

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Anak usia dini merupakan anak yang memiliki rentangan waktu dari lahir sampai usia enam tahun. Diusia ini anak akan mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini akan membutuhkan rangsangan (stimulasi) untuk membantu perkembangan dan pertumbuhannya. Pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat. Bahkan masa ini sering disebut dengan istilah “*golden age*” atau masa emas. Dimana pada usia ini banyak sekali informasi yang mampu diserap oleh anak. Apapun yang pernah dilihat dan didengarnya akan ditirukan. Maka dari itu sebagai pendidik ataupun orangtua kita harus menjadi contoh atau teladan yang baik bagi mereka.

Pendidikan anak usia dini merupakan upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan memberikan kegiatan pembelajaran yang mampu menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. Pendidikan anak usia dini ini harus berlandaskan pada kebutuhan anak, yang disesuaikan dengan nilai-nilai yang dianut di lingkungan disekitarnya, sesuai dengan tahap perkembangan fisik dan psikologis anak, dilaksanakan dalam suasana bermain serta dirancang untuk mengoptimalkan potensi anak.

Perkembangan setiap anak tidak sama karena setiap individu memiliki perkembangan yang berbeda-beda, sebagai pendidik tidak seharusnya membanding-bandingkan kemampuan anak yang satu dengan anak yang lainnya. Tugas dari seorang pendidik yaitu harus selalu membantu mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki anak agar dapat berkembang dengan optimal.

Ada banyak sekali kecerdasan yang dimiliki oleh anak. Kecerdasan adalah kemampuan memecahkan masalah dan menciptakan kreativitas. Multiple intelligence (Kecerdasan Majemuk) merupakan suatu teori yang dipopulerkan oleh Howard Gardner. Dalam teorinya ini, Gardner (2006:6) menyebutkan bahwa setiap manusia memiliki jenis kecerdasan tertentu. Kecerdasan tidak hanya berupa kecerdasan intelektual, melainkan terdapat kecerdasan-kecerdasan lain yang berpotensi dimiliki oleh setiap orang. Ada sembilan macam kecerdasan yang dikemukakan oleh Gardner diantaranya yaitu kecerdasan linguistik (bahasa), kecerdasan logika matematika (kognitif), kecerdasan visual-spasial (gambar dan ruang), kecerdasan kinestetik (gerak), kecerdasan musical (music), kecerdasan interpersonal (cerdas bergaul), kecerdasan intrapersonal (cerdas diri), kecerdasan naturalis (alam) dan cerdas eksistensi. Masing-masing kecerdasan tersebut mempunyai karakteristik masing-masing.

Salah satu dari sembilan kecerdasan majemuk yaitu kecerdasan logika matematika. Kecerdasan ini berhubungan dengan kemampuan anak dalam berhitung, penalaran, mengenal angka serta pemecahan masalah. Untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika anak usia dini dapat dilakukan dengan berbagai stimulus. Salah satu stimulusnya adalah berasal dari pendidikan anak usia dini. Dalam PAUD anak-anak dikenalkan dengan berbagai konsep dasar matematika. Namun pengenalan konsep matematika pada pendidikan anak usia dini mengalami kesalahan karena anak-anak yang tergolong masih suka bermain sudah mendapatkan lembaran soal untuk dikerjakan. Seperti soal penambahan, pengurangan dan lain sebagainya. Kegiatan bermain dapat menggantikan lembar soal yang seringkali membuat anak bosan dan tidak menyukai pelajaran matematika.

Permainan edukatif dapat dijadikan alternatif untuk mengajarkan konsep matematika pada anak usia dini. Dengan bermain anak juga memperoleh kesempatan mengembangkan potensi-potensi yang dimilikinya, bermain akan memberikan peluang bagi anak untuk

berkembang seutuhnya baik fisik, intelektual, bahasa dan perilaku. Ketika bermain anak menggunakan seluruh panca inderanya sehingga akan terlatih dengan baik. Adapun jenis alat yang digunakan dalam penelitian ini yaitu alat permainan edukatif berupa *puzzle* tanaman. Cara bermain *puzzle* ini sama seperti bermain *puzzle* pada umumnya, yaitu dengan cara menyusun potongan-potongan gambar kedalam papan yang telah tersedia sesuai dengan bentuk gambar masing-masing .

Media permainan *puzzle* ini dapat menstimulasi enam aspek perkembangan anak usia dini terutama kecerdasan logika matematika, karena dengan permainan ini dapat menjadi salah satu analisis dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui menyusun kepingan *puzzle* itu sendiri maupun dalam pengenalan konsep warna maupun bentuk dari beberapa kepingan *puzzle*. Adapun manfaat dalam bermain *puzzle* yaitu dapat mengasah otak, melatih koordinasi tangan dan mata, melatih membaca, melatih nalar, melatih kesabaran dan juga melatih pengetahuan. Beberapa manfaat tersebut sangat membantu anak dalam mengoptimalkan perkembangannya terutama perkembangan kognitif dalam belajar dan pemecahan masalah.

Ada banyak sekali macam-macam alat permainan edukatif yang ada di lembaga BA 'Aisyiyah Tanjungsari. Ada APE luar yang terdiri dari ayunan, perosotan, jungkat-jungkit, jarring laba-laba, ban dan juga mangkok putar. Dan APE dalam yang terdiri dari balok, leggo, meronce, menara geometri, menara angka dan huruf, kereta api balok, *puzzle* dan lain sebagainya. Alat permainan edukatif dalam ini dibeli dari dana BOP (Bantuan Operasioanal PAUD) yang berasal dari diknas kabupaten ponorogo. Dan setiap lembaga diwajibkan untuk membelanjakan dana tersebut untuk membeli APE. Dari beberapa macam alat permainan edukatif dalam yang paling banyak ada di lembaga yaitu *puzzle*. Ada *puzzle* panca indera, *puzzle* buah-buahan, *puzzle* tanaman, *puzzle* kendaraan, *puzzle* hewan, *puzzle* geometri dan *puzzle* dengan bentuk yang lainnya.

Lembaga BA 'Aisyiyah Tanjungsari pernah ditunjuk oleh IGRA kecamatan untuk mewakili kecamatan Jenangan dalam rangka mengikuti lomba madrasah sehat yang diselenggarakan oleh kemenag. Dan Alhamdulillah berhasil mendapatkan juara 3 kategori madrasah sehat tingkat PAUD sekabupaten ponorogo. Salah satu kriteria penilaian dari lomba madrasah sehat tersebut yaitu selain bersih dan rapi dilingkungan sekolah juga harus ada berbagai macam tumbuhan hijau di sekitarnya. Peran siswa dan guru sangat berpengaruh dalam menjadikan sekolah bersih, rapi dan juga nyaman. Tidak hanya saat lomba saja tetapi masih berlanjut sampai sekarang. Sekolah tampak asri, nyaman dan rindang dengan siswa membawa berbagai jenis tanaman sayur, tanaman buah, tanaman bunga dan juga tanaman obat untuk dirawat di sekolah. Oleh karena itu peneliti memilih tanaman untuk dijadikan sebagai bahan pembelajaran dan mengimplementasikannya dalam alat permainan edukatif berupa *puzzle* tanaman. Peneliti berharap permainan *puzzle* ini dapat digunakan untuk menstimulasi perkembangan anak usia dini terutama untuk kecerdasan logika matematika.

Berdasarkan latar belakang yang sudah disampaikan diatas, peneliti akan mencoba meneliti tentang “Implementasi Permainan *Puzzle* Tanaman Untuk Menstimulasi Kecerdasan Logika Matematika Pada Kelompok A Di BA 'Aisyiyah Tanjungsari”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “ Bagaimana implementasi permainan *puzzle* tanaman untuk menstimulasi kecerdasan logika matematika pada kelompok A di BA 'Aisyiyah Tanjungsari? ”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan implementasi permainan *puzzle* tanaman

untuk menstimulasi kecerdasan logika matematika pada kelompok A di BA 'Aisyiyah Tanjungsari.

1.4 Manfaat Penelitian

Dengan penelitian ini diharapkan mampu memberi dampak positif dalam dunia pendidikan, yang secara khusus memiliki manfaat:

a. Bagi Guru

Menjadi bahan referensi dalam kegiatan pembelajaran di sekolah terutama dalam mengenalkan permainan edukatif pada anak usia dini.

b. Bagi Sekolah

Sebagai sumbangan pemikiran yang mengarah dalam mengembangkan kecerdasan logika matematika anak usia dini dengan media permainan *puzzle*, khususnya *puzzle* tanaman.

c. Bagi Siswa

Hasil penelien ini diharapkan bisa bermanfaat untuk anak agar lebih menyukai pelajaran matematika yang sangat menyenangkan, tidak membosankan dan tidak menakutkan bagi mereka.

d. Bagi peneliti

Sebagai penambah wawasan atau ilmu pengetahuan tentang memanfaatkan berbagai alat permainan edukatif untuk menstimulasi kecerdasan anak.

e. Bagi peneliti lain

Sebagai bahan masukan atau referensi untuk penelitian selanjutnya.