BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Taman kanak kanak, merupakan salah satu bentuk pendidikan formal yang memberikan layanan pendidikan bagi anak usia 4 - 6 tahun, yang bertujuan untuk mengembangkan kepribadian dan potensi diri anak, sesuai dengan tahap perkembangannya. Melalui pendidikan TK diharapkan anak memperoleh rangsangan – rangsangan, terhadap berbagai aspek kemampuannya baik psikis maupun fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik, kemandirian, seni dan juga siap memasuki jenjang pendidikan sekolah dasar.

Salah satu kemampuan dasar yang perlu diperoleh dalam stimulus adalah kemampuan kognitif yang bertujuan untuk mengembangkan 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. Kemampuan logika matematika berkaitan dengan mengenali dan memahami angka serta kemahiran dalam menggunakan logika.

Kemampuan ini disebut sebagai kecerdasan akademik, karena dapat memberikan dukungan yang tinggi terhadap keberhasilan studi seseorang dan dalam tes IQ, kecerdasan logika matematika sangat diutamakan.

Kondisi ideal dalam kegiatan pembelajaran di TK adalah mengutamakan bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain. Secara alamiah bermain memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu dari yang tidak ia kenali sampai pada yang ia ketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang ada disekitar, sehingga dapat memberikan pembelajaran berguna bagi anak. Sarana dan prasarana yang menujang situasi yang menyenangkan, dengan menggunakan strategi, metode, materi dan media yang menarik seperti adanya visual, audio, animasi, video, interaksi serta mudah diikuti dan disukai anak, yang sesuai dengan perkembangan teknologi informasi pada saat ini.

Kondisi saat ini kegiatan pembelajaran di TK khususnya di kota Bandung, dalam pembelajaran kemampuan kognitif seperti mengenal angka, bisa dikatakan kurang ideal, karena terbatasnya sarana dan prasarana dan minimnya media penunjang yang digunakan untuk mengajak anak bermain sambil belajar, dan mahalnya media penunjang yang digunakan.

Sehingga anak – anak menjadi jenuh, bosan serta kurang begitu memperhatikan dan memahami pelajaran yang dijelaskan oleh pendidik.

Oleh karena itu diperlukan sebuah media penunjang yang interaktif berupa audio, visual, dan animasi. Agar dapat memperkenalkan angka - angka sederhana kepada anak prasekolah dengan cara yang menyenangkan, sehingga anak tidak menyadari kalau dirinya sedang belajar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasakan latar belakang yang telah diuraian diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

- Kurangnya media penunjang untuk anak TK, dalam mengasah kemampuan kognitif, atau kemampuan logika matematika seperti mengenal dan memahami angka.
- Diperlukannya suatu media atau alat bantu, yang dapat memberikan efek persuasif, sehingga menimbulkan ketertarikan yang lebih besar untuk belajar matematika dalam mengenal angka.
- Kurangnya media yang dapat berinteraksi seperti adanya audio, visual, dan animasi, dalam pelajaran mengenal angka, sehingga anak mudah merasa jenuh.

1.3 Fokus Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang dipaparkan maka rumusan masalahnya adalah :

“Bagaimana merancang suatu media yang mampu membantu anak anak TK atau prasekolah, dalam mengenal angka dengan lebih menyenangkan, sesuai dengan perkembangan teknologi informasi pada saat ini?”

1.4 Maksud dan Tujuan Perancangan

Maksud dari perancangan ini adalah merancang media pembelajaran yang bersifat interaktif seperti adanya suara (audio), visual, dan animasi, yang diharapkan mampu membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Dengan adanya media penunjang ini diharapkan menjadi sumber yang secara tidak langsung membantu dan mempermudah untuk memahami pembelajaran matematika dalam mengenal angka, yang menarik sehingga anak - anak akan lebih tertarik untuk belajar. Tujuan dari perancangan ini adalah :

- Membantu meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengembangkan kemampuan logika matematika.
- Menciptakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak untuk membangkitkan minat dan rasa ingin tahu anak, memotivasi anak untuk berekplorasi serta menemukan hal – hal baru melalui pendekatan bermain sambil belajar, dan mempermudah anak dalam mempelajari matematika dalam mengenal angka.