

**MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KECERDASAN LOGIKA
MATEMATIKA ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN
MINI MARKET DI TAMAN KANAK-KANAK ANGGREK
BIARO KECAMATAN AMPEK ANGKEK
KABUPATEN AGAM**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai salah satu Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu (S1) Kependidikan*



OLEH

**HEVI SUSIANI
09242**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH
KONSENTRASI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2013**

PERSETUJUAN SKRIPSI

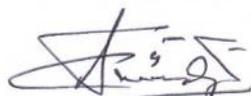
MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KECERDASAN LOGIKA
MATEMATIKA ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN
MINI MARKET DI TAMAN KANAK-KANAK ANGGREK
BIARO KECAMATAN AMPEK ANGKEK
KABUPATEN AGAM

Nama : Hevi Susiani
NIM : 09242
Program Studi : Konsentrasi Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Pendidikan Luar Sekolah
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 26 Juli 2013

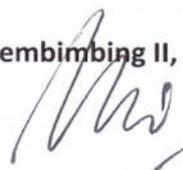
Disetujui Oleh

Pembimbing I,



Dr. Najibah Taher, M.Pd
NIP. 1949050991980032001

Pembimbing II,



Drs. WISRONI, M.Pd
NIP. 195910131987031003

PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Luar Sekolah konsentrasi Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Judul : Meningkatkan Perkembangan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini Melalui Permainan Mini Market Di Taman Kanak-Kanak Anggrek Biaro Kecamatan Ampek Angkek Kabupaten Agam.

Nama : Hevi Susiani

NIM/Bp : 09242/2008

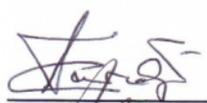
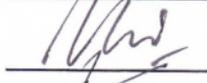
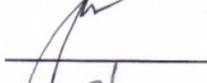
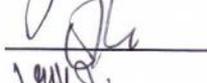
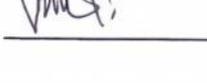
Program Studi : Konsentrasi Pendidikan Anak Usia Dini

Jurusan : Pendidikan Luar Sekolah

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 26 Juli 2013

Tim Penguji

| Nama | Tanda Tangan |
|--|--|
| 1. Ketua : Dr. Najibah Taher, M.Pd. | 1.  |
| 2. Sekretaris : Drs. Wisroni, M.Pd. | 2.  |
| 3. Anggota : Dr. Syafruddin Wahid. M.Pd. | 3.  |
| 4. Anggota : Dr. Solfema, M.Pd. | 4.  |
| 5. Anggota : Vevi Sunarti, S.Pd., M.Pd. | 5.  |

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti kata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang , 26 Juli 2013

Yang menyatakan



HEVI SUSIANI
Nim. 09242

ABSTRAK

HEVI SUSIANI : Meningkatkan Perkembangan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini Melalui Permainan Mini Market Di Taman Kanak-Kanak Anggrek Biaro Kecamatan Ampek Angkek Kabupaten Agam.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan rendahnya perkembangan kecerdasan logika matematika anak di Taman Kanak-Kanak Anggrek Biaro Kecamatan Ampek Angkek Kabupaten Agam. Secara umum penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika anak usia dini melalui permainan mini market sedangkan secara khusus penelitian ini bertujuan untuk: 1) meningkatkan kecerdasan anak dalam mengenal konsep angka (bilangan) secara sederhana, 2) peningkatan kecerdasan anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan sebanyak dua siklus dimana masing-masing siklus tiga kali pertemuan. Subjek penelitian adalah murid kelompok A TK Anggrek Biaro Kecamatan Ampek Angkek Kabupaten Agam tahun pelajaran 2012/2013 dengan jumlah anak 22 orang. Pengumpulan data menggunakan format observasi. Teknik analisa data menggunakan rumus prosentase.

Temuan penelitian ini adalah terjadinya peningkatan perkembangan kecerdasan logika matematika anak dalam: 1) mengenal konsep angka (bilangan) secara sederhana, 2) mengenal bentuk-bentuk geometri. Dimana anak dapat mengembangkan kemampuan logika matematika setelah melakukan permainan mini market. Hal ini terbukti dari hasil prosentase terjadi peningkatan siklus I ke siklus II yang menunjukkan hasil yang maksimal, Maka pertanyaan penelitian terjawab bahwa melalui permainan mini market dapat meningkatkan perkembangan kecerdasan logika matematika anak. Disarankan kepada pendidik paud agar menggunakan permainan mini market sebagai upaya mengoptimalkan perkembangan kecerdasan logika matematika anak. Kepala sekolah hendaknya menyediakan sarana untuk permainan mini market sebagai salah satu strategi yang dapat digunakan untuk meningkatkan perkembangan kecerdasan logika matematika anak di sekolah. Bagi peneliti diharapkan hendaknya penelitian ini tidak hanya dilakukan untuk kepentingan perkuliahan saja, tetapi juga untuk pengembangan ilmu PAUD kedepannya yang dilaksanakan secara terus menerus. Diharapkan peneliti dapat lebih kreatif dan inovatif dalam merancang berbagai strategi pembelajaran bagi anak usia dini.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti haturkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian skripsi ini dengan judul **“Meningkatkan Perkembangan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini Melalui Permainan Mini Market di Taman Kanak-Kanak Angrek Biaro Kecamatan Ampek Angkek Kabupaten Agam”**.

Skripsi ini merupakan hasil penelitian yang disusun dalam rangka memenuhi persyaratan mendapat gelar Sarjana Pendidikan strata satu (S1) pada program studi Konsentrasi Pendidikan Anak Usia Dini jurusan Pendidikan Luar Sekolah Universitas Negeri Padang

Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari do'a dan semangat yang diberikan kepada peneliti dan bantuan yang sangat berharga baik secara moril maupun materil dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini dengan segala ketulusan dan kerendahan hati peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Najibah Taher, M.Pd selaku dosen pembimbing I, dan Bapak Drs.Wisroni, M.Pd selaku pembimbing II dan sekaligus menjabat sekretaris jurusan PLS Konsentrasi PAUD yang telah bermurah hati dan sabar memberikan masukan kepada penulis, sehingga skripsi ini selesai dengan baik.
2. Ibu Dr, Solfema, M.Pd selaku ketua jurusan PLS Konsentrasi PAUD.
3. Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan yang memberikan kemudahan.
4. Bapak dan Ibu Tim Dosen jurusan PLS Konsentrasi PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang beserta Karyawan

5. Kepala sekolah dan majelis guru TK Anggrek Biaro, serta anak didik yang telah bekerja sama dengan baik dalam Penyelesaian skripsi ini.
6. Teman-teman angkatan 2008 buat kebersamaan, baik suka dan duka selama menjalani masa-masa indah perkuliahan dan pada masa penelitian skripsi ini.
7. Teristimewa yang tercinta dan tersayang yahnda Alianas, bunda Asmini, suami tercinta Novri, saudara ku Ami, None, Abeng beserta ananda ku tercinta Naila, Resya, Fikri, Farhan, viena, Salwa, Takia dan Namia yang telah memberikan dorongan moril maupun materil sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
8. Adinda ku tercinta Hayatul Husni. Alm, trimakasih untuk semuanya walau kau taksempat lagi hadir dipuncak kebahagiaan yang ku raih namun jarak dan waktu takkan pernah dapat memisahkan kita..... Hanya Allah lah yang tau.
9. Untuk orang-orang terkasih yang tak dapat kusebutkan satu persatu.

Semoga bantuan yang telah diberikan manjadi amal shaleh dan mendapat balasan dari Allah SWT.

Peneliti sangat menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu peneliti mohon Saran dan kritikan yang membangun untuk perbaikan selanjutnya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan peneliti pada khususnya.

Padang, juli 2013

Peneliti

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------|
| ABSTRAK | i |
| KATA PENGANTAR | ii |
| DAFTAR ISI | iv |
| DAFTAR TABEL | vi |
| DAFTAR GRAFIK | vii |
| DAFTAR GAMBAR | viii |
| DAFTAR LAMPIRAN | ix |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 7 |
| C. Pembatasan Masalah | 8 |
| D. Rumusan dan Pemecahan Masalah | 8 |
| E. Tujuan Penelitian | 9 |
| F. Pertanyaan Penelitian | 10 |
| G. Manfaat Penelitian | 10 |
| H. Defiisi Operasional | 11 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | |
| A. LANDASAN TEORI | 17 |
| 1. Pembelaaran Bagi Anak Usia Dini | 17 |
| 2. Perkembangan Kognitif | 21 |
| 3. Kecerdasan Logika Matematika | 25 |
| 4. Bermain Bagi Anak usia Dini | 30 |
| 5. Permainan Mini Market | 35 |
| B. KERANGKA BERFIKIR | 37 |
| BAB III METODOLOGI PENELITIAN | |
| A. Jenis Penelitian | 41 |
| B. Lokasi dan Waktu Penelitian | 42 |
| C. Subek Penelitian | 42 |
| D. Instrumen Penelitian | 42 |
| E. Teknik Analisa Data | 43 |

| | |
|---|-----------|
| F. Prosedur Penelitian | 44 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN | |
| A. Hasil Penelitian | 51 |
| 1. Deskripsi Kondisi Awal | 51 |
| 2. Deskripsi hasil Penelitian Pada siklus I | 53 |
| 3. Refleksi Siklus I | 59 |
| 4. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II | 61 |
| 5. Refleksi Siklus II..... | 68 |
| B. Pembahasan | 71 |
| BAB V PENUTUP | |
| A. Kesimpulan | 77 |
| B. Saran | 77 |
| DAFTAR PUSTAKA | 79 |
| LAMPIRAN | 81 |

DAFTAR TABEL

| Tabel | Halaman |
|--|----------------|
| 1. Data kualifikasi Kecerdasan Logika Matematika anak kelompok A Taman Kanak-Kanak anggrek biaro | 6 |
| 2. Kondisi Awal Data Kualifikasi Kecerdasan Kogika Matematika Anak Kelompok A Taman Kanak-Kanak Anggrek Biaro | 52 |
| 3. Hasil Obserfasi Aktifitas Pada Siklus 1 Mengenal Konsep Angka (Bilangan) Secara Sederhana | 55 |
| 4. Hasil Observasi Pada Siklus 1 Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri | 57 |
| 5. Rata-Rata Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika Anak Kelompok A TK. Anggrek Biaro Setelah Dilakukan Siklus 1 | 59 |
| 6. Hasil Observasi Aktivitas Pada Siklus II Mengenal Konsep Angka (Bilangan) secara Sederhana | 62 |
| 7. Hasil Observasi Aktifitas Pada Siklus II Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri Melalui Permainan Mini Market | 65 |
| 8. Rata-Rata Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika Anak Kelompok A TK. Anggrek Biaro Dilakukan Siklus II | 67 |
| 9. Rekapitulasi Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika Anak Kelompok A TK. Anggrek Biaro Melalui Permainan mini market Setelah Siklus 1, Siklus II, Dan selisih Antar Siklus | 69 |

DAFTAR GRAFIK

| Grafik | Halaman |
|---|---------|
| 1. Kecerdasan Logika Anak Sebelum Siklus 1 | 53 |
| 2. Peningkatan Aktivitas Yang Diamati Pada Siklus 1 Mengenal Konsep Angka (Bilangan) Secara Sederhana Melalui Permainan Mini Market | 55 |
| 3. Peningkatan Aktivitas Pada Siklus II Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri Melalui Permainan Mini Market..... | 58 |
| 4. Peningkatan Aktivitas Yang Di Amati pada Siklus II Mengenal Konsep Angka (Bilangan) secara Sederhana Melalui Permainan Mini Market | 63 |
| 5. Peningkatan Aktivitas Yang Di Amati Pada Siklus II Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri Melalui Permainan Mini Market | 66 |
| 6. Rekapitulasi Rata-Rata Peningkatan Perkembangan Kecerdasan Logika Matematika Anak Melalui Permainan Mini Market | 70 |

DAFTAR GAMBAR

| Gambar | Halaman |
|----------------------------|---------|
| 1. Kerangka Berfikir | 40 |
| 2. Siklus | 45 |

DAFTAR LAMPIRAN

| Lampiran | Halaman |
|---|---------|
| 1. Kisi-Kisi Penelitian | 80 |
| 2. Instrumen Penelitian | 81 |
| 3. Surat Permohonana Izin dari Mahasiswa yang Bersangkutan | 84 |
| 4. Surat Izin dari Jurusan dan Fakultas | 85 |
| 5. Rekomendasi dari Lembaga Instansi/Pemda | 86 |
| 6. Rekomendasi dari Lembaga Tempat Penelitian | 87 |
| 7. Surat pernyataan Pengambilan Data | 88 |
| 8. Lembar Observasi | 90 |
| 9. Rangkuman Observasi Aktivitas Anak | 94 |
| 10. Rencana Kegiatan Mingguan | 100 |
| 11. Rencana Kegiatan Harian | 101 |
| 12. Foto-Foto Kegiatan | 113 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan yang diberikan kepada anak usia 0 sampai dengan 6 tahun, dimana berdasarkan hasil penelitian para ahli menyatakan bahwa pengembangan manusia yang utuh di mulai sejak anak berada didalam kandungan dan di teruskan pada masa keemasannya yaitu usia 0-6 tahun. Pada usia ini anak bersifat unik serta memiliki potensi-potensi yang besar dalam dirinya. Setiap potensi tersebut tidak akan dapat berkembang optimal tanpa adanya stimulus atau rangsangan baik dari dalam keluarga maupun dari lingkungan sekitarnya.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang dasar atau sekolah dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang di tujukan bagi 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 yang diselenggarakan pada jalur formal, non formal dan informal.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik motorik, kognitif, sosial emosional, bahasa, spiritual, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Pendidikan anak usia dini tidak hanya berfungsi untuk memberikan pengalaman belajar pada anak, tetapi yang lebih penting berfungsi untuk mengoptimalkan perkembangan otak anak, pendidikan anak usia dini sepatutnya juga mencakup seluruh proses stimulasi psikososial anak dan tidak terbatas pada proses pembelajaran yang terjadi dalam pendidikan. Artinya, pendidikan anak usia dini dapat berlangsung dimana saja seperti halnya interaksi manusia yang terjadi didalam keluarga, teman sebaya dan dari hubungan kemasyarakatan yang sesuai dengan kondisi dan perkembangan anak usia dini.

Pendidikan anak usia dini adalah upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. Pendidikan anak usia dini merupakan suatu pendidikan yang dilakukan pada anak yang baru lahir sampai dengan usia delapan tahun. Pendidikan pada saat ini memfokuskan pada *physical. Intelligence/cognitive, emital, and education.*

Taman Kanak-Kanak (TK) adalah salah satu bentuk pendidikan Anak Usia Dini yang berada dijalur formal yang menyediakan program pendidikan bagi anak usia 4 (empat) sampai 6 (enam) tahun. Menurut Direktorat Pendidikan TK dan SD (2005:5) “TK bertujuan mengembangkan berbagai potensi, baik psikis dan fisik yang meliputi moral, agama, sosial, kemandirian, kognitif, bahasa, fisik motorik, dan seni untuk siap memasuki pendidikan selanjutnya”.

Taman Kanak-kanak (TK) merupakan lembaga pendidikan formal sebelum anak memasuki sekolah dasar, lembaga ini dianggap penting karena bagi anak usia ini

merupakan *golden age* (usia emas) yang didalamnya terdapat “masa peka” yang hanya datang sekali. Masa peka adalah suatu masa yang menuntut perkembangan anak dikembangkan secara optimal. Penelitian menunjukkan bahwa 80% perkembangan mental, kecerdasan anak berlangsung pada usia ini. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Departemen Pendidikan Nasional tahun 2004 menyatakan, ”pada usia 4 tahun kecerdasan anak mencapai 50%. Sedangkan pada usia 8 tahun, kapasitas kecerdasan anak yang sudah terbangun mencapai 80%. Kecerdasan seseorang baru mencapai 100% setelah seseorang mencapai usia 18 tahun. Oleh karena itu pendidikan yang diberikan kepada anak haruslah dimulai sedini mungkin.

Pendidikan anak usia Taman Kanak-kanak (TK) merupakan wahana pendidikan yang sangat fundamental dalam memberikan kerangka dasar bagi terbentuk dan berkembangnya dasar-dasar pengetahuan, sikap dan keterampilan anak, fisik maupun psikis anak. Keberhasilan proses pendidikan pada masa TK tersebut menjadi dasar untuk proses pendidikan selanjutnya. Keberhasilan penyelenggaraan pendidikan pada lembaga pendidikan anak usia TK tergantung pada sistem dan proses pendidikan yang dijalankan.

Sebagaimana di nyatakan oleh Direktorat Pendidikan TK dan SD (2005:5) Taman Kanak-kanak (TK) adalah salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang berada dijalur formal yang menyediakan program pendidikan bagi anak usia 4 sampai 6 tahun. Pendidikan dan pembelajaran di Taman Kanak-kanak merupakan salah satu upaya untuk membantu peletakan dasar perkembangan semua aspek tumbuh kembang bagi anak sebelum memasuki Sekolah Dasar.

Usia Taman Kanak-kanak berada pada rentang usia 4-6 tahun, yang sedang mengalami masa peka untuk menerima semua rangsangan dan sangat menentukan bagi tumbuh kembang anak pada masa selanjutnya. Diharapkan melalui kegiatan pembelajaran sambil bermain di Taman Kanak-kanak memberikan dampak yang sangat berarti bagi anak pada saat ia memasuki pendidikan dasar dalam mempersiapkan diri mereka menjadi lebih baik. Pembelajaran di Taman Kanak-kanak haruslah dilaksanakan melalui kegiatan bermain sambil belajar yang aman, nyaman dan menyenangkan serta menimbulkan ketertarikan bagi anak. Bermain sebagai bentuk pembelajaran dilakukan dengan memperhatikan teori perkembangan pada anak sesuai dengan tingkat usianya.

Menurut Piaget dalam Megawangi (2005:7) “ pada usia 18 bulan sampai dengan usia 6 atau 7 tahun anak berada pada tahap pra-operasional dimana pada tahap ini kemampuan anak untuk berpikir tentang objek/benda, kejadian atau orang lain mulai berkembang “. Anak sudah mulai mengenal simbol (kata-kata, angka, gerak tubuh atau gambar) untuk mewakili benda-benda yang ada di lingkungannya. Sedangkan Sujiono (2008:16) mengemukakan bahwa “kognitif merupakan kecerdasan pikiran yang dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk proses berfikir otak “. Pikiran tersebut digunakan untuk mengenali, mengetahui, dan memahami. Melalui alat berpikir yang dimiliki oleh setiap individu inilah perkembangan kognitif berkembang sejak usia dini sampai usia dewasa

Multiple Intelligences merupakan istilah yang diciptakan oleh Howard Gardner. Istilah ini meskipun sudah lahir sejak tahun 1970, tetapi baru pada tahun 1983 melalui

bukunya *Frames of Mind*, Howard Gardner benar-benar memunculkan teorinya tersebut. Sebagian orang menerjemahkan istilah *multiple Intelligences* (MI) sebagai kecerdasan ganda, kecerdasan jamak, dan kecerdasan majemuk. Kesembilan kecerdasan menurut Gardner tersebut antara lain Intelligensi Linguistic (kecerdasan bahasa), Intelligensi Logis Matematis (kecerdasan logika-matematika / angka), Intelligensi Spasial (kecerdasan visual-spasial / gambar), Intelligensi Kinestetik (kecerdasan gerak tubuh), Intelligensi Musikal (kecerdasan musik), Intelligensi Interpersonal (kecerdasan antar pribadi), Intelligensi Intrapersonal (kecerdasan intrapribadi), Intelligensi Naturalis, dan Intelligensi Eksistensial.

Pembelajaran logika matematika menurut Brewer dalam Tadkiratun (2005:195) pada anak berusia 4 sampai 6 tahun menunjukkan kemampuan berpikir secara sistematis, dapat menghitung dan menggunakan angka, membuat klasifikasi dan kategori, menemukan hubungan sebab akibat. Mereka suka menduga-duga sesuatu. Anak-anak yang memiliki kecerdasan ini terus menerus bertanya dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi tentang peristiwa di sekitarnya. Anak-anak yang cerdas dalam logika matematika menyukai kegiatan bermain yang berkaitan dengan berpikir logis seperti mencari jejak (maze), menghitung benda-benda, timbang menimbang dan permainan strategi. Disamping itu anak-anak yang cerdas logika matematikanya, cenderung mudah untuk menerima dan memahami penjelasan sebab akibat. Mereka juga suka menyusun sesuatu dalam kategori atau hirarki seperti urutan besar kecil, panjang pendek dan mengklasifikasikan benda-benda yang memiliki sifat-sifat yang sama.

Pembelajaran matematika di sekolah selama ini kurang diminati oleh anak. Hal ini terbukti setelah peneliti mendapatkan data dari rekapitulasi penilaian kegiatan harian tentang perkembangan kognitif terutama perkembangan kecerdasan logika matematika anak kelas A Taman Kanak-kanak Anggrek Biaro Kecamatan Ampek Angkek Kabupaten Agam pada tahun pelajaran 2012/2013. Hal ini dapat dilihat pada tabel 1 dibawah ini.

Table 1. Data Kualifikasi Kecerdasan Logika Matematika Anak Kelompok A TK Anggrek Biaro Kecamatan Ampek Angkek Kabupaten Agam Usia 4-5 Tahun.

| No. | Aspek Yang Diamati | Kemampuan Logika Matematika | | | | | | | | | Ket |
|-----|--|-----------------------------|-------|---|-------|----|-------|----|-------|----------|-----|
| | | SM | % | M | % | CM | % | KM | % | Jml anak | |
| 1 | Mengenal konsep angka (bilangan) secara sederhana. | 3 | 13.6 | 2 | 9.1 | 5 | 22.7 | 12 | 56.6 | 22 | |
| 2 | Mengenal bentuk-bentuk geometri. | 2 | 9.1 | 3 | 13.6 | 4 | 18.2 | 13 | 59.1 | 22 | |
| | Jumlah | | 22.7 | | 22.7 | | 40.9 | | 113.7 | | |
| | Rata-rata | | 11.35 | | 11.35 | | 20.45 | | 56.85 | | |

Sumber: Data di dapat dari buku Rekapitulasi Penilaian Kegiatan Harian (RPKH) Kelompok A TK Anggrek Biaro kecamatan Ampek Angkek Kabupaten Agam dengan jumlah anak 22 orang Tahun Pelajaran 2012/2013.

Keterangan:

- SM : Sangat Mampu
- M : Mampu
- CM : Cukup Mampu
- KM : Kurang Mampu

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa perkembangan logika matematika anak masih belum berkembang maksimal ini terbukti dari data 22 orang anak baru 11.35% (3 orang anak) kecerdasan logika matematika anak berkembang sangat mampu, 11.35% (3 orang anak) kecerdasan logika matematika anak mampu, 20.45% (4 orang

anak) kecerdasan matematika anak berkembang cukup mampu, 56.85% (12 orang anak) kecerdasan logika matematika anak berkembang kurang mampu. Sehingga dapat dijelaskan bahwa (22.7%) perkembangan kecerdasan logika matematika anak berkembang dengan baik, sedangkan (77.3%) kemampuan kecerdasan logika matematika anak masih rendah, dengan demikian dapat dijelaskan masih rendahnya kecerdasan logika matematika anak di kelompok A TK Anggrek Biaro Kecamatan Ampek Angkek Kabupaten Agam. Hal ini belum sesuai dengan target kategori ketuntasan standar perkembangan kecerdasan kognitif khususnya perkembangan kecerdasan logika matematika anak sebesar 85% berdasarkan Peraturan Menteri Nomor 58 tahun 2009.

Berdasarkan hal tersebut diatas maka peneliti merasa tertarik untuk mencari solusi dengan menggunakan teknik permainan mini market maka penelitian ini peneliti beri judul “Meningkatkan Perkembangan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini Melalui Permainan Mini Market Di Taman Kanak-kanak Anggrek Biaro Kecamatan Ampek Angkek Kabupaten Agam“.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang di temukan di atas yaitu belum optimalnya perkembangan kecerdasan kemampuan logika matematika anak di TK Anggrek Biaro Kecamatan Ampek Angkek Kabupaten Agam, di duga disebabkan oleh beberapa faktor berikut :

1. Faktor dari dalam diri anak, yaitu :

- a. Rendahnya minat anak dalam mengikuti proses belajar mengajar. Minat merupakan salah satu faktor penting dalam pengembangan kecerdasan logika matematika anak, karena minat itu adalah suatu keinginan dari dalam diri anak untuk melakukan sesuatu. Bila anak tidak berminat otomatis mereka tidak akan melakukan sesuatu.
 - b. Anak belum siap untuk belajar. Kesiapan diri anak perlu diperhatikan oleh guru saat akan melakukan kegiatan pembelajaran, jika ada anak yang tidak siap dalam belajar maka tujuan pembelajaran tidak akan tercapai.
2. Faktor dari luar diri anak
- a. Pendidik yang kurang memahami tentang Pendidikan Anak Usia Dini.
 - b. Media pembelajaran yang digunakan kurang memadai.
 - c. Metode–metode yang di gunakan kurang menarik dan kurang bervariasi.
 - d. Kurangnya latihan dan bimbingan dari pihak keluarga untuk menstimulasi anak.
 - e. Lingkungan alam, masyarakat, dan yang lain yang kurang kondusif.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang di temukan di atas, maka batasan masalah dari penelitian Ini adalah pada aspek metode dan strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang menarik bagi anak.

D. Rumusan dan Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah apakah dengan permainan mini market dapat meningkatkan kecerdasan logika matematik dalam

- a. Mengetahui konsep angka (bilangan) secara sederhana di kelompok A TK Anggrek Biaro Kecamatan Ampek Angkek Kabupaten Agam?
- b. Mengetahui bentuk-bentuk geometri di kelompok A TK Anggrek Biaro Kecamatan Ampek Angkek Kabupaten Agam?

2. Pemecahan Masalah

Melalui permainan mini market dapat meningkatkan kecerdasan logika matematika anak kelompok A TK Anggrek Biaro Kecamatan Ampek Angkek Kabupaten Agam dalam usaha meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep angka (bilangan) secara sederhana, dan dalam mengenal bentuk-bentuk geometri.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan kepada rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini secara umum adalah untuk meningkatkan perkembangan kecerdasan logika matematika anak, sedangkan tujuan secara khusus adalah untuk :

1. Mengetahui konsep angka (bilangan) secara sederhana melalui permainan mini market di Taman Kanak-kanak Anggrek Biaro kecamatan ampek angkek Kabupaten Agam.
2. Mengetahui bentuk-bentuk geometri melalui permainan mini market di Taman Kanak-kanak Anggrek Biaro kecamatan ampek angkek Kabupaten Agam.

F. Pertanyaan Penelitian

Bertolak dari latar belakang dan tujuan penelitian, maka pertanyaan yang hendak dijawab dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah dengan permainan mini market dapat meningkatkan kecerdasan logika matematika anak dalam mengenal konsep angka (bilangan) secara sederhana pada kelompok A TK Anggrek Biaro Kecamatan Ampek Angkek Kabupaten Agam?
2. Apakah melalui permainan minimarket dapat mengembangkan kecerdasan logika matematika anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri pada kelompok A TK Anggrek Biaro Kecamatan Ampek Angkek kabupaten Agam?

G. Manfaat Penelitian

Berdasarkan kepada tujuan penelitian di atas, maka penelitian ini sangat bermanfaat sekali antara lain:

1. Secara teoritis

Secara teoritis manfaat penelitian ini adalah untuk pengembangan ilmu tentang kemungkinan alternative penggunaan strategi pembelajaran untuk dapat mengembangkan aspek perkembangan kecerdasan logika matematika anak dalam mengenal konsep angka (bilangan) secara sederhana dan dalam mengenal bentuk-bentuk geometri dengan menstimulus otak untuk berfikir logis dan matematis khususnya di Taman Kanak-kanak (TK).

2. Secara praktis

Secara praktis manfaat penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang terkait seperti:

- a. Sebagai masukan dan alternatif strategi pembelajaran bagi guru TK dalam menyusun program pembelajaran untuk mengembangkan kecerdasan logika matematika anak didik.
- b. Sebagai masukan bagi orang tua dalam membantu melatih mengembangkan minat anak terhadap pembelajaran matematika.
- c. Sebagai pendorong bagi kepala sekolah untuk dapat memotivasi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan kognitif khususnya kecerdasan logika matematika anak didik.

H. Definisi Operasional.

Untuk memperjelas hal yang akan diteliti dalam penelitian ini maka akan dijabarkan beberapa variabel yang ada di dalam penelitian ini. Ada beberapa istilah dalam PTK ini yang dianggap sangat penting dan perlu mendapatkan penjelasan agar tidak terjadi kesalah pahaman dalam penelitian ini yaitu :

1. Perkembangan logika matematika

a. Perkembangan

Setiap organism pasti mengalami peristiwa perkembangan selama kehidupannya. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Syamsu (2004:84) perkembangan adalah perubahan-perubahan yang dialami oleh individu atau organism menuju tingkat kedewasannya atau kematangannya (*maturation*) yang

berlangsung secara sistematis, progresif dan berkesinambungan, baik menyangkut fisik (jasmaniah) maupun psikis (rohaniah). Jadi perkembangan merupakan suatu perubahan, dan perubahan ini tidak bersifat kuantitatif, melainkan kualitatif. Perkembangan tidak ditekankan pada segi material, melainkan pada segi fungsional.

Adapun menurut Oemar Hamalik dalam Ahmand Susanto (2011:19), perkembangan merujuk pada perubahan yang progresif dalam organism bukan saja perubahan dalam segi fisik (jasmaniah) melainkan juga dalam segi fungsi, misalnya kekuatan dan koordinasi.

Dengan demikian kita dapat mengartikan bahwa perkembangan merupakan perubahan yang bersifat kualitatif dari pada fungsi-fungsi dimana perkembangan itu adalah perubahan mental yang berlangsung secara bertahap dan dalam waktu tertentu, dari kemampuan yang sederhana menjadi kemampuan yang lebih sulit, misalnya kecerdasan, sikap dan tingkah laku.

Jadi perkembangan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah terjadinya perubahan mental anak secara bertahap menuju perkembangan yang diinginkan.

b. Logika

Menurut Poespoproja (2000) logika merupakan ilmu dan kecakapan menalar, dan berpikir dengan tepat. Dengan demikian dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa logika itu sendiri adalah merupakan ilmu dan kecakapan menalar, serta berpikir dengan tepat, mempelajari metode dan hukum-hukum yang digunakan untuk membedakan penalaran yang betul dan penalaran yang salah.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan logika itu sendiri adalah bagaimana kemampuan atau kesanggupan seorang anak dapat menalar dan berfikir secara tepat sesuai dengan tingkat umur atau sesuai dengan tingkat perkembangannya.

c. Matematika

Pengenalan matematika sebaiknya dilakukan kepada anak sejak usia dini dengan mengenalkan melalui benda-benda kongkrit dan pembiasaan penggunaan matematika seperti berhitung. Fungsi utama dari pengenalan matematika itu sendiri adalah mengembangkan aspek perkembangan dan kecerdasan anak dengan menstimulasi otak untuk berpikir logis dan matematis.

Pengertian matematika menurut Paimin dalam Sujiono (2005:73) menyatakan bahwa konsep matematika modern sekarang ini adalah tidak hanya pada konsep bilangan akan tetapi lebih berkaitan dengan konsep-konsep abstrak, dimana suatu kebenaran matematika dikembangkan berdasarkan alasan logis dengan menggunakan pembuktiannya memerlukan simbol-simbol untuk membantu memanipulasi aturan-aturan melalui operasi yang diterapkan.

Dengan demikian pengertian dari matematika itu sendiri adalah berkaitan dengan kemampuan seseorang dalam mengolah angka atau kemahiran menggunakan logika. Anak-anak yang mempunyai kelebihan dalam kecerdasan logika matematika tertarik memanipulasi lingkungan serta cenderung suka menerapkan strategi coba ralat dan suka menduga-duga sesuatu dan mereka cenderung menyukai kegiatan bermain yang berhubungan dengan angka-angka .

d. Kecerdasan logika matematik

Menurut Gardner dalam Musfiroh (2005:63) Kecerdasan logika matematika bersemayam diotak depan sebelah kiri dan parietal kanan. Kecerdasan ini dilambangkan dengan terutama angka-angka, dan lambang matematika lain. Kecerdasan ini memuncak pada masa remaja dan masa awal dewasa. Beberapa kemampuan matematika tingkat tinggi akan menurun setelah usia 40 tahun.

Anak-anak yang cerdas dalam logika matematika menyukai kegiatan bermain yang terkait dengan berpikir logis, seperti mencari jejak (maze), menghitung benda-benda, timbang menimbang, dan permainan strategi. Anak-anak yang cerdas dalam logika matematika, cenderung mudah menerima dan memahami penjelasan sebab akibat. Mereka juga suka menyusun sesuatu dalam kategori dan hirarki seperti urutan besar ke kecil, panjang ke pendek, dan klasifikasi benda yang memiliki sifat sama.

Jadi kecerdasan logika matematika adalah kemampuan seseorang menerapkan strategi coba ralat, menghitung benda-benda, timbang menimbang, menggunakan bilangan seperti : menghubungkan konsep dengan lambang bilangan, membedakan kumpulan benda lebih banyak dan lebih sedikit, operasi bilangan, dan lain-lain.

Adapun yang di maksudkan dalam penelitian ini adalah kemampua logika matematika yang dapat meningkatkan perkembangan kecerdasan anak dalam mengenal konsep angka (bilangan) secara sederhana dan dalam mengenal bentuk-bentuk geometri.

2. Permainan Mini Market

Bermain menurut Hurlock dalam Tadkirotun (2005:2) diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar .

Bermain bagi anak berkaitan dengan peristiwa, situasi dan interaksi, dan aksi. Bermain mengacu pada aktivitas seperti berpura-pura dengan benda, sosiodrama, dan permainan yang beraturan. Bermain berkaitan dengan tiga hal, yakni keikutsertaan dalam kegiatan, aspek afektif, dan orientasi tujuan.

Kalimat mini market kalau kita ‘usik’ perkata menjadi mini yang berarti ‘kecil’ sedangkan market berarti ‘pasar’ dan apabila diterjemahkan secara bebas berarti pasar kecil yang mengingatkan kita akan pasar yang dimana tersedia beraneka macam produk yang diperjual belikan. Ini berarti toko tersebut menjual berbagai macam barang yang cukup bervariasi sehingga besar kemungkinan produk yang di butuhkan pelanggan ada.

Permainan mini market adalah sebuah permainan jual beli seperti di pasar yang diciptakan oleh guru dengan menggunakan ruangan secukupnya dan menggunakan barang-barang bekas sisa belanja seperti kotak susu, botol dan kotak sampo, kotak sabun, kotak bedak, berbagai jenis bungkus dan botol makanan serta minuman, sayuran mainan, buahan-buahan plastik, dan lain sebagainya yang terdapat di pasar-pasar swalayan dengan memanfaatkan bahan-bahan dan barang-barang bekas.

Barang bekas ini kemudian dimodifikasi oleh guru dengan melabeli angka ataupun memberi warna sesuai dengan ciri-ciri barang tersebut. Kemudian barang-barang tersebut dipajang pada rak-rak yang telah disediakan menyerupai sebuah mini market yang nantinya akan dipergunakan sebagai tempat untuk melakukan kegiatan permainan mini market.

Dengan demikian fungsi mini market dalam penelitian ini adalah sebagai salah satu cara dalam mengembangkan kecerdasan logika matematika terutama dalam mengenal konsep angka (bilangan) secara sederhana dan dalam mengenal bentuk-bentuk geometri.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini

Pendidikan yang tepat bagi anak adalah sebelum usia 6 tahun. Pendidikan anak usia dini merupakan landasan terpenting bagi perkembangan anak selanjutnya dan aktifitas bermain merupakan alat pendidikan yang menjadi pusat dari seluruh kegiatan anak.

Suyanto, (2005:133), menyatakan “Pembelajaran anak usia dini menggunakan prinsip pembelajaran, bermain dan bernyanyi (1), belajar kecakapan hidup (2), belajar dari benda kongkrit (3), belajar terpadu (4), Kegiatan rutin (5)”. Prinsip pembelajaran tersebut akan lebih mengarahkan pendidikan untuk mengembangkan kegiatan sesuai dengan kondisi dan situasi daerah masing-masing.

Bermain adalah bagian dari kehidupan yang terpenting dalam kehidupan anak. Kesenangan dan kecintaan anak dalam bermain ini dapat digunakan sebagai kesempatan untuk mempelajari hal-hal yang kongkrit sehingga daya cipta, imajinasi, dan kreatifitas anak dapat berkembang. Bermain dan aktifitas yang bersifat kongkrit dapat memberikan momentum alami bagi anak untuk belajar sesuatu yang sesuai dengan tahap perkembangan umurnya, dan kebutuhan spesifik anak. Bermain adalah cara yang paling efektif untuk mematangkan perkembangan anak pada usia pra-sekolah, dan pada masa sekolah dasar, baik dibidang akademik maupun pada aspek fisik dan sosial.

Selanjutnya Hurlock dalam Prayitno (1980:89) mengatakan bahwa “bermain adalah kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir, kegiatan tersebut dilakukan dengan sukarela, tanpa paksaan dan tekanan dari pihak luar”. Anak usia dini belajar melalui bermain yang merupakan suatu kebutuhan bagi mereka. Melalui bermain anak dapat mempraktekkan keterampilan baru dan berfungsi untuk mengembangkan koordinasi mata dan tangan, kemampuan konsentrasi, komunikasi dan melakukan ide kreatif.

Berdasarkan pendapat Hurlock dan pengalaman penulis terlihat bahwa bermain adalah kegiatan yang menyenangkan dan mengasyikan bagi anak. Dengan kegiatan yang disediakan oleh guru melalui bermain anak-anak akan tertarik mendekati hubungan dengan guru sehingga anak merasa aman, nyaman dan memiliki kebebasan untuk mengembangkan dirinya.

Bermain merupakan faktor penting dalam kegiatan pembelajaran dimana esensi bermain harus menjadi jiwa dari setiap kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir, kegiatan bermain dilakukan dengan suka rela, tanpa paksaan.

Menurut Karl Buhler dan Schenk Danziger dalam Sujiono (2007:178) “bermain adalah kegiatan yang menimbang kenikmatan dan kenikmatan itulah yang menjadi kenikmatan berkreasi”. Anak usia dini belajar melalui bermain yang merupakan suatu kebutuhan bagi mereka.

Sebagai slogan pendidikan anak usia dini,” Bermain sambil belajar”, menekankan diri pada aktivitas bermain. Artinya aktivitas-aktivitas anak lebih

ditekankan pada cirri-ciri bermain. Porsi bermain Nampak lebih menonjol dari pada belajar. Kegiatan belajar, dalam perspektif ”belajar sambil bermain”, merupakan efek bawah sadar sehingga hasil belajar diidentikkan dengan hasil pemerolehan. Melalui bermain itulah, anak memperoleh berbagai kemampuan, seperti, kemampuan berkomunikasi, kemampuan berbahasa, kemampuan bersosialisasi, kemampuan manajemen emosi, dan kemampuan berfikir logis-matematis.

Slogan bermain sambil belajar sangat sesuai dengan karakteristik kurikulum untuk anak usia dini, terutama kurikulum untuk anak Taman Kanak-kanak. Bermain, disebutkan dalam kurikulum, merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada anak usia dini. Upaya-upaya pendidikan yang diberikan pendidik hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan, dan menggunakan strategi metode, materi/bahan, media yang menarik, serta mudah diikuti oleh anak. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan, dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengannya, sehingga pembelajaran menjadi bermakna.

Bermain adalah dunia dan sekaligus sarana belajar bagi anak. Memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain berarti memberikan kesempatan kepada mereka untuk belajar. Menurut Solehudin dalam Musfiroh (2005:36) “memberi kesempatan kepada anak untuk belajar dengan cara-cara yang dapat dikategorikan sebagai bermain berarti telah berusaha membuat pengalaman belajar itu dirasakan dan dipersepsikan secara alamiah oleh anak yang bersangkutan sehingga menjadi bermakna baginya”.

Menurut Sheridan dalam Tadkirotun (1999) dikemukakan bahwa Permainan biasanya akan berkembang apabila dilaksanakan sehari-hari serta ditandai dengan meningkatnya pemahaman akan kebutuhan anak-anak merencanakannya, berbagi, mengambil giliran, dan bermain menurut aturan.

Pada umumnya kegiatan bermain anak sangat bervariasi dan setiap kegiatan bermain itu menstimulasi berbagai bagian otak, maka tidak berlebihan jika permainan yang bervariasi dapat menjadikan materi dan cara yang tepat untuk menstimulasi kecerdasan anak. Meskipun tujuan bermain adalah untuk bersenang-senang, stimulasi kecerdasan tetaplah menjadi efek positif dari kegiatan tersebut.

Menurut Musfiroh (2005:57) stimulasi yang baik diberikan pada masa anak-anak adalah melalui bermain. Bermain sangat penting bagi perkembangan anak. Bermain adalah sumber perkembangan dan membentuk *the zone of proximal development* (ZPD). Dimana dalam bermain terjadi proses representasi simbolik, eksplorasi, eksperimentasi, penguasaan, penemuan, menemukan manfaat dan cara yang tepat untuk berinteraksi dengan orang lain.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dan sebagaimana yang peneliti alami di lapangan terlihat bahwa melalui bermain anak dapat mempraktekkan keterampilan baru yang berfungsi untuk mengembangkan koordinasi mata, tangan, kemampuan konsentrasi, komunikasi, dan mengeksplorasikan ide-ide kreatif yang menyenangkan dan mengasyikkan bagi anak. Anak cenderung memilih kegiatan bermain yang mengakomodasi kecerdasan yang dimilikinya. Dengan tugas dari Guru harus

memasukan unsur-unsur edukatif dalam kegiatan bermain tersebut, sehingga anak secara tidak sadar telah mempelajari dan belajar tentang berbagai hal.

2. Perkembangan Kognitif

Perkembangan merupakan suatu perubahan, dan perubahan ini tidak bersifat kuantitatif, melainkan kualitatif. Perkembangan tidak diletakan pada segi material, melainkan pada segi fungsional. Menurut Yusuf Samsu dalam Susanto (2001:19), “Perkembangan adalah perubahan-perubahan yang dialami oleh individu atau organisme menuju tingkat kedewasaannya atau kematangannya (*maturation*) yang berlangsung secara sistimatis, progresif dan berkesinambungan, baik menyangkut fisik (jasmani) maupun psikis (rohani)”.

Adapun menurut Oemar Hamalik dalam Susanto (2001:19) “perkembangan merujuk kepada perubahan yang progresif dalam organisme bukan saja perubahan dalam segi fisik (jasmani) melaikan juga dari segi fungsi, misalnya kekuatan dan koordinasi”.

Dengan demikian, kita dapat mengartikan bahwa perkembangan merupakan perubahan yang bersifat kualitatif dari fungsi-fungsi. Dikatakan sebagai perubahan fungsi-fungsi ini, karena perubahan ini disebabkan oleh adanya proses pertumbuhan material yang memungkinkan adanya fungsi itu, dan disamping itu disebabkan oleh perubahan-perubahan tingkah laku.

Adapun perkembangan dapat kita artikan sebagai suatu perubahan mental yang berlangsung secara bertahap dan dalam waktu tertentu, dari kemampuan yang sederhana menjadi kemampuan yang lebih sulit, misalnya kecerdasan, sikap, dan

tingkah laku. Proses perubahan mental ini juga melalui tahap pematangan terlebih dahulu. Bila saat kematangan belum tiba, maka anak sebaiknya jangan dipaksa untuk meningkatkan ketahap berikutnya.

Pada masa usia TK merupakan masa peletakan dasar untuk mengembangkan kemampuan berfikir abstrak / kongkrit. Dalam buku Sudjiono (2008:1.4) beberapa ahli psikologi bidang pendidikan mendefinisikan kognitif adalah kemampuan berfikir secara abstrak. Selanjutnya Colfin dalam Sujiono (2008:1.4), mendefinisikan bahwa kognitif adalah kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan.

Berdasarkan beberapa teori yang di kemukakan diatas dapat diartikan bahwa kognitif adalah teknik untuk memproses informasi yang disediakan sehingga intelektual dan pengetahuan seseorang meningkat atau bertambah. Hal ini dipertegas oleh pendapat Sujiono, (2008:23) “Kognitif adalah suatu proses berfikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berfikir”. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (inteligensi) yang mencirikan seseorang dengan minat terutama yang ditujukan pada ide-ide dan belajar. Kognitif lebih bersifat statis pasif yang merupakan potensi atau daya untuk memahami sesuatu sedangkan inteligensi lebih bersifat aktif yang merupakan aktualisasi atau perwujudan dari daya atau potensi tersebut yang berupa aktivitas perilaku.

Dalam buku Sujiono (2008:1.4) beberapa ahli psikologi bidang pendidikan mendefinisikan kognitif adalah “kemampuan berfikir secara abstrak”. Selanjutnya

Colfin dalam Sujiono (2008:1.4), mendefinisikan bahwa “kognitif adalah kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan”.

Salah seorang ahli yang sangat terkenal dengan teori perkembangan kognitif adalah Piaget (1896-1980) dengan teorinya tentang bagaimana seorang anak belajar melakukan tindakan yang dilakukannya. Menurutnya, “pemahaman anak dibangun melalui *action*, sehingga teori ini sering juga disebut dengan teori “***Constructivision***”. Seorang anak dapat memahami suatu konsep melalui pengalaman kongkrit. Misalnya seorang anak mengetahui sesuatu karena sudah ada pengalaman sebelumnya (asimilasi).

Selain proses asimilasi, Piaget mengatakan bahwa ada proses lain yang penting dalam belajar, yaitu akomodasi yaitu proses memodifikasi apa yang diketahui sebelumnya karena menghadapi fenomena baru. Anak yang sebelumnya hanya tahu anjing, ketika melihat sapi ia akan bingung mengapa ada anjing besar dan bertanduk, sehingga ia perlu memodifikasi apa yang diketahuinya dengan pengalaman baru. Setelah melalui proses belajar, ia baru memahami bahwa hewan ada sapi dan akan terus mengingatnya. Piaget mengatakan bahwa suasana belajar akan lebih efektif kalau seorang anak dihadapkan pada konflik atau dilema, serta tindakan atau pengalaman nyata, sehingga ada proses akomodasi dan asimilasi.

Sedangkan Pengertian kognitif Menurut Sujiono (2005:1.2) “Kognitif adalah proses berfikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan suatu kejadian atau peristiwa”. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan yang

mencirikan seseorang dengan berbagai minat, terutama ditujukan kepada ide-ide dan belajar.

Kognitif adalah suatu proses berfikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan sesuatu kejadian atau peristiwa. Beberapa ahli yang berkecimpung dalam bidang pendidikan mendefinisikan intelektual atau kognitif dengan berbagai pendapat. Seperti halnya definisi inteligensi menurut Gardner. Gardner mengemukakan bahwa “inteligensi sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk menciptakan karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan atau lebih”. Lebih lanjut Gardner mengajukan konsep pluralitas dari inteligensi dan membedakannya kedalam delapan jenis inteligensi. Dalam kehidupan sehari-hari inteligensi ini tidak berfungsi dalam bentuk murni, tetapi setiap individu memiliki campuran (*Blend*) yang unik dari sejumlah inteligensi.

Multiple Intelligences merupakan istilah yang diciptakan oleh Howard Gardner. Istilah ini meskipun sudah lahir sejak tahun 1970an, tetapi baru pada tahun 1983 melalui bukunya *Frames of Mind*, Howard Gardner benar-benar memunculkan teorinya tersebut. Sebagian orang menerjemahkan istilah *Multiple Intelligences* (MI) sebagai kecerdasan ganda, kecerdasan jamak, dan kecerdasan majemuk. Kesembilan kecerdasan menurut Gardner tersebut antara lain Inteligensi Linguistic (kecerdasan bahasa), Inteligensi Logis Matematis (kecerdasan logika-matematika), Inteligensi Spasial (kecerdasan visual-spasial), Inteligensi Kinestetik (kecerdasan gerak tubuh), Inteligensi Musikal (kecerdasan musik), Inteligensi

Interpersonal (kecerdasan antar pribadi), Inteligensi Intrapersonal (kecerdasan intrapribadi), Inteligensi Naturalis, dan Inteligensi Eksistensial.

Menurut Susanto (2011 : 60) Tujuan pengembangan kognitif diarahkan kepada tujuh aspek pengembangan yaitu:

1. Pengembangan auditory, kemampuan ini berhubungan dengan bunyi atau indra pendengaran.
2. Pengembangan Visual, kemampuan ini berhubungan dengan penglihatan, pengamatan, perhatian, tanggapan, dan persepsi anak terhadap lingkungan sekitar.
- 3) Pengembangan Taktik, pengembangan ini berhubungan dengan pengembangan tekstur (indra peraba).
- 4) Pengembangan kinestetik, kemampuan yang berhubungan dengan gerak tangan/ keterampilan tangan atau motorik halus yang mempengaruhi perkembangan kognitif.
- 5) Pengembangan aritmatika (matematika), kemampuan yang diarahkan untuk penguasaan kemampuan berhitung atau konsep berhitung permulaan. Ada pun kemampuan yang dikembangkan, yaitu: (a) mengenali atau membilang angka; (b) menyebutkan urutan bilangan; (c) menghitung benda; (d) mengenali himpunan dengan nilai bilangan berbeda; (e) member nilai bilangan pada suatu bilangan himpunan benda; (f) mengerjakan atau menyelesaikan operasi penjumlahan dan pengurangan sederhana (g) mengurutkan lima hingga sepuluh benda berdasarkan urutan tinggi rendah dan besar kecil; dan lain sebagainya.
- 6) Pengembangan geometri, kemampuan ini berhubungan dengan pengembangan konsep bentuk dan ukuran. Adapun kemampuan yang akan dikembangkan antara lain (a) memilih benda menurut warna, bentuk dan ukurannya; (b) Mencocokkan benda menurut warna, bentuk, dan ukurannya; (c) menyebutkan benda-benda yang ada disekitarnya sesuai dengan bentuk-bentuk geometri; dan lain sebagainya.
- 7) Pengembangan sains permulaan, kemampuan ini berhubungan dengan berbagai percobaan atau demonstrasi sebagai suatu pendekatan secara saintifik atau logis, tetapi tetap dengan mempertimbangkan tahapan berfikir anak.

3. Kecerdasan Logika Matematika

Menurut Gardner dalam Musfiroh (2005:61) “kecerdasan logika matematika bersemayam diotak depan sebelah kiri dan parietal kanan”. Kajian mengenai inteligensi atau kecerdasan logika matematika anak usia dini menyangkut pembicaraan tentang gerakan-gerakan atau tindakan-tindakan yang diperlihatkan

anak sebagai tindakan sensori motorik. Piaget (2005:91). Perkembangan kecerdasan logika matematika disangkut pautkan dengan pengindraan secara fisik, karena dalam berfikir anak belum mempergunakan simbol-simbol.

Menurut Piaget (1965) “anak dalam periode perkembangan prasekolah atau Taman Kanak-kanak memiliki perkembangan dalam logika matematika yang masih sederhana”. Perubahan dari cara berfikir sensori motorik menjadi berfikir dengan mental, walaupun cara kerjanya belum sempurna.

Anak yang berusia 5 sampai 6 tahun masih berfikir statis, karena belum memiliki bagian-bagian merupakan keseluruhan Piaget (1976). “Perkembangan logika matematika berkaitan dengan perkembangan berfikir sistimatis, kemampuan menghitung dan menggunakan angka, membuat klasifikasi dan kategori, serta menemukan hubungan sebab akibat”.

Menurut Brewer (1995) “Anak usia 4 sampai 6 tahun menunjukkan minat yang tinggi terhadap angka terutama penjumlahan”. Mereka menunjukkan peningkatan dalam memahami konsep-konsep kompleks seperti angka dan waktu meskipun pemahaman tersebut belum matang benar.

Kecerdasan logika matematika berkaitan dengan kemampuan mengolah angka dan kemahiran menggunakan logika. Anak-anak yang mempunyai kelebihan dalam kecerdasan logika matematik tertarik memanipulasi lingkungan serta cenderung suka menerapkan strategi coba-ralat. Mereka suka menduga-duga sesuatu. Anak yang memiliki kecerdasan ini terus menerus bertanya dan memiliki rasa ingin tau yang besar tentang peristiwa di sekitarnya. Mereka menyukai kegiatan bermain yang

berkaitan dengan berfikir logis, mencari jejak, menghitung benda-benda, timbang menimbang dan permainan strategi.

Menurut Susanto (2011:62) mengatakan bahwa: Pengembangan matematika meliputi kemampuan dalam : a) Mengenali atau membilang angka, b) Menyebutkan urutan bilangan, c) Menghitung benda, d) mengenali himpunan dengan nilai bilangan berbeda, e) member nilai bilangan pada suatu bilangan himpunan berbeda, f) mengerjakan atau menyelesaikan operasi penjumlahan, pengurangan, g) menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan, h) menggunakan konsep waktu misalnya hari ini, i) menyatakan waktu dengan jam, j) mengurutkan lima hingga sepuluh benda berdasarkan urutan tinggi besar, k) mengenal penambahan dan pengurangan.

Dengan pengetahuan pengembangan kognitif terutama kecerdasan logika matematika, akan lebih mudah untuk orang tua dan guru dalam menstimulasi kemampuan kognitif terutama kecerdasan logika matematika, sehingga akan tercapai optimalisasi potensial pada masing-masing anak

a. Pengembangan Konsep Angka

Pengenalan konsep angka pada anak dapat diawali dengan pengalaman bekerja atau bermain menurut Alexander dalam Siswanto (2008: 46) “pengertian konsep angka adalah merupakan pengenalan dari yang kongkrit dan menyenangkan bagi anak, melalui segala sesuatu yang ada dalam lingkungan anak serta memanfaatkan dan menghitung jumlah mainan yang disukai anak”.

Minat anak terhadap konsep angka akan muncul sangat besar secara alamiah apabila diperkenalkan secara kongkrit dan memperjelas serta menyusun konsep angka dari fakta-fakta yang telah anak pahami secara rutinitas, karena konsep angka merupakan dasar dari konsep belajar awal matematika yang hendaknya sudah dibangun sejak anak usia dini.

Pemahaman konsep angka berkembang seiring waktu dan kesempatan untuk mengulang kerja dengan sekelompok benda dan membandingkan jumlahnya. Berhitung merupakan cara belajar mengenal nama angka, kemudian menggunakan nama angka tersebut untuk mengidentifikasikan jumlah benda.

Menurut Yusuf dalam Masitoh (2005:9) mengemukakan bahwa perkembangan kognitif pada masa pra-sekolah adalah:

1. Mampu berfikir dengan menggunakan simbol.
2. Berfikir masih dibatasi oleh persepsi. Mereka meyakini ada objek dalam waktu yang sama. Cara berfikir anak bersifat memusat.
3. Berfikir masih kaku. Cara berfikir berfokus pada keadaan awal atau akhir suatu perubahan.

Anak sudah mengerti dasar-dasar pengelompokan sesuatu atas dasar atau dimensi seperti kesamaan warna, bentuk dan ukuran.

Konsep angka melibatkan pemikiran berapa jumlahnya atau berapa banyak, “termasuk menghitung, menjumlahkan misalnya $2+1$ yang terpenting adalah mengerti konsep angka”, biasa juga menggunakan benda-benda yang ada disekitar anak.

Konsep matematika moderen sekarang ini adalah tidak hanya pada konsep bilangan tetapi lebih berkaitan dengan konsep-konsep abstrak dimana suatu kebenaran matematika dikembangkan berdasarkan alasan logis dengan menggunakan pembuktian deduktif. Matematika sebagai ilmu tentang struktur dan hubungan-hubungannya memerlukan simbol-simbol untuk membantu memanipulasi aturan-aturan melalui persepsi yang ditentukan.

Menurut Hurlock dalam Susanto (2011:107) seiring dengan perkembangan pemahaman angka dan bilangan permulaan ini. menyatakan bahwa konsep yang mulai dipahami anak sejalan dengan bertambahnya pengalaman yang dimiliki anak,

diantaranya konsep angka dan bilangan. Konsep bilangan berhubungan dengan kata-kata ketika anak mulai berbicara. Pengalaman yang dialami anak mempengaruhi konsep angka dan bilangannya, karena itu secara umum anak yang memulai pendidikan di taman kanak-kanak pada umumnya belajar arti bilangan lebih cepat dibandingkan dengan yang tidak mengalami pendidikan di taman kanak-kanak.

Jadi pengembangan kognitif merupakan peningkatan daya pikir anak agar dapat mengembangkan pengetahuan yang telah diketahui dengan pengetahuan yang akan diperolehnya. Dalam permainan mini market akan dituntut untuk mengetahui konsep angka.

b. Kemampuan Berhitung

Salah satu kemampuan yang sangat penting bagi anak yang perlu dikembangkan dalam rangka membekali mereka, untuk bekal kehidupan dimasa depan dan saat ini adalah memberikan bekal kemampuan berhitung.

Berhitung merupakan salah satu cabang matematika. Berhitung merupakan dasar dari beberapa ilmu yang dipakai dalam setiap kehidupan manusia. Mengingat begitu pentingnya kemampuan berhitung bagi manusia, maka pembelajaran berhitung haruslah diajarkan kepada anak sejak usia dini.

Menurut Susanto (2011:98) Yang dimaksud dengan kemampuan berhitung permulaan ialah kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat

meningkatkan ketahap pengertian mengenai jumlah, yaitu berhubungan dengan jumlah dan pengurangan.

Ada pun kemampuan berhitung permulaan adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ketahap pengertian mengenai jumlah yaitu yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan.

c. Pengembangan Geometri

Kemampuan ini berhubungan dengan pengembangan konsep bentuk dan ukuran. Menurut Susanto (2011:63) berdasarkan pendapat beberapa ahli adapaun kemampuan yang dapat dikembangkan anak usia pra sekolah adalah sebagai berikut:

Kemampuan yang dapat dikembangkan antara lain : a)memilih benda menurut warna, bentuk dan ukuran, b) mencocokkan benda menurut benda, bentuk dan ukuran, c) membandingkan benda menurut ukurannya besar, kecil, panjang, lebar, tinggi dan rendahnya d) mengukur benda secara sederhana, e) mengerti dan menggunakan bahasa ukuran, f) menciptakan bentuk dari kepingan geometri, g) menyebutkan benda yang ada dikelas berdasarkan bentuk geometri, h) mencontoh bentuk-bentuk geometri, i) menunjukkan dan mengalompokan benda-benda yang berbentuk geometri dan lain-lainnya.

4. Bermain Bagi Anak Usia Dini

a. Pengertian Bermain

Bermain membantu anak membangun konsep dan pengetahuan, anak-anak tidak membangun konsep atau pengetahuan dalam kondisi yang terisolasi, melainkan dengan berintegrasi dengan orang lain. Bermain memiliki kekuatan untuk menggerakkan perkembangan anak. Pada masa anak-anak bermain

merupakan landasan bagi perkembangan mereka karena bermain merupakan perkembangan sekaligus sumber energi perkembangan itu sendiri.

Menurut Cotron dan Allen (1999:1) mengatakan bahwa ‘bermain merupakan wahana yang memungkinkan anak-anak berkembang optimal’. Anak-anak bermain karena mereka perlu memanipulasi dan bereksperimen untuk melihat apa yang terjadi, bagaimana sesuatu itu berproses, dan bagaimana sesuatu itu berfungsi dalam kehidupannya. Anak-anak berusaha mencoba, menguasai dan mengontrol proses dan hasil dari hasrat ulah mereka. Mereka meniru-niru apa yang mereka lihat dan mereka merasakan Bronson dalam Tadkirotun (1999:2).

Kegiatan bermain lebih ditujukan kepada kesenangan dari pada tujuan akhir. Dalam hubungan bermakna, hal tersebut bersifat itdak produktif. Bermain melibatkan peran aktif semua peserta, kegiatan bermain terjadi karena adanya keterlibatan semua anak sesuai dengan peran dan giliran masing-masing. Oleh karena itu mimpi, walaupun menyenangkan tidak dapat dikategorikan sebagai bermain karena tidak ada keikutsertaan secara aktif.

Anak bermain karena ia juga perlu melepaskan desakan emosi dan tidak untuk mengembangkan rasa harga diri, karena dengan bermain anak memperoleh kemampuan untuk menguasai tubuh mereka, benda-benda, dan keterampilan sosial, permainan ini biasanya berkembang dan dilakukan sehari-hari serta ditandai oleh meningkatnya pemahaman akan kebutuhan anak untuk

berdiskusi, merencanakan, berbagi, mengambil giliran, dan bermain dengan menyetujui aturan.

Bermain merupakan jantung program yang baik bagi anak-anak usia dini. Penelitian mengenai bermain membuktikan bahwa bermain merupakan bagian penting bagi kehidupan anak-anak usia dini. Bermain dan perkembangan saling terkait, sehingga lingkungan anak-anak memungkinkan adanya kesempatan untuk bermain bebas. Bermain bisa dalam berbagai bentuk : bermain individu dengan benda, bermain yang tidak terstruktur dan asosiatif dengan anak lain, bermain peran yang lengkap, dan interaktif dengan bantuan alat-alat dan bersama anak-anak lain, dan bermain yang lebih terstruktur dalam permainan kelompok jika anak-anak sudah mulai besar

Menurut Forst dan Jacobs dalam Prayitno (2005 : 18) berpendapat bahwa:

Anak-anak harus bermain untuk mengembangkan kemampuan kognitif dan motoriknya dan belajar mengenai dunia sosial dan tempat mereka didalamnya. Anak-anak mengembangkan kemampuan sosialnya melalui interaksi dengan teman sebayanya. Mereka belajar mengenai peraturan-peraturan, bagaimana peraturan dibuat dan artinya keadilan. Mereka belajar bekerjasama dan berbagi, mereka membangun percaya diri dengan menantang diri mereka sendiri, dengan berinteraksi dengan anak-anak lain dan dengan menguasai tantangan-tantangan pribadi, fisik, intelektual dan social.

Hurlock mengemukakan bermain adalah kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir, kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela tanpa paksaan dan tekanan dari luar.

Bermain pada anak merupakan sarana untuk belajar. Melalui bermain anak akan berusaha untuk mendapatkan pengalaman yang kaya, anak dapat merasakan pengalaman bereksplorasi dan menemukan sendiri pengertian yang terbentuk

melalui pengulangan-pengulangan. Melalui bermain anak mempelajari sesuatu hal yang baru, dimana anak akan mencoba memadukan pengetahuannya dengan kenyataan yang ada disekitarnya.

Bermain tidak menuntut hasil akhir bermain merupakan proses belajar, jadi dalam hal ini anak tidak dibebani oleh tugas yang membebani mereka, anak bebas bermain apa yang mereka suka dan berhenti kapan mereka mau. Hal ini sejalan dengan proses pembelajaran di Tk, yaitu mengutamakan proses bukan hasil. Dari proses yang di alami anak, mereka akan belajar memecahkan masalah. Ini merupakan keterampilan kecakapan hidup dan akan sangat berguna bagi kehidupan anak dimasa yang akan datang.

Bermain sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Para ahli sepakat, anak-anak harus bermain agar mereka dapat mencapai perkembangan yang optimal. Tanpa bermain anak akan bermasalah dikemudian hari. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa bermain itu merupakan kegiatan yang terjadi dengan sendirinya atau secara spontan dan menimbulkan kesenangan bagi anak sehingga kesenangan itu bisa menjadi rangsangan untuk mengembangkan Multiple inteligensi pada anak. Disamping itu bermain juga dapat mengembangkan kemampuan bersosialisasi dan melatih kesabaran anak

b. Tujuan Bermain

Pada hakekatnya semua anak senang bermain, setiap anak tentu saja menikmati permainannya, tanpa terkecuali. Melalui bermain anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan dan dapat menjadi lebih dewasa. Ketika anak

bermain, anak melakukan semua perbuatan dan dengan melakukan itulah anak mendapatkan suatu pengetahuan yang baru atau sebagai penyempurnaan dari pengetahuan yang telah dimilikinya terdahulu.

Tujuan bermain dapat mengembangkan kreatifitas anak yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan memanfaatkan imajinasi atau ekspresi diri, kegiatan-kegiatan memecahkan masalah, mencari cara baru. Menurut Depdiknas (2003 : 56) tujuan bermain adalah:

- a. Dapat mengembangkan daya pikir (kognitif) anak agar mampu menghubungkan pengetahuan yang sudah diketahui dengan pengetahuan yang baru diperoleh.
- b. Melatih keterampilan motorik halus anak.
- c. Melatih kemampuan berbahasa anak agar mampu berkomunikasi secara lisan dengan lingkungannya.
- d. Mengembangkan jasmani anak agar keterampilan motorik kasar dalam berolah tubuh yang berguna untuk pertumbuhan dan kesehatan.
- e. Mengembangkan kemampuan sosial seperti membina hubungan dengan anak lain, bertingkah laku sesuai dengan tuntutan masyarakat, menyesuaikan diri dengan teman.
- f. Meningkatkan kepekaan emosi anak dengan cara mengenalkan bermacam-macam perasaan dan menumbuhkan kepercayaan diri, anak dapat membantu teman yang belum mengenal angka

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa bermain bertujuan untuk mengembangkan semua aspek perkembangan anak baik kognitif, bahasa, psikomotor, emosi, dan sosial anak.

c. Karakteristik Bermain

Bermain merupakan sarana mengubah kekuatan potensi didalam diri anak menjadi berbagai kemampuan dan kecakapan serta merupakan penyaluran energi yang baik bagi perkembangan anak. Bermain pada anak hendaknya mempunyai karakteristik sebagai berikut: bermain adalah sukarela, bermain adalah pilihan anak,

bermain adalah kegiatan yang menyenangkan, bermain adalah simbolik, bermain adalah aktifitas melakukan kegiatan. Karakteristik bermain lainnya yaitu bermain adalah meningkatkan motivasi, pilihan bebas (sendiri atau tanpa paksaan), menyenangkan dan pelaku terlibat secara aktif.

Dengan demikian dapat disimpulkan karakteristik bermain adalah suatu kegiatan atau aktifitas yang dilakukan oleh anak baik secara individu maupun berkelompok yang dilakukan dengan sukarela atau tanpa paksaan dari manapun dan menyenangkan bagi anak.

d. Manfaat Bermain

Anak memerlukan waktu yang cukup untuk mengembangkan dirinya. Melalui bermain anak dapat menyalurkan segala keinginan dan kepuasan, kreatifitas dan imajinasinya. Manfaat bermain sangat banyak sekali bagi anak. Selain untuk mengembangkan fisik, juga bermanfaat untuk terapi, dan mendidik anak agar jadi kreatif, mengenal berbagai konsep juga agar anak dapat bersosialisasi dengan teman-temannya serta lingkungannya sehingga terbentuk moral yang baik bagi diri anak.

5. Permainan Mini Market

Kalimat mini market kalau kita ‘usik’ perkataan menjadi mini berarti kecil, sedangkan market berarti pasar dan diterjemahkan secara bebas mungkin berarti pasar kecil. Mengingat kita akan pasar dimana tersedia beraneka macam produk yang diperjualbelikan. Ini berarti toko tersebut menjual berbagai macam

barang yang cukup fariatif sehingga besar kemungkinan produk yang dibutuhkan konsumen ada dalam toko tersebut.

Berdasarkan hal tersebut diatas peneliti tertarik untuk menuangkan sebuah ide atau gagasan dalam proses pembelajaran anak usia dini melalui permainan mini market tersebut. Dimana dalam permainan ini seorang guru dituntut untuk lebih kreatif menggunakan barang-barang bekas yang dikumpulkan menjadi pajangan – pajangan seperti yang terdapat pada toko atau mini market.

Bentuk barang-barang bekas yang dapat dikumpulkan sebagai alat permainan edukatif adalah kotak-kotak atau bungkus barang kebutuhan sehari-hari seperti kotak sampo, kotak odol, kotak susu, kaleng-kaleng minuman berbagai ukuran, berbagai jenis kotak obat-obatan, dan lain sebagainya. Barang-barang bekas tersebut terdiri dari berbagai bentuk dan berbagai ukuran. Kemudian semua barang bekas tersebut dimodifikasi oleh guru sesuai dengan kebutuhan agar dapat mengembangkan kecerdasan logika matematika anak usia dini.

Permainan dapat dilakukan dalam sebuah ruangan atau sudut tertentu dengan luas ruangan yang dapat disesuaikan dengan situasi kelas. Kemudian guru menata tempat tersebut menjadi sebuah toko kecil atau mini market.

Pembelajaran melalui permainan mini market tersebut dilakukan melalui praktek langsung. Anak berbelanja barang-barang kebutuhan sesuai dengan kebutuhan masing-masing pada saat itu atau sesuai dengan intruksi yang diberikan oleh guru atau peneliti.

Guru harus dapat memberikan permainan yang menarik agar dapat mengembangkan minat, rasa ingin tahu serta menjadikan anak lebih kreatif dan inovatif. Dalam permainan mini market guru harus menciptakan keakraban dan penuh kegembiraan, menggunakan bahasa yang jelas, sederhana, sehingga mudah dipahami oleh anak. Penguatan yang diberikan guru berupa ucapan dan tindakan yang menjadikan anak semakin ingin mencoba permainan baru tersebut.

B. Kerangka Berfikir

Mutu pendidikan menentukan keberhasilan suatu bangsa. Untuk itu segala upaya harus dilakukan untuk dapat meningkatkan perkembangan kecerdasan anak. Begitu juga dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah untuk meningkatkan perkembangan kecerdasan logika matematika anak. Penelitian ini juga bertujuan untuk menjelaskan hubungan sebab akibat antara satu variable dengan variable lainnya. Permainan mini market merupakan permainan yang dirancang untuk meningkatkan perkembangan kecerdasan logika matematika anak. Guru sebagai fasilitator harus dapat merangsang perkembangan kecerdasan anak supaya perkembangan kecerdasan logika matematika anak dapat berkembang secara optimal. Adapun jabaran masing-masing indikator adalah sebagai berikut :

1. Kecerdasan logika matematika anak dalam mengenal konsep angka (bilangan) secara sederhana. Dengan permainan mini market anak dapat mengenal angka dan lambang bilangan misalnya lambang bilangan 1 sampai 10. Anak juga bisa mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Kemudian melalui permainan mini market ini anak juga

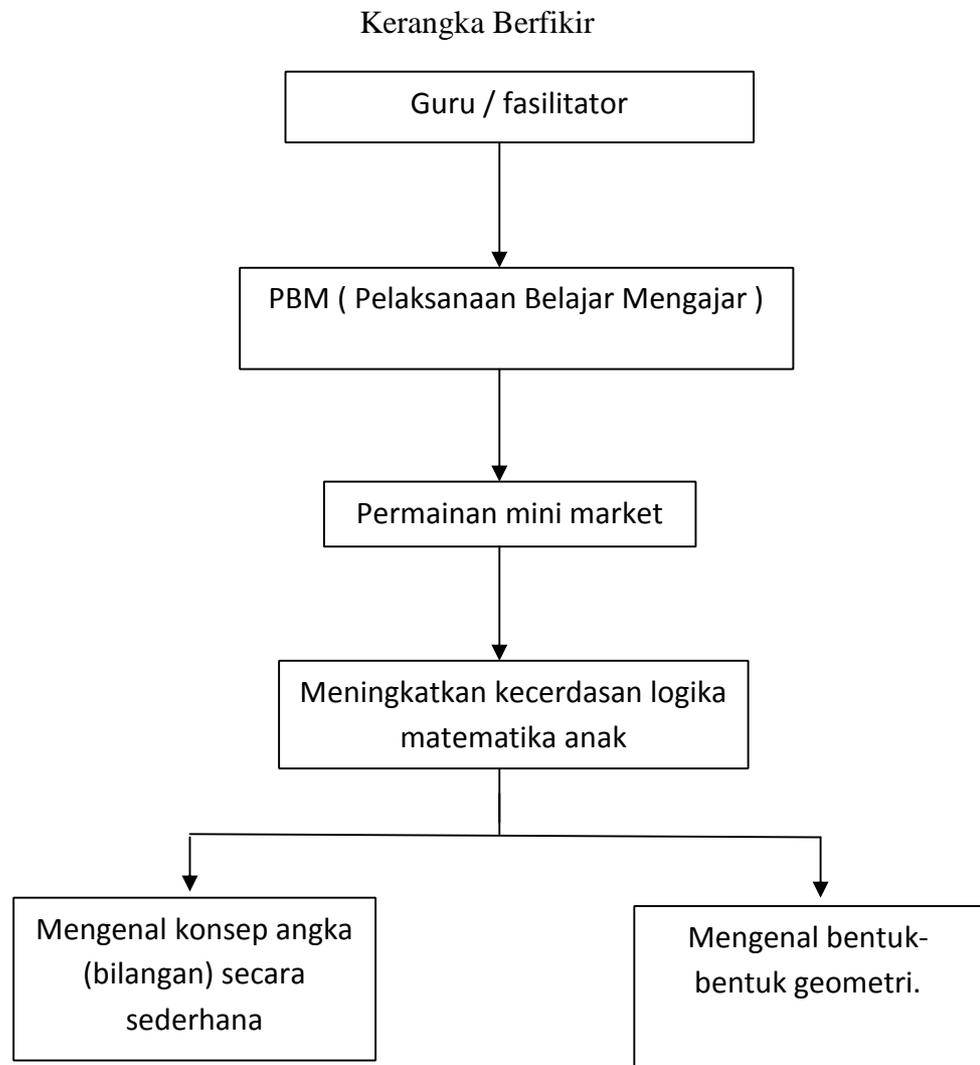
melakukan konsep penambahan sederhana seperti anak membeli satu buah botol kosmetik dan satu buah odol maka jumlahnya akan menjadi dua ($1+1=2$).

2. Kecerdasan logika matematika anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri. Melalui permainan mini market anak dapat mengenal berbagai bentuk geometri seperti lingkaran, segitiga, empat persegi panjang, prisma dengan membeli benda seperti bola, coklat berbentuk segitiga, kotak odol dan lain sebagainya. Anak juga dapat menyusun benda dari benda yang lebih tinggi sampai kepada benda yang lebih rendah misalnya dalam mini market anak menyusun botol bekas sampo dari ukuran yang paling tinggi sampai kebotol yang paling rendah atau sebaliknya.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dapat dijumpai dengan menyiapkan alat permainan yang dapat mempermudah penyampaian materi kegiatan pembelajaran kepada anak. Dalam mini market barang-barang dilabeli dengan angka-angka supaya anak dapat mengenal konsep angka dan bilangan dengan tujuan untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika anak usia dini. Dengan bermain mini market anak akan dapat memahami konsep angka (bilangan secara sederhana seperti mengenal angka 1 sampai 10, mengenal konsep bilangan sederhana, menganl penambahan sederhana. Selain itu anak juga dapat menganl bentuk-bentuk geometri seperti longkaran, segitiga, empat persegi panjang, balok, trapezium dan lain sebagainya. Sehingga dengan permainan mini market ini dapat menstimulus semua kecerdasan anak.

Dengan demikian permainan mini market ini merupakan permainan yang dapat meningkatkan Perkembangan kecerdasan logika matematika anak terhadap pemahaman pengenalan bilangan serta konsep-konsep matematika sederhana dan mengenal bentuk-bentuk geometri, mengurutkan benda dan mengenal bentuk-bentuk geometri. Adapun tujuan permainan mini market yang dilaksanakan pada kelompok A TK anggrek Biaro Kecamatan Ampek Angkek Kabupaten agam ini adalah untuk meningkatkan perkembangan kecerdasan logika matematika anak usia dini.

Adapun kerangka berfikir dari penelitian ini dapat dilihat dari bagan berikut ini :



Gambar 1.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari penelitian yang telah dilakukan terhadap peningkatan perkembangan kecerdasan logika matematika anak melalui permainan mini market dan berdasarkan hasil analisa data dari penelitian tindakan kelas yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Permainan mini market dapat meningkatkan perkembangan logika matematika anak dalam mengenal konsep angka (bilangan) secara sederhana yang berkembang dengan sangat baik.
2. Permainan mini market dapat meningkatkan perkembangan kecerdasan logika matematika anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri.

B. Saran

Adapun saran-saran yang dapat peneliti berikan berdasarkan pengalaman peneliti selama mengadakan penelitian dan berdasarkan hasil penelitian adalah sebagai berikut :

1. Disarankan kepada guru Paud untuk dapat menggunakan permainan mini market dalam pembelajaran sehari-hari guna merangsang perkembangan kecerdasan logika matematika anak usia dini terutama untuk anak Taman Kanak-Kanak.
2. Kepala sekolah hendaknya menyediakan sarana untuk permainan mini market sebagai salah satu strategi yang dapat digunakan untuk meningkatkan perkembangan kecerdasan logika matematika anak.

3. Bagi peneliti diharapkan hendaknya penelitian ini tidak hanya dilakukan untuk kepentingan perkuliahan saja, akan tetapi juga bagi pengembangan ilmu PAUD kedepannya yang dilaksanakan secara terus menerus. Dengan demikian diharapkan peneliti dapat lebih kreatif dan inovatif dalam merancang berbagai strategi pembelajaran bagi anak usia dini.