

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah sesuatu proses pembinaan tumbuh kembang anak usia 0 – 6 tahun secara menyeluruh yang mencakup aspek fisik dan Nonfisik dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani dan rohani Moral dan spiritual , akal pikiran, Motorik, Sosial emosional yang tepat agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal (Mansur, 2007:7)

Undang-undang RI No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional bab 1 ayat 14, Menyatakan pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak usia 0-6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu perkembangan dan pertumbuhan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan yang lebih lanjut (Danar Santi, 2009:7)

Menurut Solehuddin anak usia dini merupakan masa yang sangat menentukan dalam meletakkan potensi dasar pengembangan aspek perkembangan anak ini disebut dengan “fase golden age, dimana anak sangat sensitif menerima rangsangan dalam upaya pengembangan seluruh potensi dan kecerdasan yang dimilikinya” (Musfiroh 2008:27).

Pada hakekatnya anak dapat tumbuh hanya dengan pemenuhan kebutuhan lahir dan batin. Namun salah satu hal yang paling penting dalam kehidupan anak yaitu pendidikan. Anak bisa bertahan hidup tanpa adanya pendidikan namun anak tidak akan tumbuh dan berkembang sesuai dengan yang diharapkan orang tuanya.

Menurut Rasyid dalam Asmani, (2009:43) mengungkapkan bahwa pemberian pendidikan anak usia dini diakui sebagai periode yang sangat penting dalam membangun sumber daya manusia dan periode ini hanya

datang sekali serta tidak dapat diulangi lagi, sehingga stimulasi dini salah satunya adalah pendidikan mutlak diperlukan.

Menurut teori *Multiple Intelligences* (MI), sesungguhnya setiap anak dilahirkan cerdas dengan membawa potensi masing-masing yang memungkinkan mereka untuk menjadi cerdas. Howard Gardner (Gardner, 1993 dalam Musfiroh, 2008:40), menyatakan terdapat sembilan kecerdasan pada manusia yaitu:

Kecerdasan linguistik (cerdas kata-kata), Kecerdasan Logika Matematika (cerdas angka), Kecerdasan visual-spasial (cerdas gambar), Kecerdasan kinestetik (cerdas tubuh), Kecerdasan musikal (cerdas musik), Kecerdasan intrapersonal (cerdas diri), Kecerdasan interpersonal (cerdas antar orang), Kecerdasan naturalis (cerdas alam), dan kecerdasan eksistensial (cerdas hakikat)

Dari kesembilan komponen kecerdasan yang diusulkan oleh Gardner (2013) peneliti memilih akan membahas salah satu dari kecerdasan tersebut, yaitu kecerdasan logika matematika, tentang kemampuan anak dalam mengolah angka dan huruf atau kemahiran anak dalam menggunakan logika matematika.

Dalam upaya mencetak anak didik yang baik di TK maka guru Taman Kanak-kanak sangat perlu menggunakan metode pembelajaran yang tepat. Diantara banyak metode yang dipergunakan guru untuk mengembangkan kreativitas anak yaitu permainan dengan permainan dengan kotak kartu berhitung angka sebagai sebab permainan dengan kotak kartu berhitung angka dapat meningkatkan kemampuan logika matematika seperti mengenal angka dalam bahasa Indonesia / Bahasa Inggris.

Memberi pengetahuan kemampuan logika matematika anak merupakan suatu hal yang sangat penting karena dengan logika matematika mereka dapat berpikir logis dan mampu berkomunikasi dengan teman atau orang-orang disekitarnya. Logika matematika merupakan bentuk utama untuk mengekspresikan pikiran dan pengetahuan apabila anak melakukan hubungan dengan orang lain.

Kecerdasan logika matematika merupakan kemampuan seseorang dalam menghitung, mengukur, dan menyelesaikan hal-hal yang bersifat matematis. Secara bahasa, logika berasal dari kata logos (bahasa Yunani), yang artinya kata, ucapan, pikiran. Kecerdasan Gardner, kecerdasan logika matematika sering dipandang dan dihargai lebih tinggi dari jenis-jenis kecerdasan lainnya. Kecerdasan ini dicirikan sebagai kemampuan yang dimiliki otak kiri.

Pembelajaran logika matematika adalah pendekatan yang dipergunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan memadukan kegiatan yang mewakili pada suatu bidang kurikulum pengembangan yang meliputi aspek kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosional dan sebagainya. Semua bidang pengembangan yang dijabarkan ke dalam kegiatan-kegiatan yang berpusat pada satu tema. Oleh karena itu, pembelajaran logika matematika di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) disebut juga pembelajaran tema. Pembelajaran tema adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang didasarkan pada ide-ide pokok atau sentral tentang anak dan lingkungannya.

Permainan berhitung merupakan bagian dari matematika, permainan ini diperlukan untuk menumbuhkembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.

Kemampuan logika matematika perlu dikembangkan agar anak mampu mengeksplorasi dunia sekitar melalui panca inderanya sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya tersebut, anak akan dapat melangsungkan hidupnya dan mampu memecahkan masalah yang dihadapinya sehingga pada akhirnya akan menjadi individu yang mau menolong dirinya sendiri dan orang lain (Sujiono, 2005:1.16)

Mengingat pentingnya masa ini, maka peran stimulan berupa lingkungan yang kondusif harus disiapkan oleh para pendidik, baik orang tua, guru, pengasuh ataupun orang dewasa lain yang ada disekitar anak, sehingga anak memiliki kesempatan untuk mengembangkan seluruh potensinya. Pendidikan

anak usia dini diberikan pada awal kehidupan anak untuk dapat berkembang secara optimal.

Upaya pengembangan harus dilakukan dengan kegiatan bermain agar tidak membuat anak kehilangan masa bermainnya. Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Bermain membantu anak mengenal dirinya, dengan siapa dia hidup, serta lingkungan tempat dia hidup. Anak memperoleh kesempatan untuk berkreasi, bereksplorasi, menemukan dan mengekspresi perasaannya dengan bermain. Dalam Balitbang Depdiknas (2000) bermain merupakan kegiatan yang dapat memberikan kesenangan bagi anak. bermain dapat dilakukan anak secara sendiri-sendiri atau kelompok. Dengan bermain anak-anak dapat mengekspresikan apa yang ada dalam pikirannya dan anak dapat bersosialisasi dengan teman sebaya dan lingkungan tempat bermainnya. Yang dilakukan berdasarkan kesukaannya bukan karena adanya paksaan dari luar diri anak sehingga anak merasa nyaman ketika bermain (depiknas, 2000).

Anak memerlukan waktu yang cukup banyak untuk mengembangkan dirinya melalui bermain. Melalui bermain anak dapat melakukan kegiatan-kegiatan fisik, belajar bergaul dengan teman sebaya, membina. Sikap hidup positif mengembangkan peran sesuai dengan jenis kelamin, menambah perbendaharaan kata dan menyalurkan perasaan tertekan.

Anak-anak yang mendapatkan porsi bermain yang tepat mampu memahami proses sehingga bisa mengembangkan kemampuan yang ada dalam dirinya. Hal tersebut akan menjadi bekal saat mereka tumbuh dewasa dan berada di lingkungan yang lebih heterogen dari saat ini.

Berdasarkan pengamatan / observasi di Taman Kanak-Kanak Nurul Hidayah Kelompok A terlihat kemampuan mengenal angka pada anak belum berkembang dengan baik, guru mengenalkan angka 1-10 kepada anak dipapan tulis dan membilang angka sehingga anak merasa bosan dan jenuh, ketika anak disuruh menunjukkan dan menuliskan angka sebagian anak belum bisa mengenal angka yang sesuai dengan yang diharapkan.

Berdasarkan uraian diatas penulis terinspirasi menyediakan media untuk pengenalan angka pada anak melalui Permainan Kotak Kartu Berhitung yang

berjudul “Upaya Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika melalui Kegiatan Permainan Kotak Kartu Berhitung pada anak Kelompok A Raudhatul Athfal Islam Terpadu Nurul Hidayah Plupuh Sragen Tahun ajaran 2018/2019”.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: “Apakah melalui Permainan Kotak Kartu Berhitung dapat meningkatkan Kemampuan Kecerdasan Logika Matematika Anak kelompok A Raudhatul Athfal Islam Terpadu Nurul Hidayah Plupuh Sragen Tahun ajaran 2018/2019?”.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan kecerdasan Logika Matematika anak melalui Permainan Kotak Kartu Berhitung.

1. Tujuan umum

Secara umum penelitian ini dilaksanakan untuk “Meningkatkan kemampuan Kecerdasan Logika Matematika”.

2. Tujuan khusus

Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk “Meningkatkan kemampuan Kecerdasan Logika Matematika Anak melalui Permainan Kotak Kartu Berhitung pada Kelompok A Raudhatul Athfal Islam Terpadu Nurul Hidayah Plupuh, Sragen Tahun Ajaran 2018 / 2019”.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Untuk menambah referensi bacaan pada PAUD tentang bagaimana Permainan Kotak Kartu Berhitung dapat meningkatkan Kemampuan Kecerdasan Logika Matematika.

2. Manfaat penelitian

a. Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan Kecerdasan Logika Matematika melalui Permainan Kotak Kartu Berhitung

b. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan dan meningkatkan keterampilan mengajar guru dikelas, menambah wawasan tentang metode pembelajaran yang tepat khususnya dalam pembelajaran matematika, serta dapat meningkatkan minat dalam melakukan penelitian.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu menyelesaikan masalah yang terjadi selama proses belajar mengajar berlangsung terutama masalah kemampuan kecerdasan logika matematika anak.