

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Anak Usia Dini (AUD) merupakan individu dan memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Orang tua/orang dewasa dapat membantu anak dalam mengembangkan potensi-potensinya. Orang tua/orang dewasa dapat membantu anak dalam mengembangkan potensinya dengan cara mendidik serta membimbing sesuai dengan tahapan perkembangan anak usia dini. Orang tua juga dituntut untuk memberikan kasih sayang yang tulus serta mendidik anak dengan baik. Berbeda dengan orang dewasa, anak usia dini memiliki sikap egosentris (semuanya milik anak), memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi, memiliki keunikan, dan kaya dengan fantasi.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini yang tertulis pada pasal 28 ayat 1 berbunyi Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak yang berusia 0-6 tahun bukan sebagai prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar. Pendidikan pada anak usia dini meliputi seluruh upaya yang dilakukan para pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan serta pendidikan pada anak usia dini dengan menciptakan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman untuk memahami pengalaman belajar yang didapat dalam lingkungan sekitarnya. Berbagai aktivitas yang dapat digunakan untuk mengembangkan perkembangan anak diantaranya melalui bermain.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang melekat pada dunia anak usia dini yang dapat dilakukan secara spontan dan menyenangkan. Bermain sangat penting untuk proses pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Bermain juga dapat dijadikan sebuah metode pembelajaran bagi anak usia dini, karena melalui bermain anak dapat melakukan aktivitasnya secara menyenangkan. Adapun perbedaan dari bermain dan permainan yaitu bermain merupakan kegiatan main sedangkan permainan merupakan suatu kegiatan yang berisi bermain dan mainan seperti permainan tebak gambar, ketika permainan tersebut dimainkan maka disebut bermain. Permainan merupakan kegiatan yang membuat anak senang, oleh sebab itu pada usia anak-anak permainan selalu digunakan karena memiliki unsur yang menyenangkan.

Namun, pada kenyataannya saat ini banyak lembaga-lembaga PAUD yang lebih menekankan pada pembelajaran membaca, menulis, dan berhitung (calistung) dengan menggunakan Lembar Kerja Anak (LKA) dibandingkan pembelajaran yang menyenangkan, aktif, dan kreatif, seperti menggunakan permainan pada saat pembelajaran. Lembaga tersebut lebih sering menggunakan LKA (Lembar Kerja Anak), dan kegiatan mewarnai seperti mewarnai gambar bunga yang ada di Lembar Kerja Anak (LKA) dengan menggunakan warna yang dipilihkan oleh guru tanpa memperhatikan perkembangan anak sehingga banyak anak-anak merasa bosan dengan kegiatan-kegiatan tersebut dan anak-anak mengalami ketidakseimbangan dalam hal perkembangan anak. Sedangkan pada usia dini pertumbuhan dan

perkembangan anak dapat berkembang dengan sangat pesat yang didukung dengan pemberian stimulus yang tepat. Pada anak usia dini stimulasi juga memiliki peran yang sangat penting untuk mengembangkan aspek perkembangan anak. Aspek-aspek perkembangan anak usia dini perlu dikembangkan dengan baik supaya perkembangan anak dapat berkembang secara optimal. Salah satu aspek perkembangan yang harus dikembangkan dan distimulasi antara lain aspek kognitif, dengan cara mengenalkan benda-benda di sekitar anak seperti mampu membedakan suatu bentuk, membedakan ukuran, bisa memecahkan masalah sederhana, mampu mengurutkan benda dari yang terkecil sampai yang terbesar, serta memiliki sikap kreatif dalam menyelesaikan masalahnya.

Salah satu bagian dari perkembangan kognitif anak usia dini yaitu kemampuan berpikir logis. Kemampuan berpikir logis merupakan dasar dalam pemecahan sebuah masalah yang mendasari sebab akibat, mengelompokkan benda berdasarkan bentuk, warna, dan mengurutkan. Hal ini sejalan dengan penelitian Aisyah yang berjudul “Analisis Kemampuan Penalaran Logis Mahasiswa Matematika Program Studi Pendidikan Matematika Pada Mata Kuliah Pengantar Dasar Matematika” (2016:2). Berpikir logis sangat diperlukan dalam setiap aspek kehidupan sehari-hari karena kemampuan berpikir logis merupakan suatu pendukung keberhasilan tindakan, terutama dalam mengambil suatu keputusan. Adapun proses berpikir logis meliputi berbagai aspek yaitu persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, mengenai tingkat pencapaian perkembangan kemampuan berpikir logis utamanya pada anak usia 4-5 tahun antara lain yaitu mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk, warna, dan ukuran, mengenal gejala-gejala sebab akibat terkait dengan dirinya, mengenal pola, serta mengurutkan benda-benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna. Namun saat ini pada kenyataannya masih terdapat anak usia 4-5 tahun yang belum dapat mengembangkan kemampuan berpikir logis tersebut.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di salah satu lembaga PAUD di Sidoarjo yaitu TK Kemala Bhayangkari 99 Sidoarjo terdapat anak didik yang masih mengalami kesulitan dalam berpikir logis terutama dalam mengenal bentuk geometri, mengelompokkan benda berdasarkan warna, mengenal sebab akibat, dan mengurutkan gambar berdasarkan warna, bentuk, ukuran. Hal tersebut terlihat saat di awal kegiatan guru menunjukkan gambar bentuk-bentuk geometri yaitu persegi, segitiga, lingkaran, dan persegi panjang melalui Lembar Kerja Anak (LKA) sambil memberikan pertanyaan kepada anak “bentuk apakah ini?”. Ternyata terdapat sebanyak 3 anak belum mengenal bentuk geometri dengan respon hanya diam dan tidak menjawab pertanyaan guru. Pada saat kegiatan inti guru memberikan kegiatan mengelompokkan benda berdasarkan warna dengan metode pemberian tugas dengan menggunakan Lembar Kerja Anak (LKA) seraya memberikan instruksi “kelompokkanlah gambar bola ini berdasarkan warnanya”. Didapati

sebanyak 4 anak tidak mau menyelesaikan kegiatannya karena anak lebih senang mengganggu temannya. Pada saat kegiatan selanjutnya guru bercerita tentang tanah longsor, kemudian guru memberikan pertanyaan kepada anak-anak “anak-anak, ada yang tahu tidak, penyebab dari terjadinya tanah longsor?”. Didapati pula sebanyak 5 anak tidak dapat menjawab pertanyaan dari guru dan hanya memperhatikan guru serta melirik ke arah teman-temannya. Pada kegiatan selanjutnya guru memberikan tugas menggunakan Lembar Kerja Anak (LKA) sambil memberikan instruksi “urutkanlah gambar tersebut berdasarkan ukuran kecil ke besar atau sebaliknya”. Maka tampaklah sebanyak 5 anak lainnya tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dan hanya bermain sendiri serta mengganggu teman yang sedang mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Salah satu penyebab munculnya masalah tersebut yaitu kurangnya kreativitas guru dalam mengelola pembelajaran. Guru hanya menggunakan metode pemberian tugas seperti mengelompokkan gambar bola berdasarkan warna, menggunakan metode bercakap-cakap seperti bercerita tentang terjadinya tanah longsor. Kemudian setelah bercerita, guru memberikan pertanyaan terkait terjadinya tanah longsor. Metode-metode pembelajaran yang diberikan tersebut membuat anak merasa bosan. Hal ini mengakibatkan kurangnya pengetahuan anak tentang cara berpikir logis. Upaya dalam mengurutkan bentuk geometri mulai dari yang terbesar sampai terkecil, mengenal benda-benda yang ada di lingkungan sekitarnya serta mengelompokkan gambar berdasarkan warna merupakan kegiatan yang dapat

menstimulasi kemampuan berpikir logis anak usia 4-5 tahun.

Berdasarkan penjelasan permasalahan di atas, maka peneliti membuat penelitian dengan judul “pengaruh permainan tebak gambar terhadap kemampuan berpikir logis anak usia 4-5 tahun di TK Kemala Bhayangkari 99 Sidoarjo”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah yang dapat peneliti ajukan yaitu bagaimana pengaruh permainan tebak gambar terhadap kemampuan berpikir logis anak usia 4-5 tahun di TK Kemala Bhayangkari 99 Sidoarjo?

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh permainan tebak gambar terhadap kemampuan berpikir logis anak usia 4-5 tahun di TK Kemala Bhayangkari 99 Sidoarjo.

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian adalah dampak dari tercapainya tujuan dari rumusan masalah. Beberapa hal yang diperoleh oleh peneliti ketika melakukan penelitian yaitu:

1.4.1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan mampu mengembangkan ilmu pengetahuan terkait

pengaruh permainan tebak gambar terhadap kemampuan berpikir logis anak usia 4-5 tahun. Selain itu hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk peneliti selanjutnya.

1.4.2. Manfaat Praktis

1.4.1.1. Bagi Pendidik Anak Usia Dini

1.4.1.1.1. Pendidik semakin kreatif dalam menerapkan pembelajaran serta mampu mengolah pembelajaran yang dapat menarik perhatian anak.

1.4.1.1.2. Meningkatkan kreativitas merancang permainan tebak gambar untuk menstimulus kemampuan berpikir logis anak usia 4-5 tahun

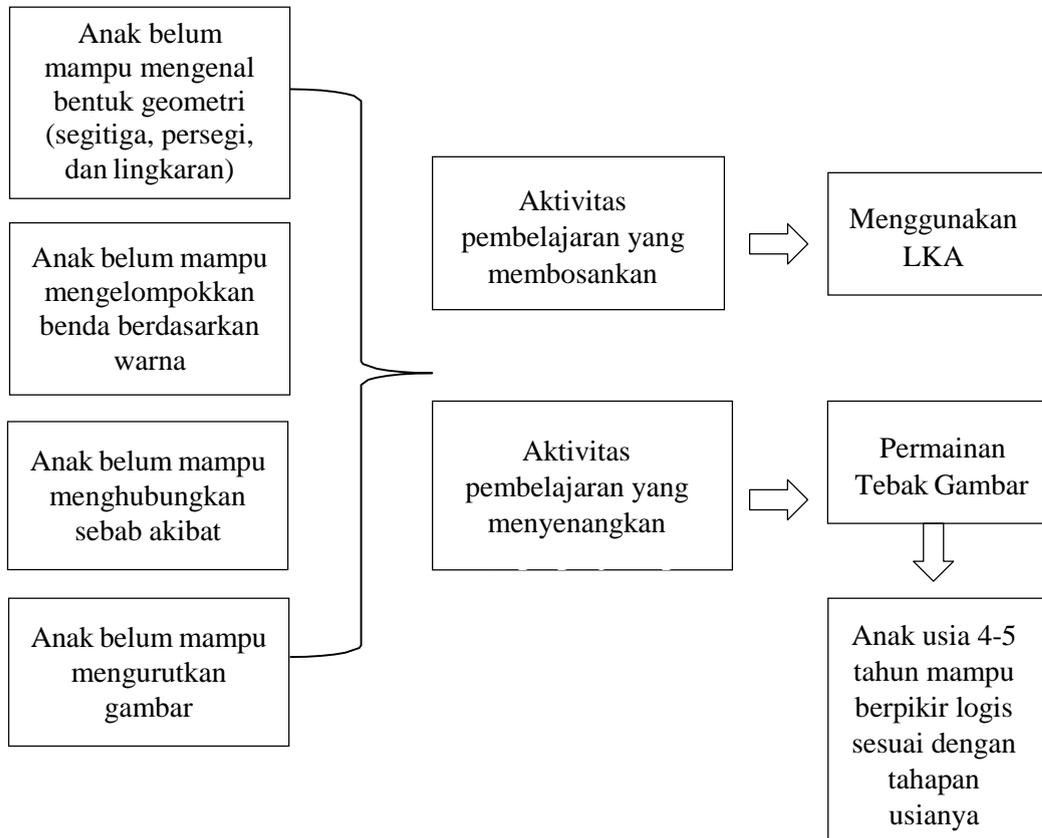
1.4.1.2. Bagi Peserta Didik

Membantu anak untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis agar anak dapat mengurutkan bentuk geometri mulai dari yang terbesar sampai terkecil, mengenal benda-benda yang ada di lingkungan sekitarnya serta mengelompokkan gambar berdasarkan warna.

1.4.2.3 Bagi Orang Tua Anak Usia Dini

Orang tua juga dapat membantu menstimulus kemampuan berpikir logis anak melalui kegiatan bermain, salah satunya adalah permainan tebak gambar.

1.5. Kerangka Teoritis



Bagan 1.1
Kerangka Teoritis

1.6. Hipotesis

Hipotesis pada penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

H_a (*Hipotesis Alternatif*): Adanya pengaruh permainan tebak gambar terhadap cara berpikir logis anak usia 4-5 tahun di TK Kemala Bhayangkari 99 Sidoarjo.

H_0 (*Hipotesis Nihil*): Tidak adanya pengaruh permainan tebak gambar

terhadap cara berpikir logis anak usia 4-5 tahun di TK Kemala Bhayangkari 99 Sidoarjo.

1.7. Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, rumusan masalah, manfaat serta tujuan penelitian, maka untuk ruang lingkup permasalahan yang akan dilakukan oleh peneliti ialah:

- a. Pengaruh permainan tebak gambar
- b. Kemampuan berpikir logis anak usia 4-5 tahun di TK Kemala

Bhayangkari 99 Sidoarjo.

Penelitian ini hanya dibatasi oleh pengaruh permainan tebak gambar terhadap cara berpikir logis anak usia 4-5 tahun di Kemala Bhayangkari 99 Sidoarjo. Permainan tebak gambar yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *Microsoft Powerpoint*.

1.8. Batasan Istilah

Agar penelitian ini lebih efektif dan bisa dikaji lebih dalam, maka pembatasan masalah sangat dibutuhkan. Adapun batasan istilah yang dikaji dalam penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Permainan tebak gambar

Permainan tebak gambar adalah sebuah permainan menyenangkan yang dilengkapi dengan berbagai gambar benda-benda yang ada di lingkungan sekitar anak, baik itu di sekolah maupun di rumah serta dilengkapi pula dengan gambar bentuk- bentuk geometri, gambar-gambar hubungan sebab akibat (gambar sebab terjadinya tanah

longsor) yang ditampilkan melalui *Microsoft Powerpoint*. Permainan tebak gambar dapat membantu anak mengingat sesuatu apa yang dia lihat.

b. Kemampuan berpikir logis

Cara berpikir logis adalah kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri, mengelompokkan benda berdasarkan warna, mengenal sebab akibat dan mengurutkan gambar.

1.9. Organisasi Penulisan

Organisasi penulisan proposal skripsi dengan judul “pengaruh penerapan permainan tebak gambar terhadap kemampuan berpikir logis anak usia 4-5 tahun di TK Kemala Bhayangkari 99 Sidoarjo” terbagi antara beberapa bab yaitu:

BAB I Pendahuluan. Pendahuluan ini membahas beberapa bagian yaitu latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka teoritis, hipotesis, ruang lingkup dan batasan penelitian, batasan istilah, serta organisasi penelitian

BAB II kajian pustaka. Kajian pustaka membahas beberapa bagian yaitu, serta penelitian terdahulu

BAB III metode penelitian. Metode penelitian membahas tentang beberapa bagian yaitu, metode penelitian yang akan digunakan, rancangan penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, instrument penelitian, prosedur pengumpulan data, teknik analisa data.

BAB IV analisis data. Analisis data membahas beberapa bagian yaitu, analisis data serta pembahasan (menjawab masalah penelitian, menggunakan logika dan teori-teori yang ada.

BAB V Kesimpulan dan saran. merupakan kesimpulan rangkuman dari penelitian yang telah diteliti dan saran peneliti yang bersumber pada temuan peneliti.