

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak. Anak usia dini merupakan sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan cepat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa, selalu aktif, memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap apa yang dilihat dan didengarnya, bersifat egosentris, unik dan kaya akan fantasi, masa ini adalah masa yang potensial untuk belajar.

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 pasal 1 butir 14, dalam Sujiono (2007:30) bahwa: Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakkan dasar pertumbuhan dan perkembangan anak. Pada proses pembelajaran guru adalah fasilitator dan motivator yang membina anak untuk dapat menggali segala potensi yang dimiliki oleh anak, bukan hanya mengajarkan tanpa mengetahui dan

mengoptimalkan potensi yang ada pada diri anak. Guru pendidikan anak usia dini juga sebagai jembatan untuk membuat anak siap dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, kesiapan itu bukan hanya dari segi akademik saja tetapi yang paling penting adalah mental anak yang harus dipersiapkan dengan matang dan baik, anak juga dibekali dengan penanaman nilai dan norma agama serta pembiasaan perilaku yang baik.

Usia lahir sampai dengan memasuki pendidikan dasar merupakan usia keemasan (*golden age*) sekaligus masa kritis dalam tahapan kehidupan manusia yang akan menentukan perkembangan anak selanjutnya. Masa ini merupakan masa yang tepat untuk meletakkan dasar bagi kemampuan kognitif, fisik, bahasa, sosial emosional, konsep diri, seni, moral dan nilai-nilai agama.

Anak usia dini memiliki kemampuan belajar yang luar biasa, khususnya pada masa kanak-kanak awal. Keinginan anak untuk belajar menjadikan dia aktif dan eksploratif, anak belajar dengan menggunakan seluruh panca inderanya untuk dapat memahami sesuatu. Anak dapat membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman langsung yang didapat dari lingkungan tempat tinggalnya. Anak dapat meningkatkan kemampuannya apabila mendapatkan rangsangan/stimulus yang baik serta bimbingan dari orang dewasa yang sesuai dengan tahapan pertumbuhan dan perkembangannya.

Menurut Gardner yang dikutip oleh Thomas R. Hoerr dalam Fadillah (2014:16) mengatakan bahwa kecerdasan adalah kemampuan untuk

menyelesaikan masalah atau menciptakan sesuatu yang bernilai dalam suatu budaya. Setiap anak memiliki kecerdasan yang dibawanya sejak lahir, hanya saja masing-masing anak memiliki tingkatan pemahaman yang berbeda-beda. Kecerdasan jamak yang dikenalkan oleh Howard Gardner terdapat 8 macam jenis kecerdasan, yaitu: kecerdasan linguistik, kecerdasan logika matematika, kecerdasan visual spasial, kecerdasan kinestetik, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan musik, dan kecerdasan naturalis. Kecerdasan jamak merupakan teori yang menggambarkan dan menjelaskan tentang berbagai kecerdasan yang memungkinkan untuk dimiliki oleh seorang anak. Tetapi dalam hal ini, hanya ada satu atau dua kecerdasan saja yang sangat dominan bagi masing-masing anak, dan bagaimana anak mendapatkan stimulus dari orang tua. Dari delapan jenis kecerdasan ini biasanya anak dituntut oleh orang tua untuk lebih mengedepankan pengetahuan akademik atau kecerdasan logika matematika, dimana kecerdasan logika matematika ini termasuk dalam perkembangan kognitif.

Perkembangan kognitif di PAUD merupakan salah satu cara pemberian rangsangan pendidikan yang dilakukan melalui permainan berhitung, yang mempunyai tujuan untuk menstimulasi kemampuan berfikir anak melalui aktifitas yang dirancang sesuai dengan tahapan perkembangannya, sehingga anak memiliki kesiapan untuk belajar matematika pada jenjang selanjutnya. Mengenalkan pembelajaran matematika permulaan pada anak dengan tujuan agar anak dapat memahami dan mengenal konsep bilangan melalui eksplorasinya dengan benda-benda kongkrit. Perkembangan

kognitif anak usia dini menurut Piaget berada pada tahap pra operasional, dimana anak belum mampu berpikir secara logis dan anak masih berpikir secara simbolik. Bermain adalah salah satu pemberian rangsangan yang tepat kepada anak untuk meningkatkan seluruh aspek perkembangan tidak hanya kemampuan akademik anak saja.

Menurut Piaget dalam Sujiono (2007) bahwa pengalaman belajar anak lebih banyak didapat dengan cara bermain, melakukan percobaan dengan objek nyata dan melalui pengalaman kongkrit. Bermain pada dasarnya adalah kebutuhan anak usia dini, melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuannya, anak dapat menemukan dan mempelajari hal-hal yang baru, dan lewat bermain anak pun akan terlatih kemampuan kognitif dan kemampuan berinteraksi dengan orang lain juga akan berkembang. Bermain yang diberikan harus mempunyai makna untuk anak, seperti melalui permainan tradisional yang keberadaannya hampir punah tergerus oleh zaman dan perkembangan teknologi yang semakin canggih. Dalam permainan tradisional tidak hanya menstimulus perkembangan fisik anak saja, tetapi seluruh aspek perkembangan atau kecerdasan dapat di stimulus melalui permainan tradisional ini seperti kecerdasan logika matematika, linguistik, interpersonal, intrapersonal, kinestetik, visual spasial, musik, naturalistik, dan kecerdasan spiritual. Peran guru dan orang tua sangat penting dalam memfasilitasi kebutuhan anak guna membantu dalam meningkatkan seluruh aspek perkembangannya.

Proses pembelajaran pada anak usia dini hendaknya dilakukan dengan tujuan memberikan konsep-konsep dasar yang memiliki makna bagi anak melalui pengalaman langsung atau nyata memungkinkan bagi mereka untuk menunjukkan aktifitas dan dapat mengeksplor rasa ingin tahu anak secara optimal. Tetapi pada kenyataannya setelah peneliti melakukan pengamatan, proses pembelajaran masih bersifat konvensional, guru masih menggunakan metode yang kurang tepat dalam merangsang kecerdasan anak. Guru yang memberikan pembelajaran logika matematika yang tidak sesuai dengan tahapan usia anak dapat membuat anak merasa jenuh, bosan, dan bahkan mengabaikan pembelajaran, karena media yang digunakan kurang menarik bagi anak. Terdapat sebagian anak belum mengenal warna dan bentuk-bentuk geometri, terbata-bata saat anak melafalkan angka secara perlahan-lahan, belum mengenal angka, anak cenderung mengingat simbol dan menghafal tanpa memahami dan mengenal konsep bilangan itu sendiri, membilang dengan benda, menuliskan angka. Anak yang belum memiliki kesiapan menjadi kendala dalam proses pembelajaran, dan kebanyakan yang terjadi pada saat ini adalah guru yang hanya mementingkan kebutuhan orang tua tanpa mengutamakan kebutuhan yang diperlukan oleh anak.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, masalah yang teridentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Kecerdasan logika matematika anak masih rendah

2. Metode yang digunakan kurang tepat
3. Media yang digunakan kurang menarik bagi anak
4. Guru memberikan pembelajaran tidak sesuai dengan tahapan perkembangan anak
5. Guru mengembangkan pembelajaran berdasarkan kebutuhan orang tua

1.3. Batasan Masalah

Dari masalah-masalah yang teridentifikasi, maka penulis membatasi masalah pada:

1. Kecerdasan logika matematika anak masih rendah
2. Media yang digunakan kurang menarik bagi anak

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

Bagaimana hubungan permainan tradisional dengan pengembangan kecerdasan jamak logika matematika pada anak usia 4-5 tahun?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan permainan tradisional dengan pengembangan kecerdasan jamak logika matematika pada anak.

1.6. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat yang diharapkan dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam metode pembelajaran dan dapat dijadikan sebagai referensi dalam mengembangkan pembelajaran mengenalkan budaya salah satunya permainan tradisional.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang didapat berdasarkan tujuan penelitian diatas adalah:

1) Bagi Guru

Memotifasi guru agar lebih kreatif dalam mengembangkan berbagai metode sehingga pembelajaran yang dilaksanakan tidak monoton dan dapat menyenangkan bagi anak.

2) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam meningkatkan proses pembelajaran.