

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan anak usia dini sangat penting untuk di perhatikan oleh setiap Negara karena anak merupakan generasi penerus bagi masa depan bangsa. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan awal pada setiap anak atau individu dalam mengenyam pendidikan formal. Hal tersebut bagi anak kelak sangat diperlukan dalam upaya menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya. Salah satu aspek perkembangan anak yaitu aspek perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif pada setiap anak atau individu tidak lepas dari kecerdasan logico mathematics yang berkaitan dengan kemampuan seseorang dalam menggunakan logika dan matematika (Srimulyanti, 2016). Dengan kecerdasan logico mathematics seseorang mampu untuk dapat memahami tentang angka dan bilangan.

Kecerdasan logika matematika sangat penting untuk anak apabila diajarkan sedari dini, karena matematika dalam menghitung sering digunakan maupun dijumpai dalam kehidupan sehari-hari, untuk itu perlu adanya pengenalan lambang bilangan sejak anak usia dini agar setiap anak atau individu memiliki kesiapan maupun kemampuan berhitung. Kemampuan kognitif sangat berkaitan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar. Kognitif merupakan suatu proses berpikir, yaitu kemampuan dalam setiap individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Dalam Peraturan

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini menyatakan bahwa Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) pada aspek perkembangan kognitif meliputi : belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sulistiana (2016) di TK ABA Tamanagung II Kecamatan Muntilan, menyatakan bahwa dari jumlah kelas kelompok A yaitu 21 anak yang terdiri dari 10 anak laki-laki dan 11 anak perempuan, terdapat 16 anak yang belum mampu dan mengenal lambang bilangan 1-10. Anak masih sering keliru dalam menyebutkan lambang bilangan. Dalam kegiatan pembelajaran guru sudah memberikan kegiatan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan misalnya dengan menggunakan lembar kerja anak (LKA) dalam kegiatan pembelajaran. Beberapa faktor yang mempengaruhi anak belum mampu dalam mengenal lambang bilangan diantaranya: (1) anak kurang fokus pada saat pembelajaran berlangsung, terkadang ada anak yang melamun pada saat proses pembelajaran berlangsung, selain itu terdapat anak yang malas mengerjakan tugas atau kegiatan yang diberikan oleh guru, jadi harus diberi motivasi terlebih dahulu oleh guru baru mau mengerjakan; (2) media yang digunakan guru dalam mengenalkan lambang bilangan kepada anak kurang optimal, media yang digunakan guru diantaranya dadu, kartu angka, benda kongkret, dan LKA.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sumardi (2017) pada anak kelompok A di TK Wijaya Kusumah / Kartika XIX-26 yang menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan belum optimal. Hal ini

ditandai dengan adanya anak yang belum mampu menunjuk lambang bilangan 1-20 dengan benar, meniru lambang bilangan, menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah benda. Berdasarkan observasi awal diketahui bahwa penyebab kemampuan anak mengenal lambang bilangan belum optimal adalah pembelajaran yang lebih menekankan pada pemberian tugas, guru lebih banyak menjelaskan secara lisan. Selain itu minimnya penggunaan media pembelajaran, guru lebih sering menggunakan lembar kerja anak (LKA) biasa dan buku tulis sebagai sarana pembelajaran sehingga pembelajaran kurang menantang bagi anak.

Berdasarkan penelitian Wulandari,dkk (2018) pada mahasiswa semester IV jurusan PGSD UPP Denpasar Universitas Pendidikan Ganesha Tahun Ajaran 2016/2017 yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh gaya kognitif terhadap hasil belajar matematika. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa semester IV jurusan PGSD UPP Denpasar yang berjumlah 233 orang. Sampel diambil dengan teknik Simple Random Sampling. Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Non-equivalen Control Group Design. Data hasil belajar pendidikan matematika dan gaya kognitif dikumpulkan dengan tes GEFT. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan ANAVA SPSS 15.0 for windows. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh gaya kognitif terhadap hasil belajar dengan nilai  $F=22,676$  dengan taraf signifikan  $0,05$  ( $0,00 < 0,05$ )

Pengenalan angka pada anak usia dini khususnya di TK Bumi Sari Denpasar belum optimal. Berdasarkan observasi lapangan di TK Bumi Sari Denpasar, terdapat masalah dalam mengembangkan aspek kemampuan kognitif dalam mengurutkan lambang bilangan 1 sampai dengan 10 sudah baik, akan tetapi anak

tidak dapat mengenal lambang bilangan 1 sampai dengan 10 secara benar. Beberapa anak terlihat kesulitan untuk mengenal bentuk lambang bilangan 1 sampai dengan 10 secara benar terutama pada lambang bilangan 2 terbalik dengan lambang bilangan 5 atau sebaliknya dan lambang bilangan 6 terbalik dengan lambang bilangan 9 dan sebaliknya.

Keadaan yang dilihat secara nyata ketika observasi memperlihatkan 17 orang siswa dari kelompok B di TK Bumi Sari Denpasar hanya 8 orang anak (5%) yang sudah mampu mengenal lambang bilangan 1 sampai dengan 10 dengan baik dan anak (6%) belum mengenal lambang bilangan 1 sampai dengan 10.

Hasil observasi lain juga menemukan beberapa penyebab yang menghambat perkembangan anak mengenal lambang bilangan 1 sampai dengan 10 rendah. Media yang di pakai guru dalam mengenalkan lambang bilangan 1 sampai dengan 10 kurang menarik dan cara yang diterapkan guru saat mengajar masih kurang bervariasi. Guru tersebut memakai media buku majalah yang sederhana padahal hal tersebut sangat membosankan apalagi untuk anak usia dini. Hal ini mengakibatkan kurangnya kesempatan kepada anak untuk mengenal lambang bilangan melalui benda yang kongkrit. Upaya dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1 sampai dengan 10 pada anak usia dini pada usia 4-6 tahun merupakan suatu hal yang dianggap penting.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru TK Bumi Sari Denpasar. Rendahnya kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak diduga dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor dari luar diri anak yang dapat mempengaruhi rendahnya kemampuan mengenal lambang bilangan misalnya pengenalan lambang bilangan yang kurang antraktif (menyenangkan), monoton dan media pengenalan

lambang bilangan yang digunakan masih menggunakan model konvensional sehingga kurang menarik yang membuat anak bosan dan kurang bersemangat sehingga kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak masih rendah. Menurut Sukayati mengenal secara urut lambang bilangan 1 sampai dengan 10 bagi anak adalah hal yang sangat mudah dihafalkan, namun satu hal yang tidak seimbang adalah anak mengalami kesulitan untuk menyebut jumlah benda secara spontan misalnya: gambar dengan jumlah 5 gambar, maka yang diucapkan adalah selalu menyebutkan urutan gambar 1, 2, 3, 4, 5 baru menjawab 5. Anak mengalami kebiasaan menyebut urutan bilangan berulang-ulang bukan membiasakan menyebut langsung jumlah bilangan yang sebenarnya sudah dikuasai secara spontan yang sudah terprogram dalam pikiran anak.

Untuk mengenalkan lambang bilangan pada anak usia dini khususnya di TK Bumi Sari Denpasar maka dikembangkan video pembelajaran. Salah satu teori belajar yang dapat dipakai sebagai acuan dalam pengembangan video pembelajaran adalah Teori Bruner. Melalui teorinya ini, Bruner (dalam Ase, 2015:3) mengungkapkan bahwa ada tiga tahap yang harus dilalui siswa agar proses pembelajaran optimal. Ketiga tahap tersebut adalah : (1) tahap enaktif, (2) tahap ikonik, (3) tahap simbolik. Pada tahap enaktif anak mempelajari suatu pengetahuan secara aktif dengan menggunakan benda-benda konkret atau menggunakan situasi yang nyata, pada penyajian ini anak tidak menggunakan imajinasinya atau kata-kata. Ia memahami sesuatu dari berbuat atau melakukan sesuatu. Setelah tahap pertama dilalui maka dilanjutkan pada tahap kedua yaitu tahap ikonik, pada tahap ini pengetahuan dipresentasikan atau diwujudkan dalam bentuk bayangan visual (Visual imaginery), gambar, atau diagram, yang menggambarkan kegiatan konkret



yang terdapat pada tahap enaktif. Dan pada tahap simbolik, anak memanipulasi simbol-simbol atau lambang-lambang objek tertentu. Anak tidak lagi terikat dengan objek-objek seperti pada tahap sebelumnya.

Kelebihan pengenalan angka dengan video pembelajaran adalah dapat menarik pembelajaran pengenalan angka sehingga dapat menarik anak TK untuk belajar mengenal angka. Media video pembelajaran ini mampu menampilkan informasi yang merupakan gabungan dari tulisan, gambar, serta animasi sehingga cocok digunakan sebagai media pembelajaran dalam pengenalan angka. Media video pembelajaran ini dapat menciptakan proses pembelajaran yang menarik, interaktif dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas peneliti mengadakan suatu penelitian pengembangan (Development Research) dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Pengenalan Lambang Bilangan 1 Sampai Dengan 10 Berbasis Teori Bruner Untuk Anak Kelompok B1 TK Bumi Sari Denpasar”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1.2.1 Guru kurang menggunakan media pembelajaran.
- 1.2.2 Anak tidak dapat membedakan lambang bilangan 1 sampai dengan 10 secara benar.
- 1.2.3 Kemampuan mengenal lambang bilangan misalnya pengenalan lambang bilangan yang kurang antraktif (menyenangkan), monoton dan media pengenalan lambang bilangan yang digunakan masih menggunakan model konvensional.

- 1.2.4 Anak kesulitan untuk membedakan bentuk lambang bilangan 1 sampai dengan 10 secara benar terutama lambang bilangan 2 terbalik dengan lambang bilangan 5 atau sebaliknya dan lambang bilangan 6 terbalik dengan lambang bilangan 9 dan sebaliknya.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan uraian pada identifikasi masalah yang telah dipaparkan maka perlu adanya pembatasan masalah dengan harapan semua pembahasan dapat mencapai sasaran. Dalam hal ini, peneliti hanya dibatasi pada. Pengembangan video pembelajaran Pengenalan Lambang Bilangan 1 Sampai Dengan 10 Berbasis Teori Bruner Untuk Anak Kelompok B1 TK Bumi Sari Denpasar.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, maka permasalahan yang dapat dirumuskan yaitu.

- 1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun video pembelajaran pengenalan lambang bilangan 1 sampai dengan 10 berbasis Teori Bruner untuk anak kelompok B1 TK Bumi Sari Denpasar?
- 1.4.2 Bagaimanakah kelayakan video pembelajaran pengenalan lambang bilangan 1 sampai dengan 10 berbasis Teori Bruner untuk anak kelompok B1 TK Bumi Sari Denpasar?

### **1.5 Tujuan Pengembangan**

Sesuai permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan penelitian ini adalah.

1.5.1 Untuk mengetahui rancang bangun video pembelajaran pengenalan lambang bilangan 1 sampai dengan 10 berbasis Teori Bruner untuk anak kelompok B1 TK Bumi Sari Denpasar.

1.5.2 Untuk mendeskripsikan kelayakan video pembelajaran pengenalan lambang bilangan 1 sampai dengan 10 berbasis Teori Bruner untuk anak kelompok B1 TK Bumi Sari Denpasar.

## 1.6 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Materi dalam video pembelajaran ini adalah pengenalan lambang bilangan 1 sampai dengan 10 berbasis Teori Bruner untuk anak kelompok B1 TK Bumi Sari Denpasar.

1.6.2 Pembuatan video pembelajaran ini menggunakan aplikasi pengeditan camtasia 2019.

1.6.3 Video pembelajaran ini dapat digunakan untuk mengenalkan lambang bilangan 1 sampai dengan 10 berbasis Teori Bruner untuk anak kelompok B1 TK Bumi Sari Denpasar.

## 1.7 Manfaat Hasil Pengembangan

Sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian, manfaat penelitian baik dari segi teoritis maupun segi praktis yakni.

### 1.7.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini dapat menambah wawasan penulis tentang sejauh mana Pengembangan Video Pembelajaran Pengenalan Lambang



Bilangan 1 Sampai Dengan 10 Berbasis Teori Bruner Untuk Anak Kelompok B1 TK Bumi Sari Denpasar.

### 1.7.2 Manfaat Praktis

#### a. Bagi Guru

- 1) Media ini memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran dan membimbing anak dalam membangun pengetahuan serta pemahaman anak.
- 2) Sebagai alternatif pendekatan pembelajaran pengenalan lambang bilangan 1 sampai dengan 10 yang lebih menyenangkan dan mendorong pendidik untuk selalu menambah ilmu pengetahuan, meningkatkan kualitas pembelajaran dengan melakukan renovasi pembelajaran menggunakan video pembelajaran.

#### b. Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini bisa sebagai masukan dan evaluasi untuk menentukan kebijakan dalam membantu meningkatkan keefektifan pembelajaran, sekolah diharapkan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi seperti komputer, android atau media lainnya.

c. Bagi Peneliti

Mengetahui bagaimana prosedur pengembangan media video pembelajaran pengenalan lambang bilangan, serta dapat menjadi media mengajar bagi peneliti apabila kelak menjadi tenaga pengajar.

## 1.8 Asumsi Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan dalam penelitian pengembangan ini meliputi sebagai berikut.

### 1.8.1 Asumsi Pengembangan

- a. Video pembelajaran pengenalan lambang bilangan 1 sampai dengan 10 mampu membuat anak kelompok B1 untuk aktif di dalam proses pembelajaran pengenalan lambang bilangan 1 sampai dengan 10.
- b. Anak kelompok B1 dapat belajar dengan mandiri.
- c. Validator yaitu guru yang sudah berpengalaman dalam mengajar dan dipilih sesuai dengan bidangnya.
- d. Item-item dalam angket kelayakan mencerminkan penilaian produk secara komprehensif, menyatakan layak dan tidaknya produk untuk digunakan.

### 1.8.2 Keterbatasan Pengembangan

- a. Produk yang dihasilkan berupa video pembelajaran yang berisi pengenalan lambang bilangan 1 sampai dengan 10.
- b. Uji kelayakan dilakukan pada kelayakan uji coba ahli dan uji coba perorangan.
- c. Uji coba produk dilakukan di TK Bumi Sari Denpasar.

## 1.9 Definisi Istilah

Agar istilah yang digunakan dalam penelitian ini tidak menimbulkan kesalahan persepsi dalam mengartikannya, maka diperlukan adanya beberapa definisi istilah yang berkaitan dengan penelitian pengembangan produk ini. Adapun beberapa definisi istilah yang digunakan dalam penelitian ini.

### 1.9.1 Video Pembelajaran Pengenalan Lambang Bilangan 1 Sampai Dengan

10 Berbasis Teori Bruner Untuk Anak Kelompok B1 TK Bumi Sari Denpasar adalah merupakan video pembelajaran untuk mengenalkan konsep lambang bilangan 1 sampai dengan 10 sehingga dapat membantu mengenalkannya pada anak usia dini.

### 1.9.2 Model Hannafin dan Peck adalah model yang digunakan untuk

merancang Video Pembelajaran Pengenalan Lambang Bilangan 1 Sampai Dengan 10 Berbasis Teori Bruner Untuk Anak Kelompok B1 TK Bumi Sari Denpasar. Dalam model ini melibatkan tiga fase utama, meliputi 1) Fase analisis kebutuhan, 2) Fase Desain, 3) Fase Pengembangan atau implementasi.

### 1.9.3 Perkembangan Kognitif adalah kemampuan untuk mempelajari

keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya. Tingkat pencapaian perkembangan kognitif yaitu mengetahui konsep banyak dan sedikit, membilang banyak benda 1 sampai dengan 10, mengenal konsep lambang bilangan, dan mengenal lambang bilangan.