yang erat kaitanya dengan cara berpikir anak untuk memecahkan suatu masalah dalam kehidupan sehari-hari. Melalui kemampuan kognitif, permasalahan dan kehidupan sehari-hari baik sederhana maupun rumit akan dapat dipecahkan. Salah satu aspek penting untuk dikembangkan di PAUD adalah aspek perkembangan kognitif khususnya dalam mengenal konsep bilangan 1-10. Kemampuan kognitif sangat penting untuk dikembangkan terutama kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10. Mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan 1-10 dapat meningkatkan kemampuan berpikir anak, sehingga anak memiliki pondasi untuk mampu berpikir kritis dan sistematis untuk memasuki pendidikan di tingkat selanjutnya (Niklas & Schneider, 2017;Novianty,2018; Palupietal.,2019). Perkembangan kognitif anak usia dini dapat dikembangkan melalui kegiatan seperti mengenal tekstur, pencampuran warna, matematika sederhana, mengelompokkan benda, memasangkan benda. Salah satunya adalah matematika, matematika yang paling sederhana untuk anak usia dini adalah mengenal bilangan. Literatur lain menyebutkan bahwa, mengurutkan bilangan merupakan salah satu kemampuan kognitif siswa yang rawan terjadinya

masalah (Almubarok& Amini,2019). Anak usia 4-5 tahun dalam kemampuan mengenal lambang bilangan mencakup indikator yang menunjuk lambang bilangan 1-10, meniru lambang bilangan 1-10, dan menghubungkan serta memasang bilangan dengan benda-benda sampai 10. Perkembangan mengenal lambang bilangan penting untuk diketahui dalam proses pembelajaran menyebutkan bilangan, sebelum mengenal lambang bilangan perlu juga mengetahui konsep bilangan. (Asmawati, 2014;Bietal., 2019; Fadillah,2016; Maulyda & Hidayati, 2019;Rahman Taopi,2017).

Pemilihan metode pembelajaran yang diterapkan juga berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Pemilihan metode pembelajaran merupakan suatu hal yang penting bagi guru untuk melakukan suatu skenario pembelajaran. Penggunaan metode akan mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran. (Faizal Chan,2017). Seorang guru yang profesional harus dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, serta menyenangkan supaya proses belajar lebih mengasikan dan menarik bagi siswa itu sendiri (Priyaningsih,2020). Model Pembelajaran yang menarik bagi siswa adalah melalui bermain. (Imansyahetal.,2018;Pratama & Setyaningrum,2018), Bermain dapat menjadi pilihan guru untuk menarik perhatian siswa. banyak metode yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran diantaranya; (1) ceramah; (2) demonstrasi; (3) eksperimen; (4) diskusi; (5) bermain; (6) simulasi; (7) bermain peran. Berdasarkan metode-metode yang ada diperlukan kejelian guru dalam menentukan metode-metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa,

materi pembelajaran, dan kondisi sekolah (Sadiyyah,Gustiana, Panuluh, & Sugiarni,2019). Metode bermain dapat berfungsi untuk memberikan pencerahan saat mengalami kejenuhan, menanamkan materi dalam ingatan menjadi lebih lama, dan juga dapat berfungsi sebagai penguat dalam membuat kesimpulan diakhir pertemuan. Dengan *games*, kelas akan menjadi lebih hidup,suasana belajar penuh ceria, semangat. Selain itu, siswa akan menjadi lebih percaya diri dan proaktif mengikuti pembelajaran (Junedi & Sari,2020). Belajar dengan permainan lebih memungkinkan anak mengembangkan konsep yang didasarkan pada klasifikasi dan mengkontruksi kategori melalui tindakan mereka sendiri.

Selain pemilihan metode pembelajaran yang akan diterapkan juga perlu adanya media yang menunjang untuk proses pembelajaran sehingga tidak menimbulkan kebosaan bagi peserta didik. Menurut Kustiawan, dkk 2017, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik sehingga peserta didik dapat menarik minat dan perhatiannya, terangsang pikiran dan perasaannya dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu kegiatan pembelajaran yang dapat diterapkan di Taman Kanak-Kanak untuk merangsang aspek perkembangan khususnya perkembangan kognitif didalam menyebutkan bilangan adalah dengan menerapkan metode pembelajaran bermain. Aspek perkembangan yang dapat dikembangkan melalui pembelajaran dengan metode bermain diantaranya yaitu; fisik motorik, bahasa, sosial emosional,kognitif. Dalam perkembangan anak usia dini perlu diberikan stimulasi yang tepat agar

seluruh aspek perkembangan anak dapat berkembang dengan baik sesuai dengan usia anak. Pemberian stimulasi atau rangsangan harus sesuai dengan tahapan perkembangan agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Bermainan bilangan merupakan bagian dari matematika yang diperlukan untuk tumbuh kembang mengenai keterampilan berhitung, seperti membilang, dan mengetahui konsep banyak dan sedikit melalui berbagai media, dan kegiatan bermain yang menyenangkan. Sedangkan metode bermainan *table ball* merupakan permainan yang dimodifikasi dari permainan tenis meja yang berbentuk persegi yang terbuat dari papan dan triplek yang dibuat menarik serta sesuai dengan tema dan angka-angka sehingga dapat membantu anak dalam meningkatkan kecerdasan dalam menyebutkan bilangan.

Dari obeservasi yang peneliti lakukan pada 22 November 2021 terhadap proses pembelajaran yang diterapkan oleh guru kelas kelompok B TK Yadnya Santhi Kumara, terungkap bahwa guru selama proses belajar dikelompok B. Guru masih kurang menggunakan media pembelajaran dalam mengenalkan bilangan, dikarenakan guru kurang inovatif dalam pembuatan dan penggunaan media selama proses kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Hal ini terkendala oleh kurangnya guru dalam pembuatan media, guru lebih banyak menggunakan media berupa LKPD (lembar kerja peserta didik) dalam menstimulasi aspek perkembangan anak, khususnya dalam aspek perkembangan kognitif. Sehingga aspek yang dicapai pada perkembangan kognitif menggunakan LKPD hanya pada kemampuan menarik garis menghubungkan angka dengan benda-

benda. sehingga aktifitas siswa menjadi kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut terjadi karena berbagai faktor salah satunya adalah guru masih mengajar hanya menggunakan metode ceramah dan media yang kurang sehingga membuat peserta didik kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran yang berimbas pada keaktifan peserta didik yang sangat rendah dalam proses pembelajaran, serta menimbulkan kebosan bagi peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada 25 November 2021 kepada Kepala Sekolah dan Wali Kelas Kelompok di TK Yadnya Santhi Kumara, mengatakan bahwa pihak lembaga sekolah TK Yadnya Santhi Kumara menerapkan sistem pembelajaran hanya menggunakan LKPD (lembar kerja peserta didik), dalam memberikan materi kegiatan pada peserta didik. Kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, hal tersebut terjadi karena berbagai faktor salah satunya adalah guru masih mengajar hanya menggunakan metode ceramah dan mendoktrin siswa, sehingga membuat siswa kurang tertarik serta menimbulkan kebosan dalam mengikuti pembelajaran yang berimbas pada keaktifan siswa yang sangat rendah dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan diatas maka peneliti melakukan penelitian *research and development* dengan judul “ Pengembangan *Media Table Ball* Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyebutkan Bilangan Kelompok B Di TK Yadnya Santhi Kumara Kawan Bakbakan Kabupaten Gianyar Tahun Pelajaran 2021/2022”.

1. 2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah diatas, dapat indetifikasi masalah sebagai berikut;

1. Rendahnya kemampuan anak kelompok B dalam menyebutkan bilangan 1-10.
2. Anak masih kurang dalam menulis bilangan 1-10.
3. Dari 80% anak masih terbalik dalam mengucapkan bilangan 1-10.
4. Kurangnya media pembelajaran untuk menstimulasi dalam menyebutkan bilangan.

1. 3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan paparan dari latar belakang masalah diatas diuraikan pada penelitian masalah dibatasi pada upaya meningkatkan kemampuan menyebutkan bilangan melalui kegiatan bermain *table ball* pada anak kelompok B di TK Yadnya Santhi Kumara.

1. 4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas penulis merumuskan masalah penelitian sebagai berikut “Bagaimanakah kelayakan pengembangan media *table ball* untuk meningkatkan kemampuan menyebutkan bilangan pada kelompok B di TK Yadnya Santhi Kumara Kawan Bakbakan Gianyar Tahun Pelajaran 2021/2022”?

1. 5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut;

1. Untuk mengetahui kelayakan media bermain *table ball* yang dikembangkan untuk mendukung pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan menyebutkan bilangan pada anak kelompok B di TK Yadnya Santhi Kumara.

1. 6 Manfaat Penelitian

1. 6.1 Manfaat Teoritis

1. Dilihat dari teoritisnya penelitian akan memberikan wawasan atau pengetahuan tambahan mengenai metode pembelajaran serta media pembelajaran yang menyenangkan peserta didik khususnya dalam menyebutkan bilangan anak kelompok B.
2. Penelitian ini bermanfaat sebagai bahan penelitian selanjutnya.

1. 6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Peserta didik dapat melakukan pembelajaran dengan metode bermain serta media pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat menumbuhkan minat belajar.

2. Bagi Guru

Dapat memberikan inovasi proses belajar dan memberikan wawasan kepada guru tentang pengembangan media pembelajaran sehingga penyajian materi khususnya dalam mengenalkan lambang bilangan tidak monoton.

3. Bagi Sekolah

Meningkatkan mutu sekolah melalui peningkatan hasil belajar siswa.

4. Bagi Peneliti

Peneliti mendapatkan pengalaman langsung sebagai calon guru dalam upaya menerapkan ilmu pengetahuan yang didapat dibangku perkuliahan.

5. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dibidang pendidikan anak usia dini terutama dalam penggunaan metode pembelajaran yang tepat.

