

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Era Globalisasi berdampak pada sebagian besar sendi kehidupan salah satunya terhadap dunia pendidikan. Pendidikan sangat penting bagi kemajuan suatu negara. Pendidikan yang berkualitas diperlukan anak usia dini untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dimasa depan. Sehingga sejak usia dini anak harus dibekali dengan pendidikan yang berkualitas. Sebagai wujud keseriusan pemerintah dalam bidang pendidikan khususnya pendidikan anak usia dini, pemerintah menerbitkan undang-undang no. 146 tahun 2014 pasal 1 ayat 10 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan 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 pada jalur formal dan non formal”.

Pendidikan di jalur formal salah satunya adalah taman kanak-kanak. Pendidikan di taman kanak-kanak sangat penting karena pada usia ini pertumbuhan dan perkembangan struktur otak anak telah mencapai 90%. Usia 5-6 tahun adalah usia dimana kecerdasan anak sudah berkembang sangat pesat. Perkembangan yang diperoleh pada usia dini sangat mempengaruhi perkembangan anak pada tahap selanjutnya serta meningkatkan produktifitas kerja saat dewasa. Pada usia ini, diperlukan stimulasi yang tepat agar perkembangan otak anak berkembang dengan optimal.

Pada dasarnya anak merupakan individu yang unik yang di karuniai kecerdasan oleh Allah SWT untuk meningkatkan derajatnya disisi Allah dan sebagai khalifah di bumi. Kecerdasan merupakan kemampuan dan kapasitas seseorang dalam proses kognitif untuk menerima informasi di dalam ingatan, kemudian

menjadikan informasi tersebut sebagai pengetahuan melalui berfikir terutama berkenaan dengan menghubungkan, menimbang, dan memahami informasi untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang rumit dalam situasi apa pun.

Kecerdasan tidak pernah dijumpai dalam bentuk murni atau sering disebut juga *Multiple Intelligence*. Setiap anak memiliki kecerdasan majemuk tidak hanya satu kecerdasan. Kecerdasan majemuk memungkinkan perkembangan otak anak akan semakin optimal terutama dalam menerima stimulus yang berasal dari guru, orang tua dan masyarakat. Ada beberapa kecerdasan majemuk yang dikemukakan Howard Gardner dalam Sefrina (2013: 33-34) yaitu sebagai berikut; 1. kecerdasan visual-spasial; 2. kecerdasan naturalis; 3. kecerdasan kinestetik; 4. kecerdasan interpersonal; 5. kecerdasan intrapersonal; 6. kecerdasan musikal; 7. kecerdasan bahasa, 8. kecerdasan logika matematika; 9. kecerdasan spiritual; 10. kecerdasan eksistensial. Salah satu dari 10 kecerdasan majemuk adalah kecerdasan logika matematika.

Kecerdasan logika matematika merupakan kemampuan manusia dalam menggunakan angka secara efektif dan alasan logika yang kuat atau baik. Kecerdasan logika matematika dapat diartikan kemampuan dalam menangani bilangan, memanipulasi angka, memahami pola-pola, serta kemampuan berfikir logis dan ilmiah.

“Karakteristik anak yang memiliki kecerdasan logika matematika sebagai berikut; 1) anak menyukai hal-hal yang bersifat logis dan sains, 2) anak sering bertanya tentang cara kerja benda-benda sekitarnya dan sebab akibat dari suatu kejadian, 3) anak tampak menyukai jenis permainan strategi atau banyak menggunakan logika seperti; catur, rubrik, sudoku, mencari harta karun geometri dan lain sebagainya, 4) rasa penasaran dan ingin tahu anak semakin besar bila persoalan dalam permainan belum dapat diselesaikan, 5) anak suka kegiatan dengan kegiatan pengklasifikasian/pengkategorian, 6) anak mampu berfikir secara konseptual atau abstrak dengan baik mengenai sesuatu” (Sefrina, 2013: 74-76).

Kekurangan kecerdasan logika matematika mengakibatkan problem besar untuk anak pada masa dewasa, tanpa kepekaan terhadap berpikir logis dan bilangan, anak saat dewasa tidak dapat memahami permasalahan ekonomi, politik

dan sosial. Kehadiran matematika secara luas dapat dirasakan dalam setiap aspek kehidupan modern. Kecerdasan logika matematika sangat penting sebagai bekal mereka menghadapi kehidupan dimasa mendatang. Namun pada kenyataannya banyak lembaga pendidikan anak usia dini menganggap bahwa kecerdasan logika matematika hanya sebatas pada berhitung semata, sehingga pembelajaran lebih banyak berhitung. Padahal kecerdasan logika matematika memiliki makna yang luas seperti; berpikir logis, memecahkan masalah, pola pikir deduksi dan induksi, kemampuan menangani pola dan hubungan. Kecerdasan logika matematika perlu dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran. Agar pembelajaran dapat tercapai secara maksimal, guru harus memahami dan mempertimbangkan berbagai strategi yang sesuai dalam mengembangkan kecerdasan logika matematika anak. Oleh karena itu salah satu cara mengoptimalkan kecerdasan logika matematika pada anak usia dini melalui bermain.

Bermain sebagai salah satu cara menstimulasi kecerdasan anak. Bermain melatih mental dan melatih anak berfikir logis dalam memecahkan permasalahan sehari-hari. Pada usia dini belajar akan lebih efektif dan lebih cepat ditangkap pada saat mereka bermain. Bermain akan lebih terarah jika dilakukan dengan permainan. Permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajah dunianya, dari yang tidak diketahui sampai pada yang diketahui, dan dari yang tidak diperbuatnya hingga mampu melakukannya. Melalui permainan anak dapat mengembangkan semua potensinya secara optimal, baik potensi fisik maupun mental, intelektual dan spiritual (Sujiono, 2009: 132). Permainan-permainan yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kecerdasan logika matematika anak adalah bermain mengira, mengenal konsep waktu, klasifikasi warna, ukuran, bentuk dan percobaan tentang gejala alam.

Berdasarkan observasi di TK Aisyiyah Bentangan Wonosari Klaten pada anak kelompok B tahun ajaran 2015/2016. Pembelajaran matematika di TK Aisyiyah Bentangan Wonosari Klaten menggunakan metode ceramah dan mengandalkan LKA sehingga membuat anak menjadi individulis dan kurang berinteraksi dengan teman-temannya. Jadi dapat diketahui bahwa dalam kegiatan

pembelajaran guru jarang sekali menggunakan cara atau metode permainan yang menimbulkan minat anak dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Akibat metode pembelajaran yang digunakan kurang menarik, sehingga anak merasa bosan. Pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran anak-anak asyik bermain sendiri. Anak kurang merespon materi yang disampaikan oleh guru. Ketika kegiatan berhitung 1-20, anak masih perlu bimbingan dari guru serta masih bingung saat mengurutkan angka dari kecil ke besar (1-20) dan besar ke kecil (20-1) masih ada angka yang tertinggal. Kemampuan anak dalam berhitung terutama pengurangan dan penjumlahan masih kurang, banyak anak dalam kelas yang kesulitan menyelesaikan soal pengurangan dan penjumlahan, anak perlu bimbingan dari guru saat menyelesaikan soal berhitung.

Pemahaman anak tentang macam-macam bentuk geometri belum mendalam. Anak hanya mengenal bentuk seperti; (lingkaran, segitiga, persegi, persegi panjang dan setengah lingkaran), sementara bentuk-bentuk geometri lain anak belum paham. Hal itu terlihat ketika anak diminta menyebutkan nama-nama macam bentuk geometri masih bingung dan kurang percaya diri. Pengenalan anak pada konsep bilangan ganjil dan genap belum mendalam, sehingga sebagian besar anak terbalik dalam mengelompokkan bilangan ganjil dan genap. Konsep arah juga masih mengalami kesulitan, saat guru meminta anak menunjuk arah timur ada beberapa anak yang belum memahami nama-nama arah mata angin. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan logika matematika anak masih rendah. Diperlukan inovasi pembelajaran dengan permainan untuk memecahkan permasalahan yang terjadi di dalam kelas.

Pada saat ini banyak permainan aktif yang dapat digunakan sebagai alternatif untuk memberikan pendidikan kepada anak diantaranya permainan harta karun geometri. Permainan mencari harta karun geometri merupakan permainan mencari bentuk geometri yang diberi angka disembunyikan di berbagai sudut kelas (*indoor*) maupun di luar kelas (*out door*) baik di halaman atau kebun sekolah yang dilakukan oleh beberapa kelompok masing-masing kelompok dibekali peta harta karun sebagai petunjuk arah untuk menemukan harta karun. Adapun bentuk-bentuk geometri yang

terdapat pada permainan harta karun geometri seperti berikut; lingkaran, persegi, persegi panjang, segilima, segitiga, trapesium, jajar genjang dan oval. Permainan harta karun geometri ini membutuhkan energi dan dengan keluarnya energi itulah anak mudah menyerap pembelajaran dan mudah mengingat pembelajaran yang diberikan. Disinilah manfaat permainan mencari harta karun dalam kecerdasan logika matematika, karena anak dikenalkan untuk berfikir logis, sportif, dan kerjasama. Selain itu anak juga dikenalkan dengan bentuk geometri, mengklasifikasi bentuk geometri berdasarkan warna, ukuran dan bentuk, mengenal konsep bilangan ganjil-genap, konsep arah mata angin, konsep lebih besar-lebih kecil mengurangi dan menjumlah dengan cara yang menyenangkan dan akan lebih mudah mengingat bentuk geometri dan angka. Dengan demikian penelitian tindakan kelas ini mengambil judul “Mengembangkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Melalui Permainan Harta Karun Geometri Pada Kelompok B Di Tk Aisyiyah Bentangan Wonosari Klaten Tahun Ajaran 2015/2016”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah, dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut :

1. Kurangnya pemahaman anak mengenai bentuk-bentuk geometri.
2. Kurangnya pemahaman anak tentang konsep arah.
3. Kurangnya pemahaman anak tentang konsep lebih kecil-lebih besar.
4. Kurangnya pemahaman anak tentang konsep bilangan ganjil-genap
5. Anak kurang menguasai pengurangan dan penjumlahan.
6. Guru kurang berinovasi dalam memberikan pelajaran matematika dalam mengembangkan kecerdasan logika matematika.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian lebih efektif, efisien dan terarah dapat dikaji lebih mendalam maka perlu pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Peneliti hanya meneliti tentang kecerdasan logika matematika anak pada kelompok B di TK Aisyiyah Bentangan Wonosari Klaten.
2. Penelitian ini hanya menerapkan permainan harta karun geometri dalam mengembangkan kecerdasan logika matematika anak.
3. Bentuk geometri dibatasi 8 bentuk yaitu: lingkaran, persegi, persegi panjang, segilima, segitiga, trapesium, jajar genjang dan oval.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan dengan latar belakang masalah dan identifikasi yang dikemukakan diatas, maka peneliti mengungkapkan rumusan masalah sebagai berikut:

“Apakah permainan harta karun geometri dapat mengembangkan kecerdasan logika matematika anak kelompok B di TK Aisyiyah Bentangan Wonosari Klaten Tahun Ajaran 2015/2016 ? “.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan dari penelitian ini adalah untuk :

“Untuk mengembangkan kecerdasan logika matematika melalui permainan harta karun geometri pada anak kelompok B TK Aisyiyah Bentangan Wonosari Klaten Tahun Ajaran 2015/2016”.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dan kegunaan dalam pendidikan baik langsung maupun tidak langsung:

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan khasanah dan pengetahuan dalam pendidikan khususnya mengenai permainan harta karun geometri.
- b. Menambah wacana dan informasi bagi pembaca.
- c. Sebagai bahan referensi bagi penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

- 1) Untuk menambah pengetahuan dan memberikan informasi kepada guru TK Aisyiyah Bentangan Wonosari Klaten untuk memilih alternatif dalam pembelajaran dengan menggunakan permainan harta karun geometri untuk mengembangkan kecerdasan logika matematika pada anak didik.
- 2) Memberi pengetahuan guru tentang kecerdasan logika matematika.

b. Bagi anak

- 1) Proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan memberi kesempatan anak untuk berpartisipasi secara aktif.
- 2) Agar anak bisa berfikir logis dan bernalar dalam memecahkan permasalahan kehidupan sehari-hari.

c. Bagi Orang Tua

Memberi pengetahuan kepada orang tua bahwa kecerdasan logika matematika penting bagi anak untuk memecahkan permasalahan sehari-hari dalam kehidupan sebagai bekal masa depan dan menghadapi tantangan global.

d. Bagi Peneliti

Sebagai bahan perbandingan serta pertimbangan untuk melakukan penelitian.