

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada umumnya belajar berhitung sangat membutuhkan energi dan fikiran lebih karena materinya yang sulit khususnya pada masa perkembangan anak TK. Pembelajaran berhitung bisa dikatakan pelajaran yang sulit, hal ini dikarenakan banyaknya angka, simbol untuk menyelesaikan soal-soal pembahasan. Tujuan pembelajaran berhitung secara umum berhitung permulaan bagi anak usia dini bertujuan untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.

Understanding Teaching and Learning, ini dimaksudkan bahwa bagaimana anak-anak secara individu dan kolektif membuat makna dari pengalaman belajar, bagaimana guru dapat menyadari makna anak-anak membuat makna secara berkelanjutan serta ruang kelas yang direvisi akan menarik bagi praktisi atau calon guru dan pendidik guru, serta para sarjana dan siswa dalam proses belajar mengajar. Kegiatan membangun pemahaman angka dan bilangan yang sesuai dengan karakteristik siswa dalam pembelajaran memerlukan media. Media yang akan dibahas pada penelitian ini adalah menggunakan kartu. Anak taman kanak-kanak (TK), biasanya cepat mengenal dan memahami materi dengan berbagai simbol, warna maupun gambar/video. Kebanyakan dalam tingkat TK, kurangnya pemahaman anak dalam menulis dan menghafal urutan angka skala 1-10. Pentingnya tingkat dasar ini, akan menunjang dan berkelanjutannya materi dalam pembelajaran matematika di tingkat TK. Untuk itu peneliti membuat judul

pengembangan model pembelajaran *role play* melalui kartu uno di tingkat TK sebagai awal untuk peningkatan materi berhitungnya serta pengenalan dan pemahaman dalam materi angka dan warna. Awal dalam memberikan materi ke tingkat TK yaitu memegang pensil, guru TK akan mengajarkan cara menulis garis yang selanjutnya ke bagian huruf, angka dan warna. Akan tetapi, daya tangkap masing-masing anak tidak sama. Disini dapat dilihat dari kreatifitasnya guru untuk memperkenalkan ke siswa akan pengenalan angka dan huruf melalui media. Dengan media berupa gambar maupun dalam bentuk permainan bahkan bisa dipadukan dengan bernyanyi, mampu menarik minat serta pengetahuan siswa yang lebih nyata. Disamping itu, anak-anak juga harus mampu menghafal angka dan urutan 1-10 serta warna dalam kartu uno tersebut. Ini merupakan hal yang paling sederhana dalam pembelajaran.

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting, tidak hanya sekedar tuntutan tetapi merupakan suatu kebutuhan pokok. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan di dalam dan di luar sekolah seumur hidup. Dalam sistem pendidikan nasional mengatakan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa serta mengembangkan manusia seutuhnya. Karena itu penyelenggaran pendidikan menjadi tanggung jawab semua pihak, baik pemerintah, lembaga pendidikan, keluarga dan masyarakat.

Wahjoedi (2015) “mengatakan bahwa pendidikan merupakan usaha terencana untuk mengembangkan potensi siswa, meningkatkan keterampilan. yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Melalui pendidikan siswa dipersiapkan menjadi masyarakat yang cerdas dan berguna bagi Nusa dan Bangsa.

Mencapai tujuan pendidikan salah satu cara paling tepat adalah melalui belajar. Belajar yang diharapkan adalah dengan prestasi belajar yang berkualitas. Dalam hal kriteria yang ideal suatu ketuntasan minimal yang ditetapkan oleh sekolah adalah 75%. Kecerdasan dan keterampilan dari seorang siswa biasanya diwujudkan sebagai prestasi belajar dalam bentuk nilai atau angka.

Menurut Syah (2010) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat dibedakan menjadi 3 (tiga) macam yaitu: (1) Faktor Internal (faktor dari dalam siswa), yaitu keadaan atau kondisi jasmani dan rohani siswa. (2) Faktor Eksternal (faktor dari luar siswa), yaitu kondisi lingkungan sekitar siswa. (3) Faktor Pendekatan Belajar (*approach to learning*), yaitu jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Tinggi rendahnya prestasi belajar mencerminkan kualitas pendidikan.

Kualitas pendidikan yang bermutu dapat dicapai dengan cara menerapkan proses belajar mengajar yang efektif dan efisien. Prestasi belajar dapat dikelompokkan menjadi prestasi belajar seluruh bidang studi dan prestasi belajar bidang tertentu. Untuk mendapatkan hasil prestasi pada siswa, pastilah guru akan melakukan suatu sistem pendekatan untuk diharapkan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam. Berdasarkan hal tersebut, prestasi pembelajaran dasar angka, warna dan tematik melalui *role play* akan dapat memperoleh hasil siswa yang dimana sebaiknya cenderung meningkat dalam tercapainya harapan-harapan tersebut atau setidaknya dipertahankan. Maka penyerapan materi pembelajaran dasar angka, warna dan tematik diharapkan semaksimal mungkin terserap siswa melalui indikator prestasi belajar *role play* pada tingkat TK.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa motivasi belajar yang dimiliki oleh TK Tri Sakti di Kecamatan Lubuk Pakam ialah cukup tinggi dilihat dari berbagai aspek, sehingga hal ini akan berdampak pada prestasi belajarnya. Peneliti juga melakukan pengumpulan data dokumentasi dari sekolah berupa nilai tematik semester genap tahun pelajaran 2021/2022. Perolehan nilai hasil belajar di TK Tri sakti Tahun Pelajaran 2021/2022 dilihat pada Tabel 1.1 berikut:

Tabel 1.1. Hasil Belajar di TK Tri Sakti Tahun Pelajaran 2021/2022

No	Nama Siswa	Pengetahuan																			
		Hitungan Angka Urutan				Menulis Angka Berurut				Hafalan Angka Berurut Dalam Bahasa Inggris				Pemahaman Angka Dalam Tangga Nada				Pengenalan Warna			
		KR	CK	BA	SB	KR	CK	BA	SB	KR	CK	BA	SB	KR	CK	BA	SB	KR	CK	BA	SB
1	Thatha			√			√				√					√				√	
2	Dina				√			√				√				√			√	√	
3	Biru		√			√				√						√			√		
4	Violinist				√		√			√						√			√		
5	Biola	√				√						√				√			√		
6	Bunga		√				√				√				√				√		
7	Darren	√				√				√				√					√		
8	Claren	√				√				√				√					√		
9	Syaifatul	√				√				√				√					√		
10	Consina	√				√				√				√					√		
11	Sarah	√				√				√				√					√		
12	Abraham		√			√					√			√					√		
13	Bintang		√				√			√					√				√		
14	Gefry			√			√				√				√				√		
15	Jonathan			√				√			√				√				√		
16	Lovely	√					√			√				√					√		
17	Farah		√				√	√			√			√					√		
18	Nadya		√					√			√			√					√		
19	Frans		√					√			√			√					√		
20	Hotland			√				√			√			√					√		

K : Kurang C :Cukup B:Baik SB : Baik Sekali

Berdasarkan Tabel 1.1 di atas diketahui masih terdapat siswa yang masih berada dalam kategori kurang khususnya pada materi hitungan angka dan menulis angka berurut. Hal ini yang membuat peneliti tertarik mengembangkan model *role play* melalui kartu uno di TK di sekolah Tri Sakti Lubuk Pakam.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang masalah diatas adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Proses belajar dan pembelajaran cenderung kurang komunikatif dan berpusat pada guru sehingga siswa tidak terlibat secara aktif dalam pembelajaran.
2. Masih kurangnya motivasi dan minat siswa dalam pembelajaran sehingga siswa merasa jenuh dan bosan dengan pembelajaran yang bersifat monoton.
3. Kurangnya pemahaman siswa tentang materi yang diajarkan saat proses pembelajaran berlangsung
4. Siswa masih kurang memahami materi karena lebih mengingat dan menghafal baik angka maupun warna.
5. Kurangnya kemampuan guru dalam membuat media maupun metode yang sesuai dengan materi.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, serta terbatasnya waktu, peneliti memilih masalah yang penting yaitu sebagai berikut :

1. Aktifitas belajar menggunakan model pembelajaran *role play* dalam pembelajaran angka dan warna.
2. Hasil belajar pada kelas menggunakan model pembelajaran *role play* pada semua kelas TK Tri Sakti Lubuk Pakam.
3. Dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa pada pembelajaran angka dan warna dengan menggunakan metode *role play* kartu uno.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun pembatasan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dirumuskan yaitu:

1. Apakah pengembangan model *role play* melalui kartu uno layak digunakan pada tingkat TK di sekolah Tri Sakti Lubuk Pakam?
2. Apakah model *role play* efektif pada pembelajaran angka dan warna pada tingkat TK di sekolah Tri Sakti Lubuk Pakam?
3. Apakah ada perbedaan hasil belajar siswa pada pembelajaran angka dan warna dengan menggunakan model *role play*?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian dan pengembangan ini ialah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui model *role play* melalui kartu uno layak digunakan pada tingkat TK di sekolah Tri Sakti Lubuk Pakam.
2. Mengetahui model pembelajaran *role play* melalui media kartu uno efektif digunakan pada tingkat TK di sekolah Tri Sakti Lubuk Pakam.
3. Mengetahui perbedaan hasil belajar siswa pada pembelajaran angka dan warna dengan menggunakan model *role play*.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan dari tujuan penelitian diatas, manfaat penelitian secara teoritis dan praktis akan dipaparkan sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

- a. Dapat memberikan motivasi dan membantu para tenaga pengajar dalam memberikan materi pada tingkat TK. Serta dapat dijadikan sebagai sumber rujukan dan tambahan referensi untuk penelitian-penelitian selanjutnya dengan kajian, bidang yang sama tentang pengembangan model pembelajaran *role play* dengan menggunakan kartu uno.

- b. Memberikan kontribusi yang ilmiah tentang media, strategi dan model pembelajaran yang sesuai dengan keadaan zaman dan kebutuhan siswa dalam menghadapi pembelajaran tingkat TK.
- c. Sebagai pedoman dan eksperimen dalam mengembangkan pembelajaran dengan metode bermain, sehingga ini bisa terlaksana baik didalam lingkungan sekolah maupun di lingkungan rumah.
- d. Bagi peneliti, bisa dijadikan sebagai bahan rujukan untuk mendesain dan mengembangkan media maupun metode pembelajaran dengan terobosan yang baru untuk memecahkan masalah atau hal baru yang didapatkan pada siswa/siswi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Menambah pengalaman dan wawasan dalam menerapkan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan mengenai media, strategi, model pembelajaran dan pendekatan sistem yang sesuai dengan kebutuhan siswa

b. Bagi Guru

Menambah ide, kreatifitas, dalam proses pembelajaran sehingga dapat membantu meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran serta mampu memberikan motivasi untuk meningkatkan kemampuan siswa. Serta dapat memberikan masukan bagi guru untuk lebih tepat mengaplikasikan media, strategi dan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

c. Bagi Siswa

Meningkatnya motivasi dan ketertarikan siswa dalam belajar di sekolah.

d. Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dan menyusun sistem kurikulum dan penyusunan sistem pembelajaran dengan menggunakan model sebagai proses kegiatan belajar mengajar di dalam

maupun diluar sekolah

e. Bagi Program Studi

Menambah masukan dan referensi bagi pihak prodi dalam upaya meningkatkan keterampilan mahasiswa program studi Teknologi Pendidikan dalam mengembangkan media, strategi, model pembelajaran da

