

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

TK Batu Raja merupakan salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang berada di Desa Rungun, Kecamatan Kotawaringin Lama, Kabupaten Kotawaringin Barat. Sejak berdiri, TK ini telah menjadi tempat belajar dan bermain bagi anak-anak usia dini di wilayah sekitar, dengan dukungan masyarakat dan tenaga pendidik yang aktif dalam mengembangkan berbagai kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

Sebagai lembaga pendidikan anak usia dini, TK Batu Raja senantiasa berupaya memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. TK Batu Raja terus berkomitmen untuk memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Namun, dalam praktiknya, terdapat tantangan nyata yang belum sepenuhnya teratasi, khususnya dalam pengembangan kemampuan berhitung dan pengenalan angka pada anak-anak. Aktivitas berhitung sering kali dianggap membosankan oleh anak-anak, terutama ketika metode pembelajaran yang digunakan bersifat monoton dan terlalu teoritis.

Selama ini, pendekatan yang umum digunakan dalam pembelajaran berhitung di TK Batu Raja cenderung berfokus pada penjelasan lisan atau penggunaan buku cetak. Sayangnya, metode ini tidak efektif untuk semua anak, terutama bagi mereka yang memiliki gaya belajar kinestetik atau visual. Banyak anak kesulitan memahami konsep angka karena materi disampaikan secara abstrak dan kurang melibatkan aktivitas konkret yang sesuai dengan dunia anak.

Permasalahan ini berdampak pada rendahnya partisipasi aktif anak dalam kegiatan berhitung. Anak-anak cenderung cepat kehilangan minat, kesulitan memahami urutan angka, serta tidak mampu mengaitkan angka dengan objek nyata di sekitar mereka. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya mendukung kebutuhan perkembangan anak usia dini yang masih berada pada tahap berpikir operasional konkret.

Melihat kondisi tersebut, dibutuhkan sebuah inovasi pembelajaran yang mampu menjembatani konsep abstrak dengan pengalaman konkret anak. Oleh karena itu, dikembangkanlah Media Papan Menebak Angka Sawit, sebagai alternatif media pembelajaran berhitung yang dirancang dengan bahan sederhana namun menarik bagi anak-anak. Media ini tidak hanya menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga membantu anak

mengenal angka secara lebih aktif, kontekstual, dan sesuai dengan dunia nyata mereka. Dengan menerapkan media ini dalam proses belajar mengajar di TK Batu Raja, diharapkan dapat meningkatkan minat, pemahaman, serta keterlibatan anak dalam pembelajaran berhitung, sekaligus menjadi langkah nyata dalam menjawab tantangan yang selama ini dihadapi pendidik.

Melalui *best practice* ini, diharapkan pengalaman yang diperoleh dapat menjadi inspirasi bagi guru-guru lain dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan sesuai dengan lingkungan masing-masing, tanpa harus bergantung pada alat bantu pembelajaran yang mahal atau rumit.

## **1.2 Lingkup Pengabdian Dan Pengembangan**

Pengabdian dan pengembangan dalam penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang ditemukan di TK Batu Raja, yaitu rendahnya kemampuan anak dalam mengenali dan menyebutkan angka, khususnya dalam hal menyebutkan urutan angka secara lisan maupun menunjukkan angka tertentu pada media pembelajaran. Permasalahan ini semakin kompleks oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif, seperti buku atau penjelasan verbal dari guru, yang cenderung membuat anak-anak pasif, kurang fokus, dan minim antusiasme dalam mengikuti proses belajar.

Sebagai bentuk respons terhadap permasalahan tersebut, penulis mengembangkan sebuah media pembelajaran inovatif berbasis lingkungan sekitar, yakni media papan angka sawit. Pemilihan biji sawit sebagai bahan utama dalam media ini dilandasi oleh ketersediaan bahan yang melimpah di sekitar lingkungan sekolah, sehingga mudah diperoleh, ramah lingkungan, dan relevan dengan kehidupan anak sehari-hari.

Pengembangan media ini bertujuan untuk menciptakan sebuah alat bantu belajar yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini. Melalui pendekatan permainan edukatif, media papan angka sawit diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak, khususnya dalam mengenali simbol angka, menyebutkan urutan angka, serta mengembangkan konsentrasi dan minat belajar anak secara menyeluruh. Dengan demikian, lingkup pengabdian dan pengembangan ini tidak hanya mencakup aspek pemanfaatan potensi lokal sebagai media belajar, tetapi juga sebagai upaya strategis dalam menciptakan proses pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi anak usia dini.

## **1.3 Tujuan Tugas Akhir Program RPL**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan observasi yang akan dilakukan ini yaitu:

- a. Untuk mengetahui mengapa metode pembelajaran berhitung yang digunakan di TK Batu Raja belum mampu menarik minat dan meningkatkan pemahaman anak terhadap konsep angka?
- b. Untuk mengetahui bagaimana pengembangan dan penerapan Media Papan Menebak Angka Sawit dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini di TK Batu Raja?

#### **1.4 Manfaat Tugas Akhir Program RPL**

- a. Manfaat tugas akhir RPL bagi Universitas
  - 1) Menjalin kerja sama yang baik dengan sekolah tempat mahasiswa praktik
  - 2) Mendapatkan masukan tentang pendidikan untuk bahan penelitian
  - 3) Menghasilkan mahasiswa yang unggul dalam kemampuan mengajar
  - 4) Memenuhi standar kelulusan sarjana pendidikan
- b. Manfaat tugas akhir bagi tempat bekerja
  - 1) Sebagai dasar untuk mengukur kinerja lembaga
  - 2) Sebagai dasar untuk mengembangkan lembaga
  - 3) Sebagai dasar untuk mendapatkan data real yang sedang terjadi di masyarakat
- c. Manfaat tugas akhir bagi mahasiswa/guru
  - 1) Mengembangkan kemampuan berpikir kritis
  - 2) Mengembangkan kemampuan analitis, logis, dan penelitian
  - 3) Melatih kemampuan memecahkan masalah secara sistematis
  - 4) Mengembangkan kemampuan komunikasi tertulis dan lisan
  - 5) Memperoleh gelar sarjana