

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Kita sebagai manusia ciptaan Tuhan memiliki pikiran, akal, dan otak yang membedakan kita dengan makhluk hidup lainnya. Dalam hidup di dunia, manusia tidak pernah lepas dari ilmu pengetahuan, yaitu suatu proses usaha sadar kita akan berbagai kenyataan dalam alam manusia. Untuk memahami dan mengerti ilmu pengetahuan, kita harus belajar.

Belajar merupakan suatu proses yang harus dilakukan manusia dalam kelangsungan hidup. Sejak kecil, manusia dididik untuk selalu belajar. Perilaku belajar ini telah menjadi bagian dari hidup manusia. Dengan adanya ilmu pengetahuan dan proses belajar, maka dibentuklah suatu organisasi yang biasa kita sebut sekolah.

Pendidikan merupakan suatu suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki ilmu pengetahuan yang diperlukan dalam hidup bermasyarakat. Pendidikan inilah yang kita dapatkan dalam proses belajar di sekolah.

Ilmu pengetahuan yang kita pelajari di sekolah sangat luas dan memiliki berbagai bidang-bidang keilmuan, termasuk di dalamnya yaitu ilmu alam, ilmu sosial dan ilmu terapan. Ilmu-ilmu ini adalah ilmu yang kita jadikan sebagai pengetahuan hidup. Ilmu alam terdiri dari berbagai bidang ilmu, termasuk di dalamnya yaitu ilmu pengetahuan Matematika yang kita kenal sejak kecil.

Di era globalisasi, Matematika sangat diperlukan terlebih sejak jaman modern dengan meningkatnya teknologi. Hingga saat ini, ilmu Matematika merupakan ilmu yang wajib dipelajari sedari kecil hingga kita tua.

Secara tidak sadar sejak kecil sebelum mengenal sekolah, manusia sudah mengenal ilmu Matematika secara sederhana. Seperti contohnya pada saat kita mulai menghitung, mengenal angka hingga berkomunikasi dengan sesama. Matematika sudah menjadi bagian ilmu yang sangat penting dalam berinteraksi

di lingkungan sekitar. Karena itu, Matematika dipelajari dan dijadikan sebagai ilmu pengetahuan yang umum dipelajari di seluruh dunia.

Di Indonesia pun, Matematika merupakan pelajaran wajib di kelas dasar sekolah baik di sekolah negeri maupun swasta, dan baik dari sejak Taman Kanak-Kanak (TK) hingga jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA).

Karena menyadari pentingnya ilmu Matematika dalam hidup, para orang tua mulai menanamkan ilmu Matematika ini kepada anak-anaknya sejak dini untuk masa depannya kelak. Para orang tua biasa mengajarkan berhitung dan mengenal angka kepada anaknya. Banyak juga orang tua yang mengajarkan Matematika dengan bantuan kursus atau guru les.

Dari observasi lapangan, diketahui bahwa banyak para orang tua dan anak-anak yang masih menganggap bahwa Matematika adalah pelajaran yang sulit dan ditakuti. Hal ini terjadi karena belajar Matematika di sekolah, tempat kursus maupun di rumah masih terkesan sangat kaku, tidak menyenangkan dan membuat anak-anak merasa bosan. Karena itu anak-anak malas belajar Matematika.

Dalam dunia pendidikan dan berbagai media pendidikan di Indonesia saat ini sering kali luput dari keterlibatan bidang keilmuan DKV. Dengan demikian, penulis ingin menciptakan suatu buku panduan belajar Matematika untuk anak-anak sehingga dapat memberikan manfaat dalam dunia pendidikan, proses kegiatan pembelajaran dan perkembangan ilmu Matematika dalam jangka panjang.

Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang sangat penting dan juga berguna hingga masa tua nanti. Namun buku pelajaran Matematika yang ada di Indonesia saat ini masih sangat sederhana dan tidak dapat menarik hati anak-anak. Padahal untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, buku belajar merupakan pendukung utama anak dalam mengikuti proses belajar. Maka dari itu, buku panduan anak belajar Matematika memerlukan tampilan visual dan system yang menarik, kreatif dan inovatif. Tidak hanya berisi tulisan yang membuat anak merasa bosan, tapi juga perlu ilustrasi yang secara visual dapat mengantar anak-anak dalam proses belajar yang menyenangkan.

## 1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

Pelajaran Matematika akan selalu dihadapi oleh anak dalam proses belajar. Jika sejak dini anak-anak merasa bosan dan takut terhadap pelajaran Matematika, maka kelak minat anak terhadap ilmu Matematika akan berkurang. Minat anak ini akan berkembang jika pembelajaran Matematika dapat menjadi pelajaran yang sangat menyenangkan, untuk itu diperlukan system dan buku pembelajaran Matematika yang menarik dan kreatif. Hal tersebut tentu saja bukan merupakan tugas yang mudah.

Berdasarkan fenomena yang terjadi, yang menjadi pokok permasalahan adalah:

- Bagaimana menyikapi kurangnya buku pembelajaran yang kreatif?
- Bagaimana membuat anak-anak berminat untuk belajar Matematika?
- Bagaimana membuat buku pembelajaran Matematika yang sesuai dengan pola pikir anak berusia 5-7 tahun di Indonesia?
- Bagaimana menyampaikan modul pelajaran Matematika agar menjadi pelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak?

Hal yang dikerjakan yaitu menciptakan buku pembelajaran Matematika kreatif untuk anak berusia 5-7 tahun, buku panduan orang tua dalam mengajarkan Matematika kreatif kepada anak dan promosi buku. Buku pembelajaran Matematika ini digunakan untuk jangka panjang dan dapat digunakan di sekolah, rumah maupun tempat kursus.

## 1.3 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan adalah jawaban untuk masalah yang teridentifikasi, yaitu:

- Membuat buku pembelajaran Matematika yang sederhana, tetapi kreatif, inovatif dan menarik bagi anak.
- Menyediakan media penunjang pembelajaran Matematika untuk anak.
- Membuat buku pembelajaran Matematika dengan modul sesuai dengan kurikulum pendidikan yang berlaku dan sesuai dengan pola pikir anak berusia 5-7 tahun.

- Menciptakan visual dan system pembelajaran lewat buku yang mempunyai daya tarik terhadap anak sehingga anak menyukai pelajaran Matematika.

## **1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data**

### **1.4.1 Sumber Data**

Sumber data yang digunakan penulis adalah:

#### **1.4.1.1 Data Primer**

Data primer adalah data yang diambil dari sumber data secara langsung oleh penulis atau yang mewakilinya. Penulis melakukan observasi dan wawancara terhadap lembaga pendidikan yaitu sekolah, tempat kursus Matematika, psikiater anak, para guru dan orang tua dari anak berusia 5-7 tahun.

#### **1.4.1.2 Data Sekunder**

Data sekunder adalah data yang diambil tidak dari sumber langsung asli, yaitu data yang diperoleh dari buku, dokumen, majalah dan internet yang telah dilakukan oleh peneliti lain. Penulis banyak menggunakan media internet dan fakta lapangan.

### **1.4.2 Teknik Pengumpulan Data**

Beberapa teknik pengumpulan data yang dilakukan penulis adalah:

#### **1.4.2.1 Observasi**

Observasi adalah suatu metode penelitian dengan cara menyiapkan instrument penelitian yaitu pedoman hal yang akan di observasi. Hal baru yang tidak terprediksi sebelumnya dapat digunakan sebagai pelengkap penelitian utama. Dalam metode penelitian ini hasil tes adalah hasil utamanya. Spesifikasi teknik yang digunakan adalah observasi partisipasi pasif. Penulis mengamati apa yang dikerjakan orang lain, mendengar apa yang diucapkan tetapi tidak terlibat dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, penulis melakukan observasi di lapangan untuk mengumpulkan data dan fakta yang terkait.

#### **1.4.2.2 Wawancara**

Wawancara bersifat fleksibel. Penulis mewawancarai nara sumber untuk menghasilkan data yang nyata melalui jawaban atas pertanyaan yang ditanyakan. Selain itu, penulis juga dapat mengetahui pendapat personal melalui wawancara sebagai masukan untuk langkah yang akan dilakukan selanjutnya.

#### **1.4.2.3 Studi Pustaka**

Penulis melakukan teknik studi pustaka dengan menggunakan buku sebagai referensi dan melalui media elektronik yaitu internet untuk melengkapi data yang dibutuhkan dan fakta yang ada.

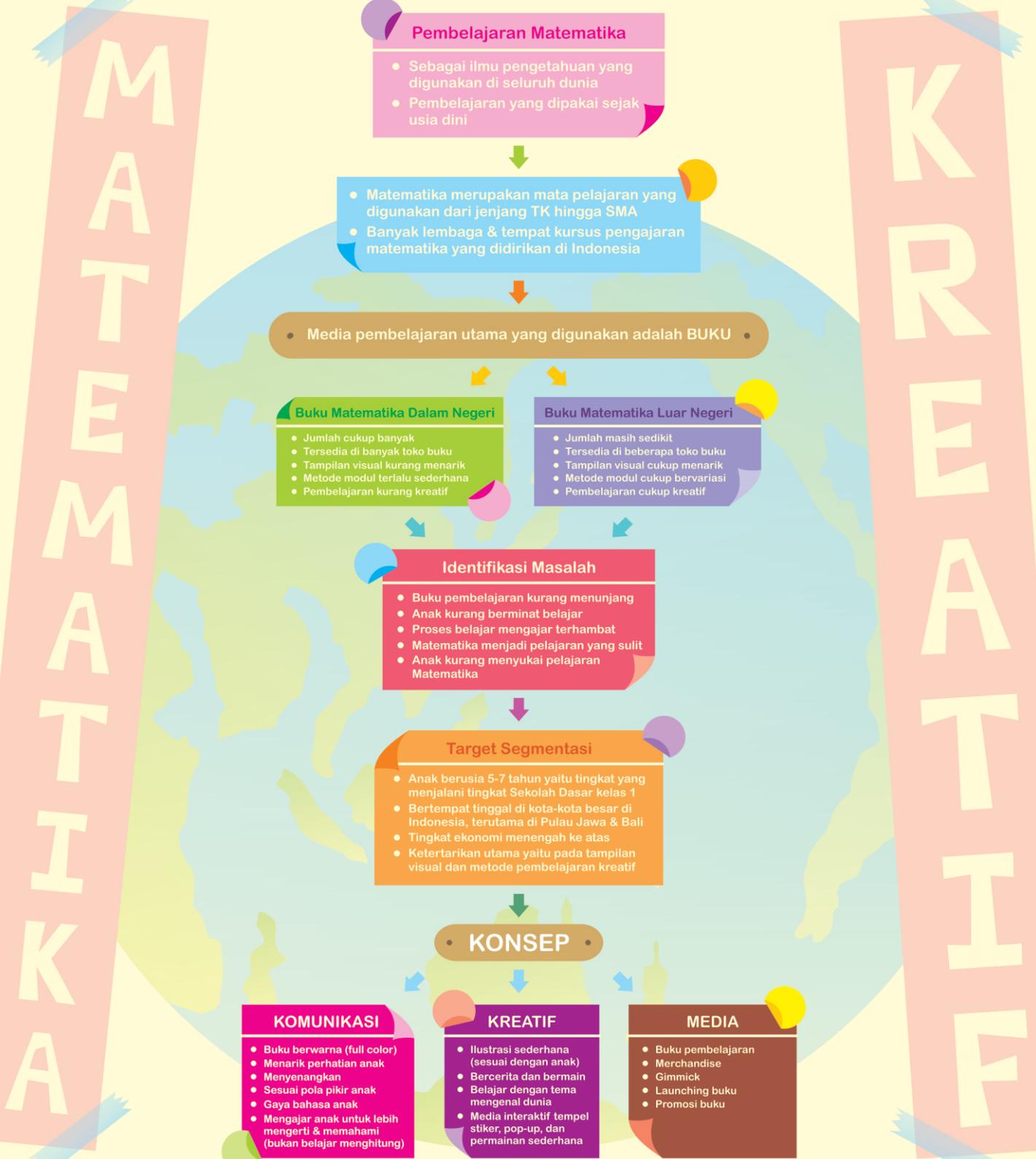
#### **1.4.2.4 Kwesioner**

Penulis menggunakan teknik kwesioner dengan membagikan kepada para orang tua anak yang sedang menempuh jenjang pendidikan Taman Kanak-Kanan dan Sekolah Dasar kelas 1 serta kepada anak-anak yang berusia 5-7 tahun.

### **1.5 Skema Perancangan**



# • SKEMA PERANCANGAN •



Buku pembelajaran Matematika yang sesuai dengan metode belajar anak sebagai penunjang proses belajar dengan tampilan visual menarik, interaktif dan kreatif

Anak semangat belajar sehingga dapat menguasai pelajaran Matematika dengan lebih baik dan kreatif

