

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak usia dini disebut juga anak usia pra sekolah yang hidup pada masa anak-anak awal dan masa peka. Masa ini merupakan masa yang paling tepat untuk meletakkan dasar pertama dan utama dalam mengembangkan berbagai potensi serta kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial, dan emosi serta agama dan moral anak (Wiyani, 2016).

Setiap anak usia dini tumbuh dan berkembang dengan cara tertentu seperti individu lain dan seperti beberapa individu lain. Selain terdapat persamaan yang general dalam pola pertumbuhan dan perkembangan yang dialami individu, terjadi variasi pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini bisa terjadi setiap saat (Wiyani, 2016). Hal itu terjadi karena pertumbuhan dan perkembangan merupakan suatu proses perubahan yang kompleks melibatkan berbagai faktor saling berpengaruh satu sama lain

Anak memiliki sikap dan perilaku yang unik dan berbeda dibandingkan orang dewasa. Penanaman nilai-nilai sikap dan perilaku yang baik dan positif sesuai dengan ideologi dan karakteristik bangsa. Anak-anak yang memiliki sikap dan perilaku yang baik memiliki emosi yang baik dan memiliki teman yang banyak. Dalam melakukan suatu kegiatan yang bersifat kelompok anak harus bisa melakukan kerjasama bersama teman kelompoknya

Kerjasama merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh beberapa individu atau kelompok untuk dapat mencapai tujuan yang dapat

disepakati bersama. Dalam melakukan kerjasama anak harus dapat menjalin komunikasi yang baik dengan teman-teman di kelompoknya.

Nasution (2018) menjelaskan bahwa perkembangan kemampuan sosial anak usia 5-6 tahun yaitu anak sudah dapat bergaul dengan teman, merasa puas atas prestasi yang dicapai, tenggang rasa terhadap keadaan orang lain, dan dapat mengendalikan emosi. Jika anak dapat melakukan kerjasama dengan baik bersama dengan teman-temannya, berarti anak tersebut sudah dapat bergaul dengan baik, memiliki tenggang rasa dan dapat mengurangi ego masing-masing untuk mencapai tujuan bersama.

Menurut Swastrini (2016) berpendapat bahwa anak yang memiliki kerjasama yang baik diyakini akan mampu membangun suasana yang kondusif, sehingga dapat menimbulkan semangat dan memotivasi belajar pada anak. dengan ini kerjasama adalah hal yang terpenting yang dimiliki oleh anak untuk dapat menjalin kerjasama yang baik antar guru dan sesama anak di kelas dan antar anak dengan teman di kelas sehingga dapat mencapai tujuan dalam pembelajaran tersebut. Namun, pada kenyataannya saat ini anak-anak sudah mulai memiliki kerjasama yang rendah. Ini dibuktikan dengan perilaku yang ditunjukkan oleh anak belum menunjukkan adanya kerjasama yang baik antara lain: masih ada anak yang melakukan kegiatan sendiri daripada bersama dengan teman-temannya, tidak sabar dalam menunggu giliran, anak kurang bekerjasama dengan temannya saat bermain dan melakukan kegiatan pembelajaran yang bersifat kelompok

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Suyeni (2016) di TK widya Sesana Sangsit pada kelompok B adalah perilaku anak masih belum bisa

bekerjasama dengan kelompok, masih enggan bermain bersama-sama dan masih belum ada sikap peduli terhadap orang lain. berdasarkan penelitian ini terdiri dari 14 anak, 8 anak perempuan dan 6 anak laki-laki. Dari penelitian siklus pertama berada pada tingkat kepuasan 65-79% yang artinya kerjasama pada anak masih tergolong kriteria sedang. Dari penelitian siklus ke 2 diketahui bahwa tindakan yang dilakukan peneliti sudah sangat optimal. Siklus kedua ini berada pada tingkat penguasaan 80-89% yang artinya kerjasama anak berada pada kriteria tinggi

Adapun penelitian yang dikemukakan oleh Distiara (2015) berdasarkan hasil observasi yang ia lakukan di TK PKK 74 Serut Sedangsari, Pajangan Bantul kerjasama yang dilakukan tidak sesuai dengan yang diharapkan. Di dalam kelompok B TK PKK 74 Pajangan masih adana 17 anak yang masih tidak dapat mengerjakan tugas secara berkelompok, anak-anak masih merasa sungkan saat melakukan kerjasama dengan kelompok atau temannya

Berdasarkan kasus-kasus yang telah dipaparkan, dijelaskan bahwa rendahnya kerjasama pada anak disebabkan kurangnya rasa percaya diri siswa, tidak adanya interaksi yang baik saat proses belajar, tidak sabar dalam menunggu giliran. Setelah hasil observasi yang dilakukan di TK Kartika VII-1 Udayana, diperoleh informasi bahwa terdapat permasalahan yang sama dari beberapa kasus di atas yaitu rendahnya kerjasama pada anak TK Kartika VII-1 Udayana. Hal ini dilihat dari masih hasil observasi pertama yang saya lakukan di sekolah masih ada 2 sampai 3 orang anak dimasing-masing kelas masih belum bisa bekerjasama dengan baik dengan

temannya maupun dengan guru dikelas. Permasalahan yang di temui di TK Kartika VII-1 Udayana terkait permasalahan kemampuan kerjasama yaitu pada saat pembelajaran kelompok anak terkadang masih mengerjakan tugas kelompok secara individu dan masih banyak anak yang tidak mau saling tolong menolong saat melakukan suatu kegiatan.

Dalam meningkatkan kerjasama anak perlu adanya media pembelajaran yang dapat meningkatkan kerjasama anak nantinya. Media pembelajaran memungkinkan anak lebih dapat menciptakan suasana yang lebih ceria dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat komunikasi yang digunakan oleh guru untuk menciptakan situasi lingkungan yang memungkinkan anak berinteraksi dengan baik dalam pembelajaran sehingga terjadi perubahan atau perkembangan pada diri anak. Media pembelajaran memiliki banyak alat atau media yang dapat meningkatkan kemampuan pada anak salah satunya media *puzzle*.

Media *puzzle* merupakan media edukatif yang sering dijumpai di Taman Kanak-Kanak. Media *puzzle* adalah suatu alat permainan yang menyerupai teka-teki yang menyerupai potongan-potongan gambar yang nantinya di satukan menjadi gambar utuh. *Puzzle* merupakan bentuk teka-teki yang cara penyelesaiannya dengan menyusun potongan-potongan gambar menjadi satu yang utuh. *Puzzle* juga dapat di artikan sebagai permainan edukatif yang menarik yang dapat digunakan belajar bagi anak. Menurut Sari (2018) berpendapat bahwa *puzzle* merupakan suatu permainan yang terdiri atas kepingan-kepingan dari suatu gambar dengan

mencari , menemukan dan menyusun strategi untuk dapat menyatukan kepingan-kepingan tersebut menjadi satu gambar yang utuh.

Big Puzzle ini merupakan media pembelajaran yang dapat merangsang kerjasama pada anak dengan cara memainkannya dengan bersama kelompok yang telah di bagi dan dimainkan dengan penuh kegembiraan dan keceriaan yang menjadikan suasana belajar lebih seru dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian tersebut untuk mengembangkan kerjasama pada anak, peneliti menggunakan media pembelajaran *big puzzle* untuk meningkatkan kemampuan kerjasama pada anak Dengan menggunakan media pembelajaran *big puzzle* terhadap kerjasama pada anak dapat menjadikan alternative bagi guru untuk membangun percaya diri, sikap sabar untuk melatih kedisiplinan, sikap menghargai orang lain dan toleransi, dapat melakukan kerjasama dengan baik dengan temannya dan dapat melakukan kegiatan secara berkelompok Hal ini dapat melatih kerjasama anak kepada orang lain dan dapat melatih rasa tanggung jawab dengan kelompoknya. Maka dari itu akan dikembangkan model pembelajaran untuk meningkatkan kerjasama anak di TK.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan , maka pada kesempatan kali ini peneliti akan melakukan penelitian di TK Kartika VII-1 Udayana Denpasar dengan mengambil judul penelitian **“Pengembangan Media Pembelajaran Big Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Anak di TK Kartika VII-1 Udayana Denpasar”**.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas maka permasalahan penelitian yang penulis ajukan ini dapat diidentifikasi permasalahannya yaitu

- 1.2.1 Proses pembelajaran yang monoton mengakibatkan anak jenuh dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas.
- 1.2.2 Penggunaan media untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak di kelas masih dengan menggunakan Media pembelajaran yang mengakibatkan kurangnya interaksi dan kerjasama antara guru dengan siswa atau siswa dengan siswa

1.3 Pembatasan Masalah dan Fokus Penelitian

Pada penelitian ini dilakukan pembatasan masalah agar lebih terfokus pada masalah yang ada. Adapun fokus penelitian tersebut antara lain.

- 1.3.1 Merancang media pembelajaran *big puzzle* untuk anak kelompok B
- 1.3.2 Mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran *big puzzle* dari para ahli model pembelajaran dan ahli materi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan dalam penelitian pengembangan ini yaitu bagaimanakah proses rancang pengembangan media pembelajaran *big puzzle* untuk meningkatkan kemampuan kerjasama pada anak kelompok B TK Kartika VII-1 Udayana Denpasar Tahun Ajaran 2019/202

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan , maka tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah dapat mengetahui kelayakan penggunaan media pembelajaran *big puzzle* untuk meningkatkan kemampuan kerjasama pada anak Taman Kanak-kanak

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Berdasarkan dari tujuan yang diteloh dipaparkan, maka hasil. manfaat penelitian teoretis dan manfaat praktis yang dimaksud yakni.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian pengembangan ini, dapat berguna dan bermanfaat bagi lembaga pendidikan yaitu Taman kanak-kanak. khususnya kepada guru dalam meningkatkan kemampuan kerjasama pada anak melalui media pembelajaran *big puzzle*. Serta hasil penelitian ini juga di harapkan menunjang pemanfaatan dan penggunaan media pembelajaran agar ssuai dengan maksud dan tujuan pembelajaran yang ingin di capai dan dapat memberikan masukan yang positif dan membangun terhadap dunia pendidikan.

1.6.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis yang diharapkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

(a) Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian agar dapat memberikan pengalaman langsung dalam mempraktekkan teori inovatif sebagai modal awal menjadi tenaga pendidik yang professional yang dapat berguna bagi sekolah.

(b) Bagi Guru

Hasil Penelitian ini agar dapat menambah pengetahuan guru dalam memilih media pembelajaran. Media pembelajaran *big puzzle* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

(c) Bagi Sekolah

Hasil penelitian agar dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi sekolah dalam mengevaluasi pelaksanaan proses belajar utamanya dalam meningkatkan kemampuan kerjasama pada anak usia dini.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.7.1 Media pembelajaran *big puzzle* yang dikembangkan sesuai dengan kemampuan kerjasama pada anak
- 1.7.2 Media pembelajaran *big puzzle* yang dirancang menjadi media pembelajaran media pembelajaran yang bersifat interaktif dan menyenangkan untuk meningkatkan kemampuan kerjasama pada anak usia dini
- 1.7.3 Media pembelajaran *big puzzle* yang dikembangkan mudah digunakan dimana saja
- 1.7.4 Media pembelajaran *big puzzle* di rancang untuk mudah digunakan, dan menarik serta mudah dipahami oleh anak .

1.8 Pentingnya Pengembangan

Penelitian pengembangan untuk merancang media pembelajaran *big puzzle* di TK untuk meningkatkan kerjasama dirasa cukup penting. Hal ini berdasarkan observasi yang telah dilakukan di TK Kartika VII-1 Udayana Denpasar untuk meningkatkan kerjasama diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran yang berpusat pada guru yang sering mengakibatkan kurangnya interaksi antara siswa dengan temannya . Padahal yang diharapkan guru adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif pada muatan pelajaran matematika yang sering kali dianggap sulit dan membosankan.. Pengembangan Media pembelajaran *big puzzle* untuk meningkatkan kemampuan siswa ini akan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif. Hal ini

dikarenakan adanya interaksi yang lebih sering dilakukan oleh siswa terhadap teman sebayanya. .

Permasalahan yang timbul akibat kurangnya kerjasama antar anak dengan temannya yang kurang optimal di kelas akan berpengaruh pada interaksi dan kerjasama antar kelompok anak di dalam kelas. Dengan mengembangkan Media pembelajaran *big puzzle* diharapkan siswa akan memiliki pengalaman belajar yang lebih banyak dan merasa senang ketika mengikuti pembelajaran, selain itu siswa juga akan belajar sejak dini untuk belajar bekerjasama dengan teman sebaya atau dengan orang lain yang lebih dewasa darinya

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan dalam penelitian pengembangan ini meliputi :

1.9.1 Asumsi Pengembangan

- 1) Ahli media pembelajaran dan ahli materi memiliki pemahaman tentang media pembelajaran yang akan dikembangkan.
- 2) Materi pada media yang akan digunakan sesuai dengan Media pembelajaran *big puzzle* yang dapat meningkatkan kemampuan kerjasama pada anak
- 3) Media pembelajaran yang akan dikembangkan menarik, interaktif, mudah dipahami dan mudah digunakan oleh anak usia dini

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan pada penelitian ini adalah uji coba hanya terbatas pada ahli media, ahli materi dan 6 orang guru pada kelompok B

1.10 Definisi Istilah

Agar istilah yang digunakan dalam penelitian ini tidak menimbulkan kesalahan penafsiran atau salah persepsi dalam mengartikan maka perlu adanya beberapa definisi istilah. Definisi istilah pada penelitian ini membahas mengenai istilah-istilah yang berkaitan dengan media pembelajaran *big puzzle*

1.10.1 Media Pembelajaran

media pembelajaran ini sebagai alat bantu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas agar menciptakan suasana yang kondusif ceria dan bersemangan bagi anak-anak

1.10.2 *Big Puzzle*

Big Puzzle ini merupakan media pembelajaran yang dapat merangsang kerjasama pada anak dengan cara memainkannya dengan bersama kelompok yang telah di bagi dan dimainkan dengan penuh kegembiraan dan keceriaan yang menjadikan suasana belajar lebih seru dan menyenangkan. *Big Puzzle* ini dapat menstimulus motoric halus motoric kasar, dan membangun aspek sosial emosi seperti dapat melakukan kerjasama antar teman dan kelompok bermain, dapat melatih kesabaran anak dan melatih ketekunan dan ketelitian anak itu sendiri.

1.10.3 Kemampuan kerjasama

Kerjasama merupakan suatu kelompok individu yang bergabung dan untuk memenuhi kepentingan tertentu. Bekerjasama juga dapat dimaknai sebagai salah satu proses sosial yang menunjukkan adanya dua orang atau lebih yang memiliki kesepakatan untuk mencapai tujuan tertentu secara bersama-sama. Jadi maksud judul pada skripsi ini adalah pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* untuk meningkatkan kerjasama pada anak di TK Kartika VII-1 Udayana Denpasar

