

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah sosok individu yang unik, mereka dilahirkan dengan membawa kemampuan, potensinya masing-masing, serta bakat dan minat yang berbeda. Mereka memiliki karakteristik yang beragam antara satu anak dengan anak lainnya. Anak usia 4-6 tahun merupakan masa peka bagi anak, dimana anak sudah mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensi anak, dimana masa peka merupakan masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan.²

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang sangat mendasar dan sangat menentukan bagi perkembangan anak dikemudian hari. Menurut UU No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar siap memasuki pendidikan yang lebih lanjut. Salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yaitu TK yang merupakan lembaga yang memberikan layanan pendidikan bagi anak usia dini pada rentang usia 4-6 tahun. Pada masa ini merupakan masa emas perkembangan dimana

² Martinis Yamin dan Jamilah Sabri Sanan, *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta:Gaung Persada Press Group. 2013), hal. 2

terjadi peningkatan luar biasa pada perkembangan anak yang tidak terjadi pada periode berikutnya. Para ahli menyebutnya sebagai usia emas perkembangan (*golden age*). Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini mengembangkan keenam aspek perkembangan anak secara utuh (nilai agama dan moral, sosial-emosional, kognitif, fisik-motorik, bahasa, dan seni).³

Selain aspek perkembangan anak, pada pendidikan anak usia dini juga memperhatikan kecerdasan majemuk (*multiple intelligence*). Menurut Howard Gardner menyebutkan bahwa kecerdasan tidak bersifat tunggal, tapi majemuk atau disebut kecerdasan majemuk (*multiple intelligence*). Kecerdasan majemuk terdiri dari 8 macam kecerdasan yaitu Kecerdasan Bahasa, Kecerdasan Logika-Matematika, Kecerdasan Visio-Spasial, Kecerdasan Kinestik, Kecerdasan Musik, Kecerdasan Interpersonal, dan Kecerdasan Natural. Tiap kecerdasan ini ada yang menonjol dan ada yang kurang menonjol pada individu. Pada anak usia 0 sampai 72 bulan, kecerdasan yang menonjol belum terlalu terlihat, mengoptimalkan setiap aspek kecerdasan pada anak merupakan hal yang dapat dilakukan. Optimalisasi dapat dilakukan dengan pemberian berbagai stimulasi. Setiap stimulasi yang diberikan tentunya harus bertujuan dan disesuaikan dengan usia perkembangan dari anak.⁴

³ Masganti Sit dkk, Pengaruh Permainan Super Smart Kids Terhadap Kecerdasan Logika-Matematika Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education*. Vol. 6 No. 1 (2021): Hal. 156

⁴ Mufarizudin, *Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika Anak Melalui Bermain Kartu Angka Kelompok B Di Tk Pembina Bangkinang Kota*, (Riau : Jurnal Obsesi, 2017) Hal 63

Pada usia 5-6 tahun anak akan sangat senang dengan berbagai macam permainan untuk menunjang proses pembelajaran. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Media kartu bilangan adalah sebuah media pembelajaran yang digunakan untuk memberikan pemahaman kepada anak, dimana media ini berupa permainan kartu berukuran 10 x 15 cm yang memuat symbol bilangan (angka) dan dilengkapi dengan gambar(benda), gambar ini untuk menjelaskan fakta yang berkaitan dengan symbol bilangan pada setiap kartunya.⁵ Pentingnya penggunaan alat permainan edukatif untuk menstimulasi kecerdasan logika-matematis anak usia 5-6 tahun mengharuskan lembaga PAUD memiliki alat permainan edukatif untuk menstimulasi kecerdasan logis-matematis anak usia 5-6 tahun di beberapa lembaga PAUD masih belum optimal. Permainan kartu bilangan bergambar dapat membantu anak belajar dari berbagai unsur dengan senang, tidak bosan, dan tidak cepat lelah. Dalam permainan kartu bilangan bergambar anak diajak untuk tebak-tebakan dengan banyak objek-objek yang menarik seperti gambar benda disekitar sekolah, lingkungan rumah, maupun yang ada di lingkungan sekitar.

Bermain merupakan salah satu fungsi bagi anak yaitu mengembangkan perkembangan fisik, kognitif, sosial emosional, bahasa, dan komunikasi, menghayati berbagai pengalaman yang diperoleh melalui kehidupan sehari-hari, mengantisipasi peran yang akan dijalankan anak

⁵ Indriani, Indriani. "Penggunaan Media Kartu Bilangan untuk Meningkatkan Kemampuan Konsep Bilangan 1-5 pada Anak Tunagrahita Ringan." *JASSI ANAKKU* 13.2 (2013): 143-152.

dimasa yang akan datang, menyempurnakan berbagai kemampuan melalui berbagai keterampilan fisik, kognitif, social-emosional, bahasa, dan komunikasi, serta pembentukan perilaku positif. Anak usia dini cenderung menyukai aktifitas berhitung, membaca, dan menyukai permainan yang banyak melibatkan berfikir aktif, seperti catur dan bermain teka-teki. Oleh karena itu, dianggap bahwa permainan dapat mempengaruhi kecerdasan logis matematika.⁶

Kecerdasan logis matematis menurut Noorlaila ditandai dengan kemampuan berfikir konseptual yang menyebabkan individu berfikir dengan baik, suka mengeksplorasi pola, kategori dan hubungan. Hal ini diartikan bahwa kecerdasan logis matematis merupakan kemampuan matematika, sains, dan logika yang saling berkaitan. Seseorang dengan kecerdasan logis matematis cenderung memiliki kemampuan berfikir dan menggunakan symbol, abstrak, bernalar dan memiliki kemampuan dalam bidang numerik. Anak yang memiliki kecerdasan logis matematis memiliki ciri-ciri tertentu berdasarkan tingkat usia salah satunya tingkatan usia 5-6 tahun, yang mampu mengurutkan bilangan 1-50, senang dengan permainan otak-atik bilangan, menyukai permainan strategi, dan dengan mudah meletakkan benda sesuai dengan kelompoknya. Adanya keterkaitan indikator kecerdasan logis matematis dengan indikator perkembangan kognitif yaitu pentingnya stimulasi kecerdasan logis matematis terhadap

⁶ *Ibid*, hal 311

perkembangan kognitif anak. Karena potensi kecerdasan logis matematis dapat berpengaruh terhadap kemampuan akademis anak nantinya.⁷

Beberapa cara atau solusi yang tepat yang dapat dijadikan solusi alternative untuk merangsang kecerdasan logika matematika seperti menempelkan poster-poster matematis, mengajarkan anak cara menghitung yang menyenangkan dan mudah dilakukan kapan saja, memberikan alat untuk menghitung yang menarik, stimulasi dengan permainan yang mengajarkan membaca logis, tebak-tebakan, teka-teki, tebak kartu bilangan bergambar dan sebagainya. Permainan dalam proses pembelajaran juga terbukti mampu menstimulasi perkembangan anak. Melalui media ini maka perkembangan kecerdasan logis anak akan terlatih. Anak akan belajar memecahkan masalah sederhana, mengingat, dan menghafal.⁸

Dalam penelitian yang relevan, peneliti mengambil hasil penelitian yang dilaksanakan Mufarizuddin, dapat disimpulkan bahwa permainan kartu angka bergambar dapat meningkatkan kemampuan kecerdasan logis matematis dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya ketuntasan sebesar 30% yang berada di bawah nilai < 70 , dan skor tertinggi 80 dan skor terendah 50. Kecerdasan logis matematis dengan menggunakan kartu angka meningkat ditunjukkan oleh kenaikan nilai menjadi 55% pada

⁷ Asthiani kholida dkk, Pengembangan Alat Permainan Kartu U-Kids (Uno Kids) Untuk Menstimulasi Kecerdasan Logis Matematis Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 11 No. 2 (2020) hal. 80

⁸Masganti, Dampak Permainan Super Smart Kids Terhadap Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini, *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education*. Vol. 6 No. 1 (2021): Hal. 311

siklus I dan 80% pada siklus II. Persamaan tersebut sama-sama meningkatkan kecerdasan logis matematis melalui media permainan kartu. Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti tertarik untuk meningkatkan kecerdasan logis matematis anak di TK Muslimat Khodijah II Rejoso Nganjuk. Melalui alat permainan kartu kata bergambar guru dapat meningkatkan kemampuan anak untuk berfikir logis matematis, khususnya mengenal angka atau kata dengan gambar. berdasarkan idenifikasi tersebut maka peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Permainan Kartu Bilangan Bergambar Terhadap Kecerdasan Logis Matematis Anak Usia 5-6 Tahun di TK Muslimat Khodijah II Rejoso Nganjuk”**

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan diatas maka dapat diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut :

- a. Masih rendahnya kemampuan berfikir logis anak usia dini seperti dalam penalaran, berfikir dalam pola sebab akibat dan kemampuan berkomunikasi.
- b. Metode yang digunakan kurang menarik, hanya dengan menggunakan metode ceramah.
- c. Media pembelajaran yang terbatas.
- d. Guru belum mengetahui fungsi media kartu bilangan bergambar sebagai penguasaan berfikir logis anak usia dini.

2. Pembatasan Masalah

Berdasarkan masalah-masalah yang dapat diidentifikasi di atas, berikut akan dilakukan pembatasan-pembatasan. Pembatasan masalah dilakukan untuk menghindari pembahasan yang meluas dan tidak menemukan fokus permasalahan dan agar pembahasan tidak terlalu lebar dari permasalahan yang dibicarakan. Adapun pembatasan masalah sebagai berikut :

- a. Kegiatan yang dilakukan untuk mengembangkan kecerdasan berfikir logis matematis pada anak usia dini dengan belajar sambil bermain dengan media edukasi kartu bilangan bergambar
- b. Objek penelitian adalah kecerdasan berfikir logis matematis anak melalui kegiatan mengamati, mengadakan percakapan, dengan demikian guru dapat menciptakan kedekatan tersendiri dengan anak, Sosiometri, mempelajari anak dalam hubungannya dengan anak yang lain, menulis kembali. Adapun media edukatif yang digunakan yaitu berupa kartu yang berbentuk persegi dan berisi gambar yang dapat digunakan untuk mengenalkan gambar, huruf, angka, kepada anak.
- c. Subjek penelitian ini adalah peserta didik anak usia 5-6 Tahun di TK Muslimat Khodijah II Rejoso Nganjuk.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Adakah pengaruh penggunaan kartu bilangan bergambar terhadap kecerdasan logis-matematis anak usia 5-6 Tahun di TK Muslimat Khodijah II Rejoso Nganjuk?
2. Seberapa besar pengaruh media kartu bilangan bergambar terhadap kecerdasan logis matematis anak usia 5-6 Tahun di TK Muslimat Khodijah II Rejoso Nganjuk?

D. Tujuan penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk Mengetahui Pengaruh Media Kartu Bilangan Bergambar terhadap kecerdsan logis matematis anak usia 5-6 Tahun di TK Muslimat Khodijah II Rejoso Nganjuk.
2. Untuk mengetahui besar pengaruh media kartu bilangan bergambar terhadap kecerdsan logis matematis anak usia 5-6 tahun dengan permainan kartu kata bergambar di TK Muslimat Khodijah II Rejoso Nganjuk.

E. Hipotesis penelitian

Hipotesis menurut Abdullah merupakan jawaban sementara yang hendak diuji kebenarannya melalui penelitian.⁹ Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

⁹ Jim Hoy Yam dan Ruhiyat Taufik, Hipotesis Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Ilmu Administrasi*. Vol. 3, No. 2 (2021) hal. 97

Ha: Adanya pengaruh permainan kartu bilangan bergambar terhadap kecerdasan berfikir logis matematis anak usia 5-6 tahun di TK Muslimat Khodijah II Rejoso Nganjuk.

F. Kegunaan penelitian

Kegunaan yang diharapkan dari penelitian ini diharapkan dapat memperoleh manfaat yang dapat membuka wawasan dan memberikan cara baru dalam pembelajaran khususnya untuk mengetahui kecerdasan logis-matematis anak usia dini dengan permainan kartu bilangan bergambar.

1. Secara Teoritis

Penelitian ini secara teoritis diharapkan memiliki kontribusi untuk menyumbangkan teori dalam pendidikan dan perkembangan anak usia dini. Selain itu juga diharapkan dapat memberikan masukan dalam pengembangan ilmu pengetahuan, memahami pengaruh media kartu bilangan bergambar terhadap kecerdasan logis-matematis anak usia 5-6 Tahun di TK Muslimat Khodijah II Rejoso Nganjuk.

2. Secara Praktis

a. Bagi peserta didik

bagi anak/peserta didik, anak dapat meningkatkan kecerdasan berfikir logis-matematis melalui permainan kartu bilangan bergambar, anak mampu meningkatkan kemampuan menghitung.

b. Bagi guru/ pendidik PAUD

Pentingnya media pembelajaran bagi anak usia dini, untuk memperkenalkan benda-benda kongkrit kepada anak sebelum

memperkenalkan lambang-lambang/ bentuk abstrak salah satunya dengan alat permainan edukatif. Selain itu dapat mengembangkan dan meningkatkan keterampilan mengajar guru di kelas, menambah wawasan guru tentang pengaruh permainan kartu bilangan bergambar terhadap kecerdasan logis-matematis anak usia 5-6 Tahun di TK Muslimat Khodijah II Rejoso Nganjuk.

c. Bagi pembaca

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sumbangan informasi untuk memperkaya keilmuan. Selain itu juga dapat dijadikan gambaran tentang pembelajaran menggunakan permainan kartu kata bergambar di TK Muslimat Khodijah II Rejoso Nganjuk.

d. Bagi lembaga Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah (UIN SATU) Tulungagung. Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi pijakan dalam perumusan desain penelitian lanjutan yang lebih mendalam dan komprehensif khususnya yang berkenaan dengan penelitian mengenai kecerdasan logis matematika anak.

e. Bagi peneliti selanjutnya

Sebagai tambahan wawasan pengetahuan baru tentang kecerdasan logis-matematis anak usia 5-6 tahun dengan permainan kartu kata bergambar di TK Muslimat Khodijah II Rejoso Nganjuk.

G. Penegasan istilah

Guna menghindari kemungkinan timbulnya kesalahpahaman dan pengertian ganda terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini diberikan penegasan terhadap beberapa istilah yang berkaitan berikut ini.

1. Secara Konseptual

a. Kecerdasan Logis-Matematis

Kecerdasan logis-matematis merupakan bagian dari kecerdasan majemuk, kecerdasan logis matematis berkaitan dengan kemampuan berfikir sistematis, menggunakan angka, menghitung, menemukan sebab akibat, dan membuat klasifikasi. Jadi kecerdasan logis merupakan kemampuan untuk melihat, memahami angka, konsep bentuk, pola serta memecahkan masalah sederhana.¹⁰

b. Permainan Kartu Bilangan Bergambar

Kartu angka bergambar adalah kartu yang berisi lambang bilangan serta gambar yang berjumlah sesuai dengan lambang bilangan. Kartu angka bergambar dapat memudahkan anak mengenal lambang bilangan jika dilakukan dengan cara yang menyenangkan.¹¹ Menurut Arsyad, Yasbiati, Pranata. Berpendapat bahwa kartu kata bergambar (*flashcard*) ialah sebuah kartu yang berisi gambar, tulisan atau

¹⁰ Ai Suminar, *Mengembangkan Kecerdasan Logika Matematika Dengan Menggunakan Media Realita Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Negeri Pembina*. (Cirebon : Jurnal Jendela Bunda 2019). Hal 23

¹¹ Rena Regina Balkis dan Nur Ika Sari Rakhmawati, *Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Angka Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Anak Usia 4-5 Tahun*. (Surabaya: Jurnal PAUD Teratai 2019). Vol. 8 N0. 02 Hal 3

symbol simbol. *Flashcard* atau kartu bergambar biasanya digunakan untuk melatih dalam belajar membaca permulaan seperti mengeja serta menambah perbendaharaan kata anak.¹²

2. Secara Operasional

a. Kecerdasan logis-matematis

Kecerdasan logis matematis merupakan kecerdasan yang berkaitan dengan kemampuan berfikir sistematis untuk melihat, memahami angka, konsep bentuk, pola serta dapat memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari

b. Permainan kartu bilangan bergambar

Permainan kartu bilangan bergambar merupakan alat atau sarana yang digunakan dalam belajar membantu melatih dalam belajar mengenal bilangan, menghitung dengan tujuan untuk mengenalkan angka, benda disekitar anak.

H. Sistematika pembahasan

Secara garis besar penyusunan skripsi di bagi menjadi tiga bagian yaitu bagian awal, bagian inti, bagian akhir. Bagian awal terdiri dari: halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, daftar tabel, daftar lampiran, abstrak.

¹² Nur Amini, *Media Kartu Kata Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Kosaata Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: PAUDIA 2020) Hal 124-125

1. Bab I pendahuluan

Pendahuluan merukan gambaran proposal penelitian. Bab ini menjelaskan beberapa unsur yang terdiri dari : a) latar belakang masalah, b) identifikasi dan pembatasan masalah, c) rumusan masalah d) tujuan penelitian, e) hipotesis penelitian f) kegunaan penelitian g) penegasan istilah h) sistematika pembahasan

2. Bab II Landasan Teori

Bab ini menjelaskan tentang teori yang menambah variable atau sub variable pertama, teori yang membahas variabel/sub variabel kedua,s penelitian terdahulu, kerangka berfikir.

3. Bab III Metode Penelitian,

Bab ini menjelaskan tentang pembahasan terkait metode penelitian yang didalamnya terdiri dari : a) rancangan penelitian, b) variabel penelitian, c) populasi, sampel dan sampling d) kisi-kisi instrumen e) instrument penelitian f) data dan sumber data g) teknik pengumpulan data h) Teknik analisis data

4. Bab IV Hasil Penelitian

Bab ini menjelaskan mengenai hasil penelitian yang berisi deskripsi data dan pengujian hipotesis.

5. Bab V Pembahasan

Bab ini menjelaskan mengenai hasil penelitian yang berisi pembahasan data penelitian dan hasil analisi data. yang berisi pembahasan hasil penelitian.

6. Bab VI Penutup

Bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan, implikasi penelitian dan saran. terdiri dari a) kesimpulan, b) saran

Bagian akhir terdiri

Bagian ini terdiri dari : a) daftar rujukan, b) lampiran-lampiran, c) pernyataan keaslian tulisan, dan d) daftar riwayat hidup.