

BAB I

PENDAHULUAN

3.1 Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan program pembinaan yang dilakukan pada anak usia 0 hingga 6 tahun agar anak memiliki kesiapan pada pendidikan selanjutnya, seperti yang tertera dalam (Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, 2003). Pendidikan di awal usia ini memiliki tujuan pokok seperti stimulasi, pengenalan diri, dan pengalaman sosial. Maka dari itu pendidikan sejak dini mempunyai peran utama dalam mempersiapkan kehidupan pendidikan lebih lanjut. Anak pada masa tersebut memasuki masa *golden age*, dimana pada masa ini pertumbuhan dan perkembangan anak berlangsung sangat cepat baik fisik maupun non fisik.

Banyak aspek perkembangan yang diperoleh anak di PAUD mulai dari perkembangan kognitif, bahasa, sosial, emosional, agama, dan moral. Semua aspek perkembangan tersebut penting bagi anak guna mencapai perkembangan yang optimal. Havighurts (1961) mengemukakan bahwa keberhasilan suatu perkembangan yang muncul pada periode tertentu akan menentukan keberhasilan masa perkembangan berikutnya, namun apabila gagal akan menimbulkan masalah pada perkembangan selanjutnya. Sering kali yang ditemukan masalah pada anak usia dini ini perkembangan fisik ataupun psikis. Tetapi pada umumnya di dunia pendidikan masalah terbesar ialah rendahnya kualitas pendidikan yang terlihat dari hasil belajar anak. Menurut data UNESCO (2000) kualitas pendidikan di Indonesia ini sangat memprihatinkan, maka perlu ditingkatkan lagi mutu pendidikannya.

Penyebab rendahnya kualitas pendidikan dapat terjadi karena pembelajaran yang kurang bervariasi dan cenderung menekankan pada

kemampuan akademik. Padahal, tujuan utama pendidikan anak usia dini ialah meningkatkan tumbuh kembang anak sesuai kelompok usianya. Namun pada kenyataannya, berdasarkan hasil observasi di bulan April 2022 pada anak usia 5 tahun di TK Swadaya, peneliti menemukan kejanggalan pada pembelajaran. Peneliti melihat pada saat guru menyampaikan materi pembelajaran sebagian anak tidak fokus, terdapat anak yang hanya berdiam diri, sibuk dengan dirinya sendiri, dan berbincang dengan teman sebayanya. Hal ini dapat diperkirakan, karena pembelajaran yang tidak menarik minat anak dan menekankan pada pembelajaran konvensional dengan penggunaan buku dari pada benda konkrit yang menyebabkan kebosanan pada diri anak. Sementara pada saat wawancara dengan guru kelas tersebut, mengungkapkan faktor penghambat rendahnya ketertarikan belajar anak berkemungkinan karena pembelajaran di masa pasca pandemi. Banyak anak yang lebih aktif, dan lebih suka bermain-main dibandingkan dengan belajar. Beranjak dari masalah tersebut, maka peneliti tertarik dan berencana untuk meningkatkan minat belajar anak usia 5-6 tahun.

Minat merupakan ketertarikan pada sesuatu yang dilihat dan dirasakan melalui panca indranya. Menurut Akmal (2020), minat menimbulkan rasa senang terhadap sesuatu yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan yang dicapai, tidak mungkin orang yang tidak memiliki minat terhadap sesuatu dapat menguasainya dengan baik. Apabila minat sudah tertanam dalam diri anak, ini akan mempengaruhi motivasi dalam belajar dan berpikir. Kualitas belajar anak usia dini dapat terpengaruhi melalui motivasi dan keinginan dalam diri anak (Khasanah & Ichsan, 2019).

Salah satu cara yang dapat dilakukan dalam meningkatkan minat belajar anak dimasa transisi pasca pandemi, diperlukan suatu metode atau model pembelajaran yang memberikan rangsangan-rangsangan baik dalam mengembangkan potensinya. Pendidik perlu menciptakan suasana belajar yang

Erisca Nandita Febrianty, 2022

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA BARANG BEKAS PADA ANAK KELOMPOK B DI TK SWADAYA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

menyenangkan agar anak tidak merasa terbebani. Dengan itu, anak akan termotivasi dan terdorong untuk terus belajar. Seperti halnya dalam Undang-Undang No. 20 pasal 40 ayat 2 mengemukakan bahwa “guru dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis”. Dalam penelitian Dwi (2020) mengungkapkan kegiatan belajar mengajar dimasa pasca pandemi tentu menjadi tantangan baru bagi pendidik salah satunya guru taman kanak-kanak. Namun, para orang tua tidak perlu khawatir dengan pendidikan anaknya karena segala sesuatu dalam proses pembelajaran adalah hal yang memerlukan persiapan yang matang untuk melaksanakan proses pembelajaran. Dengan itu, pendidik dapat merancang pembelajaran melalui model-model pembelajaran yang ada di PAUD.

Model pembelajaran memiliki peranan yang penting, karena keberhasilan mengimplementasikan strategi pembelajaran tergantung pada cara guru menggunakan metode atau model pembelajaran. Model pembelajaran yang diterapkan perlu dilakukan dengan beragam variasi, supaya pembelajaran yang dilakukan tidak membuat anak jenuh dan tidak monoton. Dari sekian banyak model pembelajaran yang dapat digunakan untuk anak usia dini salah satunya dengan model kooperatif. Model kooperatif merupakan model pembelajaran yang menggunakan kelompok kecil, dimana anak dilatih bekerja sama dalam tim atau kelompok untuk menyelesaikan suatu persoalan. Model pembelajaran kooperatif menurut Slavin (dalam Isjoni, 2014) memiliki beragam tipe, yaitu *Student Teams-Achievement Division (STAD)*, *Team Games Tournament (TGT)*, *Jigsaw II*, *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)*, *Team Assisted Individualization (TAI)*, *Group Investigation*, *Learning Together*, *Complex Instruction*, dan *Structure Dyadic Methods*.

Erisca Nandita Febrianty, 2022

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA BARANG BEKAS PADA ANAK KELOMPOK B DI TK SWADAYA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pembelajaran di PAUD dapat menggunakan salah satu tipenya yaitu dengan *Teams Games Tournament*. Model pembelajaran TGT ini akan melibatkan siswa tanpa perbedaan status seperti suku, ras, jenis kelamin, dan tingkat kemampuan. Maka dari itu, model ini mudah diterapkan (Wahdaniyah, Chumdari, Ismail, 2014). Pembelajaran dengan TGT cocok diterapkan di PAUD karena mengandung unsur permainan, sebagaimana yang kita ketahui bahwa dunia anak adalah dunia bermain, dasarnya bagi anak bermain adalah kebutuhan diri.

Permainan bagi anak merupakan pembelajaran, karena itu dalam memberikan pembelajarannya diperlukan strategi yang tepat untuk disesuaikan dengan tingkat kematangan anak usia dini agar optimal, seperti waktu bermainnya, teman bermainnya, serta alat atau media bermainnya. Salah satu media permainan yang dapat digunakan yaitu dengan media menggunakan barang bekas. Karena, dengan barang bekas tersebut memiliki banyak manfaat, seperti anak mencintai lingkungan dengan memanfaatkan barang yang ada, memberikan pengalaman nyata, pembelajaran tanpa memerlukan biaya mahal. Selain itu, anak juga dapat memiliki pemikiran bahwa barang bekas dapat diolah menjadi barang baru yang berguna.

Memanfaatkan barang bekas dapat menjadi salah satu solusi pengelolaan sampah lingkungan. Barang bekas ialah benda yang sudah tidak terpakai, walaupun begitu barang bekas tetap memiliki nilai pakai sehingga bisa digunakan dan dimanfaatkan kembali. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Yuliarti (2010) bahwa barang yang sudah tidak terpakai dapat dimanfaatkan menjadi barang baru yang memiliki nilai tinggi.

Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Hakimah dan Gunawan (2017) dengan judul penelitian “Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Melalui Metode Permainan Dari Bahan Bekas Pada Kelompok B Di Kelompok

Erisca Nandita Febrianty, 2022

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA BARANG BEKAS PADA ANAK KELOMPOK B DI TK SWADAYA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Bermain Dharma Mulya Tenggara Seberang Tahun Pelajaran 2016/2017” menunjukkan, adanya peningkatan motivasi belajar anak dari siklus 1 hingga siklus 3. Adapun perbedaan dari penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu terletak pada metode yang digunakan dan pemberian *treatment*. Pada penelitian ini perlakuan yang diberikan menggunakan tahapan-tahapan dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Hal tersebut dapat dilihat dari judul penelitian di atas.

Penelitian terdahulu lainnya yang dilakukan oleh Sauzan (2018) dengan judul penelitian “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Untuk Meningkatkan Perilaku Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Permainan Kreatif: Penelitian Tindakan Pada Anak Kelompok A TK Negeri Pembina Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung”, terlihat bahwa adanya peningkatan interaksi sosial anak saat penelitian berlangsung. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada metode yang digunakan, ialah dalam penelitian tersebut menggunakan penelitian tindakan kelas, sedangkan penelitian ini menggunakan kualitatif deskriptif. Perbedaan lainnya terletak pada masalah yang diteliti, penelitian tersebut meneliti kemampuan kerjasama, sedangkan penelitian ini meneliti masalah rendahnya ketertarikan belajar anak. Partisipan yang dituju juga berbeda, penelitian yang dilakukan Sauzan ditujukan pada kelompok A, sementara penelitian ini ditujukan kepada kelompok B.

Sementara penelitian yang dilakukan oleh Susani dkk yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Melalui Permainan Congklak Terhadap Perkembangan Berpikir Simbolik Anak”, disimpulkan adanya pengaruh model pembelajaran tersebut untuk kemampuan berpikir simbolik. Perbedaannya dengan penelitian ini metode yang digunakan, penelitian tersebut menggunakan metode *experiment*, sementara peneliti menggunakan kualitatif dengan metode studi kasus, dan inikator yang akan

Erisca Nandita Febrianty, 2022

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA BARANG BEKAS PADA ANAK KELOMPOK B DI TK SWADAYA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dilihat pada penelitian tersebut fokus terhadap kemampuan berpikir simbolik, sementara penelitian ini fokus terhadap penerapannya menggunakan model kooperatif tipe TGT terhadap permasalahan yang muncul di TK Swadaya dengan rendahnya minat belajar. Permainan yang digunakan pada penelitian tersebut menggunakan permainan yang sudah ada ialah permainan congklak, sementara pada penelitian ini menggunakan permainan dari bahan barang bekas yang dimodifikasi menjadi barang berguna untuk permainan aktif, kreatif, dan efektif pada pembelajaran.

Perbedaan penelitian ini dengan peneliti-peneliti terdahulu, terlihat pada pembelajaran yang dilakukan. Peneliti lain melaksanakan penelitian sebelum adanya pandemi covid, hal ini diperkirakan akan berbeda dengan penelitian saat ini di masa transisi dari era pandemi menjadi pasca pandemi. Hal tersebut berdasarkan pada wawancara kepada salah satu guru kelas TK Swadaya, yang mengatakan anak-anak pada pasca pandemi ini lebih aktif, tidak dapat ditegur hanya dengan sekali, dan perlu pengulangan kata saat menyampaikan materi pembelajaran.

Dengan uraian yang dikemukakan di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Berbantuan Media Barang Bekas Pada Anak Kelompok B Di TK Swadaya”**

3.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, Adapun rumusan masalah secara umum penelitian ini yaitu: “Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di TK Swadaya?”. Berikut permasalahan yang akan diteliti:

Erisca Nandita Febrianty, 2022

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA BARANG BEKAS PADA ANAK KELOMPOK B DI TK SWADAYA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Bagaimana pandangan guru mengenai pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media barang bekas pada anak kelompok B di TK Swadaya?
2. Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media barang bekas pada anak kelompok B di TK Swadaya?
3. Hambatan apa yang dihadapi guru dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif TGT berbantuan media barang bekas pada anak kelompok B di TK Swadaya?

3.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian diatas yang telah disampaikan, dapat disimpulkan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pandangan guru terhadap model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media barang bekas
2. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media barang bekas
3. Untuk mengetahui hambatan yang dihadapi guru dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT

3.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan untuk penelitian selanjutnya dan memberikan wawasan mengenai, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media barang bekas yang dilakukan pada masa pasca pandemi.

Erisca Nandita Febrianty, 2022

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA BARANG BEKAS PADA ANAK KELOMPOK B DI TK SWADAYA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini melalui implementasi model pembelajaran dengan kooperatif yang memiliki beragam tipe.

2. Bagi Guru

Dapat digunakan sebagai acuan dalam meningkatkan minat belajar anak dengan penggunaan media barang bekas melalui penerapan metode atau model pembelajaran yang bervariasi salah satunya kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat bermanfaat untuk peneliti selanjutnya, karena penelitian ini menambah informasi dan wawasan baru mengenai pembelajaran yang inovatif dan tidak monoton dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) melalui media barang bekas dan diharapkan menjadi sebuah rekomendasi dalam pengembangan pembelajaran anak usia dini.