BAB I
PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Pesatnya perkembangan teknologi komputer saat ini, baik dari sisi *hardware* maupun *software* memungkinkan terciptanya berbagai aplikasi yang sangat dibutuhkan dengan sangat mudah, karena tersedia banyak *software* yang dapat digunakan untuk membuat aplikasi tersebut. Oleh karena itu teknologi komputer saat ini dapat dimanfaatkan dalam berbagai bidang diantaranya bidang pendidikan. Sehingga pada unsur pendidikan diperlukan berbagai alternatif dan inovasi baru dalam hal pemprograman untuk bisa diterapkan sebagai alat untuk mempermudah proses pembelajaran khususnya untuk melatih kecerdasan matematis.

Sebenarnya, kecerdasan matematis merupakan kecerdasan yang dimiliki oleh setiap anak. Hal ini mengacu pada pendapat Howard Gardner seperti yang dikutip oleh Rusdie (2012:27). Menurut Howard Gardner, sedikitnya ada delapan kecerdasan yang dimiliki oleh setiap manusia, yaitu kecerdasan linguistik, matematis logis, visual, musikal, kinesterik, interpersonal, dan naturalis. Dengan demikian perlu dipertahankan sifat-sifat yang menjadi dasar kecerdasan yang telah dimiliki anak agar dapat bertahan sampai dewasa, yaitu dengan menciptakan lingkungan kondusif dan memberikan stimulasi yang baik supaya fungsi otak dan kecerdasannya menjadi optimal.

Salah satu kemampuan dasar yang perlu diperoleh dalam stimulus adalah kemampuan kognitif yang bertujuan untuk mengembangkan matematis logis atau kemampuan logika matematika. Kemampuan logika matematika memberikan manfaat yang penting dalam kehidupannya kelak, karena merupakan ilmu dasar dari pengembangan sains dan sangat berguna dalam kehidupan. Kecerdasan matematis logis adalah kemampuan yang berkaitan dengan pengunaan bilangan dan logika secara efektif. Seperti kemampuan yang dimiliki oleh para matematikus, saintis, programer dan logikus.

Kondisi ideal untuk melatih kemampuan logika matematika ini perlu ditanamkan sejak usia dini yaitu pada masa Prasekolah/Taman Kanak-kanak dengan mengutamakan bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain. Karena pada hakekatnya dunia anak adalah dunia bermain, dalam kehidupan anak-anak sebagian waktunya dihabiskan dengan aktivitas bermain. Filsuf Yunani, Plato, merupakan orang pertama yang menyadari dan melihat pentingnya nilai praktis dari bermain. Anak-anak akan lebih mudah mempelajari aritmatika melalui situasi bermain. Bermain dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Dengan bermain, anak memiliki kemampuan untuk mamahami konsep secara ilmiah tanpa paksaan. Dengan metode dan pemilihan media yang menarik seperti adanya visual, audio, video, animasi, interaksi serta mudah diikuti dan disukai anak, yang sesuai dengan perkembangan teknologi informasi sekarang.

Kegiatan bermain adalah hak asasi bagi anak usia dini yang memiliki nilai utama dan hakiki pada masa pra-sekolah. Kegiatan bermain bagi anak usia dini adalah sesuatu yang sangat penting dalam perkembangan kepribadiannya. Bermain bagi seorang anak bukan sekedar untuk mengisi waktu, melainkan media bagi anak untuk belajar. Setiap bentuk kegiatan bermain pada anak pra-sekolah mempunyai nilai positif terhadap perkembangan kepribadiannya.

Berdasarkan wawancara dengan Ida Suidah, selaku Kepala Sekolah TK. Pembina Kec.Dawuan pada tanggal 31 maret 2012, menyatakan bahwa pada saat ini, umumnya para orang tua masih banyak yang mengeluh, dimana sulit mengajak anak untuk belajar. Menurut beliau masalah kesulitan belajar ini, tentunya dapat disebabkan oleh berbagai faktor. Faktor-faktor yang dapat menjadi penyebab munculnya masalah kesulitan belajar adalah metode dan pemilihan media pembelajaran, kondisi tempat belajar, serta lingkungan anak dirumah.



Gambar 1.1 Kondisi Belajar
Sumber: Dokumen Pribadi

Kondisi seperti ini tidak boleh dibiarkan terus menerus, karena pembelajaran matematika sangat penting bagi anak, baik untuk dunia edukasi maupun untuk kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, perlu dicari jalan keluarnya, salah satunya dengan menciptakan media yang dapat mendukung pembelajaran anak.

Mengacu kepada keseluruhan paparan diatas, dan dalam upaya memahami dan memecahkan masalah belum optimalnya solusi belajar anak, maka perlu dan penting dilakukan penelitian tentang media alternatif sebagai salah satu alat bantu penunjang belajar bagi anak prasekolah. Sehingga hal tersebut menarik untuk dilakukannya Perancangan media pembelajaran matematika dasar sebagai penunjang belajar anak di taman kanak-kanak.

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasakan latar belakang yang telah diuraian diatas, maka dapat di identifikasikan sebagai berikut:

- Pentingnya ditanamkan kemampuan logika matematika sejak usia dini yaitu pada masa Prasekolah/Taman Kanak-kanak dengan mengutamakan bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain.
- Kurangnya media alternatif belajar anak yang dapat berinteraksi seperti adanya visual, audio, video dan animasi dalam mengasah kemampuan dasar matematika.

- Masih banyaknya para orang tua yang mengeluh dimana sulit mengajak anak untuk belajar.

I.3 Fokus Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dipaparkan diatas, maka fokus masalahnya adalah : “Bagaimana merancang media yang mampu membantu menunjang belajar anak prasekolah atau di Taman Kanak-kanak, dalam belajar matematika dengan metode dan pemilihan media yang menarik seperti adanya visual, audio, video, animasi dan interaksi serta mudah diikuti dan disukai anak sesuai dengan perkembangan teknologi informasi pada saat ini?”. Permasalahan lebih ditujukan pada kemampuan mengenal angka, mengenal geometri, penjumlahan dan pengurangan 1-10 sesuai dengan kurikulum pembelajaran matematika untuk anak TK.

I.4 Tujuan Perancangan

Tujuan yang ingin dicapai dalam perancangan media pembelajaran interaktif matematika sebagai penunjang belajar anak prasekolah adalah membantu anak mengenal angka serta mengasah kemampuan penjumlahan dan pengurangan dengan menciptakan suasana yang menyenangkan dalam proses belajar matematika sehingga anak tidak cepat merasa bosan.