

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Pencapaian belajar yang rendah sering didapati pada pelajaran yang kurang diminati anak, contohnya Matematika. Anak berasumsi bahwa Matematika merupakan pelajaran yang cukup menyulitkan dan tidak menyenangkan. Anak kurang memberikan perhatian pada pelajaran ini. Pembelajaran menjadi pasif karena anak kurang terlibat dalam pembelajaran. Akibatnya hasil belajar Matematika di sekolah rendah.¹ Hal ini akan berdampak kurang baik terhadap pencapaian belajar anak.

Pada skala Internasional, Indonesia menempati peringkat ke-61 dari 65 negara menurut PISA (*Programme for International Student Assessment*) yang dilakukan pada tahun 2015. Berdasarkan peringkat tersebut terlihat bahwa kemampuan literasi matematika siswa Indonesia sangat rendah. Sementara menurut data UNESCO, mutu pendidikan matematika di Indonesia berada pada peringkat 34 dari 38 negara yang diamati. Data lain yang menunjukkan rendahnya prestasi matematika siswa Indonesia dapat dilihat dari hasil survei Pusat Statistik Internasional untuk Pendidikan (*National Center for Education Statistics*) tahun 2003

¹ Lamodor Maria Natalia, *Minat Belajar Siswa terhadap Pembelajaran Matematika*, 2017, (<http://www.kompasiana.com>), diakses tanggal 11 Oktober 2018.

terhadap 41 negara dalam pembelajaran matematika, dimana Indonesia mendapatkan peringkat ke-39.

Upaya penumbuhan minat dalam pembelajaran Matematika bagi anak telah dilakukan. Diantaranya melalui beragam pendekatan pembelajaran, model pembelajaran, metode pembelajaran, dan media pembelajaran. Beberapa media yang pernah diuji untuk menanamkan minat belajar Matematika diantaranya: media komik,² media dekak multifungsi,³ dan media berbasis komputer.⁴ Namun keluhan tentang kesulitan belajar matematika masih sering terdengar. Maka diperlukan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak untuk menumbuhkan minat belajar Matematika.

Salah satu pandangan yang dapat dilakukan untuk menumbuhkan minat belajar Matematika pada anak adalah dengan bermain dan bercerita. Bercerita yang menarik membutuhkan media pendukung. Media dalam bercerita dibutuhkan untuk dapat mengembangkan imajinasi anak terhadap isi dan pesan pembelajaran yang terdapat dalam

² Yusnitus Setio Laksono dkk, *Hubungan Minat Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Menggunakan Komik*, Jurnal Edukasi Matematika dan Sains, Vol. 1 No. 2, 2018, (<http://media.neliti.com>), h.60-64. Diakses tanggal 11 Oktober 2018, pukul 16.05 WIB

³ Hardianto Fifko, *Meningkatkan Minat Belajar Matematika melalui Media Dekak Multifungsi di Sekolah Dasar*, (<http://journal.student.uny.ac.id>), h.215-222. Diakses tanggal 11 Oktober 2018, pukul 16.11 WIB

⁴ Ika Nurkumalasari, *Meningkatkan Minat Belajar Matematika melalui Media Pembelajaran Berbasis Komputer*, (<http://eprints.ums.ac.id>), h.1-8. Diakses tanggal 11 Oktober 2018, pukul 16.11 WIB

cerita. Sehingga anak dapat menyimpulkan cerita tersebut berdasarkan kemampuan berpikirnya.

Beberapa media bercerita yang ada, salah satu yang ditawarkan peneliti yaitu media Talita. Media Talita terinspirasi dari Celemek Pintar yang dapat digunakan sebagai media untuk menggambarkan alur dari sebuah cerita dan dapat membangkitkan motivasi anak-anak untuk mempelajari suatu hal. Kelebihan media Talita diantaranya: (1) Praktis, karena dapat dibawa kemanapun sebagai tas punggung; (2) Visualisasi alur cerita lebih mendalam, karena memiliki lebih banyak sisi untuk menggambarkan alur cerita; (3) Sesuai dengan tahapan usia perkembangan anak; (4) Menciptakan suasana yang menyenangkan untuk menumbuhkan minat belajar Matematika; (5) Mudah digunakan karena dilengkapi petunjuk penggunaan yang jelas.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti menganggap media pembelajaran yang menarik untuk menanamkan minat dalam belajar Matematika sangat perlu untuk diwujudkan. Oleh karena itu peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul, "Pengembangan Media Talita untuk Menumbuhkan Minat dalam Belajar Matematika".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian analisis masalah tersebut di atas, maka peneliti mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Matematika merupakan salah satu pelajaran yang kurang diminati anak.
2. Angka kemampuan literasi matematika siswa Indonesia sangat rendah di dunia Internasional.
3. Minat belajar Matematika perlu ditumbuhkan pada anak.
4. Media pembelajaran yang menarik untuk menumbuhkan minat belajar Matematika perlu dikembangkan.

C. Ruang Lingkup

Berdasarkan analisis dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka ruang lingkup penelitian ini adalah pengembangan media Talita dan penumbuhan minat belajar Matematika anak usia 6-7 tahun. Penelitian ini akan dilakukan di SD Islam Nurul Iman, Jalan Kesehatan Nomor 7, Pondok Bambu, Jakarta Timur.

Media Talita merupakan sebuah media berbentuk tas lipat yang dapat dibuka dan menjadi rompi. Media ini dikembangkan tampilan dan pemanfaatannya sedemikian rupa sehingga dapat digunakan sebagai media untuk menumbuhkan minat belajar Matematika. Dalam

penggunaannya, Talita dikenakan sebagai rompi. Setiap sisi rompi dijadikan sebagai visualisasi dari alur sebuah cerita. Media Talita dirancang dengan alur yang menarik dan dekat dengan kehidupan anak. Cerita dikemas dengan alur yang unik untuk menumbuhkan minat dalam belajar Matematika. Media ini juga dirancang berdasarkan tahapan perkembangan anak. Dengan media Talita ini, diharapkan dapat membantu orang tua dan guru dalam menumbuhkan minat belajar Matematika pada anak.

Minat untuk belajar Matematika perlu ditumbuhkan. Dengan tumbuhnya minat dalam pelajaran Matematika, anak akan merasa senang dan tertarik dengan pelajaran Matematika. Anak juga akan memberikan perhatian lebih dan aktif terlibat dalam pembelajaran. Selain itu, anak akan bersungguh-sungguh mengikuti setiap pembelajaran yang diberikan. Hal ini akan memiliki dampak positif terhadap pencapaian belajar anak. Hasil belajar Matematika tentu akan memuaskan.

Media Talita untuk menumbuhkan minat belajar Matematika ditujukan untuk anak usia 6-7 tahun atau siswa kelas I Sekolah Dasar. Minat belajar Matematika perlu ditumbuhkan saat anak berusia 6-7 tahun atau siswa kelas I Sekolah Dasar. Ini merupakan tahap awal anak menghadapi pembelajaran formal di Sekolah Dasar. Anak mulai mengetahui setiap konten yang dipelajari. Salah satunya adalah pelajaran Matematika. Selain itu, anak usia 6-7 tahun sudah mengerti

akan peristiwa yang terjadi di sekitarnya dan mampu merekam beberapa kabar berita. Di usia ini anak dapat memahami dan menikmati alur dari sebuah cerita. Maka media Talita diharapkan dapat memunculkan minat belajar Matematika anak usia 6-7 tahun.

D. Fokus Penelitian

Berdasarkan analisis masalah, identifikasi masalah, dan ruang lingkup yang telah dikemukakan sebelumnya, maka peneliti memfokuskan masalah pada “bagaimana mengembangkan media Talita untuk menumbuhkan minat belajar Matematika anak usia 6-7 tahun?”