

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Pendidikan Anak Usia Dini, juga dikenal sebagai Pendidikan Prasekolah, mengacu pada tahap pendidikan yang mendahului pendidikan dasar dan berfokus pada pemberian bimbingan dan dukungan kepada anak-anak antara usia 0 dan 6 tahun. Ini mencakup berbagai kegiatan perkembangan yang disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan pelajar muda. Pendidikan Anak Usia Dini dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Hal ini dikuatkan (Masnipal, 2013: 80-81) bahwa periode *golden age* hanya dilewati satu kali seumur hidup manusia dan tidak akan pernah datang lagi sehingga pada periode ini anak akan lebih optimal jika diberi rangsangan pengetahuan dan keterampilan.

Pendidikan pada usia dini penting dalam membangun negara cerdas. Masa kanak-kanak adalah saat yang tepat untuk memulai pendidikan, karena anak-anak masih rentan terhadap pengaruh negatif dan mudah dibimbing (Muhammad Fadillah, 2012: 61). Proses pendidikan pada usia dini memiliki dampak besar, karena itu penting untuk merangsang perkembangan anak secara holistik. Pendidikan anak usia dini membentuk aspek kematangan anak sehingga mereka dapat menjadi individu yang bermanfaat di masa dewasa.

Selain dilakukan pada usia yang tepat, untuk dapat membentuk kematangan aspek-aspek perkembangan anak juga harus dibarengi dengan penggunaan perangkat dan model pembelajaran yang tepat. Penggunaan perangkat

dan model pembelajaran yang tepat akan sangat membantu dalam mengembangkan berbagai potensi yang ada pada diri anak. Pengembangan berbagai potensi tersebut sejalan dengan konsep kecerdasan Howard Gardner yang disebut dengan *Multiple Intelligences* (kecerdasan majemuk atau kecerdasan jamak). Kecerdasan dalam *Multiple Intelligences* meliputi kecerdasan visual spasial, kecerdasan musikal, kecerdasan kinestetik, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan naturalis, dan kecerdasan eksistensial. Salah satu kecerdasan yang penting dalam aspek perkembangan sosial anak adalah kecerdasan interpersonal.

Kecerdasan interpersonal atau kecerdasan sosial adalah kemampuan dalam bersosialisasi. Kecerdasan ini termasuk kecerdasan majemuk yang merupakan dasar bagi kehidupan sosial. Indikator dalam kecerdasan ini antara lain kemampuan untuk memahami pendapat dan mengamati pemikiran orang lain di lingkungannya, kemampuan untuk berkomunikasi dengan baik menjadikan individu mampu menjalin kontak dan kerjasama dengan individu yang lainnya. Suatu lingkungan/kelompok akan mudah menerima seorang anak yang memiliki kemampuan sosial yang baik seperti mudah bergaul, menghargai teman, dan ceria dibandingkan dengan anak yang pendiam. Senada dengan hal tersebut pentingnya kerjasama bagi anak usia dini merupakan bentuk dari perilaku sosial.

Kolaborasi adalah kegiatan yang dilakukan oleh sekelompok orang bersama-sama untuk mencapai tujuan. Faktor tujuan dalam kerjasama sangat penting karena akan mengarahkan semua kegiatan dan menjadi patokan keberhasilan kerjasama yang terikat dengan tujuan yang ingin dicapai melalui kegiatan bersama untuk mencapai tujuan tersebut. Dalam proses pengajaran dan

pembelajaran, kolaborasi dimaksudkan antara siswa dan siswa, antara siswa dan guru. Kegiatan yang dilakukan dapat berupa kegiatan proyek, diskusi, bermain bersama, dan kerja kelompok. Kerjasama dalam bermain yang dibagi menjadi kelompok adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran ini. Menurut pandangan Parten (dalam Montolalu, 2008), bermain adalah sarana untuk sosialisasi anak-anak, bermain bersama adalah melakukan proyek bersama, misalnya bermain membangun secara konstruktif dengan balok atau bermain bersama yang memiliki unsur kemenangan-kalah.

Mengenai pentingnya pengembangan kecerdasan interpersonal, salah satunya adalah kemampuan bekerjasama, peneliti telah melakukan observasi pembelajaran pada anak kelompok B dan wawancara dengan guru-guru di TK Negeri Kampung Baru Singaraja terkait model dan perangkat pembelajaran yang digunakan khususnya dalam merangsang/mengembangkan kemampuan kerjasama anak. Berdasarkan observasi dan wawancara menunjukkan bahwa: 1) Model pembelajaran yang dilakukan masih monoton seperti ceramah dan tanya jawab, 2) Pembelajaran yang dilakukan cenderung bersifat tugas mandiri, 3) Perangkat pembelajaran yang digunakan masih minim, 4) Kurangnya pembelajaran yang mendukung anak dalam mengembangkan kemampuan bekerjasama. Penggunaan perangkat pembelajaran dan model pembelajaran yang monoton akan menjadikan anak cepat bosan dan tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran, selain itu kurangnya pembelajaran yang bersifat kelompok akan membuat anak susah dalam mengenal atau bersosialisasi dengan teman-temannya. Dengan temuan tersebut dapat dilihat bahwa kemampuan bekerjasama anak di sekolah tersebut masih minim. Melihat situasi tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan perangkat

pembelajaran berbasis model pembelajaran kooperatif tipe *teams gamse tournament* (TGT) untuk meningkatkan kemampuan bekerjasama di sekolah tersebut.

Pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) adalah model pembelajaran yang mudah diimplementasikan dan melibatkan semua siswa tanpa memandang status. Dalam TGT, siswa berperan sebagai tutor sebaya dan menggunakan aktivitas permainan. Model ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang nyaman, mengembangkan tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan siswa. Setiap kelompok terdiri dari 5-6 siswa dengan beragam kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etnis. Guru mempresentasikan materi, sedangkan siswa bekerja dalam kelompok mereka sendiri (Isjoni, 2009: 83).

Penggunaan tipe pembelajaran TGT menurut Suarjana (2000:10) memiliki beberapa kelebihan, yakni: (1) lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas. (2) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu. (3) Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam. (4) Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa. (5) Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain. (6) Motivasi belajar lebih tinggi. (7) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.

Perangkat pembelajaran berbasis model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Bahan Ajar, Media Pembelajaran dan Instrumen Evaluasi. Alat

pembelajaran adalah panduan guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Ini berfungsi sebagai koleksi sumber belajar yang digunakan dalam kelas, laboratorium, atau di lapangan. Alat pembelajaran membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan efektif.

Perangkat pembelajaran pada penelitian ini merupakan media sederhana yang cocok digunakan oleh anak usia 5-6 tahun (kelompok B), dimana dalam perangkat pembelajarannya sudah dilengkapi RPP untuk guru, LKPD yang menarik dan mudah dikerjakan oleh anak secara berkelompok (sudah tersedia untuk 6 aspek perkembangan anak), media pembelajaran yang lebih mendukung pengembangan kemampuan kerjasama anak, serta instrument evaluasi anak untuk guru. Penggunaan perangkat pembelajaran ini juga sangat sederhana dan mudah digunakan, aman dan menyenangkan untuk anak, sehingga akan mampu merangsang kemampuan kerjasama anak.

Berdasarkan urain di atas, maka dilakukan penelitian mengenai “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Anak Kelompok B di TK Negeri Kampung Baru Singaraja.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Melalui pemaparan latar belakang tersebut dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut.

1. Model pembelajaran yang digunakan kurang menarik, sehingga menyebabkan menurunnya motivasi belajar siswa.

2. Bahan pembelajaran kurang sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa, sehingga pembelajaran tidak efektif.
3. Pelaksanaan pembelajaran masih terfokus pada guru.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan uraian identifikasi masalah dapat dinyatakan batasan-batasan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini yakni sebagai berikut.

1. Penelitian ini dibatasi pada pengembangan perangkat pembelajaran berbasis model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.
2. Pengembangan perangkat pembelajaran ini untuk menghasilkan produk yang valid dan reliabel.

### **1.4 Perumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah yang dikaji dalam penelitian ini yakni sebagai berikut.

1. Bagaimana proses pengembangan produk dan cara merancang perangkat pembelajaran berbasis model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*?
2. Bagaimanakah validitas produk perangkat pembelajaran berbasis model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian yang telah disusun dalam penelitian ini yakni sebagai berikut.

1. Untuk mengembangkan dan merancang perangkat pembelajaran berbasis model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) yang telah memenuhi validitas.
2. Untuk mengembangkan perangkat pembelajaran berbasis model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) yang telah memenuhi reliabilitas.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan pada tujuan penelitian, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat dalam proses pembelajaran. Manfaat tersebut antara lain:

#### a. Manfaat Teoretis

Penelitian ini meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengembangkan alat pembelajaran berbasis model kooperatif (TGT) untuk meningkatkan motivasi belajar anak di kelas.

#### b. Manfaat Praktis

##### 1. Bagi peserta didik

Penggunaan perangkat pembelajaran berbasis model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) ini diharapkan dapat memberikan motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

##### 2. Bagi Guru

Pengembangan perangkat pembelajaran berbasis model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) ini dapat digunakan sebagai alat ukur dalam mengukur keterampilan dalam bekerjasama

dalam tim peserta didik, dan dapat dijadikan referensi bagi guru dalam menyusun dan mengembangkan perangkat pembelajaran yang lebih baik.

3. Bagi Kepala Sekolah

Pengembangan perangkat pembelajaran berbasis model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) ini diharapkan dapat memberikan motivasi bagi kepala sekolah dalam memberikan bimbingan pada guru dan peserta didik.

4. Bagi peneliti lain

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan referensi atau informasi bagi peneliti lain dalam melakukan penelitian yang berkaitan dengan perangkat pembelajaran yang berbasis model pembelajaran

