

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sebuah kebutuhan yang saat ini menjadi konsumsi penting bagi semua orang. Karena dengan pendidikan manusia menjadi lebih berilmu. Mengembangkan kemampuan, *skill* yang dimiliki, dikuasai, dan dipelajari sesuai dengan tingkat perkembangan. Oleh karena itu peningkatan mutu pendidikan harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan dan kemajuan jaman yang telah berkembang.

Begitu pentingnya pendidikan di Indonesia pemerintah telah menyajikan lembaga pendidikan yang diperuntukkan bagi anak usia dini sedini mungkin, sehingga dengan adanya Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) ini dapat menjadikan anak cerdas, aktif dan kreatif. Selain itu di jaman sekarang ini PAUD sangat berrguna dan merupakan pendidikan dasar yang berkesinambungan. “Upaya Pendidikan Anak Usia Dini bukan hanya dari sisi pendidikan saja, tetapi termasuk upaya pemberian gizi, dan kesehatan anak sehingga pelaksanaan PAUD dilakukan secara terpadu dan komprehensif” (Depdiknas, Panduan Mengajar di TK/ RA:2005:5). Sujiono (2009:7) menyatakan bahwa :

Pendidikan pada anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh aspek yang dilakukan oleh pendidik maupun orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan, dan pendidikan pada anak dimana kita harus menciptakan suasana yang nyaman, menarik agar anak dapat berkreasi, bereksplorasi, serta pengalaman melalui lingkungannya dengan cara mengamati, meniru dan dilakukan secara terus menerus dan meliputi seluruh aspek perkembangan.

Berdasarkan UU RI nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 pasal 1 ayat 14 dinyatakan bahwa :

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan dalam jalur formal, nonformal, dan informal.

Berdasarkan pertumbuhan dan kemampuan anak, pendidikan ini bertujuan untuk mengembangkan jiwa eksploratif, mengembangkan jiwa kreatif, dan mengembangkan kepribadian yang integral, selain itu pendidikan yang diselenggarakan dari anak lahir sampai usia enam tahun ini merupakan jenjang pendidikan dasar, yang merupakan upaya pembinaan yang dilakukan dengan memberikan rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak. Anak dapat lebih memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan yang lebih lanjut.

Setiap anak yang lahir normal baik fisik maupun mentalnya berpotensi menjadi cerdas, tetapi untuk menjadikan anak cerdas tidak semudah seperti dengan membalikkan tangan dan seperti yang kita bayangkan. Bukan hanya teori tetapi juga semangat, kepedulian dan pemahaman yang baik tentang pendidikan. Setiap anak memiliki jenis kecerdasan yang berbeda, hal ini disebabkan karena setiap anak memiliki pribadi yang unik, berbeda antara anak satu dengan anak yang lain. Anak perlu diberi pendidikan yang sesuai dengan perkembangannya dengan cara memperkaya lingkungan bermainnya. Kita sebagai pendidik dan orang tua perlu memberikan peluang kepada anak

untuk menyatakan diri, berekspresi, berkreasi, serta bereksplorasi menggali kemampuan yang tersembunyi dalam diri anak.

Upaya meningkatkan mutu pendidikan dilakukan dengan meningkatkan mutu para guru, fasilitas belajar yang mendukung kegiatan belajar mengajar. Pada dasarnya PAUD pembelajarannya menitikberatkan pada beberapa aspek, yang meliputi: pengembangan kognitif, pengembangan bahasa, pengembangan sosial dan emosional, pengembangan nilai dan moral agama, pengembangan fisik motorik halus dan fisik motorik kasar yang disesuaikan dengan tahap perkembangan anak usia dini. Tidak hanya mengembangkan kemampuan dasar, namun juga mengembangkan *Multiple Intelligences* (kecerdasan majemuk).

Pendidikan pada usia dini menjadi hal yang sangat penting untuk membantu mengembangkan kecerdasan anak. Pendidikan anak usia dini merupakan investasi untuk menyiapkan generasi penerus yang sehat, cerdas, dan ceria. Untuk mendorong perkembangan kecerdasan anak secara optimal, maka baik para orang tua dan pendidik berperan penting dalam memberikan rangsangan-rangsangan atau stimulus bagi anak.

Pada dasarnya setiap anak memiliki kecerdasan sendiri-sendiri, kecerdasan bisa lebih dari satu. Adapun pendekatan yang paling populer yaitu pengenalan bakat berdasarkan kecerdasan majemuk (*Multiple Intelligences*) yang dikembangkan oleh Howard Gardner (dalam Lie, 2004:6-9) menurutnya ada 9 kecerdasan yang dapat diidentifikasi, yaitu :

Kecerdasan logika matematika, kecerdasan bahasa (verbal linguistik), kecerdasan spasial visual, kecerdasan musikal, kecerdasan kinestetik,

kecerdasan naturalis, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan interpersonal, dan kecerdasan eksistensial.

Kecerdasan logika matematika merupakan salah satu dari sembilan kecerdasan yang dikemukakan oleh Howard Gardner. Kecerdasan ini berkaitan dengan lobus parietal kiri. Kecerdasan ini ditandai dengan kemampuan berfikir secara konseptual. “Biasanya individu yang memiliki kecerdasan matematika yang baik suka mengeksplorasi pola, kategori, dan hubungan, juga sering bertanya tentang lingkungan sekitarnya, selain itu juga menyukai puzzle atau permainan yang membutuhkan penalaran” (Widayati & Utami, 2008:125).

Kecerdasan logika matematika biasanya tampak dalam diri orang-orang tertentu. Pola-pola matematika sudah kelihatan sejak usia dini melalui kemampuan untuk memahami pola-pola pemikiran logis dan abstrak. Kecerdasan logika matematika mencakup kemampuan berhitung, mengukur, serta menyelesaikan operasi-operasi matematika. Ketrampilan mengolah angka, memiliki rasa keingintahuan yang sangat besar dan cenderung suka meraba-raba atau dengan kata lain suka menduga-duga sesuatu, sering bertanya tentang berbagai fenomena, melakukan uji coba, selain itu anak juga suka mengklasifikasikan berbagai benda berdasarkan warna, ukuran, jenis dan lain-lain.

Anak usia dini mulai bisa memiliki kecerdasan logika matematik ketika anak mulai memisahkan dirinya dari obyek-obyek yang diamati dan ketika muncul kesadaran dalam dirinya sendiri untuk mengevaluasi objek-objek tersebut. Jenis kecerdasan ini berkaitan secara teknis dengan, misal bekerja

dengan angka, mencongak, kemajuan teknologi, perencanaan keuangan, juga target dalam bentuk angka dalam bisnis dan hidup. Kecerdasan logika matematik juga sangat berkaitan dengan soal jadwal perjalanan yang terperinci, daftar kerja, permainan, puzzle, dan catur. Perbedaan dengan kecerdasan yang lain. Kecerdasan ini mempunyai suatu komponen khas, yakni sebagai kepekaan dan kemampuan untuk membedakan pola logika atau numerik, serta kemampuan menangani rangkaian penalaran yang panjang. Kemampuan logika matematik ini dapat distimulasi dengan permainan-permainan eksplorasi yang dapat meningkatkan kecerdasan logika matematik, namun tentu hal ini harus disesuaikan dengan usia perkembangan dan pertumbuhan anak.

Berdasarkan pembelajaran yang dilaksanakan di TK Bakti Sosial pada tahun pelajaran 2012/2013 ditemukan berbagai fakta, antara lain bahwa kecerdasan logika matematik yang dimiliki oleh anak di TK Bakti Sosial Temon masih rendah dan ini terlihat dalam satu kelas siswa yang berjumlah 11 anak hanya beberapa yang mampu dalam kecerdasan matematika. Hal ini terlihat yaitu anak belum mampu dalam membilang dengan menunjuk benda, anak juga belum mampu dalam mengurutkan lambang bilangan, anak juga masih bingung dalam menunjukkan kumpulan yang sama jumlahnya, yang tidak sama, dan lebih sedikit. Selain itu, anak belum mampu menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, anak belum mampu mengembangkan kemampuan logiko matematikanya, pengetahuan ruang dan

waktu, anak belum mampu memilah-memilih, mengelompokkan benda dengan berbagai cara, memasang benda sesuai dengan pasangannya.

Berbagai alasan digunakan anak ketika tidak ingin mengikuti pembelajaran, anak seringkali memperlihatkan tanda-tanda mengantuk, mengeluh, meletakkan kepalanya di meja, menjatuh-jatuhkan tas, ngobrol dengan temannya, asyik bermain sendiri, dan guru seringkali memanggil nama anak tersebut hingga berulang-ulang, tetapi anak tidak bisa dalam memusatkan perhatiannya.

Dalam penerapan pembelajaran anak dilaksanakan di dalam kelas dengan sistem klasikal, dengan metode ceramah dan hanya menggunakan media gambar atau buku yang membuat anak jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Dalam menyampaikan materi jarang sekali menggunakan permainan-permainan, karena guru beranggapan terlalu repot dan banyak membutuhkan aktivitas ekstra. Sehingga anak dalam menerima materi yang disampaikan merasa bosan dan tidak berminat. Sebagai seorang pendidik harus selalu berkreasi dan memperhatikan minat serta kebutuhan anak agar kegiatan pembelajaran dapat optimal

Basyirudin (2002:13) “kegiatan belajar mengajar di kelas merupakan dunia komunikasi tersendiri dimana guru dan siswa bertukar pikiran untuk mengembangkan ide dan pengertian”. Begitu pula dalam kegiatan belajar matematik di dalam kelas, dalam kegiatan ini komunikasi guru kepada siswa juga sangat berpengaruh terhadap pemahaman anak. Basyirudin (2002:13) berpendapat bahwa:

Dalam komunikasi sering timbul dan terjadi penyimpangan-penyimpangan sehingga komunikasi tersebut tidak efektif dan efisien, yang bisa berpengaruh tidak baik untuk kegiatan belajar matematik anak. Hal ini disebabkan oleh adanya kecenderungan verbalisme, ketidaksiapan siswa, kurangnya minat dan kegairahan anak.

Dalam hal-hal tertentu media juga berfungsi untuk mengatur langkah-langkah kamajuan serta untuk memberikan umpan balik. Untuk itu, guru dianggap perlu mengupayakan media yang menunjang kegiatan belajar matematik anak, agar kecerdasan logika anak meningkat.

Guru mempunyai andil dan pengaruh besar terhadap penyelesaian masalah atau kendala yang terjadi pada tempat guru mengajar, maka untuk mengatasi kendala yang muncul di TK Bakti Sosial yang terjadi pada kegiatan belajar matematik. Selain itu penulis juga berharap mampu meningkatkan kecerdasan logika matematik pada anak dengan menggunakan media pembelajaran bermain pohon hitung.

Alasan penulis memilih permainan pohon hitung sebagai solusi adalah penerapan pohon hitung kepada anak melalui kegiatan bermain karena usia anak TK adalah usia anak untuk menghabiskan waktu dengan bermain. Penggunaan pohon hitung merupakan salah satu langkah peneliti untuk menggunakan media pembelajaran yang baru dan tidak statis atau hanya dengan metode ceramah saja. Dengan menggunakan media pohon hitung ini anak diharapkan dapat lebih aktif dalam menggunakan APE yang baru. Dari sekian banyak kegiatan bermain, pohon hitung yang dipilih penulis karena bermain pohon hitung berkaitan dengan meningkatkan kecerdasan matematik anak.

Media pohon hitung adalah salah satu metode bermain yang digunakan untuk mengembangkan materi pembelajaran matematik melalui gambar yang berbentuk sebuah pohon yang digambarkan mempunyai dahan-dahan yang berwujud angka-angka.

Pohon hitung merupakan sebuah permainan yang menggunakan media tiruan pohon dalam peragaan yang dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran berlangsung. Pohon hitung adalah mainan edukasi untuk melatih berhitung anak-anak melalui media permainan edukatif. Media ini adalah salah satu alat permainan edukatif yang diperkenalkan bagi anak usia dini.

Guru harus benar-benar dapat memilih metode-metode pembelajaran serta media yang dipergunakan ketika pembelajaran berlangsung yang sesuai dengan kegiatan, efektif dan menyenangkan bagi anak didik agar mereka tidak merasa terbebani dalam belajar. Suatu pembelajaran berhasil jika apa yang diajarkan dapat dimengerti oleh anak dan dapat menstimulasi kecerdasan anak.

Berdasarkan uraian diatas dalam penelitian ini peneliti menyusun judul “Upaya Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematik Anak Melalui Bermain Pohon Hitung di Tk Bakti Sosial Desa Temon, Kecamatan Simo, Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2012/2013”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi masalah dalam kegiatan belajar mengajar sebagai berikut.

1. Kecerdasan logika matematik anak masih rendah (kurang mampu memecahkan masalah sederhana dan sebagainya).
2. Saat pembelajaran anak mengalami kejenuhan.
3. Guru tidak menggunakan media yang menarik bagi anak saat pembelajaran.
4. Guru tidak menggunakan metode yang menyenangkan saat pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat keterbatasan waktu, cakupan, dan aktivitas, penelitian ini hanya membatasi dalam kegiatan bermain pohon hitung dibatasi pada bilangan 1-20.

D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang dikemukakan di atas, penulis mengemukakan rumusan masalah sebagai berikut: “Apakah dengan menggunakan metode bermain pohon hitung dapat meningkatkan kecerdasan logika matematik anak di TK Bakti Sosial, Temon, Simo, Boyolali, Tahun Pelajaran 2012/2013?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Secara umum penelitian ini untuk meningkatkan kecerdasan logika matematik anak TK Bakti Sosial, Temon, Simo, Boyolali, Tahun Pelajaran 2012/2013.
2. Secara Khusus penelitian ini untuk meningkatan kecerdasan logika matematika anak melalui penggunaan metode bermain permainan pohon hitung dalam pembelajaran pada anak TK Bakti Sosial, Temon, Simo, Boyolali, Tahun Pelajaran 2012/2013.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dicapai peneliti dalam penelitian ini adalah

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bermanfaat untuk masukan ilmu pengetahuan dalam pembelajaran di taman kanak-kanak khususnya dalam menggunakan alat media pohon hitung untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika anak.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Anak

- 1) Memberikan kesempatan dan kebebasan kepada anak untuk belajar bersama sehingga memudahkan anak meningkatkan kecerdasan logika matematika anak.

- 2) Penerapan metode bermain dengan media permainan pohon hitung untuk penambahan dan pengurangan dapat meningkatkan kecerdasan logika matematika anak, selain itu dapat membuat kegiatan pembelajaran yang bermakna, menyenangkan, dan mendorong untuk anak aktif.

b. Bagi Guru

- 1) Untuk memberi masukan kepada guru untuk meningkatkan kreatifitas dan mendorong dalam meningkatkan kinerja guru.
- 2) Menambah kemampuan guru untuk melaksanakan pembelajaran yang inovatif, efektif dan menyenangkan.
- 3) Mengatasi permasalahan pembelajaran di taman kanak kanak

c. Bagi Sekolah

- 1) Hasil penelitian diharapkan dapat menumbuhkan suasana belajar yang efektif, inovatif, kreatif dan menyenangkan.
- 2) Pengaplikasian teori yang telah diperoleh dimungkinkan semangat kerja warga sekolah semakin tinggi dan efisien.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian dapat digunakan sebagai acuan untuk mengadakan penelitian yang sejenis meskipun tempat, waktu dan objek berlainan.

e. Bagi Pengambil Kebijakan

Penelitian ini dapat digunakan untuk menambah sarana dan prasarana kegiatan belajar mengajar utamanya pemberian bantuan alat

peraga edukatif dan pelatihan tenaga edukatif agar memiliki kemampuan dan kompetensi dalam melaksanakan tugas.