

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Allah menciptakan segala sesuatu yang ada di muka bumi ini termasuk manusia. Manusia adalah satu-satunya yang diciptakan menurut gambar dan rupa Allah, serta diberikan kemampuan menjalankan mandat untuk menguasai dan mengelola ciptaan-Nya (Knight, 2009). Hal ini menunjukkan bahwa manusia adalah ciptaan Allah yang paling mulia daripada ciptaan lain. Manusia pada saat penciptaan memiliki karakter dan sifat ilahi dari Allah. Dalam mengelola ciptaan-Nya, manusia diberikan kemampuan untuk mengerjakan mandat dengan penuh ketelitian. Ketelitian adalah salah satu nilai kehidupan yang sangat penting ditanamkan bagi manusia, karena ketelitian akan membawa keberhasilan terhadap apa yang dikerjakan untuk kemuliaan Allah. Ketelitian juga merupakan hal yang penting di dalam mempelajari matematika yang tidak bisa terlepas dari kehidupan manusia. Matematika merupakan bagian dalam kehidupan sehari-hari (Suryana, 2016). Melalui pembelajaran matematika, manusia dapat mengelola dan memelihara ciptaan Allah di bumi.

Kejatuhan manusia ke dalam dosa membuat manusia dilemahkan dalam seluruh aspek kehidupannya (Knight, 2009). Kelemahan itulah yang menjadikan manusia menjadi ceroboh. Kecerobohan ini membuat manusia tidak bisa mengerjakan mandat yang diberikan Allah dengan baik. Kecerobohan sering sekali dijumpai dalam proses pembelajaran, salah satunya ketika siswa

mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru, siswa sering sekali tidak teliti sehingga salah dalam mengerjakan soal.

Dalam mempelajari matematika, siswa dituntut untuk bisa teliti karena matematika erat kaitannya dengan bilangan ataupun simbol yang mendorong siswa untuk melakukan perhitungan dengan benar. Menurut Depdiknas tahun 2004, Kurikulum 2004 Standar Kompetensi TK/RA indikator kemampuan matematika anak usia 4-6 tahun yaitu membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-20, membilang (mengenal) konsep bilangan dengan benda-benda sampai 10, menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 (Susanto, 2011). Dalam mempelajari bilangan, siswa seharusnya mampu menyebutkan urutan bilangan dan menghitung jumlah benda. Sehingga hal inilah yang mendorong siswa untuk teliti dalam menghitung jumlah benda dan bisa menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah benda tersebut.

Namun, berdasarkan observasi dan pengajaran yang peneliti lakukan masih terdapat siswa yang belum mengenal bilangan dan belum bisa menghubungkan bilangan dengan jumlah benda. 10 siswa belum mampu menghitung jumlah gambar dan belum mampu menghubungkan jumlah gambar dengan bilangan. Berdasarkan observasi (Lampiran h.72) peneliti melihat bahwa siswa salah dalam mengerjakan lembar kerja. Hal ini disebabkan oleh ketidaktelitian siswa dalam menghitung jumlah gambar sehingga siswa juga salah dalam menghubungkan jumlah gambar dengan bilangan.

Kemampuan manusia pada saat penciptaan sangatlah baik. Tetapi, kejatuhan manusia dalam dosa telah membuat manusia mengalami kelemahan dalam seluruh aspek kehidupannya. Melihat akan hal itu, Allah tidak membiarkan manusia

dalam kerusakannya, melainkan mengutus Kristus untuk menebus dosa manusia. Melalui penebusan ini, manusia tetap mempunyai kemampuan mengerjakan mandat Allah walaupun dosa masih terus melemahkan manusia. Seperti halnya dalam proses pembelajaran, sangat dibutuhkan peran seorang guru yang kreatif dan mampu melihat kebutuhan siswa di kelas untuk membantu murid belajar dan mengembangkan pola pikirnya (Knight, 2009). Melalui hal ini, siswa mampu mengikuti dan mencapai tujuan pembelajaran serta apa yang sudah dipelajari dapat menolong siswa untuk mempersiapkan mereka mengerjakan mandat yang telah diperintahkan Allah.

Untuk mengatasi masalah yang terjadi di dalam kelas, peneliti menggunakan media pembelajaran *flashcard* yang dapat membantu siswa untuk mengenal bilangan 1-10. Media *flashcard* merupakan suatu alat/bahan yang memuat gabungan huruf/bilangan dan gambar yang menarik yang dapat digunakan sebagai penyalur untuk mengantarkan materi pada pemahaman anak (Ulah, 2014, h.3). Melalui penyajian secara visualisasi, siswa dapat gambaran konkret tentang bilangan dan jumlah bilangan, sehingga akan memudahkan siswa dalam mengingat bilangan. Selain itu, media pembelajaran *flashcard* dipilih karena dapat dimodifikasi. Buttner (2007) mengatakan bahwa media *flashcard* dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan siswa misalnya permainan. Belajar sambil bermain akan menambah semangat dan atusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan oleh peneliti di atas, maka permasalahan yang akan dibahas pada penelitian ini adalah:

1. Apakah penggunaan media pembelajaran *flashcard* dapat meningkatkan kemampuan mengenal bilangan 1-10 di TK SDH Holland Village Manado?
2. Bagaimana langkah-langkah menggunakan media pembelajaran *flashcard* untuk meningkatkan kemampuan mengenal bilangan 1-10 di TK SDH Holland Village Manado?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran *flashcard* dapat meningkatkan kemampuan mengenal bilangan 1-10 di TK SDH Holland Village Manado.
2. Untuk menjelaskan langkah-langkah penggunaan media pembelajaran *flashcard* dapat meningkatkan kemampuan mengenal bilangan 1-10 di TK SDH Holland Village Manado.

1.4 Penjelasan Istilah

Beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Kemampuan Mengenal Bilangan

Mengenal bilangan adalah upaya mengetahui konsep matematika untuk menyebut urutan bilangan 1-10, mengetahui lambang bilangan 1-10, memasang lambang bilangan dengan benda sampai 10. Adapun indikator mengenal bilangan 1-10 berdasarkan ahli Khadijah dan Susanto adalah menyebutkan bilangan 1-10 secara berurutan, menghitung jumlah gambar 1-10, dan menghubungkan/mencocokkan jumlah gambar dengan bilangan.

2. Media *Flashcard*

Media *flashcard* adalah alat berupa visual dan berisi huruf/bilangan ataupun simbol/lambang yang menarik serta berisikan informasi sebagai pengingat bagi siswa agar lebih mudah memahami suatu materi pembelajaran. Pendapat ahli Bruttner (2007) mengatakan bahwa penggunaan media *flashcard* dapat dimodifikasi sesuai dengan keinginan dan kebutuhan siswa misalnya melakukan permainan, mendeskripsikan gambar, menuliskan cerita atau kalimat.

Langkah-langkah penggunaan media *flashcard* yang digunakan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. *Flashcard* dipegang setinggi dada dan ditunjukkan kepada siswa
2. Siswa menyebutkan bilangan yang terdapat pada *flashcard*
3. *Flashcard* disusun secara berurutan dan ditunjukkan kepada siswa
4. Siswa menyebutkan bilangan yang terdapat pada *flashcard*
5. Siswa menghitung jumlah gambar yang terdapat pada *flashcard*
6. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang cara bermain dengan *flashcard*
7. Siswa bermain dengan menggunakan *flashcard*.