

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UU RI no 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14). Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, maupun informal. Pada jalur formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK). TK berfungsi untuk membina, menumbuhkan, mengembangkan seluruh potensi anak secara optimal, sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya. Pembelajaran di TK diarahkan pada pencapaian pertumbuhan dan perkembangan anak yang dikategorikan pada usia 4-6 tahun agar anak siap untuk mengikuti pendidikan selanjutnya yaitu di Sekolah Dasar (SD). Pembelajaran merupakan proses yang bukan hanya proses pengungkapan ilmu pengetahuan saja, melainkan juga suatu proses pencarian ilmu

pengetahuan secara aktif atau proses perumusan ilmu pengetahuan (Munir, 2009). Ciri-ciri pembelajaran, yaitu adanya tujuan, bahan yang sesuai dengan tujuan, metode dan media pembelajaran.

Pada masa usia dini anak mengalami masa keemasan yang merupakan masa dimana anak mulai peka atau sensitive untuk menerima berbagai rangsangan. Masa peka yang terjadi pada setiap anak itu berbeda-beda seiring dengan laju pertumbuhan dan perkembangan anak secara individual. Masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulus yang diberikan oleh lingkungan sekitarnya. Masa ini juga merupakan masa untuk mengembangkan kemampuan kognitif, motorik, bahasa, sosial emosional, agama dan moral (Santoso, 2007). Oleh sebab itu dibutuhkan kondisi dan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal. Pada umumnya dalam proses pendidikan pada anak usia dini lebih diutamakan pada metode bermain sambil belajar. Hal ini dilakukan karena metode ini lebih sesuai dengan kondisi anak-anak yang cenderung lebih suka bermain. Maka para pendidik memanfaatkan hal ini untuk mendidik mereka dengan cara bermain sambil belajar yaitu selain mereka bermain mereka sekaligus mengasah keterampilan dan kemampuan. Cara ini akan lebih berkesan dalam memori otak anak-anak untuk perkembangan pengetahuannya karena pada usia dini adalah masa-masa perkembangan memori otak sangat pesat. Anak-anak senantiasa tumbuh dan berkembang. Mereka menampilkan ciri-ciri fisik dan psikologis yang berbeda untuk tiap tahap perkembangannya. Masa anak-anak merupakan masa puncak kreativitasnya dan kreativitas mereka perlu terus dijaga dan dikembangkan.

Oleh karena itu, pendidikan di TK yang menekankan bermain sambil belajar dapat mendorong anak untuk mengeluarkan semua daya kreativitasnya.

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) menuntut peningkatan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM). Pendidikan serta ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) mempunyai kaitan yang sangat erat. Dengan perkembangan IPTEK dan kebutuhan masyarakat yang makin kompleks, maka pendidikan dalam segala aspeknya mau tidak mau harus mengakomodasi perkembangan itu (Maunah, 2009). Pendidikan sebagai upaya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa secara terus menerus melakukan pengembangan dalam sistem pelaksanaannya, salah satunya adalah dengan menerapkan pengembangan media. Proses belajar mengajar akan lebih efektif dan efisien apabila ditunjang dengan penggunaan media yang memadai. Dalam dunia pendidikan, perkembangan teknologi dan informasi membawa dampak positif. Dengan adanya perkembangan teknologi informasi, dunia pendidikan menjadi lebih baik, hal itu ditandai adanya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran dalam dunia pendidikan. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat memberi manfaat bagi peserta didik. Ketertarikan untuk memahami suatu materi menggunakan media pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk menguasai materi tersebut. Perkembangan anak yang dicapai merupakan integrasi aspek pemahaman nilai-nilai agama dan moral, fisik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional. Sehubungan dengan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran, para guru perlu cermat dalam pemilihan media yang ingin digunakan pada saat mengajar. Kecermatan dalam pemilihan media akan menunjang kegiatan pembelajaran yang dilakukannya. Selain itu juga kegiatan pembelajaran menjadi menarik sehingga dapat

menumbuhkan prestasi belajar, dan perhatian anak menjadi terpusat kepada topik yang dibahas dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukannya. Sehingga dengan demikian penggunaan media dalam pengajaran di kelas merupakan sebuah kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. Anak usia TK merupakan masa yang sangat strategis untuk mengenalkan angka dan huruf serta kemampuan berbahasa. Bila kegiatan mengenal angka dan huruf diberikan melalui kegiatan yang sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kemampuan anak maka anak akan lebih berhasil menguasai dengan baik. Menurut Depdiknas Kurikulum 2006 Standar Kompetensi TK dan RA “Kompetensi dasar dalam mengembangkan kemampuan berbahasa anak kelompok usia 5-6 tahun adalah anak mampu berkomunikasi secara lisan, mampu memiliki perbendaharaan kata dan mengenal simbol-simbol yang melambangkannya”. Kegiatan membaca merupakan suatu kesatuan kegiatan yang terpadu yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengenali huruf dan kata-kata, menghubungkannya dengan bunyi, maknanya serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan. Membaca sebagai suatu proses untuk memahami makna suatu tulisan. Proses yang dialami dalam membaca adalah berupa penyajian kembali dan penafsiran suatu kegiatan dimulai dari mengenali huruf, kata, ungkapan, frase, kalimat, dan wacana serta menghubungkannya dengan bunyi dan maknanya (Dhieni, 2010).

Namun hal tersebut tidak sepenuhnya terjadi. Berdasarkan hasil wawancara (Lampiran 3) dan observasi awal yang dilakukan di TK Kartika VII-3 Singaraja pada tanggal 28 Januari 2019 dengan salah satu wali kelompok belajar B menyatakan bahwa meskipun karakteristik anak di TK Kartika VII-3 Singaraja sebagian besar sangatlah aktif namun anak sering tidak fokus dalam pembelajaran

dikarenakan kurangnya inovasi media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar, sehingga anak cenderung jenuh untuk mengikuti proses pembelajaran. Pembelajaran masih dilakukan dengan media-media yang seadanya dan belum adanya pemanfaatan IT di dalamnya. Media pembelajaran yang sering digunakan khususnya dalam pembelajaran membaca dan menulis antara lain LKA (Lembar Kerja Anak), papan tulis, buku, alat peraga, gambar-gambar, balok, maupun alat tulis. Selain itu tingkat pemahaman dan daya serap setiap anak juga berbeda-beda hal ini terlihat dari cara anak merekam dan memahami informasi yang diberikan serta dari hasil nilai sebelumnya pada nilai mengenal keaksaraan. Dalam pendidikan TK terdapat 4 kategori yang digunakan sebagai acuan pencapaian hasil belajar siswa yaitu Belum Berkembang atau sama dengan Bintang 1, Mulai Berkembang atau Bintang 2, Berkembang Sesuai Harapan atau Bintang 3, Berkembang Sangat Baik atau Bintang 4. Berdasarkan dari data nilai siswa yang didapat untuk siswa kelompok B yang dilihat dari nilai rapot semester ganjil sebelumnya pada kompetensi keaksaraan tahun pelajaran 2018/2019 dengan jumlah 58 siswa bahwa masih banyak siswa yang mendapat hasil Mulai Berkembang atau Bintang 2 sedangkan hasil yang diharapkan yaitu siswa mencapai hasil kategori Berkembang Sangat Baik. Presentase dapat dilihat pada tabel 1.1.

Tabel 1.1  
Nilai Rata-Rata pada Kompetensi Keaksaraan pada Kelompok B

| No. | Kategori                  | Banyak Siswa | Persentase |
|-----|---------------------------|--------------|------------|
| 1.  | Belum Berkembang          | -            | -          |
| 2.  | Mulai Berkembang          | 38           | 65,5 %     |
| 3.  | Berkembang sesuai harapan | 20           | 34,5 %     |
| 4.  | Berkembang sangat baik    | -            | -          |

Berdasarkan Tabel 1.1 didapat berdasarkan daftar nilai sebelumnya (Lampiran 4) dan terlihat bahwa tingkat persentase nilai siswa kelompok B pada kompetensi keaksaraan tahun pelajaran 2018/2019 dengan jumlah 58 siswa terdapat persentase sebanyak 65,5% untuk siswa yang mencapai nilai dengan kategori Mulai Berkembang dan sebanyak 34,5% untuk siswa yang mencapai nilai dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan. Hal ini membuktikan bahwa belum ada siswa yang dapat mencapai kategori Berkembang Sangat Baik yang perlu dilakukan bimbingan lebih lanjut.

Melihat dari permasalahan di lapangan yang menunjukkan bahwa guru masih menggunakan media pembelajaran yang seadanya dan belum adanya pemanfaatan IT sehingga hal tersebut berpengaruh terhadap kurangnya minat belajar anak yang nanti akan berdampak pada prestasi belajar anak, maka dari itu peneliti bermaksud menggunakan media pembelajaran interaktif CALISBAR untuk diuji cobakan untuk mencari tahu apakah media pembelajaran interaktif CALISBAR berpengaruh terhadap prestasi belajar anak di TK Kartika VII-3 Singaraja. Pembelajaran yang interaktif merupakan pembelajaran yang disajikan kepada anak dan anak tidak hanya mendengar serta melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif. Melalui media pembelajaran interaktif diharapkan dapat membangkitkan semangat anak TK kelompok belajar B dalam belajar, serta dapat memudahkan guru dalam memberikan materi belajar. Pemilihan media pembelajaran interaktif CALISBAR yang dikembangkan oleh (Diwangkara, Putrama, & Sunarya, 2016), sebagai media pembelajaran menulis dan membaca karena aplikasi ini memiliki fitur-fitur menarik seperti mampu menampilkan video yang berisikan huruf / angka dalam bentuk animasi 3 dimensi, mampu mengelola

video dengan bantuan tombol-tombol yang sudah disediakan oleh aplikasi, mampu mengeluarkan suara narasi/ pengejaan sesuai dengan huruf / kata yang ditampilkan, serta mampu menerima input dari pengguna (siswa) berupa menulis huruf / angka yang digambar secara langsung ke dalam aplikasi dengan menggunakan *mouse* atau *touchpad*. Media pembelajaran interaktif CALISBAR ini baru dilakukan hanya sebatas pengembangan atau baru hanya sampai sebatas evaluasi formatif. Sehingga perlu dilakukan penelitian selanjutnya untuk mengetahui apakah media tersebut berpengaruh khususnya pada prestasi belajar anak di TK. Melalui media ini guru dapat menjelaskan materi menjadi lebih mudah, namun yang terpenting adalah membuat suasana belajar yang menyenangkan bagi anak.

Selain menggunakan media pembelajaran yang dapat diaplikasikan dalam proses pembelajaran hendaknya juga menggunakan model pembelajaran untuk mempermudah proses penggunaan media pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan untuk menunjang penggunaan media pembelajaran yaitu dengan model pembelajaran kelompok. Menurut (Mirnawati, 2017) dengan diterapkannya model pembelajaran kelompok ini sehingga dapat mengurangi kejenuhan anak dalam belajar. Dimana anak bisa lebih aktif dan kreatif dalam menuangkan gagasan atau ide-idenya tersebut. Selain itu Model pembelajaran kelompok banyak digunakan pada pembelajaran anak usia dini, karena dapat melatih kemampuan kerjasama, perkembangan sosial anak, dapat melatih rasa tanggung jawab terhadap pekerjaan yang menjadi tugasnya, membangun kemampuan berinteraksi, berbagi ide, pendapat, mampu mengendalikan emosi, bersedia memberi dan menerima.

Sebuah penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Putra, 2018) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Edukasi Smartkid dengan Model

Pembelajaran Kelompok Terhadap Hasil Belajar Anak Kelompok B di TK Wangun Sesana”. Hasil pengujian yang diperoleh menyatakan terdapat hasil belajar yang lebih tinggi antara siswa yang belajar menggunakan aplikasi edukasi smartkid. Yang dilihat dari rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen dengan penerapan media aplikasi adalah sebesar 36,6 sedangkan rata-rata *posttest* untuk kelompok kontrol adalah sebesar 23,39. Hal ini berarti bahwa penerapan media pembelajaran menggunakan model pembelajaran kelompok berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian masalah, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif CALISBAR Berbantuan Pembelajaran Kelompok terhadap Prestasi Belajar Siswa TK Kartika VII-3 Singaraja”.

## 1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka terdapat identifikasi masalah yang perlu mendapatkan penanganan yaitu, guru belum memanfaatkan kemajuan teknologi dengan optimal untuk diterapkan dalam proses belajar mengajar sehingga siswa cenderung merasa bosan dan menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Rumusan masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apakah terdapat perbedaan prestasi belajar antara siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif CALISBAR dan siswa yang belajar menggunakan media LKA (Lembar Karya Anak) di Kelompok Belajar B TK Kartika VII-3 Singaraja?



2. Bagaimana respon siswa kelompok belajar B di TK Kartika VII-3 Singaraja setelah menggunakan media pembelajaran interaktif CALISBAR?

### 1.3 TUJUAN PENELITIAN

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dirumuskan, adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui perbedaan prestasi belajar antara siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif CALISBAR dan siswa yang belajar menggunakan media LKA (Lembar Karya Anak) di Kelompok Belajar B TK Kartika VII-3 Singaraja.
2. Untuk mengetahui respon siswa kelompok belajar B di TK Kartika VII-3 Singaraja setelah menggunakan media pembelajaran interaktif CALISBAR.

### 1.4 BATASAN MASALAH PENELITIAN

Permasalahan dalam penelitian ini akan dibatasi pada beberapa permasalahan, yaitu

1. Materi yang disajikan pada penelitian yaitu mengenai Pengenalan Huruf dan Angka dimana peneliti menggunakan seluruh kelompok belajar B sebagai populasi.
2. Desain penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu (*quasi experimental*) serta teknik dalam pengumpulan data dilakukan dengan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi.
3. Penelitian ini mengukur prestasi belajar siswa menggunakan media pembelajaran interaktif CALISBAR dan respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran tersebut.

## 1.5 MANFAAT HASIL PENELITIAN

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat secara umum, terdapat dua manfaat yang diperoleh dari penelitian ini yaitu manfaat praktis dan manfaat teoritis sebagai berikut:

### 1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya dan menambah ilmu pengetahuan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran CALISBAR dimana media pembelajaran tersebut dapat digunakan anak untuk belajar secara berkelompok, yang membantu anak dalam proses belajar di TK Kartika VII-3 Singaraja. Serta penelitian ini berusaha untuk mengungkap pengaruh media pembelajaran CALISBAR berbantuan model pembelajaran kelompok terhadap prestasi belajar siswa.

### 1.5.2 Manfaat Praktis

1. Bagi guru, diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan terhadap pengaruh dalam menggunakan media pembelajaran CALISBAR serta dapat menyampaikan materi dengan lebih mudah dan dapat memberikan *alternative* variasi dalam mengajar sehingga siswa merasa senang dalam proses pembelajaran dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.
2. Bagi Anak Usia Dini, diharapkan dapat membuat anak merasakan gaya belajar yang baru sehingga diharapkan dapat memberikan pengaruh yang positif dan baik terhadap prestasi belajar anak.
3. Bagi Sekolah, diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran CALISBAR berbantuan model pembelajaran kelompok ini memberikan

dampak positif terhadap prestasi belajar siswa sehingga menghasilkan lulusan dengan nilai terbaik.

4. Bagi peneliti, diharapkan dapat menambah pengetahuan peneliti dalam berbagai hal khususnya mengenai pengaruh media pembelajaran CALISBAR berbantuan model pembelajaran kelompok TK Kartika VII-3 Singaraja.

