

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dunia sekarang ini telah memasuki era globalisasi yang menuntut manusia bersaing untuk mendapatkan kehidupan yang lebih baik. Berbagai masalah dan tantangan dalam berbagai aspek kehidupan yang dinamis dan kompetitif terus muncul yang kemudian membutuhkan sumber daya manusia yang terampil dan memiliki kemampuan berpikir kreatif, kritis, sistematis, dan logis untuk menghadapi dan memecahkannya. Salah satu cara untuk menghasilkan sumber daya manusia seperti di atas adalah melalui pendidikan (*anonim*).

Realita yang terjadi di dunia pendidikan Indonesia terutama di tingkat dasar berbicara lain, keterampilan anak yang meliputi baca, tulis dan hitung masih rendah. Hal ini diperkuat dalam oleh hasil penelitian oleh PISA (*Programme for International Student Assesment*) tahun 2008 yang menemukan bahwa “dari 40 negara, Indonesia berada pada tingkat terbawah. Tiga besar teratas diduduki oleh Finlandia, Korea dan Kanada”.(Yuniawati, 2008: 19).

Menurut Tanus (2010: 1) mengemukakan bahwa: “Perkembangan peradaban manusia tidak lepas dari ilmu-ilmu dasar (*basic sciences*) sebagai basis logika berpikir. Matematika telah banyak mengajarkan manusia mengenal dan menjelaskan fenomena-fenomena yang terjadi disekelilingnya. Dengan matematika, manusia dapat mempelajari dan sekaligus mendapatkan pemodelan atas fenomena yang terjadi atau yang diamatinya”. Matematika merupakan dasar yang diperlukan oleh siswa untuk menunjang keberhasilan belajar dan menempuh pendidikan lebih lanjut, bahkan matematika diperlukan dalam kehidupan sehari-hari sebagai alat bantu dalam memecahkan masalah.

Salah satu cara yang tepat untuk mengembangkan kemampuan matematika khususnya menulis angka 1-10 bagi anak usia dini adalah dengan bermain. Menurut Sudono (dalam Yuniawati, 2008: 19) “bermain bagi anak merupakan cara yang tepat untuk belajar. Anak bisa aktif, melakukan secara sukarela, tanpa paksaan, ketika bermain anak merasa senang, diberi kesempatan bereksplorasi”. Mayesty (dalam Nurani, 2009: 134) menyatakan: “bagi seorang anak bermain adalah kegiatan yang mereka lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Anak usia dini tidak membedakan antara bermain, belajar dan bekerja. Anak-anak umumnya sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya dimana mereka memiliki kesempatan”.

Keberhasilan membaca huruf latin pada anak-anak usia dini bukan berarti anak-anak juga berhasil dalam menulis. Kemampuan membaca berbeda dengan kemampuan menulis. Musta'in (2010: 23) menyatakan: "Jika kemampuan membaca hanya membutuhkan kematangan dan kelengkapan alat-alat bicara, maka kemampuan menulis memerlukan kelengkapan alat gerak untuk menulis (tangan) dan kematangan gerak motorik halus. Kemampuan menulis untuk anak usia 4-5 tahun memerlukan metode tersendiri". Suatu metode yang membuat anak tidak merasa putus asa dan lelah ketika belajar menulis.

Musta'in (2013: 6) mengemukakan bahwa: "sama halnya dengan keterampilan lain yang juga memerlukan kematangan motorik halus seperti menggambar, menyulam, menggunting, menjahit dan sebagainya, maka keterampilan menulis pun akan semakin bagus bila sering dilakukan". Selanjutnya Musta'in (2013: 7) menyatakan bahwa: "persiapan yang perlu dilakukan agar anak dapat belajar menulis secara optimal anak sedang dalam keadaan nyaman, yaitu anak sedang tidak berda dalam keadaan marah, mengantuk atau lapar dan anak merasa siap untuk berlatih menulis".

Rendahnya kemampuan anak dalam tugas kemampuan dasar membaca, menulis dan berhitung terkait dengan berbagai faktor. Sandjaja (dalam Yuniawati, 2008: 20) menyatakan bahwa: "faktor tersebut antara lain kompetensi guru, sarana pendukung, kurikulum, manajemen sekolah, partisipasi orang tua dan masyarakat, waktu yang tersedia, input instrumental meliputi intelegensi, tingkat kematangan emosional, serta sikap dan kebiasaan belajarnya."

Salah satu kelemahan terbesar sekolah tampaknya adalah kekakuan guru dalam hal mengajarkan sebuah mata pelajaran khususnya keterampilan menulis angka 1-10. Guru memberikan materi biasanya melalui perpaduan antara ceramah, penggunaan papan tulis, buku pelajaran, dan lembar latihan dan bila anak-anak tidak memahaminya, maka itu adalah masalah mereka, bukan masalah guru (Amstrong dalam Yuniawati, 2008: 20).

Kekakuan guru dalam memberikan materi pelajaran disebabkan oleh metode pengajaran. Megawangi (dalam Yuniawati, 2008: 21) menyatakan: metode pembelajaran di kelas banyak yang menyalahi teori-teori perkembangan anak. Hasilnya adalah generasi yang tidak percaya diri. Begitu banyak orang tua merasa bahwa suasana pembelajaran di sekolah kurang mengedepankan kepentingan terbaik bagi anak, akhirnya banyak anak yang stress dan kehilangan kreativitas alamiahnya." Lebih lanjut, menurut penelitian Goodlad (dalam Amstrong

dalam Yaniawati, 2008: 21) menyatakan: “dalam ruang kelas pada umumnya, anak-anak mendengarkan penjelasan dan ceramah guru sebanyak sekitar satu seperlima dari hari sekolah”.

Berdasarkan uraian di atas, jika pada anak usia dini tidak segera memiliki kemampuan menulis bilangan matematika (bilangan: 1 s/d 10), maka ia akan mengalami banyak kesulitan untuk menunjang keberhasilan belajar dan menempuh pendidikan lebih lanjut. Salah satu faktor yang menyebabkan prestasi menulis bilangan 1 s/d 10 rendah adalah metode yang digunakan dalam melatih menulis anak usia dini kurang sesuai dengan perkembangan anak yang menyukai permainan. Oleh karena itu strategi mengajar atau metode pengajaran yang tepat sangatlah penting.

Melalui hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti terlihat masih sekitar 80% atau 16 orang anak yang belum memiliki kemampuan menulis angka, sehingga peneliti mencoba menggunakan teknik belajar sambil bermain, mengingat dunia anak sangat dekat dengan dunia bermain. Dengan teknik belajar tersebut peneliti mengharapkan adanya peningkatan kemampuan anak dalam menulis angka.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, maka penulis mengangkat permasalahan dengan judul: “Meningkatkan Kemampuan Menulis Angka 1-10 Melalui Teknik Belajar Sambil Bermain Pada Anak Kelompok A di TK Ki Hajar Dewantoro Kota Gorontalo.”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya latihan menulis angka pada anak yang dilakukan orangtua di rumah.
2. Masih sebagian besar anak kelompok A Di Tk Kihajar Dewantoro Kota Gorontalo belum mengenal angka.
3. Belum digunakannya teknik pembelajaran yang dapat menarik minat anak.
4. Belum digunakan metode maupun model pembelajaran yang menarik anak dalam kegiatan menulis angka.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut: “Apakah melalui teknik belajar sambil bermain dapat meningkatkan kemampuan anak dalam menulis angka 1-10 di TK Kihajar Dewantoro Kota Gorontalo”.

1.4 Cara Pemecahan Masalah

Alternatif tindakan pemecahan masalah yang dapat ditempuh meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis angka 1-10 melalui pendekatan teknik belajar sambil bermain sebagai berikut:

1. Kematangan motorik halus anak ditingkatkan berupa menulis garis-garis dasar yang perlu dikuasai siswa dulu, melalui penguasaan garis-garis dasar ini diharapkan lebih memudahkan anak untuk menulis dan membentuk coretan-coretan berbentuk angka.
2. Memberikan alternatif latihan menulis angka 1-10 melalui teknik belajar sambil bermain kepada siswa secara klasikal.
3. Menggunakan metode penelitian tindakan kelas agar siswa dapat bekerja kelompok dalam latihan menulis angka yang diberikan guru.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan anak menulis angka 1-10 melalui teknik belajar sambil bermain.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari pelaksanaan penelitian tindakan kelas adalah sebagai berikut :

1. Secara Teoritik
 - a) Dapat mengembangkan pengetahuan dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis angka 1-10
 - b) Para guru juga memiliki kesempatan yang luas untuk berubah secara menyeluruh, dalam konteks ini penelitian memberikan sumbangsi yang positif terhadap kemajuan sekolah yang akan sangat membantu pengembangan berpikir

2. Secara Praktik

- a) Penelitian dapat dimanfaatkan oleh guru untuk memperbaiki pembelajaran yang dikelolanya karena sasaran akhir penelitian adalah perbaikan pembelajaran.
- b) Penelitian membuat guru lebih percaya diri.
- c) Melalui penelitian guru mendapat kesempatan untuk berperan aktif mengembangkan pengetahuan dan keterampilan sendiri.