

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Sejalan dengan anjuran untuk menerapkan prinsip pembelajaran yang aktif, kreatif dan efektif dan menyenangkan (PAKEM), khususnya dalam proses pembelajaran bagi anak TK, maka penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu hal yang penting. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan yang diharapkan.<sup>1</sup> Pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.<sup>2</sup> Penggunaan media pengajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Di samping membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pengajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dihindari, karena memang gurulah yang menghendaknya. Media sebagai alat bantu berfungsi membantu tugas guru dalam

---

<sup>1</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003), 2

<sup>2</sup> *Ibid.*, 15

menyampaikan pesan-pesan atau bahan pelajaran. Penggunaan media sebagai alat bantu komunikasi dalam pembelajaran, kiranya harus didasarkan pada kriteria pemilihan yang objektif. Sebab penggunaan media pendidikan tidak sekedar menampilkan program pengajaran kedalam kelas, melainkan juga harus dikaitkan dengan tujuan pembelajaran, strategi dan bahan ajar.<sup>1</sup>

Pemilihan media seyogyanya tidak terlepas dari konteksnya bahwa media merupakan komponen dan sistem instruksional secara keseluruhan. Karena itu, meskipun tujuan dan isinya sudah diketahui, faktor-faktor lain seperti karakteristik siswa, strategi belajar-mengajar, organisasi kelompok belajar, alokasi waktu dan sumber, serta prosedur penilainnya juga perlu dipertimbangkan. Sebagai pendekatan praktis para guru disarankan untuk mempertimbangkan media apa saja yang ada, berapa harganya, berapa lama diperlukan untuk mendapatkannya, dan format apa yang memenuhi selera pemakai (misalnya siswa dan guru).<sup>2</sup>

Taman Kanak-kanak (TK) merupakan lembaga yang memberikan layanan pendidikan kepada anak usia dini pada rentangan usia 4 -6 tahun. Para pendidik di lembaga ini harus dapat memberikan layanan secara profesional kepada anak didiknya dalam rangka peletakan dasar ke arah pengembangan sikap, pengetahuan dan ketrampilan, agar anak didiknya mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan serta mempersiapkan diri mereka untuk memasuki pendidikan dasar.<sup>3</sup> Upaya tersebut tidaklah mudah, oleh sebab itu para pendidik harus membekali diri mereka dengan kemampuan merancang serta melaksanakan

---

<sup>1</sup> Harjanto. *Perencanaan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), 238

<sup>2</sup> Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), 86

<sup>3</sup> Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif* (Jakarta : Universitas Terbuka, 2011), 1

program kegiatan yang utuh yang dapat dicapai melalui tema-tema yang sesuai dengan lingkungan dan perkembangan anak.

Pada usia anak awal mulai masuk TK merupakan masa peka bagi anak, anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensi anak. Masa peka adalah masa terjadinya pematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan lingkungan, Masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral dan nilai-nilai agama. Oleh sebab itu dibutuhkan kondisi dan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal. Dalam proses belajar-mengajar, guru harus memiliki strategi, agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien, mengena pada tujuan yang diharapkan.<sup>4</sup>

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting, karena ketidak jelasan materi atau bahan pelajaran dapat di bantu oleh kehadiran media. Kerumitan bahan pelajaran akan dapat disederhanakan dengan bantuan media. Bahkan media mampu mengungkapkan apa yang tidak mampu diucapkan guru dengan kata-kata. Lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran yang di rancang dengan baik dapat merangsang timbulnya proses/dialog mental pada diri siswa. Dengan perkataan lain, terjadi komunikasi

---

<sup>4</sup> Roestiyah N.K., *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), 1

antara siswa dengan media atau secara tidak langsung antara siswa dengan penyalur pesan(guru).<sup>5</sup>

Pada mulanya media hanya berfungsi sebagai alat bantu visual dalam kegiatan belajar, yaitu berupa sarana yang cepat memberikan pengalaman visual kepada peserta antara lain untuk mendorong motivasi, memperjelas dan mempermudah konsep-konsep yang abstrak dan mempertinggi daya serap belajar. Dengan masuknya pengaruh teknologi audio maka lahirlah alat bantu audio visual yang terutama menekankan penggunaan pengalaman yang konkrit untuk menghindari verbalisme.

Pengertian media pembelajaran yang dikemukakan para ahli memang beragam, bahwa secara umum pengertian media dapat digolongkan menjadi dua, yaitu media dalam arti sempit dan luas. Dalam arti sempit adalah media yang digunakan secara efektif dalam proses belajar mengajar. Sedangkan dalam arti luas adalah meliputi semua media dalam komunikasi yang luas, misalnya TV, radio, telepon, dan lain sebagainya.<sup>6</sup>

Peran pendidik (orang tua, guru dan orang dewasa lain) sangat diperlukan dalam upaya pengembangan potensi anak. Upaya pengembangan tersebut harus dilakukan dengan benar sesuai perkembangan kematangan anak. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan bermain. Dengan bermain anak memiliki kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, belajar secara menyenangkan. Selain itu bermain membantu anak mengenal dirinya sendiri, orang lain dan lingkungannya.

---

<sup>5</sup> Udin Winatapura, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2002), 5

<sup>6</sup> Oemar Hamalik, *Media Pendidikan* (Bandung: Alumni, 1986), 202

Dalam mengembangkan diri anak tersebut memerlukan dukungan berbagai fasilitas, sarana dan prasarana seperti alat peraga/alat permainan, perabot kelas, ruang kegiatan/bermain, program-program pengembangan yang memadai, serta suasana pendidikan yang menunjang. Idealnya berbagai fasilitas, sarana dan prasarana perlu tersedia secara lengkap di sekolah, agar penyelenggaraan pelayanan pendidikan bagi anak kelas rendah dapat benar-benar berjalan dengan baik. Sehingga pertumbuhan dan perkembangan kepribadian anak didik dapat tercapai secara baik dan benar.

Sejalan dengan hal ini maka faktor guru dalam proses pembelajaran sangatlah menentukan. Salah satu faktor yang perlu diperhatikan oleh guru adalah mengenai alat peraga bermain sebagai sarana untuk membangkitkan motivasi anak dalam kreativitas. Sarana yang dimaksud dalam hal ini alat/media peraga/bermain yang digunakan dalam belajar yang pengadaannya tidak selalu harus dibeli, tetapi dapat diadakan/dibuat oleh guru dengan memanfaatkan bahan yang digunakan disekitarnya. Oleh karena itu guru dituntut untuk lebih kreatif dalam membuat atau menciptakan sendiri alat peraga/ bermain diperlukan dalam pembelajaran dengan memanfaatkan bahan yang ada dilingkungan sekitar dengan memperhatikan tahap perkembangan anak didik.

Media permainan yang saya angkat di karya tulis ini adalah merupakan pertanyaan, Apakah media ini efektif dalam pengembangan kemampuan menghitung anak. Dari alasan tersebut diatas peneliti mencoba menciptakan suatu media yang atraktif untuk menarik minat anak terhadap pengembangan kemampuan menghitung.

Mengingat sangat luasnya permasalahan yang berkaitan dengan penggunaan media dalam pembelajaran, maka pada penelitian ini perlu dilakukan pembatasan-pembatasan agar fokus penelitian menjadi jelas.

Pertama, Pembatasan dilakukan terhadap pengertian media, yaitu sebuah media pembelajaran yang dibuat sendiri oleh guru dengan bahan-bahan yang ada dan mudah diperoleh di sekitar, dengan maksud untuk membantu siswa dalam mengembangkan konsep menghitung

Kedua, pembatasan terhadap luas sasaran penelitian, yaitu hanya pada siswa kelas B TK Taruna Bhakti Desa Sukorejo Kecamatan Gurah Kabupaten Kediri. Demikian pula dengan waktu pelaksanaan penelitian juga dibatasi, yaitu pada Tahun Pelajaran 2012/2013.

#### **A. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah sebagaimana diuraikan diatas, maka masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut;

1. Bagaimanakah langkah-langkah yang efektif penggunaan media permainan pembelajaran, untuk meningkatkan kemampuan menghitung anak kelas B TK Taruna Bhakti?.
2. Apakah media permainan efektif digunakan untuk meningkatkan perkembangan kemampuan menghitung anak kelas B TK Taruna Bhakti?

## **B. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Menemukan langkah-langkah yang efektif dalam penerapan media permainan dalam pembelajaran di TK, khususnya untuk pengembangan kemampuan menghitung anak kelas B TK Taruna Bhakti.
2. Meningkatkan efektifitas penggunaan media permainan untuk meningkatkan perkembangan menghitung anak kelas B TK Taruna Bhakti

## **C. Manfaat Hasil Penelitian**

Manfaat atau kegunaan yang diharapkan dapat diambil dan hasil penelitian ini adalah;

### **1. Bagi siswa**

Memberi nuansa baru dalam proses pembelajaran, karena selama ini mereka terbiasa hanya mendapatkan pembelajaran secara klaksikal dengan metode ceramah tanpa alat peraga atau media. Gambar atau lambang dapat menggugah emosi dan sikap siswa, memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingatkan informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar, dan mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

### **2. Bagi Guru**

- a. Meningkatkan kemampuan dalam menyampaikan materi pelajaran, dengan menggunakan berbagai alternatif media pembelajaran

- b. Agar guru lebih memperhatikan faktor-faktor yang dapat meningkatkan perolehan hasil belajar.
  - c. Guru agar menerapkan pembelajaran yang dapat merangsang minat siswa dan sekaligus yang dapat membuat siswa terlibat secara efektif.
  - d. Sebagai landasan dalam melakukan penelitian lanjutan, khususnya penelitian Tindakan Kelas (PTK).
3. Bagi Sekolah

Untuk memberikan masukan dalam upaya penyusunan program-program yang berkaitan dengan peningkatan kualitas proses pembelajaran, dan kualitas lulusan pada umumnya.