

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Siswa adalah pusaka dari Tuhan (Mazmur 127: 3) karena itu mereka harus dikasihi dan dididik secara benar. Masa Taman Kanak-kanak inilah merupakan suatu masa paling baik bagi setiap orang tua maupun pengajar untuk mendidik mereka menurut jalan yang patut baginya yang sesuai dengan firman Tuhan supaya pada masa-masa selanjutnya mereka tidak akan menyimpang dari ajaran yang telah diajarkan (Amsal 22: 6). Para ahli teori perkembangan juga berpendapat bahwa usia dini merupakan *golden age* (masa emas), masa yang tepat bagi seorang siswa untuk dididik. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam segala aspek mulai berkembang. Untuk mendukung proses pertumbuhan dan perkembangan mereka, para pendidik maupun orang tua disarankan agar memberi kesempatan belajar yang memadai serta mampu mendorong motivasi belajar mereka. Salah satu hal yang dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong motivasi belajar anak adalah dengan bermain sambil belajar (Wardani, 2009, hal. 12)

Berkaitan dengan hal tersebut di atas, Santrock mengungkapkan bahwa bermain merupakan hal terpenting dalam perkembangan total siswa (2002, hal. 242). Sedangkan menurut pendapat Piaget, bermain mampu mengurangi tekanan, menolong anak menguasai kecemasan dan meningkatkan perkembangan kognitif.

Bermain memampukan anak mengembangkan potensi dan keterampilan tersembunyi yang ada dalam diri mereka secara santai dan menyenangkan. Piaget yakin bahwa struktur-struktur kognitif perlu dilatih dan bermain memberikan tempat yang sempurna bagi latihan ini (Santrock, 2002, hal. 272&273).

Mengingat bahwa bermain merupakan hal terpenting bagi anak, dan tidak bisa dilepaskan dari kehidupan mereka, maka lembaga-lembaga pendidikan mulai menciptakan berbagai macam program belajar sambil bermain yang menyenangkan bagi anak-anak. Fungsi bermain di Taman Kanak-kanak dapat dijadikan sebagai sarana belajar yang efektif, baik dilaksanakan dengan bantuan alat maupun tanpa alat.

Di Taman Kanak-kanak, para siswa dapat menjumpai berbagai macam alat bermain yang dapat membantu mereka dalam belajar, tetapi sangat disayangkan berdasarkan hasil penelitian, peneliti menjumpai bahwa kegiatan belajar mengajar di Taman Kanak-kanak lebih difokuskan kepada buku kerja siswa, tanpa adanya suasana bermain. Materi pelajaran pada Taman Kanak-kanak ini lebih difokuskan pada peningkatan kemampuan akademik siswa, dan dalam pelaksanaan pembelajarannya seringkali mengabaikan tahap perkembangan anak. Keberhasilan dan prestasi anak menjadi hal utama bagi guru dan orang tua sehingga siswa Taman Kanak-kanak ini terus dituntut untuk menguasai materi pelajaran. Masalah seperti ini menjadi salah satu faktor siswa merasa bosan dan kehilangan sebagian besar masa bermainnya. Siswa akan dipaksa secara tidak langsung untuk berprestasi dalam menulis, membaca dan yang terutama adalah dalam berhitung. Bila siswa berhasil mengerjakan satu soal berhitung dengan baik mereka akan menerima *reward* yang disediakan oleh guru maupun orang tua. Seringkali juga dijumpai persaingan antara orang tua karena

reward yang diperoleh siswa mereka. Pada akhirnya para siswa akan dipaksa untuk harus mampu menyelesaikan pelajaran mereka dan harus lebih baik dari yang lainnya terutama di dalam berhitung. Apabila siswa menguasai berhitung dengan baik, mereka akan menjadi istimewa di antara teman sebayanya.

Menurut pengamatan peneliti selama menjalani masa praktikum, pelajaran berhitung kurang disenangi oleh siswa Taman Kanak-kanak sebab aktivitas belajar berhitung lebih banyak dilakukan di dalam kelas dengan menggunakan papan tulis, kapur, dan buku kerja siswa. Di sisi lain, guru juga kurang memberi situasi belajar yang bervariasi. Materi pelajaran berhitung disajikan dengan cara yang kurang menarik, bentuk penjumlahan ditulis di papan tulis, dan para siswa diminta untuk menuliskannya kembali di buku kerja mereka serta memberikan jawaban yang tepat. Peneliti juga menjumpai materi pelajaran berhitung yang belum sesuai diajarkan untuk anak usia 5 tahun seperti $20+7$ atau $15:3$. Materi seperti ini telah diajarkan pada semester pertama. Bila siswa berhasil mengerjakan soal dengan tepat, bersih, dan cepat, maka akan mendapat *reward* dan sebaliknya. Hal seperti ini membuat pelajaran berhitung menjadi sesuatu yang menakutkan bagi siswa-siswi yang akhirnya menyebabkan mereka tidak suka dengan pelajaran berhitung dan menyebabkan penurunan dalam prestasi belajar.

Seharusnya materi pelajaran berhitung pada Taman Kanak-kanak ini disajikan dengan cara yang bervariasi dan menarik. Dengan demikian, pelajaran berhitung yang disampaikan oleh guru akan diingat oleh siswa, karena pelajaran berhitung memiliki manfaat yang besar dalam kehidupan siswa. Rusfendi, mengemukakan bahwa matematika/berhitung bagi Taman Kanak-kanak merupakan

bagian tak terpisahkan dari kehidupan seseorang karena kegiatan-kegiatan yang dilakukan seseorang, tentu tidak terlepas dari matematika (Sapa'at. 2007, hal 1). Sedangkan Santrock berpendapat bahwa pemahaman aspek dasar dari angka dan geometri di masa Taman Kanak-kanak sampai kelas 2 sangatlah penting untuk diperhatikan oleh setiap pendidik (2004, hal 439).

Tidak terbayangkan bila sejak dini siswa sudah tidak termotivasi untuk belajar berhitung. Bayangkan apa yang terjadi jika mereka tidak mengenal angka atau tidak mampu mengurutkan angka sederhana. Oleh sebab itu sangat penting untuk memotivasi siswa dalam belajar berhitung. Motivasi merupakan salah satu faktor yang menentukan hasil belajar yang baik dan tidak dapat dipisahkan atau diabaikan dari kegiatan belajar mengajar karena tanpa motivasi, kegiatan belajar mengajar menjadi kurang berhasil.

Peneliti menjumpai bahwa materi berhitung yang ada di media cetak/buku paket sering dirasakan tidak cukup menyenangkan, sehingga siswa kurang termotivasi untuk belajar. Oleh karena itu, perlu adanya penambahan materi melalui permainan/perangkat lunak yang bisa dijumpai dalam media komputer. Pihak sekolah menyediakan beberapa media komputer yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran berhitung. Komputer tersebut telah dilengkapi dengan perangkat lunak untuk mendukung proses belajar mengajar akan tetapi, sangat disayangkan proses belajar berhitung di dalam kelas cenderung menggunakan buku paket siswa. Pada akhirnya komputer yang telah disediakan dijumpai dalam keadaan rusak serta tidak terawat. Para pengajar juga tidak dilengkapi dengan kemampuan menggunakan komputer, sehingga mereka cenderung menggunakan cara-cara lama

tanpa menyentuh media komputer, padahal bila diperlengkapi dengan baik, sarana prasarana yang ada akan bisa digunakan dengan semestinya.

Peneliti tertarik untuk mengamati apakah dengan menggunakan permainan yang terdapat di media komputer akan memotivasi siswa dalam belajar berhitung. Permainan yang dimaksudkan tentunya bukan merupakan mainan yang sering dijumpai yang semata-mata menawarkan permainan seperti balapan motor dan mobil, tembak-tembakan, *football*, dan sebagainya melainkan permainan yang mendukung materi pembelajaran berhitung di kelas, yang dikemas secara menarik.

Adapun keuntungan dari penggunaan media komputer antara lain: pertama, pengajaran akan lebih menarik karena terdapat suara, gambar, bentuk dan warna, sehingga mampu memotivasi siswa untuk terus belajar. Kedua, memungkinkan terjadinya proses belajar secara maksimal/efisiensi dalam waktu dan tenaga. Ketiga, adanya variasi gambar dan tugas. Keempat, memungkinkan proses belajar secara individu.

Dengan penggunaan permainan pada media komputer diharapkan dapat memotivasi siswa dalam belajar dan membuat belajar berhitung tidak lagi menjadi hal yang membosankan dan menakutkan bagi siswa Taman Kanak-kanak. Selain itu peneliti juga terus mencatat kemajuan belajar berhitung siswa setelah menggunakan komputer, serta perasaan yang siswa alami setelah mengalami metode pembelajaran yang berbeda.

1.2 Rumusan masalah

Setelah melakukan beberapa observasi, maka rumusan masalah yang peneliti rumuskan adalah:

1. Apakah penggunaan permainan melalui media komputer dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran berhitung?
2. Masalah-masalah apa saja yang ditemui dalam penggunaan permainan melalui media komputer untuk meningkatkan motivasi belajar berhitung?

1.3 Tujuan penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan:

1. Untuk mengetahui apakah penggunaan permainan melalui media komputer mampu meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap pelajaran berhitung.
2. Mendiskripsikan masalah-masalah yang ditemui dalam penggunaan permainan melalui media komputer untuk meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap pelajaran berhitung.

1.4 Manfaat penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi peneliti, guru dan siswa.

1. Bagi peneliti: agar mampu memotivasi siswa dalam belajar berhitung.
2. Bagi guru: penelitian ini mampu memberikan ide-ide yang kreatif dalam rangka memberikan pengalaman belajar yang berbeda sehingga siswa mampu termotivasi untuk belajar berhitung.
3. Bagi siswa: memberikan pengalaman belajar berhitung yang berbeda terakhir penelitian ini dapat dipakai untuk pengembangan penelitian selanjutnya.

1.5 Penjelasan istilah

1. Permainan

Adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilakukan untuk untuk kepentingan itu sendiri (Santrock, 2002, hal. 272)

2. Media

Adalah sesuatu yang dapat membantu penyampaian pesan dan informasi dari sumber pesan (komunikator) kepada penerima pesan (komunikan), (Priadi, dan Katrin, 2004, hal 1.2).

3. Komputer

Adalah alat mesin yang dirancang khusus untuk memanipulasi informasi yang diberi kode atau mesin elektronik otomatis yang melakukan pekerjaan dan perhitungan sederhana serta rumit (Arsyad, 2004, hal.53)

4. Motivasi

Adalah segala sesuatu yang mendorong seseorang untuk bertindak melakukan sesuatu untuk tujuan tertentu (Purwanto, 2004, hal. 60).

5. Motivasi Belajar

Kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk belajar atau dorongan untuk mencapai tujuan belajar.

6. Berhitung

Is the study of numbers, shapes, and symbols. It also includes the rule of dealing with these things (Suyono, 2007, hal 1.6)