

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses perubahan perilaku yang terjadi pada diri seseorang ataupun kelompok dalam mengembangkan segala kemampuan yang ada pada dirinya yang dilakukan secara sadar dan terencana. Pendidikan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah suatu proses pembelajaran yang ditandai dengan adanya suatu perubahan sikap dan tingkah laku pada setiap individu atau kelompok yang memiliki tujuan untuk mendewasakan diri setiap manusia dan untuk mengembangkan segala potensi yang ada pada dirinya sendiri menuju pada kedewasaan yang dapat dilakukan secara sadar dan terencana melalui pembinaan, pengajaran, dan pemberian rangsangan.

Pendidikan merupakan suatu proses perubahan yang terjadi pada setiap diri seseorang ataupun kelompok pada sikap dan tingkah lakunya untuk mendewasakan diri setiap manusia melalui pelatihan dan pengajaran. Sedangkan dalam arti luas pendidikan merupakan segala cara-cara dan metode-metode yang dapat dilakukan guna memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara untuk bersikap yang baik sesuai dengan kebutuhannya (Muhibbin Syah, 2010 : 10).

Anak usia dini merupakan seorang individu yang dilahirkan baru saja sampai dengan usia 6 tahun, dimana pada usia tersebut semua perubahan pada pertumbuhan, perkembangan, pembentukan karakter, dan kepribadian anak berkembang secara pesat (Eliyyi Akbar, 2020 : 1). Pada usia 0 sampai 6 tahun ia akan lebih banyak menghabiskan segala waktunya dengan bermain karena pada masa ini merupakan fase bermain bagi anak. Cara menstimulus perkembangan pada anak salah satunya yaitu melalui media pembelajaran dengan permainan yang menyenangkan, yang bermanfaat bagi anak maupun bagi pendidik, supaya proses belajar dan bermain tersebut dapat tercapai dalam waktu yang bersamaan.

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang ditujukan kepada anak pada rentan usia 0 sampai dengan 6 tahun sebelum anak memasuki jenjang pendidikan sekolah dasar, pendidikan disini memiliki tujuan berguna memfasilitasi

pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini secara sehat dan optimal, dapat diberikan melalui pemberian rangsangan dan pengalaman secara langsung didukung dengan lingkungan yang kondusif untuk pertumbuhan dan perkembangan pada (Mukhtar Lathif, 2013 : 5). Dalam pemberian rangsangan dan pengalaman bagi anak usia dini dapat dilakukan dengan cara adanya bantuan dari lembaga-lembaga pendidikan dimana dalam lembaga tersebut menyediakan fasilitas bermain sebagai bentuk dari taman pendidikan prasekolah. Pendidikan bagi anak usia dini biasanya dikenal sebagai pendidikan yang memberikan kebebasan agar anak bisa menikmati dunianya sendiri yaitu dunia main, yang artinya belajar untuk anak usia dini itu ialah bermain.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini itu adalah pendidikan yang memberikan pengasuhan, perawatan, dan pelayanan kepada anak Usial 0 sampai 6 tahun. Dimana dalam mendidik anak usia dini harus dilakukan secara sadar dan terencana agar dapat memberikan suasana belajar di kelas dan proses pembelajarannya berjalan dengan efektif, yang nantinya lembaga pendidikan tersebut dapat membantu dalam mengembangkan segala potensi para peserta didik untuk memiliki kekuatan spiritual, kecerdasan, keterampilan, kepribadian, dan akhlak mulia yang baik guna bermanfaat bagi dirinya sendiri, keluarga, masyarakat, bangsa, dan negara.

Aktivitas merupakan setiap kegiatan atau keaktifan yang dilakukan baik fisik maupun nonfisik (Djamarah dan Zanin, 2008 : 38). Aktivitas pada anak usia dini di dalam proses pembelajaran dapat distimulasi melalui media pembelajaran yang menarik dan kreatif, sehingga setiap kegiatan yang dilakukan oleh anak pun terasa menyenangkan. Dengan penggunaan media yang menarik dapat menambah perhatian, antusias, semangat belajar, motivasi anak dalam mengikuti pembelajaran, dan penggunaan media belajar juga berperan guna memfasilitasi guru dalam pengajaran, memecahkan permasalahan, dan meningkatkan kualitas pengajaran agar menjadi lebih efektif dan kreatif lagi.

Media merupakan manusia, materi, atau kejadian yang dapat menciptakan suatu keadaan para peserta didik agar dapat meraih pemahaman, kemahiran,

tingkah laku (Azhar Arsyad, 2011 : 3). Dengan kata lain guru, buku, dan lingkungan sekolah itu ialah media bagi anak, karena anak-anak banyak belajar dari hal-hal yang nyata.

Belajar merupakan suatu proses yang kompleks pada diri setiap manusia dan dapat berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga meninggal (Azhar Arsyad, 2014 : 1). Proses belajar itu interaksi yang dilakukan oleh seseorang dengan lingkungan sekitarnya yang dapat dilakukan dimanapun dia berada. Apabila adanya suatu perubahan sikap pada dirinya yang disebabkan karena adanya perubahan pada tingkat pengetahuannya, keterampilannya, atau sikapnya maka hal itu seseorang dapat dikatakan telah belajar. Pembelajaran merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana yang memiliki tujuan supaya dapat terjadinya proses belajar pada diri seseorang.

Media pembelajaran merupakan wadah pembelajaran yang telah siap untuk dipakai oleh pendidik dan peserta didik selama proses belajar mengajar berjalan, media yang akan dipakai disini adalah media yang telah merencanakan sesuai dengan tema pembelajaran yang akan dilakukan, media pembelajaran tersebut biasanya terdiri dari benda-benda yang dapat dilihat secara langsung, media cetakan, media elektronik, media hasil pembuatan gurunya, media hasil karya anak (Azhar Arsyad dan Asfah Rahman, 2011 : 3).

Berdasarkan beberapa definisi yang telah diuraikan, maka dapat penulis simpulkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu cara guru agar bisa memberikan ilmu kepada anak didiknya supaya bisa meningkatkan proses pengajaran dan hasil dari belajar yang baik pada diri anak itu sendiri. Sebenarnya masih banyak lagi media pembelajaran yang dapat diberikan kepada anak usia dini, media yang penulis pakai yakni media kantong bilangan. Media kantong bilangan ini dapat memberikan gambaran yang nyata kepada anak karena dalam memberikan sebuah pembelajaran pada anak itu harus melalui media konkrit dan pengalaman langsung yang akan memberikan hasil yang lebih baik.

Media kantong bilangan adalah wadah untuk mengkonkretkan setiap konsep pembelajaran yang akan dipelajari, sesuai dengan karakteristik belajar pada anak (Zulaichah, 2014 : 27). Kantong bilangan ini merupakan kantong-kantong yang

menempel pada sebuah dinding yang digunakan untuk menanamkan dan mengenalkan bilangan 1-10 dalam konsep pembelajaran matematika pada anak.

Kecerdasan merupakan suatu kemahiran tertinggi yang dipunyai oleh setiap manusia sejak ia lahir ke bumi, dan terus menerus dapat dikembangkan hingga manusia itu dewasa, yang dapat dijadikan sebagai modalitas awal seseorang dalam belajar, yang memiliki banyak sekali manfaat di masyarakat baik itu bagi dirinya atau bagi relasinya, apabila kecerdasan setiap manusia semakin tinggi maka dengan kecerdasan itu bisa membantu dirinya menghadapi segala tantangan yang bermunculan di dalam kehidupannya, dan akan semakin dihargai di lingkungan masyarakat (Yuliani & Bambang, 2010 : 48). Sejak anak dilahirkan ke dunia maka kecerdasannya pun akan semakin berkembang lebih baik lagi jika dapat dilakukan sedini mungkin memberikan rangsangan dan stimulasi pada panca indera anak.

Setiap manusia itu memiliki hak untuk dapat mengembangkan semua kecerdasannya sampai ia dapat mencapai suatu tingkat yang memadai, karena pada dasarnya ia memiliki kecerdasan yang berbeda-beda antara satu sama lain, kecerdasan setiap manusia itu boleh dilihat dari kemahiran seseorang dalam menyelesaikan permasalahan yang ia hadapi, kemahiran dalam menghasilkan persoalan baru untuk bisa dipecahkan, kemampuan untuk bisa menciptakan sesuatu hal yang baru, maka dengan salah satu cara itulah bisa membantu dalam menumbuhkan kecerdasan anak (Yuliani dan Bambang, 2010 : 52).

Menurut Howard Gardner (1993) kecerdasan majemuk adalah kecerdasan yang dimiliki oleh setiap manusia meliputi kecerdasan logika matematika, kecerdasan spiritual, kecerdasan visual spasial, kecerdasan musikal, kecerdasan kinestetis, kecerdasan bahasa, kecerdasan naturalis, kecerdasan intrapersonal, dan kecerdasan interpersonal (dalam buku Yuliani & Bambang, 2010 : 55).

Kecerdasan logika matematika adalah kecerdasan yang melibatkan keterampilan dalam mengolah bilangan dan keterampilan dalam menggunakan logika atau akal sehat (Yuliani & Bambang, 2010 : 58). Dengan tujuan agar anak dapat dikenalkan tentang bilangan, perhitungan, bentuk, geometri, warna, berpikir secara sistematis, pemecahan suatu permasalahan, serta dapat memecahkan persoalan yang ada hubungan antara sebab akibat, perilaku, objek, dan ide-ide.

Kecerdasan logika matematika adalah kemahiran yang dimiliki setiap manusia dalam berpikir soal permasalahan yang sifatnya umum ke khusus ataupun khusus ke umum, penalaran secara ilmiah, perhitungan secara sistematis, berpikir sesuai aturan menurut logika, menganalisis pola dari bilangan, dan dapat memecahkan masalah (Devianti, 2013 : 80). Kecerdasan logika matematika ini sangat berguna untuk anak usia dini dalam memecahkan suatu permasalahan dalam kehidupan di lingkungan sekitarnya yang berkaitan dengan konsep berhitung dan konsep bernalar, ditandai dengan anak sering menanyakan apa yang ia lihat, cara kerja benda yang ditemui, apa penyebab dan akibat dari suatu kejadian, anak lebih menyukai permainan berupa strategi atau menggunakan akal pikiran, anak suka berandai-andai, dan anak tersebut memiliki rasa keingin tahuan yang tinggi. Kecerdasan logika matematika ini sangat berguna bagi anak usia dini karena, dalam memecahkan suatu permasalahan di dalam kehidupan sehari-harinya pun pasti akan berhubungan dengan konsep berhitung dan menalar secara sederhana.

Berdasarkan fakta yang terjadi di Kelompok B1 RA Al-Ihsan Cibiru Hilir Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung tersebut maka, peneliti bermaksud melakukan penelitian ini untuk mengetahui lebih dalam apakah rendahnya kecerdasan logika matematika anak tersebut disebabkan karena anaknya kurang terlibat langsung secara menyeluruh dalam aktivitas penggunaan media kantong bilangan atautkah karena disebabkan oleh faktor lain.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti akan melaksanakan penelitian lebih lanjut dengan judul “Hubungan antara Aktivitas Anak Usia Dini pada Penggunaan Media Kantong Bilangan dengan Kecerdasan Logika Matematika” (Penelitian Kuantitatif di Kelompok B1 RA Al-Ihsan Cibiru Hilir Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dipaparkan di atas, maka penelitian ini memiliki rumusan masalah yakni sebagai berikut:

1. Bagaimana realitas aktivitas anak usia dini pada penggunaan media kantong belajar di Kelompok B1 RA Al-Ihsan Cibiru Hilir Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung?

2. Bagaimana realitas kecerdasan logika matematika di Kelompok B1 RA Al-Ihsan Cibiru Hilir Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung?
3. Bagaimana realitas hubungan antara aktivitas anak usia dini pada penggunaan media kantong bilangan dengan kecerdasan logika matematika di Kelompok B1 RA Al-Ihsan Cibiru Hilir Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang telah dipaparkan di atas, maka penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui:

1. Realitas aktivitas anak usia dini pada penggunaan media kantong bilangan di Kelompok B1 RA Al-Ihsan Cibiru Hilir Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.
2. Realitas kecerdasan logika matematika di Kelompok B1 RA Al-Ihsan Cibiru Hilir Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.
3. Realitas hubungan antara aktivitas anak usia dini pada penggunaan media kantong bilangan dengan kecerdasan logika matematika di Kelompok B1 RA Al-Ihsan Cibiru Hilir Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Dengan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang terlibat. Berikut beberapa manfaat yang dapat dilihat dari segi teoritis dan segi praktis, yakni:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memberikan referensi bagi penelitian selanjutnya terkait hubungan aktivitas anak usia dini pada penggunaan media kantong bilangan dengan kecerdasan logika matematika.
 - b. Memberikan inovasi dengan aktivitas anak usia dini pada penggunaan media kantong bilangan untuk mengembangkan kecerdasan logika matematika.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi peneliti, diharapkan dapat memberikan pengalaman dan wawasan ilmu pengetahuan, mengetahui hubungan antara aktivitas anak usia dini pada penggunaan media kantong bilangan dengan kecerdasan logika matematika, dijadikan pedoman dalam menghadapi masalah terkait kecerdasan logika matematika, dijadikan bahan pertimbangan dalam memilih media yang tepat dan menarik untuk kegiatan pembelajaran bagi anak usia dini.
- b. Manfaat bagi sekolah, diharapkan media kantong bilangan ini dapat dijadikan sebagai salah satu media untuk melengkapi, memaksimalkan proses pembelajaran yang menunjang kecerdasan logika matematika anak di RA Al-Ihsan Cibiru Hilir Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.
- c. Manfaat bagi pendidik, dapat menambah pengetahuan mengenai kemampuan dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik tentang hubungan aktivitas anak usia dini pada penggunaan media kantong bilangan dengan kecerdasan logika matematika.
- d. Manfaat bagi anak usia dini, diharapkan dapat memperoleh pengalaman pembelajaran yang menyenangkan melalui media kantong bilangan sehingga anak-anak tertarik dan mampu mengembangkan kecerdasan logika matematika.

E. Kerangka Berpikir

Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa Pasal 1 Ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, baik pendidikan formal atau nonformal.

Kantong bilangan adalah sebuah media pembelajaran yang memiliki bentuk kantong-kantong guna menyimpan sekelompok benda yang digunakan sebagai

wadah bilangan, kantong-kantong tersebut dijadikan sebagai lambang dari bilangan yang akan dioperasikan (Devi Ratnasari, 2016 : 14). Media kantong bilangan tersebut dapat memberikan gambaran yang nyata pada anak usia dini tentang konsep bilangan, dan dapat mempermudah anak untuk memahami proses menghitung bilangan dengan cara menyimpan.

Media kantong bilangan adalah suatu wadah pembelajaran guna untuk mengkonkretkan konsep yang akan dipelajari (Narore, 2011: 117). Media kantong bilangan ini merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar melalui permainan menarik di RA. Kantong bilangan ini merupakan suatu alat sederhana yang dapat digunakan dalam aktivitas belajar yang melibatkan anak secara langsung dalam mengenalkan konsep matematika sederhana, konsep bilangan, dan konsep perhitungan dalam matematika.

Media kantong bilangan adalah salah satu alat dan media pembelajaran sederhana yang memiliki tujuan untuk mempermudah anak dalam mengenal konsep bilangan. Media kantong bilangan ini digunakan supaya mempermudah guru dalam mengenalkan konsep bilangan dan mengenalkan warna pada anak melalui permainan sederhana (Hirni Aprilia, 2020 : 4).

Berdasarkan beberapa definisi di atas, maka dapat penulis simpulkan bahwa media kantong bilangan yakni salah satu media pembelajaran yang dibuat dari styrofoam, terdiri dari sepuluh kantong-kantong dimana kantong-kantongnya itu terbuat dari kertas origami, kemudian kantong-kantong tersebut dipasang menggunakan perekat pada bagian belakang, lalu ditempelkan pada styrofoam yang menjadi tempat titiannya, kemudian pada bagian depan kantong-kantong itu diberikan simbol bilangan dari bilangan 1 sampai dengan bilangan 10, dan untuk media bilangannya menggunakan stik es krim sebagai alatnya, kemudian di atas stik es krim tersebut dikasih bentuk-bentuk geometri menggunakan kertas origami dengan warna yang berbeda-beda, setelah itu bentuk-bentuk dari geometri tersebut ditempelkan pada stik es krim.

Dalam Kurikulum 2013 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) menurut Permendikbud 137 tahun 2014 menjelaskan bahwasannya pada anak yang berusia 5 – 6 tahun, biasanya pada usia itu anak sudah mampu untuk

menyebutkan bilangan 1-20, menggunakan konsep bilangan untuk berhitung, dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

Sejalan dengan STPPA tersebut, untuk mengenalkan konsep bilangan melalui media kantong bilangan pada anak dapat dilakukan melalui tahapan-tahapan yakni sebagai berikut:

1. Membilang, yaitu menyebutkan urutan bilangan berdasarkan urutan.
2. Membandingkan kelompok benda banyak sedikit.
3. Mecocokkan lambang bilangan dengan benda (Yelmi Isnawati dan Serli Marlina, 2018 : 3).

Konsep-konsep dari media kantong bilangan, yaitu:

1. Membilang, yaitu menyebutkan bilangan berdasarkan urutan.
2. Mencocokkan setiap angka dengan benda yang sedang dihitung.
3. Membandingkan antar kelompok benda satu dengan kelompok yang lainnya untuk mengetahui jumlah benda yang lebih banyak, sedikit, atau sama (Hirni Aprilia, 2022 : 4248).

Berikut beberapa indikator dari media kantong bilangan, yaitu:

1. Anak menunjukkan lambang bilangan 1-10.
2. Anak mengurutkan lambang bilangan 1-10.
3. Anak mencocokkan benda dengan lambang bilangan 1-10.
4. Anak membilang benda 1-10 (Yelmi Isnawati dan Serli Marlina, 2018 : 5).

Kecerdasan Logika matematika itu mencakup dua hal, yaitu keterampilan dalam berpikir dan keterampilan dalam berhitung. Pada keterampilan berpikir ini berkaitan dengan konsistensi logika, mengetahui hubungan dari sebab akibat, berpikir kritis, kreatif, dan inovatif. Dan keterampilan berhitung ini berkaitan dengan operasi penjumlahan, pengurangan, pembagian, perkalian, sampai dengan penggunaan rumus-rumus matematika untuk memberikan alternatif penyelesaian masalah pada kehidupan yang terjadi sehari-hari (Dr.Suryadi, 2020 : 66). Dalam konteks kecerdasan logika matematika pada anak usia dini di sini hanya sebatas memberikan jawaban atas rasa keingin tauhan anak, maka ia akan belajar terus

menerus secara tidak langsung padahal dirinya itu sedang belajar, karena belajar secara tidak sadar seperti bermain adalah kondisi belajar yang sangat baik.

Kecerdasan ganda merupakan kemahiran seseorang dalam membereskan persoalan yang terjadi dan menemukan solusi dalam permasalahan di kehidupan yang sesungguhnya, kemahiran dalam menghasilkan persoalan baru dari suatu permasalahan untuk diselesaikan, kemahiran dalam menumbuhkan sesuatu hal yang nantinya dapat menghasilkan suatu penghargaan. Dengan adanya kecerdasan ganda dapat menjadikan setiap orang memiliki pemikiran bagus, daya ingat yang kuat, menjadi orang yang kreatif (Hamzah B. Uno & Masri Kuadrat, 2009 : 43-44).

Kecerdasan logika matematika adalah kecerdasan yang mencakup berbagai kemahiran untuk menggunakan angka, menemukan adanya suatu hubungan antara perilaku, objek, dan ide-ide, serta dapat digunakan untuk memberikan suatu jawaban atau alasan secara logis (Yuliani & Bambang, 2010 : 56). Untuk mengembangkan kecerdasan logika matematika pada anak usia dini yaitu dengan cara mengenalkan suatu bilangan, mengenalkan perhitungan, geometri, warna, pemecahan dalam suatu permasalahan yang sedang dihadapi oleh anak. Ditandai dengan anak dapat mengetahui dan memahami konsep bilangan, kompeten saat diminta untuk mengerjakan apa yang diperintahkan oleh guru, memiliki penalaran atau pemikiran yang logis dalam menjelaskan sebab akibat, menyelesaikan suatu permasalahan.

Aspek perkembangan kognitif kecerdasan logika matematika pada anak usia dini, meliputi:

1. Mampu mengelompokkan benda-benda yang sama sejenis.
2. Mampu mengelompokkan dua bentuk yang sama.
3. Mampu menyebutkan warna dasar.
4. Mampu mengelompokkan menurut warna dasar.
5. Mengenali dan menyebutkan angka 1-10.
6. Mampu mengenal konsep bilangan 1-5 dengan benda-benda.
7. Mampu mengenal ukuran.

8. Mampu membedakan panjang dan pendek (2 dimensi).
9. Mampu membedakan besar dan kecil (2 dimensi).
10. Mampu mengenal konsep makna berlawanan kosong-penuh, berat-ringan (Yuliani dan Bambang Sujiono, 2010 : 141).

Ada beberapa cara menumbuhkan kecerdasan logika matematika pada anak usia dini, yaitu:

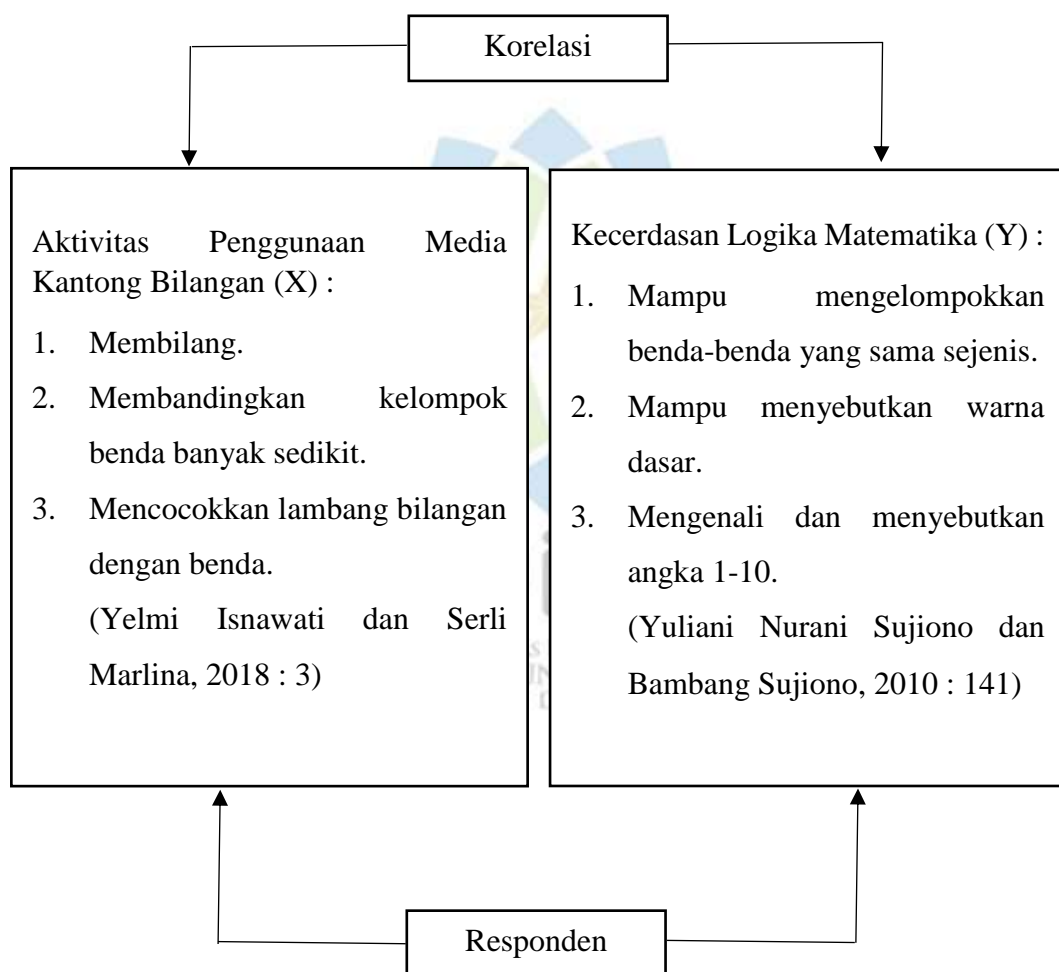
1. Dapat mengetahui bilangan.
2. Mengenalkan cara hitung sederhana.
3. Mengenalkan macam-macam bentuk benda.
4. Dapat memperhatikan macam-macam benda yang anak temukan.
5. Anak senang bermain dengan benda-benda disekitarnya.
6. Mampu untuk menyampaikan pendapat tentang sesuatu hal yang dilihat oleh anak (Helmawati, 2018 : 132).

Beberapa indikator dari perkembangan kecerdasan logika matematika anak usia dini 5-6 tahun, yaitu:

1. Mampu mengurutkan bilangan 1 hingga (minimal) 50.
2. Senang dengan permainan otak-atik bilangan.
3. Menyukai permainan dalam komputer.
4. Mampu menghubungkan sebab-akibat.
5. Mengetahui arah angin (Dr.Suyadi, 2021 : 88).

Kemudian berikut langkah penggunaan media kantong bilangan, agar permainan kantong bilangan ini lebih menyenangkan anak-anak menghitung jumlah kantong bilangan, setelah itu anak menunjukkan nama-nam dari lambang atau simbol bilangan yang tertera pada kantong-kantong bilangan, lalu anak menunjukkan kantong bilangan satu persatu dengan cara mengambil jumlah stik es krim yang sesuai dengan lambang atau simbol bilangan yang tertera pada kantong bilangan tersebut, setelah mengambil stik es krim tersebut anak memasukkan stik es krimnya ke dalam kantong bilangan yang angkanya sesuai dengan banyaknya stik es krim yang telah anak ambil.

Dengan media kantong bilangan ini, proses pembelajaran tidak akan membosankan dan anak tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Jika anak mengikutinya dengan baik, maka kecerdasan logika matematika anak akan berkembang dan meningkat. Dalam hal ini, peneliti berasumsi untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai Hubungan antara Aktivitas Anak Usia Dini pada Penggunaan Media Kantong Bilangan dengan Kecerdasan Logika Matematika.



Gambar 1.1

Bagan Kerangka Berpikir

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah suatu jawaban sementara dari hasil rumusan masalah yang telah dibuat, lalu dibuktikan benar atau tidaknya suatu jawaban sementara itu yang ditarik dari bukti dan fakta-fakta yang nyata untuk dijadikan suatu kesimpulan (Triyono, 2012 : 123). Hipotesis ini menyatakan hubungan antara dua variabel atau lebih yang menjadi suatu permasalahan dalam rumusan masalah, biasanya hipotesis berisikan penjelasan-penjelasan yang didapatkan dari hasil penelitian terdahulu, dengan mempertimbangkan secara tetap dan logis dengan berlandaskan pada tinjauan pustaka yang telah dibuat. Hipotesis penelitian yang dapat diambil sesuai dengan kerangka berpikir di atas yakni:

Ho: Tidak ada hubungan positif yang signifikan antara Aktivitas Anak Usia Dini pada Penggunaan Media Kantong Bilangan dengan Kecerdasan Logika Matematika di Kelompok B1 RA Al-Ihsan Desa Cibiru Hilir Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.

Ha: Terdapat hubungan positif yang signifikan antara Aktivitas Anak Usia Dini pada Penggunaan Media Kantong Bilangan dengan Kecerdasan Logika Matematika di Kelompok B1 RA Al-Ihsan Desa Cibiru Hilir Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.

Kemudian untuk pengujian hipotesis ini dilakukan dengan cara membandingkan harga t_{hitung} dengan harga t_{tabel} pada taraf signifikan tertentu. Langkah pengujiannya mengacu pada ketentuan:

- Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka hipotesis alternatif (Ha) diterima dan hipotesis nol (Ho) ditolak, artinya terdapat hubungan positif antara aktivitas anak usia dini pada penggunaan media kantong bilangan dengan kecerdasan logika matematika.
- Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka hipotesis nol (Ho) diterima dan hipotesis alternatif (Ha) ditolak, artinya tidak ada hubungan positif antara aktivitas anak usia dini pada penggunaan media kantong bilangan dengan kecerdasan logika matematika.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Berikut adalah beberapa penelitian terdahulu yang berhubungan dengan penelitian yang peneliti lakukan terkait aktivitas anak usia dini pada penggunaan media kantong bilangan dengan kecerdasan logika Matematika, yakni:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Masitah (2019) dari IAIN Bengkulu, berjudul “Pengembangan Kecerdasan Logika Matematika Melalui Permainan Lotto Angka di PAUD Al-Fachry Kota Bengkulu” pada kelompok B usia 5-6 tahun. Observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan subjek 19 siswa dan 3 guru sebagai pengumpul datanya dengan cara reduksi data, penyajian data, dan penyimpulan. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah bahwa dengan menggunakan permainan lotto angka pada proses pembelajaran di PAUD Al-Fachry Kota Bengkulu pada tahun ajaran 2018/2019 saat ini sudah mulai terlihat berkembang dengan baik. Penelitian Siti Masitah dengan penelitian yang diteliti oleh peneliti memiliki kesamaan terkait kecerdasan logika matematika, akan tetapi ada perbedaan dalam aktivitasnya yakni pada penelitian Siti Masitah memakai media lotto angka dengan jenis penelitian kualitatif, sedangkan peneliti memakai media kantong bilangan dengan jenis penelitian kuantitatif.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Dian Umami (2019) dari UIN SGD Bandung, yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kecerdasan Logis-Matematis Melalui Kegiatan Eksplorasi Mengukur Tanaman (Penelitian Tindakan Kelas pada kelompok B di RA Golden Rabbani Desa Cibiru Hilir Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung)”. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas dengan tiga siklus, observasi dan dokumentasi sebagai metode pengumpulan datanya. Kesimpulan dari penelitian ini adalah terjadi peningkatan kecerdasan logis-matematis anak dengan 2 siklus rata-rata nilainya sebesar 89,17 berada pada kategori sangat baik. Penelitian Dian Umami dengan penelitian yang diteliti oleh peneliti adalah memiliki kesamaan terkait kecerdasan logika matematika, akan tetapi ada perbedaan dalam aktivitasnya yakni pada penelitian Dian Umami memakai media lotto

angka dengan penelitian tindakan kelas, sedangkan peneliti memakai media kantong bilangan dengan penelitian kuantitatif.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Novi Hayati Rizki (2019) dari UIN SGD Bandung, yang berjudul “Hubungan antara Kegiatan Bermain Balok Cuisenaire Terhadap Kecerdasan Logis-Matematis Anak Usia Dini (Penelitian di Kelompok B RA Ar-Rahmah Kadipaten Majalengka)”. Teknik pengumpulan datanya menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan teknik analisis data analisis parsial perindikator, uji normalitas, dan uji korelasi. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah nilai rata-rata variabel X dan Y 79 termasuk kategori baik, koefisien korelasi sebesar 0,966 termasuk kategori sangat kuat, lalu harga t_{hitung} 15,826 lebih besar dari t_{tabel} 2,101 ada hubungan yang signifikan diantara kedua variabel tersebut dengan besar kontribusi 93,3%. Persamaan dari penelitian Novi Hayati Rizki dengan yang diteliti oleh peneliti adalah memiliki kesamaan terkait kecerdasan logika matematika, akan tetapi ada perbedaan dalam aktivitasnya yakni penelitian Novi Hayati Rizki menggunakan permainan balok cuisenaire, sedangkan peneliti menggunakan media kantong bilangan.