

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan yang diperuntukkan pada anak usia 0-6 tahun sering kita kenal dengan nama satuan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), dalam satuan tersebut terdapat beberapa jenis salah satunya pendidikan di Taman Kanak-kanak (TK), Pendidikan TK memiliki dua kelompok yaitu kelompok A berada pada rentan usia 4-5 tahun dan kelompok B berada pada rentan usia 5-6 tahun.

Pada jenjang Pendidikan PAUD, difokuskan pada perkembangan berbagai aspek salah satu aspek adalah perkembangan kognitif anak di usia dini adalah tahapan yang penting. Karena aspek ini berkembang paling pesat di usia 5 tahun pertama dalam kehidupannya dan sangat berhubungan dengan kesiapan belajar di sekolah nantinya. Namun untuk mampu memahami atau memantau perkembangan kognitif tidak semudah mengukur pertumbuhan dan perkembangan fisiknya. Oleh karena itu sudah selayaknya orangtua dan pendidik di PAUD atau Taman Kanak-Kanak menstimulus perkembangan anak tersebut.

Untuk dapat menstimulus dengan tepat dan sesuai dengan memahami tahap-tahap perkembangan aspek kognitif anak. Perkembangan kognitif usia dini berbeda dari tahun pertama hingga tahun ke 5-6. Khususnya perkembangan kognitif AUD ditahun 5-6 yang semakin mendekati usia sekolah, akan semakin matang, hal ini ditandai dengan kemampuan dalam menghitung angka lebih dari 10 dan menggambar orang dengan setidaknya 6 bagian tubuh yang sesuai selain itu pada umumnya anak sudah memahami konsep uang dan penggunaannya sebagai alat tukar, anak mengetahui apa arti hari ini, kemarin dan besok sebagai kemampuan berfikirnya.

Kenyataannya di sekolah-sekolah PAUD maupun TK, masih banyak ditemukan anak yang belum mampu menghitung ataupun menjelaskan, konsep bilangan, ini menjelaskan bahwa anak perlu distimulus oleh berbagai pihak dengan menggunakan berbagai pendekatan. Pendekatan dan metode pembelajaran dilakukan guru pakai pihak sekolah diantaranya *Experiential Learning*.

Experiential Learning merupakan suatu proses belajar yang diperoleh anak usia dini melalui petualangan, pengalaman langsung, pengalaman sehari-hari yang anak temui dalam memperoleh pengetahuan atau materi pembelajaran. *Experiential Learning* diimplementasikan untuk mengenalkan konsep bilangan pada anak usia dini khususnya anak usia 4-5 tahun. Pengenalan konsep bilangan adalah suatu cara mengenalkan kepada anak usia dini tentang dasar matematika seperti anak mampu mengenal simbol, anak mampu menyebutkan suatu angka dan anak mampu memahami cara berhitung.

Untuk itu banyak dilakukan penelitian seperti penelitian yang dilakukan oleh (Utami & Kasih, 2020) “Pengaruh Penerapan Model *Experiential Learning* Pada Mata Kuliah Matematika Dan Sains Terhadap Keaktifan Mahasiswa PG PAUD Universitas Panca Sakti Bekasi”. Temuannya terdapat perbedaan keaktifan mahasiswa PG PAUD dalam mata kuliah matematika dan sains sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran experiential dan terdapat pengaruh yang positif antara penggunaan model experiential learning terhadap keaktifan mahasiswa PG PAUD dalam mata kuliah matematika dan sains.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Rini, 2022) “Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosa Kata Pada Anak Melalui Pendekatan Model *Experiential Learning*”. Temuan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak dalam mengenal kosa kata dan menunjukkan adanya peningkatan yang telah dilakukan pada siklus satu yang

memperlihatkan hasil 61,1% telah memperlihatkan peningkatan, selanjutnya pada siklus kedua tindakan yang telah dilakukan menunjukkan peningkatan kembali sebesar 91,1%. Peneliti mengambil kesimpulan bahwa upaya peneliti dalam meningkatkan kemampuan mengenal kosa kata pada anak melalui pendekatan model *Experiential Learning* baik diterapkan pada Taman Kanak-kanak Ulil Albab.

Sejalan ini dengan penelitian dari Sarwiti, dkk (2023) “Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Dengan Menggunakan Media Apron Pada Anak Usia Dini Kelompok B TKIT Nusantara Banten”. Hasil penelitian ini menyatakan adanya peningkatan keterampilan motorik kasar anak melalui permainan tradisional, dibuktikan dengan skor rata-rata keterampilan motorik kasar awal anak 63,61% dan siklus I 79,33%. Temuan penelitian bahwa permainan tradisional kucing dan tikus dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak TKIT Nusantara Banten.

Kenyataan di Lapangan khususnya, beberapa orang anak di TK Methodist 05 Palembang, hal ini ditunjang ada pengalaman peneliti mengajar di kelas kelompok A dengan 11 orang anak, teridentifikasi pengenalan konsep bilangan ada 8 orang yang alami seperti masih ditemukan belum terlihat mampu mengenal konsep bilangan, 1) mengenal angka, menyebutkan dan membedakan lambang bilangan, 2) kesulitan memahami konsep penjumlahan, 3) mengalami asosiasi visual-motor (lebih menghafal daripada memahami angka), 4) kesulitan dalam mengenal dan memahami simbol bilangan, 5) tidak dapat mengukur dan memperkirakan dengan tepat, hal-hal berkaitan apa dan mengapa dia hari ini, kemarin dan besok, 6) anak tidak menyukai pelajaran matematika.

Berdasarkan uraian yang dikemukakan di atas, maka peneliti ingin mempelajari lebih jauh lagi melalui penelitian dengan judul **“Implementasi *Experiential Learning* Dalam Pengenalan Konsep Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Methodist 05 Palembang”**.

1.2. Masalah Penelitian

Hasil uraian latar belakang dan melihat permasalahan-permasalahan yang muncul dari hasil pengamatan, maka peneliti perlu mengidentifikasi masalah yang ditemukan pada kelompok 4-5 Tahun di TK Methodist 05 Palembang.

1.2.1. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1.2.1.1. Kesulitan mengenal angka, menyebutkan dan membedakan lambang bilangan,
- 1.2.1.2. Kesulitan memahami konsep penjumlahan,
- 1.2.1.3. Kesulitan mengalami asosiasi visual-motor (lebih menghafal daripada memahami angka),
- 1.2.1.4. Kesulitan dalam mengenal dan memahami simbol bilangan,
- 1.2.1.5. Kesulitan tidak dapat mengukur dan memperkirakan dengan tepat, hal-hal berkaitan apa dan mengapa dia hari ini, kemarin dan besok.

1.2.2. Pembatasan Ruang Lingkup Masalah

Berdasarkan masalah di atas, maka batas lingkup masalah dari penelitian ini adalah:

- 1.2.2.1. Anak kesulitan dalam menyebutkan dan mengurutkan angka serta lambang bilangan,
- 1.2.2.2. Anak mengalami kesulitan dalam perkembangan kognitif mengenal dan memahami simbol bilangan di TK Methodist,
- 1.2.2.3. Metode pembelajaran *experiential learning* jarang dilakukan di TK Methodist.

1.2.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar batasan lingkup masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini yakni:

1.2.3.1. Apakah dengan pembelajaran metode *Experiential Learning* dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal dan memahami simbol bilangan?

1.2.3.2. Apakah pembelajaran metode *Experiential Learning* dapat mengatasi kesulitan belajar anak menyebutkan dan membedakan urutan lambang bilangan?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian secara umum ini adalah untuk mengetahui Implementasi *Experiential Learning* Dalam Pengenalan Konsep Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Methodist 05 Palembang. Adapun tujuan secara khususnya sebagai berikut:

1.3.1. Mengetahui pembelajaran *Experiential Learning* dalam meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal dan memahami simbol bilangan.

1.3.2. Mengetahui pembelajaran menggunakan metode *Experiential Learning* dapat mengatasi kesulitan belajar anak menyebutkan dan membedakan urutan lambang bilangan.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat untuk memperluas wawasan dan informasi pengetahuan yang berkaitan dengan metode pembelajaran aspek pengenalan konsep bilangan anak, khususnya melalui implementasi *Experiential Learning*.

1.4.2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat membawa manfaat bagi:

1.4.2.1. Anak, membantu mereka untuk dapat mengimplemetasikan *Experiential Learning* dalam pengenalan konsep bilangan.

1.4.2.2. Guru atau saya sendiri, membantu guru dalam menerapkan metode pembelajaran pengenalan konsep bilangan anak serta menambah strategi guru dengan menggunakan *Experiential Learning*.

1.4.2.3. Bagi sekolah, diharapkan mampu meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah, dan memberikan informasi tentang *Experiential Learning* yang dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah khususnya mengenalkan konsep bilangan.