

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan untuk mempersiapkan anak untuk memasuki sekolah yang lebih lanjut, dengan memberikan rangsangan pendidikan agar pertumbuhan dan perkembangan anak dapat meningkat sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan. Pemberian rangsangan diberikan pada anak usia 0-6 tahun, pada tahap ini anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, dan munculah pertanyaan berupa hal yang belum diketahui anak (Ariyanti, 2016).

Kemampuan kognitif merupakan suatu proses berpikir untuk dapat menyelesaikan masalah, dapat berpikir logis, dan mengingat (Basri, 2017). Pemberian dorongan aspek kognitif pada anak dapat menggunakan cara berpikir membandingkan, menggabungkan dan mengingat kejadian yang terjadi. Anak yang membangun pengetahuannya sendiri secara aktif yang berkaitan dengan dunia mereka merupakan salah satu kemampuan kognitif yang dimiliki anak. anak akan mempelajari cara berinteraksi dengan lingkungan sesuai dengan perkembangannya yang berkaitan dengan perkembangannya (Marta, 2017).

Salah satu aspek dalam kognitif adalah berhitung. Berhitung merupakan salah satu pelajaran yang paling utama dan penting diberikan pada anak-anak yang berada pada taman kanak-kanak. Mengembangkan dasar pengetahuan pada taman kanak-kanak diperlukan suatu permainan yang bisa menarik perhatian anak untuk belajar dan membangun rasa ingin tahu pada anak. Permainan berhitung dapat membangun proses pembelajaran yang menyenangkan sehingga anak akan

memiliki kesiapan dan bekal kemampuan berhitung untuk dibawa ke jenjang yang lebih tinggi. (Oktriyani, 2017). Salah satu karakteristik Kemampuan berhitung yang dimiliki setiap anak yang digunakan untuk meningkatkan perkembangannya yang dimulai dari lingkungan sekitar. Berhubung dengan mengenai jumlah dan pengurangan merupakan bagian dari berhitung permulaan (Fauziah, 2017).

Hal tersebut dibuktikan dalam penelitian Safitri (2016) yang dilaksanakan di TK Nurul Iman di Kelompok B yang peserta didiknya berjumlah 15 anak bahwa terlihat ketika anak menyebutkan angka 1-10 bersama-sama anak berteriak tetapi apabila disuruh satu per satu anak diam saja. Pada sekolah yang peneliti teliti belum menggunakan media saat melakukan kegiatan pembelajaran, ketika guru menyampaikan dan menjelaskan kegiatan berhitung.

Masalah lain ditemukan dalam penelitian Sholihah (2019). Penelitian yang dilaksanakan pada anak kelompok B di RA Al Amin Pakis, ada kemampuan berhitung anak yang rendah dalam arti kurang memuaskan dan dalam pembelajaran cara menyampaikan pelajaran guru menuliskan bilangan lebih dahulu tanpa mengenalkan simbol-simbol. Masalah lain serupa yang juga dibuktikan dalam penelitian yang dilakukan oleh Amaris (2018) penelitian ini yang dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak Amal 3 Padang, yang menyatakan bahwa beberapa anak hanya dapat mengucapkan angka 1-10, tetapi anak mengalami kesulitan ketika anak diminta untuk mencocokkan lambang bilangan dengan bilangan. Media yang digunakan hanya papan tulis dan majalah anak. Hal inilah yang menyebabkan anak menjadi jenuh dan bosan ketika diajarkan berhitung sehingga pembelajaran berhitung menjadi kurang menyenangkan yang

berdampak pada kurang berkembangnya kemampuan berhitung anak karena media yang digunakan belum tepat dan kurang kreatif.

Pemberian berhitung permulaan terhadap anak usia dini membawa dampak yang positif pada mulanya anak merasa ketakutan mendengar kata berhitung, tetapi jika pembelajaran berhitung diimbangi dengan bermain proses pembelajaran bukan lagi hal yang menakutkan melainkan pembelajaran yang menyenangkan, menarik bagi anak (Khan, 2016). Dari dampak positif akan timbul dampak negatif apabila anak jika diberikan pembelajaran berhitung melebihi kemampuan anak akan menimbulkan dampak yang negatif. Orang tua dan guru sangat berperan penting untuk memperhatikan pembelajaran yang diberikan kepada anak, ada baiknya pembelajaran tersebut tidak membuat anak jenuh dan bosan (Musrikah, 2017).

Media pembelajaran yang menarik, kreatif dan menyenangkan akan menimbulkan efek yang menyenangkan bagi anak sehingga anak dapat mencapai proses pembelajaran yang mereka miliki. Pada kegiatan bermain sambil belajar akan menstimulasi minat belajar anak untuk mengembangkan kreatifitas yang anak miliki.

Fauzziddin (2017) dalam penelitiannya menyatakan bahwa hasil penelitiannya dengan kegiatan membilang dengan bermain media kartu angka yang dilakukan sebanyak dua siklus dan setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan, kemampuan kognitif anak mengalami peningkatan terlihat dari hasil observasi penilaian kemampuan kognitif anak. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Fauziyah (2017) menyatakan bahwa metode demonstrasi dengan media sempoa dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak kelompok B1 di TK

Amelia Kecamatan Sumpasar Kabupaten Jember. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi (2015) menyebutkan bahwa penelitiannya yang menerapkan metode bercerita dengan media kotak gambar untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak kelompok A1 Di TK Kumara Dipa Desa Telaga Tahun Ajaran 2014/2015, terdapat peningkatan yang terlihat dari peningkatan rata-rata persentase kemampuan berhitung yakni pada siklus I mengalami peningkatan 70,00% dan pada siklus ke II mengalami peningkatan sebesar 87,50%.

Menghasilkan proses belajar pada anak harus dilakukan kegiatan yang menyenangkan, sehingga dapat menghasilkan proses pembelajaran yang baik baik setiap perkembangan (Amiran, 2016). Kebutuhan mendasar bagi anak dapat dilakukan dengan kegiatan santai, menyenangkan tanpa tuntutan apapun atau kegiatan yang dapat membebani anak (Elfiadi : 2016).

Pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran akan menumbuhkan semangat anak dalam belajar. Dampak positif pada peningkatan pembelajaran dapat dirasakan apabila dalam proese pembelajaran menggunakan media atau alat bantu yang menarik dan menyenangkan yang menimbulkan kesenangan dan nuanda pembelajaran dan pengalaman yang baru (Liyana, 2019). Dari berbagai media yang diajarkan menggunakan media pembelajaran edukatif atau alat permainan edukatif (APE) dapat menumbuhkan minat anak dalam belajar. Menggunakan alat permainan edukatif ini bentuk kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan dari cara atau media pendidikan yang digunakan dalam kegiatan bermain, yang disadari atau tidak, memiliki muatan pendidikan yang dapat bermanfaat dalam mengembangkan peserta didik. Artinya permainan

edukatif merupakan sebuah bentuk kegiatan mendidik yang dilakukan dengan menggunakan cara atau media permainan yang bersifat mendidik (Hasnida, 2014).

Penelitian yang dilakukan oleh Malapata (2019) menyatakan bahwa berhitung sangat penting dipelajari setiap anak. Maka penelitian yang dilakukan dengan menggunakan metode bermain menggunakan media lumbung hitung dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak. Dengan demikian maka kemampuan berhitung anak dalam hal membilang, mengurutkan ataupun menghubungkan benda dengan angka meningkat melalui media lumbung hitung. Selain itu Fariyah (2017) menyebutkan dalam penelitiannya yang berjudul mengembangkan kemampuan berhitung anak usia dini melalui kegiatan bermain stick angka bahwa pembelajaran melalui bermain stick angka dapat mengembangkan dan meningkatkan kemampuan berhitung permulaan terutama dalam kemampuan menunjukkan urutan benda untuk bilangan 1-10, menyebutkan lambang bilangan 1-10, mengurutkan lambang bilangan 1-10 dan memasang lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10. Mudiyarsih (2019) dalam penelitian yang dilakukan di TK Dharma Wanita 1 Ngadimulyo Kedu Temanggung. Bahwa dengan permainan balok angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan persentase kemampuan berhitung anak pada pratindakan sebesar 15% mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 45%, sedangkan pada siklus ke II mengalami peningkatan sebesar 85% dengan kriteria berkembang sesuai harapan dan telah mencapai indikator keberhasilan yaitu 80%.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan Kepala TK Negeri Pembina Badung pada tanggal 08 Juni 2020. Terdapat 6 kelas dengan jumlah anak dari masing-masing kelas berjumlah 16 anak. Terlihat pada saat pembelajaran anak masih kurang dalam berhitung, anak bingung saat mencocokkan lambang bilangan, anak masih ragu untuk membilang sesuai dengan urutan angka 1-20 dengan benar, anak mudah merasa bosan pada saat kegiatan berhitung, partisipasi anak masih rendah dalam mengikuti proses pembelajaran dan guru juga kurang menggunakan media yang lebih menarik sehingga anak kurang memahami pembelajaran. Sehingga tingkat ketercapaian dari kemampuan berhitung permulaan anak 50% atau 8 orang anak dari 16 banyaknya anak sehingga kemampuan berhitung permulaan masih kurang.

Maka dari itu peneliti menggunakan penelitian pengembangan untuk mengembangkan suatu produk yaitu media pembelajaran. Penelitian pengembangan merupakan penelitian untuk menghasilkan suatu produk yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah serta dapat menghasilkan produk yang berupa *hardware* atau *software* yang dimulai dari menganalisis kebutuhan kemudian dilanjutkan dengan proses pengembangan dan diakhiri ketahap evaluasi (Purnama, 2015).

Oleh karena itu perlu dilakukan penelitian terkait permasalahan tersebut untuk dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak dengan menggunakan media pohon angka sebagai media pembelajaran dan menggunakan model ADDIE sebagai proses pengembangan produk pohon angka. Dengan menggunakan 5 tahapan yang dimulai dari melakukan analisis yaitu mengobservasi sekolah tempat penelitian, kemudian tahap desain dari produk

yang akan dikembangkan, selanjutnya yaitu tahap pengembangan yaitu merealisasikan produk yang akan dikembangkan, kemudian tahap implementasi merupakan tahap produk yang dikembangkan siap untuk diuji cobakan pada validator penilai dan tahap evaluasi merupakan tahap akhir dari pengembangan suatu produk, hasil revisi dari validator penilai akan memberi masukan tentang media yang dibuat sampai media tersebut layak untuk digunakan. Berdasarkan latar belakang diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Media Pohon Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Kelompok B TK Negeri Pembina Badung Tahun Pelajaran 2019/2020.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah merupakan tahapan pendeskripsian masalah-masalah yang berkaitan dengan latar belakang di atas, dan masalah-masalah yang dapat diidentifikasi yaitu.

- 1.2.1 Perlu adanya media yang tepat agar kemampuan berhitung anak dapat ditingkatkan.
- 1.2.2 Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan inovatif.
- 1.2.3 Partisipasi dan interaksi anak masih rendah dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

## **1.3 Batasan Masalah**

Mengingat masalah yang tercakup dalam penelitian ini sangat luas, sehingga penulis membatasi masalah sebagai berikut:

- 1.3.1 Perlu adanya media yang tepat agar kemampuan berhitung anak dapat ditingkatkan.
- 1.3.2 Kemampuan berhitung pada anak masih tergolong rendah dan anak belum mampu membilang dan menyebutkan angka 1-20 dengan baik.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah : pengembangan media pohon angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak kelompok B di TK Negeri Pembina Badung Tahun Pelajaran 2019/2020.

#### **1.5 Tujuan Penelitian Pengembangan**

Adapun tujuan dari penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut.

- 1.5.1 Merancang media pembelajaran pohon angka dengan menggunakan model ADDIE
- 1.5.2 Menguji kelayakan pada pengguna media pembelajaran pohon angka dari ahli media pembelajaran dan ahli materi selanjutnya akan mendapat respon dari penggunaan produk dari enam orang guru kelompok B

#### **1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

- 1.6.1 Media pembelajaran pohon angka yang dikembangkan dapat sesuai dengan pembelajaran yang ada di TK khususnya pada kelompok B

- 1.6.2 Media pembelajaran pohon angka yang sudah dirancang menjadi media pembelajaran yang menyenangkan, inovatif, dan interaktif untuk mengajarkan berhitung permulaan pada anak
- 1.6.3 Media pembelajaran pohon angka yang dikembangkan akan mudah dibawa dimana saja
- 1.6.4 Media pembelajaran pohon angka yang sudah dirancang mudah dipahami, digunakan serta dapat menarik minat anak dalam belajar

### **1.7 Pentingnya Pengembangan**

Pengembangan media pembelajaran ini merupakan penting. Hal ini berdasarkan observasi yang sudah dilakukan di TK, belajar berhitung yang diberikan kepada TK jarang menggunakan media pembelajaran yang edukatif. Selain keterbatasan jumlah media yang ada, penjelasan dari guru yang membuat anak tidak memahami materi yang dijelaskan. Padahal yang diharapkan oleh guru merupakan membuat suasana pembelajaran menyenangkan, menarik, dan nyaman ketika anak belajar berhitung dikelas. Berhitung merupakan salah satu materi yang penting diajarkan oleh anak untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi, sehingga membutuhkan kecapakan, dari guru dalam menggunakan berbagai media pembelajaran.

Permasalahan yang sering terjadi akan menimbulkan pengajaran berhitung permulaan akan kurang optimal dan susah untuk dipahami oleh anak sehingga akan sangat berpengaruh pada hasil dari perkembangan anak terhadap materi berhitung tersebut. Dengan mengembangkan media pembelajaran pohon angka

diharapkan anak akan lebih bersemangat untuk belajar, memiliki pengalaman yang baru dan merasa senang ketika mengikuti pembelajaran.

## **1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Asumsi dan keterbatasan pengembangan dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

### **1.8.1 Asumsi Pengembangan**

1.8.1.1 Ahli media pembelajaran dan ahli materi mempunyai pemahaman tentang media pembelajaran yang akan dikembangkan

1.8.1.2 Materi yang akan didesain dan dirancang sudah sesuai dengan pembelajaran yang ada di TK

1.8.1.3 Media pembelajaran yang akan dikembangkan menarik, inovatif, interaktif dan mudah dipahami saat proses pembelajaran

### **1.8.2 Keterbatasan Pengembangan**

Uji coba yang dilaksanakan hanya terbatas pada ahli desain media pembelajaran, ahli materi dan 6 guru kelompok B di TK

## **1.9 Definisi Istilah**

Ada beberapa hal istilah yang sering digunakan pada penelitian ini, yaitu.

1.9.1 Media pembelajaran merupakan perantara untuk menyampaikan informasi-informasi yang terkait dengan pembelajaran

1.9.2 Media pohon angka dapat menampilkan obyek nyata dalam pembelajaran dikelas

## **1.10 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis.

### **1.10.1 Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan bagi pengembangan strategi atau kegiatan pembelajaran dalam pendidikan terhadap kemampuan berhitung dengan menggunakan media pohon angka

### **1.10.2 Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi anak**

Dengan diadakannya penelitian ini diharapkan sebagai alternatif dalam belajar untuk meningkatkan perkembangan kognitif khususnya dalam kemampuan berhitung menggunakan media pohon angka

#### **b. Bagi guru**

Mengembangkan kreativitas guru dalam menerapkan dan menciptakan inovasi dalam kegiatan pembelajaran dan memudahkan guru untuk melatih keterampilan dan kesabaran dalam mengajarkan kegiatan berhitung.

#### **c. Bagi sekolah**

Penggunaan pembelajaran dengan menggunakan media dengan media pohon angka guna meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

d. Bagi peneliti lain

Sebagai informasi atau bahan perbandingan untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan pembelajaran menggunakan media menggunakan pohon angka terhadap kemampuan kognitif dalam berhitung.

