

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 7 Tahun 2022 menjelaskan pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan pendidikan yang ditujukan untuk membantu proses pertumbuhan dan perkembangan anak sejak lahir hingga usia 6 tahun dengan cara memberikan stimulasi atau rangsangan yang tepat sesuai dengan tahapan usia anak. Pendidikan anak usia dini sangat membutuhkan peran dari orang terdekat terutama dari orang tua dan keluarga. Salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yaitu TK yang merupakan lembaga pemberi layanan pendidikan anak usia dini pada rentang usia 4-6 tahun. Pembelajaran yang ditujukan untuk anak usia dini adalah belajar sambil bermain. Pendidikan yang dimaksud adalah pendidikan yang menyenangkan bagi anak tidak menekankan bahwa anak harus bisa membaca, menulis dan berhitung.

Nur Cholimah dalam Arifudin, dkk. (2021) mengemukakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah usaha sadar dalam memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani sejak lahir hingga usia enam tahun yang dilakukan melalui penyediaan pengalaman dan stimulasi yang bersifat mengembangkan secara terpadu dan menyeluruh agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara sehat dan optimal sesuai dengan nilai, norma, dan harapan masyarakat. Masa anak usia dini merupakan masa emas (*golden age*) di mana akan terjadinya peningkatan yang luar biasa pada perkembangan anak yang tidak akan terjadi pada periode selanjutnya.

Tumbuh kembang anak usia dini mencakup enam aspek perkembangan yaitu aspek perkembangan kognitif, perkembangan nilai dan moral, perkembangan motorik, perkembangan bahasa, perkembangan sosial-emosional, dan perkembangan seni. Salah satu aspek perkembangan anak usia dini yang sangat berpengaruh bagi aspek perkembangan lainnya adalah aspek perkembangan kognitif. Aspek perkembangan kognitif merupakan aspek yang mencakup kemampuan berfikir, kemampuan menalar, kemampuan memecahkan masalah, dan berfikir logis. Selaras dengan hal ini, Permendikbud No.5 Tahun 2022 menjelaskan bahwa perkembangan kognitif anak usia dini meliputi : 1) belajar dan pemecahan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru, 2) berpikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klarifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab-akibat, dan 3) berpikir simbolik mencakup mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu mempresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar. Mengacu dari indikator tersebut dapat kita ketahui bahwa betapa pentingnya pengaruh perkembangan kognitif bagi tingkat berfikir anak usia dini.

Nurani (2019) berpendapat bahwa proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (*Intelligence*) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar. Howard Gardner dalam Jasmine (2019) membagi kecerdasan majemuk (*Multiple Intelligence*) menjadi delapan kecerdasan yakni kecerdasan yaitu : 1) kecerdasan linguistik (cerdas bahasa), 2) kecerdasan logika-matematika (cerdas angka), 3) kecerdasan

visual-spasial (cerdas gambar-warna), 4) kecerdasan musikal (cerdas musik), 5) kecerdasan kinestetik (cerdas gerak), 6) kecerdasan intrapersonal (cerdas diri), 7) kecerdasan interpersonal (cerdas sosial), dan 8) kecerdasan naturalis (cerdas alam). Setiap anak memiliki potensi, karakteristik, tingkat kecerdasan yang berbeda-beda. Pada masa ini akan terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan sekitar.

Puspitasari dalam Sit, Arlina & Widai (2021) mengemukakan bahwa keberhasilan seseorang dapat dipengaruhi oleh banyak hal, salah satunya adalah kemampuan berfikir dalam memecahkan masalah yang sedang dihadapi. Kecerdasan yang berpengaruh penting bagi anak dalam pemecahan masalah adalah kecerdasan logika matematika, kecerdasan logika-matematika (cerdas angka) merupakan kemampuan seseorang dalam mengenal angka, warna dan bentuk menggunakan logika dan akal. Sejalan dengan pendapat Nurani (2019) kecerdasan logika matematika merupakan kecerdasan yang berhubungan dengan angka dan logika dengan arti kemampuan seseorang untuk menggunakan angka dan kemampuan melakukan penalaran secara benar dengan meliputi kemampuan untuk menyelesaikan masalah, mengembangkan masalah, dan menciptakan sesuatu dengan angka dan penalaran. Iskandar dalam Setemen (2018) menyampaikan bahwa kecerdasan logika matematika merupakan kemampuan seseorang dalam memuat cara berfikir induktif maupun deduktif, berfikir sesuai aturan logika, dapat menggunakan kemampuan berfikir dalam menyelesaikan masalah serta dapat memahami pola-pola pada suatu angka-angka. Seorang anak yang memiliki kecerdasan logika cenderung akan menyukai hal yang berkaitan dengan berhitung, menemukan fungsi dan hubungan, memperkirakan,

memprediksikan, bereksperimen, mencari jalan keluar yang logis menemukan adanya pola, induksi dan deduksi, mengorganisasikan/membuat garis besar, membuat langkah-langkah, bermain dengan permainan yang memerlukan strategi, berfikir abstrak dengan menggunakan simbol dan menggunakan algoritma. Dalam kehidupan sehari-hari kecerdasan logika sangat membantu dan berpengaruh penting bagi diri anak, di mana anak tidak akan bisa terlepas dari sebuah permasalahan dan dihadapkan dengan sebuah perhitungan angka. Dari uraian di atas dapat diketahui pentingnya kecerdasan logika matematika anak usia dini dan bagi pendidik diharapkan dapat memberikan stimulasi yang tepat dalam membantu meningkatkan kecerdasan logika matematika melalui kegiatan pembelajaran.

Namun kenyataannya pada kelompok B di TK Kirana Kota Jambi terdapat 8 dari 17 anak pada tingkat kecerdasan logika matematika belum berkembang dengan baik, yaitu inisial AA, AN, GYA, MAF, MFA, MRR, MRA dan VRP diantaranya: anak belum mampu membilang atau menghubungkan lambang dengan bilangan (angka 1-20), anak belum mampu mengenal bentuk geometri dan warna, dan anak belum mampu berhitung, sedangkan 9 siswa lainnya kecerdasan logika matematikanya sudah berkembang dengan baik.

Berdasarkan hasil pengamatan observasi awal yang dilakukan pada tanggal 10-14 Oktober 2022 dapat dilihat bahwa 8 dari 17 anak pada kelas fathonah kelompok B tingkat kecerdasan logika matematika belum berkembang dengan baik. Dari hasil observasi yang telah peneliti lakukan dapat diketahui bahwa hal ini dapat terjadi karena kurangnya media pembelajaran yang dapat menunjang kecerdasan logika matematika anak. Dengan kondisi yang demikian

maka diperlukannya media yang tepat untuk menarik perhatian anak sehingga dapat membantu mengoptimalkan kecerdasan logika matematika anak dengan baik. Banyak cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika seperti menempelkan poster-poster matematika, mengajarkan cara berhitung yang menyenangkan dan mudah dilakukan di mana saja, memberikan alat untuk menghitung yang menarik, stimulasi dengan permainan yang mengajarkan teknik membaca logis, tebak-tebakan, teka-teki, dan sebagainya (Masganti, Arlina & Widai 2021). Permainan menjadi salah satu cara yang dapat digunakan dalam mengoptimalkan kecerdasan logika anak. Permainan juga dapat dijadikan sebagai media pendukung pada proses pembelajaran, di mana dunia anak bermain sambil belajar sehingga media permainan terbukti mampu membantu menstimulasi perkembangan anak khususnya pada tingkat kecerdasan logika matematika. Salah satu permainan yang dapat digunakan sebagai media bantu dalam mengoptimalkan kecerdasan logika matematika adalah media *fun thinkers*.

Media *fun thinkers* merupakan media yang terdiri dari buku, bingkai (frame) dan balok angka. Dengan media *fun thinkers* anak lebih semangat dan tertarik untuk belajar, karena dunia anak usia dini adalah belajar sambil bermain. Media *fun thinkers* akan membantu anak belajar untuk membilang atau menghubungkan lambang dengan bilangan (angka 1-20), mengenal bentuk geometri dan warna, dan mampu untuk berhitung. Media ini sangat cocok dan sesuai dengan indikator kecerdasan logika matematis. Mutiah dalam Sit, Arlina & Widai (2021) menyatakan *fun thinkers* merupakan media pembelajaran interaktif yang dirancang untuk merangsang rasa ingin tahu, mengasah kemampuan otak

dan perkembangan intelektual peserta didik. Media *fun thinkers* memiliki kelebihan tersendiri bagi anak usia dini, selain dunia anak belajar sambil bermain media ini dapat mengasah kemampuan logika matematika anak seperti: kemampuan membilang atau menghubungkan lambang dengan bilangan (angka 1-20), kemampuan mengenal bentuk geometri dan warna, dan kemampuan berhitung (Masganti, Arlina, Widai 2021). Tidak hanya itu media *fun thinkers* juga salah satu media alternatif yang menarik perhatian anak dan tidak membosankan (Kurniati, Nurdin & Rahmi 2022).

Dari penjabaran permasalahan yang ditemui maka peneliti memiliki ketertarikan untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media *Fun Thinkers* Terhadap Kecerdasan Logika Matematika Kelompok B di TK Kirana Kota Jambi”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- 1) Kecerdasan logika matematika anak pada kelompok B belum berkembang dengan baik;
- 2) Kurangnya menggunakan media bantu dalam mengoptimalkan kecerdasan logika matematika saat pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti memfokuskan penelitian ini pada:

- 1) Kecerdasan logika matematika dalam penelitian ini dibatasi pada kemampuan membilang atau menghubungkan lambang dengan bilangan

(angka 1-20), kemampuan mengenal bentuk geometri dan warna, dan kemampuan berhitung;

- 2) Media *fun thinkers* dalam penelitian ini dibatasi dengan mengenalkan konsep kecerdasan logika matematika;
- 3) Anak dalam penelitian ini dibatasi pada anak kelompok B dengan rentang usia 5-6 tahun di TK Kirana Kota Jambi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan beberapa identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah dibuat oleh peneliti, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh media *fun thinkers* terhadap kecerdasan logika matematika kelompok B di TK Kirana Kota Jambi?”

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media *fun thinkers* terhadap kecerdasan logika matematika pada kelompok B di TK Kirana Kota Jambi.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapat dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai pengaruh media *Fun Thinkers* terhadap kecerdasan logika matematika kelompok B di TK Kirana Kota Jambi

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan wawasan dan pengalaman pribadi bagi peneliti mengenai teori dan praktek secara langsung dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menjadi sumber informasi untuk mengetahui pengaruh dari media *fun thinkers* terhadap kecerdasan logika matematika kelompok B di TK Kirana Kota Jambi.

c. Bagi Anak

Sebagai wahana dan pengalaman baru bagi anak dalam proses belajar serta dalam untuk membantu meningkatkan kecerdasan logika matematika melalui media *fun thinkers* pada diri anak.

d. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan inovasi pembelajaran bagi guru-guru lain dan dapat memberikan motivasi untuk menggunakan media dalam pembelajaran yang afektif.

e. Bagi Orang Tua

Dengan penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan kepada orang tua mengenai stimulasi atau kegiatan yang dapat membantu kecerdasan logis matematis anak saat berada di rumah.

1.7 Definisi Operasional

1. Media *Fun Thinkers*

Media *fun thinkers* yang dimaksud peneliti adalah media visual yang dapat mendukung proses pembelajaran. Media *fun thinkers* dirancang menggunakan konsep sebuah permainan dengan tampilan yang berkaitan dengan unsur angka,

penjumlahan sederhana, mencocokkan bilangan dengan benda, dan mengerti sebab-akibat.

2. Kecerdasan Logika Matematika

Kecerdasan logika matematika yang dimaksud peneliti adalah anak yang memiliki kepekaan dalam membilang dan menghubungkan lambang dengan bilangan angka (1-20), mampu mengenal bentuk geometri dan warna, dan anak mampu untuk berhitung.