BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Taman Kanak-Kanak adalah tempat bermain sambil belajar, tempat dimana anak mulai mengenal berbagai macam kegiatan yang berhubungan dengan pendidikan. Kegiatan-kegiatan tersebut bertujuan untuk memberikan pengetahuan, mengasah ketrampilan anak dan membentuk kepribadian anak guna menyesuaikan diri dengan lingkungan serta perkembangan selanjutnya. Kegiatan bermain merupakan salah satu proses belajar yang diterapkan di Taman Kanak-Kanak (Yulianto, 2012).

Kegiatan di TK dilaksanakan dengan cara bermain sesuai dengan prinsip TK yaitu "bermain sambil belajar, dan belajar seraya bermain". Hal ini merupakan cara yang paling efektif, karena dengan bermain anak dapat mengembangkan berbagai kreativitasnya, termasuk perkembangan motorik halus anak meningkatkan penalaran dan memahami keberadaan lingkungan, terbentuk imajinasi, mengikuti imajinasi, mengikuti peraturan, tata tertib dan disiplin. Melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, nilai dan sikap hidup. Dalam dimensi kognitif atau kecerdasan logika matematika kemampuan perkembangan yang didapat dari bermain adalah anak bisa memecahkan berbagai masalah kegiatan seperti mengenal angka, bentuk, ukuran, dan dapat membedakan jenis–jenis angka.

Pada anak usia dini khususnya 4-5 tahun kemampuan Logika-Matematika dapat terlihat melalui ciri–ciri diantaranya: suka bereksplorasi untuk memenuhi rasa ingin tahunya, sering bertanya tentang berbagai fenomena melakukan uji coba, mengklasifikasikan berbagai benda berdasarkan warna, ukuran dan jenis serta gemar

berhitung. Kemampuan Logika-Matematika anak dapat dilihat dan diasah dengan mengembangkan kemampuan kognitif anak. Perkembangan kognitif meliputi kemampuan seseorang untuk mengingat dan merasakan, serta membuat alasan dan berimajinasi. Mengembangkan kecerdasan logika-matematika pada anak usia Taman Kanak–kanak bisa dilakukan melalui berbagai cara. Salah satu cara yang dapat digunakan adalah melalui metode pemecahan masalah, yang tentunya dikemas dalam bentuk permainan yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak pada usia TK.

Permainan berhitung atau logika matematika di TK tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental sosial dan emosional, karena itu dalam pelaksanaannya, harus dilakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan. Oleh karena itu pendidik harus dapat memfasilitasinya melalui kegiatan yang memberi kesempatan bagi siswa untuk mengenal dan mengeksplorasi benda–benda dilingkungan sekitarnya. Pendidik juga perlu memfasilitasinya dengan petunjuk–petunjuk yang sederhana dan khusus, dan perlu membuat rancangan pengelolahan kegiatan secara sistimatis, efektif dan efisien.

Hurlock sebagaimana dikutip Depdiknas (2007: 5) mengatakan bahwa lima tahun pertama dalam kehidupan anak–anak merupakan peletak dasar bagi perkembangan selanjutnya. Anak yang mengalami masa bahagia berarti terpenuhinya segala kebutuhan psikis maupun fisik diawal perkembangannya diramalkan akan dapat melaksanakan tugas–tugas perkembangan selanjutnya. Sejalan dengan teori tersebut, permainan berhitung atau logika matematika pada anak usia TK seyogyanya dilakukan melalui tiga tahapan penguasaan berhitung dijalur matematika yaitu, penguasaan konsep, masa transisi dan lambang. Manik–manik adalah salah satu media kreatif yang dapat digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar untuk melatih otot–otot jari (motorik halus) dan melatih daya cipta anak. Pengertian manik–manik menurut kamus

Bahasa Indonesia adalah butir–butir kecil yang berwarna–warni (dari merjan dan sebagainya) yang diberi lubang dan dirangkai dengan benang.

Dalam bermain manik–manik, pada awalnya anak memerlukan bimbingan guru. Dimulai dengan memberi contoh kepada anak, maka anak melihat guru, anak pun mulai mencontoh dan melatih kesabarannya dalam bermain. Dengan berlatih terus menerus, anak akan semakin terampil berhitung menggunakan benda ini, dan secara tidak langsung kemampuan logika matematika pada anak akan terus meningkat.

Manik–manik mudah didapat dan banyak dijual ditoko–toko mainan anak. Manik–manik selalu menjadi alat yang digemari oleh anak–anak, karena kekhasannya manik–manik ini mudah dipegang dan dapat menghadirkan suatu konsep yang jelas sehingga minat anak terhadap permainan ini mudah dirangsang.

Berdasarkan pengalaman penulis dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di TK Lakshmi 12 Surakarta pada tahun pelajaran 2012/2013, ditemukan adanya beberapa permasalahan kurang memuaskannya hasil belajar siswa antara lain kemampuan logika matematika atau kemampuan berhitung pada anak masih sangat rendah, hal ini disebabkan karena penguasaan guru dalam penyampaian materi konsep bilangan pada anak masih belum optimal.

Sehubungan dengan hal tersebut di atas diperlukan alat atau media untuk pembelajaran yang berpengaruh untuk menunjang kemampuan logika matematika pada anak yang dapat mempermudah anak dalam pembelajaran logika matematika atau belajar berhitung. Oleh karena itu untuk dapat mencapai hasil yang optimal dibutuhkan beberapa persyaratan dalam proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan, salah satunya adalah penggunaan alat peraga. Penggunaan alat peraga dalam pembelajaran akan membantu kelancaran, efektifitas dan efisiensi pencapainan tujuan. Pembelajaran kemampuan

logika matematika di TK Lakshmi 12 Surakarta, selama ini hasilnya belum optimal, hal ini disebabkan dari beberapa faktor antara lain: faktor yang berasal dari guru, anak, kondisi lingkungan, materi serta metode pembelajaran yang digunakan.

Berdasarkan uraian diatas maka penelitian ini ditulis untuk mengetahui Pengaruh Permainan Manipulatif Dengan Menggunakan Manik – Manik Terhadap Kecerdasan Logika Matematika Pada Anak Usia 4-5 tahun di TK Lakshmi 12 Surakarta Tahun Pelajaran 2012/2013.

B. Pembatasan Masalah

Agar tidak terjadi kesalah pahaman dan menghindari terjadinya penafsiran yang tidak sesuai, maka pada penelitian ini dibatasi pada : Kecerdasan logika matematika anak dinilai pada kemampuan permainan manipulative anak di Tk Lakshmi 12 Surakarta pada tahun pelajaran 2012/2013.

C. Perumusan Masalah

Apakah permainan manipulatif menggunakan manik–manik berpengaruh terhadap kecerdasan logika matematika pada anak usia 4-5 tahun di TK Lakshmi 12 Surakarta pada tahun pelajaran 2012/2013?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan manipulative menggunakan manik-manik terhadap kecerdasan logika matematika pada anak usia 4-5 tahun di TK Lakshmi 12 Surakarta pada tahun pelajaran 2012/2013.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

a. Untuk mengembangkan ilmu pendidikan anak usia dini melalui permainan manic-manik khususnya pada logika matematika anak.

b. Untuk menambah wawasan guru dalam mengembangkan logika maematika anak didiknya melalui permainan meronce manik-manik.

c. Dapat memberikan informasi pada pendidik bahwa permainan meronce manic-manik dapat mengatasi permasalahan yang di hadapi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

1) Memberi kesempatan pada anak untuk berlatih berhitung dan mengelompokkan serta membedakan benda dari manik–manik.

2) Meningkatkan kecerdasan logika matematika dengan permainan manipulatif menggunakan manik–manik.

b. Bagi Guru

1) Memberikan informasi tentang permainan manipulatif menggunakan manik – manik dalam pembelajaran logika matematika atau pembelajaran berhitung untuk anak.

2) Melatih guru untuk menciptakan kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar.

c. Bagi Sekolah

1) Penggunaan permainan manipulatif dengan manik–manik dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika.

2) Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada anak sesuai dengan perkembangan usianya.

d. Bagi Orang Tua

Penelitian ini dapat memberikan pengetahuan bagi orang tua akan pentingnya kecerdasan logika matematika dengan menggunakan permainan manipulatif manik–manik