

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Potensi anak dari manapun dia berasal, berdasarkan riset terkini diyakini sangat luar biasa dan menakjubkan, sehingga cukup tepat disebut *golden ages priority* (Jalal, 2004:3). Gambaran tentang potensi anak yang diyakini terpercaya, secara sederhana saat ini salah satunya ditunjukkan dengan teori *multiple intelligences* (kecerdasan jamak) yang diajukan dan dipopulerkan oleh Howard Gardner. Gardner (Syurfah, 2009) mendefinisikan kecerdasan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah dan menciptakan produk yang bernilai budaya. Setelah mengamati berbagai jenis kemampuan, kompetensi, dan keterampilan yang digunakan di seluruh dunia, hingga saat ini Gardner (Musfiroh, 2004: 57) telah menetapkan sembilan kecerdasan; yakni kecerdasan verbal atau linguistik, kecerdasan logika matematika, kecerdasan visual atau spasial, kecerdasan gerak kinestetik, kecerdasan musikal, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan naturalis dan kecerdasan eksistensial. Salah satu kecerdasan yang dikembangkan di taman kanak-kanak adalah kecerdasan logika matematika, dimana ini sangat penting diberikan pada anak sejak usia dini.

Pada dasarnya setiap anak dianugerahi kecerdasan logika matematika sebagai kemampuan penalaran ilmiah, perhitungan secara matematis, berpikir logis, penalaran induktif/deduktif, dan ketajaman pola-pola abstrak serta hubungan-hubungan. Dapat diartikan juga sebagai kemampuan menyelesaikan

masalah yang berkaitan dengan kebutuhan matematika sebagai solusinya. Anak dengan kemampuan ini akan senang dengan rumus dan pola-pola abstrak. Tidak hanya pada bilangan matematika, tetapi juga meningkat pada kegiatan yang bersifat analitis dan konseptual. Musfiroh (2004: 65) menjelaskan bahwa kecerdasan logika matematika merupakan kemampuan mencerna, memecahkan masalah, memikirkan dan menyusun solusi (jalan keluar) dengan urutan yang logis (masuk akal), suku angka, urutan, logika dan keteraturan. Kecerdasan logika matematika ini berkaitan dengan kemampuan mengolah angka atau kemahiran menggunakan logika matematika. Anak-anak yang mempunyai kelebihan dalam kecerdasan ini tertarik memanipulasi lingkungan serta cenderung suka menerapkan strategi coba-ralat, atau menduga-duga sesuatu. Kemudian anak-anak yang memiliki kecerdasan logika matematika ini memiliki rasa ingin tahu yang besar tentang peristiwa disekitarnya. Kemampuan logika matematika memiliki peranan penting untuk mengembangkan otak kiri anak seperti kemampuan untuk menganalisa, logika, bahasa, dan *science* dan *math* (Rustika: 2011).

Kesembilan kecerdasan di atas dapat distimulasi apabila seseorang melakukan kegiatan langsung yang memungkinkan dapat memanfaatkan setiap kecerdasan. Pada anak-anak, kegiatan langsung itu harus yang mereka sukai dan memungkinkan mereka terlibat aktif didalamnya, dengan kata lain bermain merupakan alternatif yang paling tepat untuk menstimulasi setiap kecerdasan tersebut. Maka, kecerdasan logika matematika dapat distimulasi dengan bermain karena anak akan bereksperimen dan bereksplorasi secara langsung yang berarti

akan menumbuhkan minat mereka. Salah satu kegiatan bermain itu adalah dengan bermain peran.

Salah satu manfaat bermain peran ialah anak bisa mempelajari banyak peran di sekeliling anak dan lingkungan di luar anak. Misalnya, menjadi dokter, perawat, petani, polisi, guru, dan sebagainya. Anak-anak juga akan berfantasi dan kemudian meniru, sehingga perkembangan kognitif anak pun berkembang baik. Bermain peran juga membuat perkembangan intelektual anak sangat terbantu. Bahkan, penelitian di Amerika membuktikan anak yang bermain peran, IQ-nya lebih tinggi dibanding anak-anak yang melakukan permainan yang biasa seperti menggunting atau melipat (Prianggoro: 2010).

Bermain peran memberikan kesempatan pada anak-anak untuk menjelajahi konsep-konsep matematika awal. Dipusat kegiatan bermain peran anak-anak mampu mengkategorikan material serta peralatan-peralatan. Mereka juga mungkin menempatkan piring-piring di dalam satu sub kategori dari benda-benda dapur, pot dan pernik dikategorikan yang lain. Anak-anak berlatih konsep korespondensi satu-satu ketika menyiapkan meja untuk pura-pura makan. Dengan memastikan bahwa ada sebuah kursi, sebuah piring, sebuah sendok, satu garpu dan pisau untuk setiap orang membawa anak tersebut ke pemahaman konsep seperti cukup, terlalu sedikit, lebih dari, dan sama dengan. Anak-anak juga menggunakan konsep-konsep seperti lebih besar dan lebih kecil, lebih lebar dan lebih sempit, lebih tinggi dan lebih pendek, lebih berat dan lebih ringan selama bermain peran. Menepuk tangan, dan berbaris semuanya memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk mempelajari pola-pola yang akan membimbing mereka

sejalan dengan pelajaran menghitung, urutan dan pengulangan, Children Resources International (Kenny: 2002).

Cockroft (2010: 521) menyatakan bahwa perlunya anak-anak belajar matematika dikarenakan matematika merupakan alat komunikasi yang sangat kuat, teliti dan tidak membingungkan. Dengan berusaha menggali dan mengembangkan kecerdasan logika matematika anak sejak usia dini, diharapkan ketika masuk jenjang pendidikan selanjutnya, anak tidak lagi merasa kesulitan untuk menerima materi pelajaran matematika.

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan di atas, maka aktivitas belajar yang menggunakan metode bermain peran ini dianggap mampu mengembangkan kecerdasan logika matematika anak melalui aktivitas yang menyenangkan dan dianggap mampu mempengaruhi cara belajar siswa RA Al-hidayah yang semula cenderung pasif ke arah yang lebih aktif, yang masih jarang sekali menerapkan metode bermain peran, khususnya untuk mengembangkan kecerdasan logika matematika anak di RA tersebut. Maka penelitian mengenai **Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Matematika Awal Anak TK** dianggap perlu dilakukan. Sebagai salah satu solusi untuk tetap memberikan pendidikan yang berkualitas bagi anak tanpa mengesampingkan kematangan usia anak.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kemampuan matematika awal pada anak kelompok B di RA Al-Hidayah Kabupaten Sukabumi Tahun Ajaran 2011/2012 sebelum diterapkan metode bermain peran?
2. Bagaimana kemampuan matematika awal pada anak kelompok B di RA Al-Hidayah Kabupaten Sukabumi Tahun Ajaran 2011/2012 setelah diterapkan metode bermain peran?
3. Apakah metode bermain peran berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan matematika awal pada anak kelompok B di RA Al-Hidayah Kabupaten Sukabumi Tahun Ajaran 2011/2012?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum, tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran mengenai pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan matematika awal pada anak Taman Kanak-kanak. Secara khusus, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui kemampuan matematika awal pada anak kelompok B di RA Al-Hidayah Kabupaten Sukabumi sebelum diterapkan metode bermain peran.
2. Mengetahui kemampuan matematika awal pada anak kelompok B di RA Al-Hidayah Kabupaten Sukabumi setelah diterapkan metode bermain peran.

3. Mengetahui ada tidaknya pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan matematika awal pada anak kelompok B di RA Al-Hidayah Kabupaten Sukabumi.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan kajian ilmu mengenai pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan matematika awal anak, sehingga bermanfaat bagi pengembangan metode pembelajaran untuk anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil dari penelitian ini dapat memberikan beberapa manfaat, di antaranya sebagai berikut :

- a. Bagi penulis, memberikan pengalaman dan wawasan pribadi dalam melakukan penelitian pendidikan, khususnya tentang pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan matematika awal anak Taman Kanak-kanak.
- b. Bagi pendidik
 - 1) Dapat meningkatkan pemahaman guru tentang pentingnya kemampuan matematika awal anak Taman Kanak-kanak.
 - 2) Dapat menjadi tambahan referensi bagi guru dalam melaksanakan metode bermain peran di dalam aktivitas pembelajaran di kelas yang diharapkan dapat mengembangkan kemampuan matematika awal anak Taman Kanak-kanak.

- 3) Bagi Lembaga Pendidikan, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi positif kepada lembaga penyelenggara pendidikan, khususnya lembaga pendidikan Taman Kanak-kanak se-kabupaten Sukabumi, dalam rangka meningkatkan kemampuan matematika awal anak Taman Kanak-kanak melalui metode bermain peran.
- c. Bagi anak usia dini, hasil penelitian ini memberikan manfaat berupa pengalaman belajar anak dalam menggali kemampuannya untuk memahami matematika awal guna meningkatkan kemampuan diri untuk mempersiapkan masuk ke jenjang pendidikan selanjutnya, dalam hal ini Sekolah Dasar (SD).
- d. Bagi orang tua, penelitian ini diharapkan dapat merubah pemikiran orang tua terkait dengan *mind set* yang menganggap bahwa belajar itu hanya berada pada lingkup membaca, menulis, dan berhitung. Serta memberikan pengetahuan mengenai tahapan-tahapan belajar anak agar dalam proses mendidik orang tua menjadi lebih terampil dalam mengembangkan metode-metode belajar yang sesuai dengan tumbuh kembang anak dan memahami kemampuan yang dimiliki anak berdasarkan tumbuh kembangnya.

E. Asumsi

Asumsi yang dijadikan landasan dalam penelitian ini adalah:

1. Menurut buku Didaktik Metodik (Depdiknas, 2003: 41), metode bermain peran adalah memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda di sekitar anak dengan tujuan untuk mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan pengembangan yang dilaksanakan.

2. Kemampuan logika matematika adalah kemampuan yang dimiliki oleh anak dalam mengenal bentuk, mengenal warna, mengenal benda, mengelompokkan benda yang sama (klasifikasi), mengelompokkan dua bentuk yang sama, mengenal ukuran, mengulang bilangan, membuat pola, serta memecahkan masalah (Moleong, 2004:1).
3. Rosalina (2008: 1) mengungkapkan bahwa bermain peran sangat bagus untuk anak-anak, sebab diusia balita kemampuan berfantasi, kognitif, emosi, dan sosialisasi anak tengah berkembang.

F. Hipotesis

Berdasarkan kajian yang telah dikemukakan di atas, maka berikut merupakan hipotesis penelitian yang diajukan berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh terhadap kemampuan matematika awal melalui metode bermain peran pada anak kelompok B RA Al-Hidayah Kabupaten Sukabumi

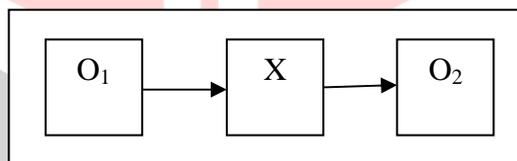
$$H_0 : \mu_{\text{pretest}} = \mu_{\text{posttest}}$$

H_a : Terdapat pengaruh terhadap kemampuan matematika awal melalui metode bermain peran pada anak kelompok B RA Al-Hidayah Kabupaten Sukabumi

$$H_a : \mu_{\text{pretest}} > \mu_{\text{posttest}}$$

G. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah pre eksperimen dengan desain *one group design-experiment* (pre-eksperimen) yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat setelah diterapkannya metode bermain peran. Desain penelitian pre-eksperimen ini dilakukan dua kali observasi, yakni sebelum dan sesudah eksperimen. Observasi yang dilakukan sebelum eksperimen disebut pre-test (O_1), dan observasi yang dilakukan sesudah eksperimen disebut post-test (O_2). Perbedaan antara O_1 dan O_2 yakni $O_1 - O_2$, diasumsikan merupakan efek treatment atau eksperimen. Desain penelitiannya sebagai berikut :



Keterangan:

O_1 = Pre-test, sebelum diberikan perlakuan

X = Perlakuan, dalam hal ini penerapan metode bermain peran

O_2 = Post-test, sesudah diberikan perlakuan

Sugiyono (2008:75)