

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu hal yang sangat penting diperoleh bagi anak-anak dan juga orang dewasa. Pendidikan adalah kunci untuk keberhasilan dan kesuksesan dalam kehidupan. Khususnya saat anak berada dalam usia emas, saat seorang anak mengalami fase perkembangan yang cepat. Memiliki kesadaran akan pentingnya pendidikan dini dimaksudkan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan fisik dan mental anak sehingga mereka siap untuk memasuki pendidikan lanjutan.

Anak usia dini (antara usia 0-6 tahun) adalah masa pertumbuhan dan perkembangan yang sangat penting bagi anak di masa depan. Ini dikenal sebagai masa keemasan atau masa emas, dan merupakan periode yang sangat penting yang menentukan tahap pertumbuhan dan perkembangan anak berikutnya. Pendidikan harus ditanamkan sejak dini. Pada usia ini, anak-anak memiliki potensi yang luar biasa dan memerlukan rangsangan pendidikan yang lebih baik.<sup>1</sup> Sebagaimana diterangkan dalam firman Allah dalam Surah Luqman ayat 13:

وَإِذْ قَالَ لُقْمَانُ لِابْنِهِ وَهُوَ يَعِظُهُ يَا بُنَيَّ لَا تُشْرِكْ بِاللَّهِ إِنَّ الشِّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيمٌ ۝١٣٣

Artinya:”Dan (ingatlah) ketika Luqman berkata kepada anaknya, ketika ia memberi pelajaran kepadanya, ‘wahai anakku! Janganlah engkau mempersekutukan Allah, sesungguhnya mempersekutukan (Allah) adalah benar-benar kezhaliman yang besar”.<sup>2</sup>

Ayat diatas menerangkan bahwa menurut Ibnu Katsir di dalam tafsirnya, Allah SWT berfirman mengisahkan Luqman tatkala memberi pelajaran dan nasihat kepada

---

<sup>1</sup> Suyadi dan Maulidya Ulfah, *Konsep Dasar PAUD* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2016), 2.

<sup>2</sup> Alqur'an, al-Luqman ayat 13, *Alqur'an dan Terjemahnya*, Departemen Agama Republik Indonesia, al-Qur'an dan terjemah, 299.

putranya Tsaran. Kemudian Luqman berkata kepada putranya yang paling ia sayangi dan cintai, “Hai anakku, janganlah engkau mempersekutukan Allah dengan sesuatu apapun karena sesungguhnya syirik itu adalah perbuatan dhalim yang paling besar”. Selanjutnya, M. Quraisy Shihab menjelaskan di dalam tafsirnya, bahwa di dalam ayat ini menjelaskan tentang pengalaman hikmah oleh Luqman serta pelestariannya kepada anaknya. Hal ini mencerminkan kesyukuran beliau atas anugrah yang diberikan kepadanya, kepada nabi Muhammad SAW, itu siapa saja yang diperintahkan untuk merenungkan anugrah Allah SWT kepada Luqman serta orang lain.<sup>3</sup> Termasuk anugrah anak yang diberikan kepada setiap orangtua agar dapat bersyukur dan mendidiknya dengan sebaik-baiknya.

Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya merupakan dasar bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini memberi anak kesempatan dan kegiatan untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan mereka, termasuk kognitif, bahasa, emosi, fisik, dan motorik. Metode ini digunakan melalui cara permainan. Permainan dapat diikuti secara menyenangkan oleh anak-anak dengan strategi, metode, materi, dan media yang menarik.<sup>4</sup>

Bermain merupakan hak asasi bagi anak usia dini, dan memiliki nilai utama dan hakiki selama periode prasekolah. Seorang anak menggunakan bermain sebagai media untuk belajar, bukan sekadar mengisi waktu. Kegiatan bermain untuk anak usia dini berkontribusi pada perkembangan kepribadiannya. Meskipun demikian, orang tua harus terus memperhatikan anak dengan penuh perhatian.<sup>5</sup>

Dunia anak merupakan dunia bermain. Montessori melihat permainan sebagai kebutuhan dasar setiap anak karena mereka memiliki kemampuan untuk meningkatkan kreativitas anak, menyenangkan mereka, dan meningkatkan perkembangan mereka. Permainan adalah aktivitas yang

---

<sup>3</sup> Almaydza Pratama Abnisa, *Tafsir Tarbawi: Tafsir Ayat Al-Qur'an Terhadap Pendidikan*, (Indramayu: Penerbit Adab, 2024), 88-90.

<sup>4</sup> Suyadi dan Maulidya Ulfah, *Konsep Dasar PAUD*, 34.

<sup>5</sup> Novan Ardy Wiyani dan Barnawi, *Format Paud* (Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2016), 91.

spontan dan menyenangkan bagi anak-anak. Montessori percaya bahwa anak-anak benar-benar bermain saat bermain, bukan hanya main-main. Ketika sebagian orang tua percaya bahwa bermain menghambat perkembangan anak, Menurut Montessori, bermain adalah lebih dari sekadar belajar asal dengan media dan teknik yang tepat.<sup>6</sup>

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan keinginan anak sehingga dapat mendorong proses pembelajaran pada diri anak. Selain itu, media secara fundamental dapat memberikan peluang bagi anak untuk mengembangkan kepribadiannya.<sup>7</sup> Media pembelajaran dapat meningkatkan kecerdasan dalam diri anak. Plastisin adalah salah satu media sederhana yang dapat meningkatkan kecerdasan anak. Tidak hanya permainan plastisin membuat anak-anak bersenang-senang, tetapi juga memberikan pengalaman yang menyenangkan. Media ini dapat digunakan oleh guru sebagai pembelajaran awal dan untuk melacak perkembangan anak dalam berbagai area perkembangan.<sup>8</sup>

Plastisin adalah mainan lilin yang warna-warni dan mudah dibuat oleh anak-anak. Selain itu, permainan plastisin tidak mahal dan sangat mudah digunakan. Salah satu cara yang bagus bagi orang tua dan guru untuk mendorong anak mereka untuk berpikir logis adalah dengan bermain bersama mereka. Anak-anak akan menemukan hal-hal baru yang dapat mereka buat dengan menggunakan plastisin. Anak-anak senang dengan ilmu pengetahuan karena plastisin. Untuk memberi anak-anak kesempatan untuk memahami apa yang ada di sekitar mereka. Anak sebenarnya senang mengamati, bertanya, sangat ingin tahu, dan menyukai semua hal baru yang dia lihat.<sup>9</sup>

---

<sup>6</sup> Suyadi dan Maulidya Ulfah, *Konsep Dasar Paud*, 34-35.

<sup>7</sup> Robertus Angkowo dan A. Kosasih, *Optimalisasi Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Grasindo, 2007), 11.

<sup>8</sup> Kartini dan Sujarwo, "Penggunaan Media Pembelajaran Plastisin untuk Meningkatkan Kreativitas Ana", *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat* Vol.1 No.2 (2014), 201.

<sup>9</sup> Nunung Rohimah, Ema Aprianti, "Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis untuk Anak Usia Dini melalui Kegiatan Membentuk Plastisin Kelompok

Berdasarkan perkembangan kecerdasan, ilmuwan Howard Gardner di *Harvard School of Education and Harvard Project* tahun 1983 kecerdasan seorang anak dinilai lebih dari apa yang mereka dapat lakukan daripada bagaimana mereka dapat melakukannya. Teori kecerdasan majmuk menggambarkan kecerdasan dalam sembilan jenis: verbal-linguistik, logis-matematis, spasial-visual, kinestetik-jasmani, musikal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan interpersonal, kecerdasan naturalis, dan kecerdasan eksistensial.<sup>10</sup>

Kecerdasan logis matematis adalah kecerdasan keterampilan yang menggunakan angka dengan baik dan melakukan penalaran yang benar, meliputi kemampuan menyelesaikan masalah, mengembangkan masalah, menciptakan sesuatu dengan angka dan penalaran. Kecerdasan ini meliputi kepekaan pada hubungan logis, hubungan sebab akibat dan logika-logika lainnya.<sup>11</sup> Kecerdasan logis matematis pada anak usia dini dapat dikembangkan, salah satunya dengan bermain plastisin. Karena dengan bermain plastisin dapat belajar mengenal konsep bentuk, ukuran, warna, dan fungsi dengan kegiatan membentuk plastisin.

Penjelasan tersebut menunjukkan bahwa kemampuan logis matematis merupakan pengetahuan yang harus dikuasai oleh anak seoptimal mungkin. lingkungan harus memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Anak-anak yang mampu belajar sendiri dan mandiri akan memiliki kemampuan ini sepanjang hidup mereka. Anak-anak yang memiliki kemampuan berpikir logis yang baik juga akan memiliki kemampuan atau kecerdasan matematis logis yang baik. Anak-anak yang memiliki kecerdasan matematis logis tinggi juga akan mampu memecahkan masalah yang dihadapinya. Ini karena

---

A", *Jurnal CERIA (Cerdas, Energik, Responsif, Inovatif, Adaptif)* Vol.3 No.1 (2020), 95.

<sup>10</sup> Kadek Suarca, dkk "Kecerdasan Majmuk pada Anak", *Jurnal Sari Pediatri* Vol. 7 No.2 (2005), 85-86

<sup>11</sup> Ditha Ramadhani, dkk, "Mengembangkan Kecerdasan Logis Matematis Anak melalui Permainan Congklak Angka di TK Permata Sunnah Banda Aceh", *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini* Vol.3 No.2 (2018), 50.

kecerdasan adalah kemampuan seorang anak untuk mengatasi masalah dalam hidupnya.<sup>12</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas, jelas bahwa permainan plastisin dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan kecerdasan logis matematis kognitif pada anak usia dini. Dikarenakan dengan menggunakan permainan plastisin anak bisa mengetahui macam-macam warna, anak dapat bereksperimen secara sederhana dengan cara menyatukan dua warna menjadi satu, anak bisa berhitung, anak bisa membuat geometri dan lain sebagainya. Dalam permainan plastisin di RA Ma'rifatul Ulum lebih banyak diperuntukan untuk mengembangkan motorik halus serta meningkatkan kreativitas anak dikarenakan anak usia dini lebih suka sekadar meremas-remas plastisin tetapi menyampingkan kecerdasan logis matematis. Sehingga kecerdasan logis matematis anak di RA Ma'rifatul Ulum Mijen Kaliwungu Kudus belum berkembang dalam indikator menghitung angka 1 sampai 10, menjumlahkan angka 1 sampai 10, juga mengurangi angka dari 1 sampai 10.

Berdasarkan asumsi yang telah diuraikan di atas, penulis ingin mengkaji lebih lanjut tentang permasalahan tersebut yang tertuang dalam judul **“Implementasi Permainan Plastisin dalam Mengembangkan Kecerdasan Logis Matematis Anak Usia Dini Di RA Ma'rifatul Ulum Mijen Kaliwungu Kudus”**

## B. Fokus Penelitian

Pada penelitian kualitatif memfokuskan penelitiannya berdasarkan gejala yang bersifat *holistik* (menyeluruh, tidak dapat dipisah-pisahkan), sehingga untuk penelitian kualitatif tidak akan menetapkan penelitiannya hanya berdasarkan variabel penelitian, akan tetapi keseluruhan pada situasi sosial yang akan diteliti, meliputi aspek tempat (*place*), pelaku (*actor*), dan aktivitas (*activity*) yang berinteraksi secara sinergis.<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup> Anik Lestarinigrum dan Myrnawati Crie Handini, “Analisis Pengembangan Kecerdasan Logis Matematis Anak Usia 5-6 Tahun menggunakan Permainan Tradisional” *Jurnal Pendidikan Usia Dini* Vol.11 No.2 (2017), 218.

<sup>13</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2017), 54.

Berdasarkan aspek situasi sosial tersebut, yang menjadi fokus penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Tempat (*place*): tempat yang dijadikan sasaran pada penelitian ini adalah RA Ma'rifatul Ulum Mijen Kaliwungu Kudus. 2) Pelaku (*actor*): pelaku utama yang akan peneliti teliti adalah guru dan peserta didik di RA Ma'rifatul Ulum Mijen Kaliwungu Kudus. 3) Aktivitas (*activity*): aktivitas yang akan peneliti lakukan yaitu mengenai implementasi permainan plastisin terhadap perkembangan kecerdasan logis matematis anak usia dini di RA Ma'rifatul Ulum Mijen Kaliwungu Kudus.

#### **C. Rumusan Masalah**

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

1. Bagaimana pelaksanaan permainan plastisin di RA Ma'rifatul Ulum Mijen Kaliwungu Kudus?
2. Bagaimana implementasi permainan plastisin dalam mengembangkan kecerdasan logis matematis anak usia dini di RA Ma'rifatul Ulum Mijen Kaliwungu Kudus?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pelaksanaan permainan plastisin di RA Ma'rifatul Ulum Mijen Kaliwungu Kudus
2. Untuk mengetahui implementasi permainan plastisin dalam mengembangkan kecerdasan logis matematis anak usia dini di RA Ma'rifatul Ulum Mijen Kaliwungu Kudus.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan beberapa manfaat secara teoritis maupun secara praktis.

1. Manfaat Teoritis
  - a. Menambah wawasan mengenai permainan plastisin terhadap perkembangan kecerdasan logis matematis anak usia dini

- b. Sebagai sumber informasi bagi penulis lain dalam melakukan penelitian yang sejenis.
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi penulis  
Menambah pengetahuan dan wawasan baru mengenai permainan plastisin terhadap perkembangan kecerdasan logis matematis anak usia dini.
  - b. Bagi orang tua  
Permainan ini dapat dijadikan referensi untuk bermain bersama anak dalam mengembangkan kecerdasan logis bagi anak.
  - c. Bagi guru  
Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan informasi untuk mengetahui permainan yang tepat untuk meningkatkan perkembangan kecerdasan logis matematis siswanya.

#### **F. Sistematika Penulisan**

Sistematika pada penulisan merupakan sebuah rangkaian atau alur dalam penulisan skripsi agar mudah dipahami. Untuk memudahkan penjelasan, pemahaman, serta penelaahan pokok permasalahan yang akan dibahas, maka penulisan skripsi ini disusun dengan sistematika sebagai berikut:

##### 1. Bagian Awal

Bagian awal atau bagian muka ini terdiri dari halaman judul, halaman nota persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, surat pernyataan keaslian skripsi, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, pedoman transliterasi Arab-Latin, halaman abstrak, halaman daftar isi, halaman daftar tabel, dan halaman daftar gambar.

##### 2. Bagian Isi

Pada bagian ini memuat garis besar yang memuat lima bab, antara bab satu dengan bab lain saling berhubungan, karena keseluruhannya merupakan satu kesatuan yang utuh, kelima bab itu adalah sebagai berikut:

**BAB I : PENDAHULUAN**

Dalam bab ini memuat latar belakang masalah, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

**BAB II : KAJIAN PUSTAKA**

Dalam bab ini berisi tentang kajian teori, penelitian terdahulu, dan kerangka berfikir.

**BAB III : METODE PENELITIAN**

Dalam bab ini terdiri dari jenis dan pendekatan penelitian, setting penelitian, subjek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, pengujian keabsahan data, dan teknik analisis data.

**BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini menguraikan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan, yaitu tentang gambaran objek penelitian, deskripsi data penelitian, dan analisis data penelitian.

**BAB V : PENUTUP**

Dalam bab ini merupakan bagian akhir dari pembahasan dalam skripsi, yang berisi kesimpulan dan saran-saran yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan.

3. Bagian Akhir meliputi:

Pada bagian ini meliputi daftar pustaka, lampiran-lampiran, foto, dan data-data lain yang relevan dengan penelitian.