

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan pra sekolah untuk anak hingga usia 6 tahun untuk merangsang tumbuh kembang anak. Hal ini selaras dalam Undang-undang No. 20 tahun 2003 juga telah ditegaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah salah satu upaya pembinaan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut. Anak usia dini termasuk kedalam periode peka atau periode sensitive maka perlu dirangsang serta diarahkan agar perkembangannya tidak terhambat. Sehingga pada periode ini merupakan periode paling tepat untuk diberikan stimulus yang sesuai. Stimulasi yang diberikan pada anak usia 0-6 tahun atau usia *golden age* sangat mempengaruhi kehidupan awal anak sehingga stimulasi dijadikan landasan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki anak secara optimal (Windayani, et al., 2021).

Setiap anak memiliki potensi yang berbeda-beda begitu juga dengan kecerdasan yang dimilikinya. Pengembangan kecerdasan anak secara menyeluruh itu seharusnya diupayakan sejak usia dini. Sebab anak usia dini merupakan usia *golden age* dalam kehidupan manusia artinya seorang anak mengalami perkembangan pesat dalam berbagai aspek kepribadiannya baik secara fisik maupun mental. Pada masa itu anak memiliki kemudahan untuk menerima berbagai stimulus yang akan berpengaruh terhadap fungsi otaknya. Kemudian pendidik maupun orang tua harus berusaha untuk mengetahui potensi kecerdasan yang anak miliki agar ke depan dapat dikembangkan dengan baik (Suryana, 2016).

Menurut Gardner (1993) bahwa setiap anak memiliki kecerdasan yang berbeda-beda, hal ini biasa disebut dengan kecerdasan majemuk atau *multiple intelligences*. Kecerdasan majemuk terdiri dari kecerdasan logika atau matematika, kecerdasan bahasa, kecerdasan visual spasial, kecerdasan musik, kecerdasan fisik/kinestesis, kecerdasan naturalis, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan

interpersonal, dan kecerdasan eksistensial. Sehingga sembilan kecerdasan tersebut perlu distimulasi dengan baik.

Kecerdasan logika-matematika anak usia dini penting untuk distimulus dengan baik dan optimal. Hal ini selaras dengan pendapat Safitri dan Marlina (2020) bahwa kecerdasan majemuk yang menjadi salah satu sorotan guru dan orang tua yaitu kecerdasan logika-matematika yang erat kaitannya dengan aspek perkembangan kognitif serta dapat membantu memperoleh informasi, kemampuan berfikir, memecahkan masalah, mengingat, menalar, dan mengklarifikasi. Kecerdasan logika-matematika diperlukan untuk membantu proses pendidikan yang berkaitan dengan angka dan penalaran. Kecerdasan logika-matematika penting untuk dirangsang agar anak dapat berpikir logis dan menghasilkan suatu pemikiran yang mampu diterima oleh masyarakat. Nabighoh, Mustaji, dan Hendratno (2022) berpendapat bahwa kecerdasan logika matematika erat kaitannya dengan kemampuan pola pikir anak dalam berpikir dan juga menganalisis masalah. Pendapat Mulyani (2018) menjelaskan bahwa kecerdasan logika-matematika berperan bagi anak untuk memecahkan masalah, membantu dalam berkomunikasi, menghitung, dan berpikir abstrak yang membantu dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis dan ilmiah.

Melihat permasalahan mengenai matematika di Indonesia, Staffslien (Setiawan, 2018) menyatakan “*Mathematics is considered difficult, complex, and abstract by many. In addition, mathematics is seen by people as a door to a good life and a good career*”. Artinya, matematika dianggap sulit, rumit, dan abstrak oleh banyak orang. Kemudian hasil survey yang dilakukan oleh PISA (Program International for Student Assessment) pada tahun 2022 yang menunjukkan bahwa kemampuan siswa Indonesia pada bidang matematika dari 81 negara yang disurvei Indonesia berada pada posisi ke-75. Data ini menunjukkan bahwa pelajaran matematika masih menjadi persoalan besar dalam pendidikan di Indonesia sehingga perlu diatasi dengan baik untuk kedepannya (Putra & Vebrian, 2019). Djauhari (Anwar, 2012) Lemahnya pendidikan matematika di Indonesia merupakan akibat tidak diajarkannya filsafat atau latar belakang ilmu matematika. Dampaknya siswa pandai mengerjakan soal, tetapi tidak bisa memberikan makna dari soal itu. Matematika hanya diartikan sebagai persoalan hitung-hitungan yang siap untuk

diselesaikan atau dicari jawabannya. Hal tersebut menunjukkan bahwa prestasi pendidikan di Indonesia termasuk matematika masih tergolong kurang kemudian minat belajar matematika di Indonesia juga masih kurang karena dianggap membosankan bagi sebagian orang sehingga kecerdasan logika-matematika anak tidak berkembang secara optimal.

Terlebih lagi seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi yang canggih pada saat ini banyak anak yang tidak suka belajar dalam hal yang bersangkutan dengan pembelajaran matematika mengenai berhitung dan mengenal angka karena mereka merasa takut, bosan dan banyak pengaruh dari teknologi seperti televisi, dan handphone pada pembelajaran tersebut, namun kita sebagai pendidik hendaklah melakukan kegiatan-kegiatan yang lebih kreatif, inovatif dan menyenangkan dalam pembelajaran yang berkaitan dengan matematika anak disekolah agar mereka menyenangi dan suka ketika belajar matematika baik di rumah dan di sekolah. tidak dapat kita pungkiri bahwasanya pembelajaran matematika belum sepenuhnya di pahami oleh orang tua anak karena mereka mengajarkan pembelajaran matematika hanya berhitung, menambah dan mengurangi tanpa adanya kegiatan-kegiatan yang mampu menarik perhatian anak usia dini. Oleh sebab itu, mengoptimalkan kecerdasan logika-matematika dari sejak dini perlu adanya alat permainan edukatif yang kondusif. Hal ini dapat menarik minat belajar anak sebab pada hakikatnya bermain adalah masa belajar bagi anak usia dini. Sehingga masa bermain ini penting untuk anak usia dini dalam mengembangkan kecerdasan yang dimilikinya khususnya pada aspek kecerdasan logika-matematika (Hasbi & Wahyuningsih, 2020).

Sejak dini, anak perlu belajar matematika dan menjadikan matematika sebagai bagian dari kehidupannya. Kegiatan pembelajaran yang ada dalam matematika harus menantang dan menarik, bukan karena dipaksa atau ditekan. Dengan demikian perlu adanya cara-cara dan strategi yang benar sesuai dengan karakteristik anak maupun matematika itu sendiri. Jangan sampai pembelajaran yang dilakukan pada anak usia dini disamakan dengan pembelajaran yang diberikan kepada orang dewasa. Sebab pada dasarnya setiap anak dianugrahi kecerdasan logika matematika, namun pada hakikatnya pendidikan lah yang menentukan

sejauh mana perkembangan dan stimulasi potensi yang diberikan pada anak (Suryana, 2016).

Pembelajaran matematika sangat perlu di ajarkan kepada anak sejak dini, agar kedepannya dapat menjadi generasi muda yang mampu mengembangkan potensi serta tanggap terhadap berbagai masalah yang aktual berkaitan dengan pembelajaran matematika pada lingkungan kehidupannya. Sehingga penting untuk dikenalkan sedini mungkin agar aspek perkembangan kognitif dalam kecerdasan logika-matematika anak dapat berkembang sesuai dengan usia anak dan sesuai dengan indikator dan aspek perkembangan yang harus dicapai oleh anak (Amalina, 2020).

Berdasarkan studi pendahuluan berupa wawancara kepada pihak sekolah yang dilakukan oleh peneliti diketahui bahwa, beberapa sekolah Raudhatul Athfal (RA) dan TK yang peneliti kunjungi baik di daerah Jatinangor maupun di daerah Pekalongan terdapat permasalahan yang hampir sama yaitu (1) Anak selalu di beri LKS anak saat pembelajaran. Penggunaan LKS tersebut masih kurang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak khususnya dalam kecerdasan logika-matematika. Penerapan pembelajaran yang hanya terpaku pada buku LKS, para anak didik kurang fokus dan antusias saat mengikuti pembelajaran khususnya pada aspek matematika yang hanya terpaku pada tulisan dan angka saja tanpa ada hal yang menarik. (2) Pada sekolah tersebut sudah memiliki media pembelajaran tetapi media pembelajaran yang dimiliki sangat terbatas dan kurang memadai untuk digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga dalam proses pembelajaran guru menjelaskan materi dengan menggunakan metode ceramah dan hanya memanfaatkan papan tulis kelas serta latihan soal, kadang kala guru memanfaatkan media pembelajaran yang TK dan RA miliki seperti balok angka. Meskipun di TK dan RA sudah ada media yang dapat mengajarkan mengenai matematika, anak-anak tidak antusias dan bersemangat untuk memainkannya. Salah satu guru mengatakan bahwa anak lebih antusias untuk memperhatikan dan menyimak hal-hal yang disampaikan guru melalui bercerita sambil bermain yang relate dengan lingkungannya. (3) Ditemukan beberapa kesulitan yang dihadapi anak kalangan usia 5-6 tahun, seperti anak belum mampu mengenal bentuk geometri, anak kesulitan dalam menghubungkan angka dengan benda, anak belum mampu

mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk dan ukuran. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti terkait kecerdasan logika matematika, bahwa faktor utama penyebabnya adalah keterbatasan media yang digunakan dalam pembelajaran.

Temuan lainnya yang sudah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya terkait kecerdasan logika matematika yaitu kurangnya kemampuan logika matematika anak usia dini dalam hal identifikasi benda, mengklasifikasikan benda, menghitung benda dan mengurutkan proses terjadinya suatu kegiatan (Tasliyah, Nurhayati, & Nurunnisa, 2020). Rozi (2012) melakukan penelitian tentang peningkatan kecerdasan logika matematika anak melalui permainan berhitung menggunakan papan telur di TK Aisyiyah 7 Duri mengungkapkan bahwa kemampuan anak yang tergolong rendah dalam kegiatan berhitung dapat dipengaruhi karena kurangnya penggunaan media yang menarik bagi anak. Mulyani (2018) menjelaskan dalam penelitiannya mengenai kurangnya kemampuan anak dalam memecahkan masalah, berpikir, sehingga memerlukan bimbingan untuk mengelompokkan dan memasangkan benda. Kurang optimalnya stimulasi dalam perkembangan kecerdasan logika-matematika pada anak dapat menimbulkan masalah dalam komunikasi dan asosiasi visual dan motorik, yang berarti anak akan lebih mudah mengingat bentuk angka saja tanpa memahami makna yang disampaikan, sehingga akan memiliki kesulitan dalam belajar. Upaya guru dan orang tua dalam merangsang dan menggunakan media permainan sangat diperlukan dalam proses perkembangan dengan mengikuti kecenderungan alamiah anak yang aktif, suka bermain, dan melibatkan berbagai indera.

Permasalahan diatas perlu diatasi dengan baik. Oleh sebab itu, untuk mengatasi permasalahan-permasalahan sebagaimana telah dikemukakan diatas perlu adanya solusi diantaranya yaitu dengan menciptakan pembelajaran dengan menggunakan media yang sesuai dengan kebutuhan anak. Oleh sebab itu, peneliti ingin mengembangkan sebuah produk berupa buku edukatif yang bisa disebut dengan *Play Book Combination*. *Play Book Combination* ini merupakan sebuah buku yang menggabungkan buku cerita bergambar dan *Quiet Book*. Keunggulan dari *Play Book Combination* ini bisa dilihat dari dua sisi yaitu keunggulan dari sisi buku cerita bergambar dan keunggulan dari sisi *Quiet Book*. Menurut Halim dan

Munthe (2019) keunggulan dari buku cerita bergambar yaitu sangat disukai oleh anak-anak sehingga dapat dijadikan sebagai salah satu sumber pembelajaran yang menarik sebagai sumber pembelajaran, karena cerita dapat divisualisasikan dengan gambar dan warna-warna yang menarik sesuai dengan alur dan latar cerita. Selain itu Media buku bergambar mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak karena mudah dipahami oleh anak dengan desain yang menarik. Menurut Della (Henny, Rosmila, & Triana, 2020) keunggulan dari *Quiet Book* yaitu dapat mengembangkan kemampuan matematika anak usia dini, berisi aktivitas permainan unik dan menyenangkan yang akan mengasah kognitif anak dan berisi bermacam-macam kegiatan anak-anak seperti mengenal lambang bilangan, mengurutkan lambang bilangan, berhitung, dan sejenisnya yang berkaitan dengan matematika yang bersifat edukatif. Keunggulan kedua media tersebut menjadi alasan peneliti untuk menggabungkan kedua media menjadi sebuah buku yang bisa disebut *Play Book Combination*.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai “Pengembangan *Play Book Combination* Dalam Menstimulasi Kecerdasan Logika-Matematika Anak Usia Dini”. Batasan penelitian yang akan dilakukan pada penelitian ini yaitu menstimulasi kecerdasan logika-matematika anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan media *Play Book Combination*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang diidentifikasi maka peneliti menjabarkan beberapa rumusan masalah dalam penelitian sebagai berikut :

- 1.2.1 Bagaimana proses dan hasil akhir pengembangan media *Play Book Combination* dalam menstimulasi kecerdasan logika matematika anak usia dini?
- 1.2.2 Bagaimana hasil uji ahli materi dan ahli media pada *Play Book Combination* dalam menstimulasi kecerdasan logika matematika anak usia dini?
- 1.2.3 Bagaimana hasil uji coba penggunaan prototipe media *Play Book Combination* dalam menstimulasi kecerdasan logika matematika anak usia dini?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini sesuai dengan rumusan masalah yang telah disebutkan diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1.3.1 Untuk mendeskripsikan proses dan hasil akhir pengembangan media *Play Book Combination* dalam menstimulasi kecerdasan logika matematika anak usia dini.
- 1.3.2 Untuk memperoleh hasil uji ahli materi dan ahli media pada *Play Book Combination* dalam menstimulasi kecerdasan logika matematika dalam anak usia dini.
- 1.3.3 Untuk menganalisis hasil uji coba penggunaan prototipe media *Play Book Combination* dalam menstimulasi kecerdasan logika matematika anak usia dini

1.4 Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan adanya berbagai manfaat baik dari segi teori maupun praktis. Adapun manfaat penelitian yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi bagi guru maupun orang tua dalam menstimulasi kecerdasan logika-matematika anak usia dini melalui media *Play Book Combination*. Serta sebagai salah satu referensi dalam mengembangkan media pembelajaran untuk menstimulasi kecerdasan anak khususnya kecerdasan logika-matematika.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, diharapkan dapat menjadi landasan acuan atau pertimbangan guru dalam menstimulasi kecerdasan logika-matematika anak usia dini melalui media *Play Book Combination* dan memberikan alternatif media baru yang dapat mendukung kegiatan proses belajar mengajar guru.
- b. Bagi orang tua, diharapkan dapat memberikan kesadaran akan pentingnya stimulasi kecerdasan logika-matematika anak melalui media *Play Book*

Combination. Serta memberikan pengetahuan baru mengenai media yang dapat digunakan untuk menstimulasi kecerdasan logika-matematika anak.

- c. Bagi anak, diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang menyenangkan untuk mengenalkan, memahami dan menstimulasi kecerdasan logika-matematika anak. Selain itu, diharapkan dapat menumbuhkan minat belajar anak dalam bidang matematika.
- d. Bagi sekolah, diharapkan dapat memberikan informasi pengembangan media pembelajaran dan menjadi sarana untuk mempraktekkan media *Play Book Combination* dalam menstimulasi kecerdasan logika-matematika bagi anak.
- e. Bagi peneliti, diharapkan dapat merealisasikan ide-ide dan mengimplementasikan ilmu pengetahuan dalam mengembangkan media pembelajaran untuk anak.
- f. Bagi Peneliti selanjutnya, diharapkan dapat digunakan untuk perbandingan dan acuan referensi dalam melakukan penelitian pada bidang yang sama.

1.5 Struktur Penelitian

Penelitian ini berjudul “Pengembangan *Play Book Combination* Dalam Menstimulasi Kecerdasan Logika-Matematika Anak Usia Dini”. Adapun sistematika penulisan dalam penelitian ini yaitu terdapat halaman judul, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar pustaka serta struktur penyusunan penelitian yang dipaparkan dalam 3 bagian, yaitu Pendahuluan, Kajian Pustaka, Metodologi Penelitian. Ketiga bagian tersebut akan dipaparkan dengan ketentuan sebagai berikut.

- 1.5.1 Bab I Pendahuluan berisi pemaparan mengenai latar belakang masalah yang dikaji oleh peneliti terkait permasalahan yang ditemukan di lapangan serta solusinya, rumusan masalah sebagai batasan masalah yang akan dikaji, tujuan yang hendak dicapai dari penelitian, manfaat yang bisa didapatkan dari penelitian, dan struktur organisasi penelitian.
- 1.5.2 Bab II Kajian Pustaka berisi pemaparan mengenai pendapat para ahli dari berbagai sumber kepustakaan yang relevan dengan penelitian ini, yaitu mengenai kajian teori yang digunakan dalam penelitian. Pada bagian ini membahas mengenai pendidikan anak usia dini, standar tingkat pencapaian

perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun, kecerdasan majemuk, kecerdasan logika-matematika, dan media pembelajaran. Selain itu, disertai kajian penelitian-penelitian terdahulu yang dapat dijadikan penunjang dan landasan dalam pelaksanaan penelitian ini.

- 1.5.3 Bab III Metodologi Penelitian berisi pemaparan mengenai metode penelitian yang digunakan meliputi desain penelitian, tempat penelitian dan sumber data, definisi operasional, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, prosedur penelitian, teknik analisis data, dan isu etik.
- 1.5.4 Bab IV Temuan dan Pembahasan Penelitian berisi mengenai hasil penelitian yang dipaparkan melalui laporan hasil pengembangan media *Play Book Combination* melalui proses uji ahli dan uji coba anak berdasarkan hasil seluruh data yang diperoleh dari penelitian dan proses analisis data. Data dari hasil lembar angket ahli materi, ahli media, guru dan kepala sekolah serta data dari hasil observasi anak didik, hasil wawancara guru dan kepala sekolah, serta proses pengembangan media yang dianalisis dan dideskripsikan sebagai jawaban dari permasalahan atau rumusan masalah penelitian yang kemudian dikaitkan dengan teori yang digunakan.
- 1.5.5 Bab V Kesimpulan, Implikasi, Rekomendasi. Kesimpulan membahas mengenai jawaban dari permasalahan penelitian, implikasi dan rekomendasi membahas mengenai penjelasan tentang penawaran solusi dari permasalahan yang berkaitan dengan penelitian.