

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Anak usia dini membutuhkan perlindungan dan perawatan dengan sepenuh hati. Masa anak usia dini berada pada rentang sejak lahir hingga enam tahun. Pada masa ini setiap anak mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Unik berarti pola pertumbuhan dan perkembangan mereka sesuai dengan tahapan pertumbuhan dan perkembangan yang berbeda-beda. Pertumbuhan dan perkembangan pada anak usia dini terlihat pada seluruh aspek perkembangan anak seperti aspek perkembangan nilai agama dan moral, sosial emosional, fisik motorik, bahasa, seni, dan juga kognitif yang diupayakan melalui stimulasi atau rangsangan yang tepat. Stimulasi yang diberikan pada anak usia dini dapat dilakukan di berbagai kondisi atau lingkungan baik di rumah maupun di lembaga pendidikan terkhususnya lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

Lembaga PAUD sebagai sistem yang diatur untuk menumbuhkembangkan keunikan atau karakteristik yang dimiliki anak, dapat digali melalui kegiatan belajar mengajar di lembaga pendidikan. Lembaga PAUD merupakan lembaga yang dibangun atas dukungan orangtua, lingkungan masyarakat, dan pendidik yang memiliki tanggungjawab untuk merangsang perkembangan anak sejak dini. Lembaga PAUD sebagai pondasi yang dirancang melalui pelayanan, bimbingan, pengasuhan dan perawatan

yang menyeluruh sehingga perkembangan anak optimal. Dengan demikian, PAUD merupakan wadah untuk menstimulus aspek pertumbuhan dan perkembangan anak.

Aspek perkembangan anak yang perlu dikembangkan salah satunya yaitu aspek perkembangan kognitif. Dimana aspek tersebut dibagi dalam tiga lingkup yaitu belajar pemecahan masalah, berpikir logis, serta berpikir simbolik. Tiga lingkup kognitif ini, ranah berpikir logis merupakan salah satu bagian yang perlu dikembangkan pada anak sejak usia dini. Anak yang memiliki kemampuan berpikir logis menemukan konsep dan makna dari pembelajaran (Faradina & Mukhlis, 2020:130). Kemampuan berpikir logis pada anak usia dini membutuhkan stimulus yang baik dimana sebaiknya dirancang sesuai dengan tahapan usia anak. Apabila pada tahapan usianya, anak belum memiliki kemampuan berpikir logis maka akan mengalami kesulitan dalam mengklasifikasikan berdasarkan fungsi, mengelompokkan dan mengurutkan benda.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di TKK Taman Rini Surabaya terhadap 15 anak usia 4-5 tahun, terdapat 11 anak belum mampu berpikir logis dalam hal mengklasifikasikan dan mengurutkan benda berdasarkan bentuk, warna, dan ukuran. Hal ini disebabkan karena kegiatan pembelajaran yang lebih berfokus pada pengenalan huruf, angka dan seni. Dalam pemberian tugas anak mengerjakan kegiatan pada buku tugas atau LKA (Lembar Kerja Anak) yang isinya latihan menulis dan menghitung yang dikerjakan di rumah. Penggunaan alat permainan edukatif berupa balok di TKK Taman Rini

Surabaya kurang efektif dan hanya diberikan kepada anak pada saat anak bermain sebelum masuk kelas dan sesudah jam belajar.

Pemberian stimulus pada kemampuan berpikir logis anak, dapat dilakukan dengan menggunakan alat permainan edukatif. Penggunaan alat permainan edukatif disesuaikan tingkatan usia anak agar kemampuan anak berkembang dengan baik. Kemampuan berpikir logis anak akan berkembang dengan optimal jika anak memperoleh stimulasi yang tepat melalui alat permainan yang menarik dalam proses pembelajarannya (Kurniasari, 2018:6). Pentingnya penggunaan alat permainan edukatif agar anak tidak merasa bosan ketika melakukan kegiatan pembelajaran dan memudahkan anak dalam memperoleh pengetahuan. Alat permainan edukatif dirancang dengan berbagai konsep yang mendukung pemahaman anak dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan alat permainan edukatif haruslah menyesuaikan dengan kebutuhan anak terutama dalam lingkup kemampuan berpikir logis misalnya pengklasifikasian serta pengurutan benda berdasarkan bentuk, warna, dan ukuran.

Mendukung perkembangan kemampuan berpikir logis anak dalam hal mengklasifikasikan dan mengurutkan benda dapat dikembangkan melalui alat permainan edukatif papan geometri. Alat permainan edukatif papan geometri yang dibuat menggunakan gabus sterofom yang dilapisi karton tebal menyediakan berbagai kegiatan di atasnya agar dapat digunakan oleh anak untuk memperoleh pengetahuan. Berdasarkan uraian permasalahan serta rancangan tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang

“ Pengaruh Alat Permainan Edukatif Papan Geometri terhadap Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 4-5 Tahun di TKK Taman Rini Surabaya”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana pengaruh alat permainan edukatif papan geometri terhadap kemampuan berpikir logis anak usia 4-5 tahun di TKK Taman Rini Surabaya?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dijabarkan di atas, penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh alat permainan edukatif papan geometri terhadap kemampuan berpikir logis anak usia 4-5 tahun di TKK Taman Rini Surabaya.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan sumbangsih dalam pengetahuan terkait penggunaan alat permainan edukatif papan geometri terhadap kemampuan berpikir logis anak usia 4-5 tahun serta bermanfaat sebagai sarana penelitian ilmu pengetahuan selanjutnya yang berhubungan dengan pengembangan kemampuan berpikir logis

melalui alat permainan edukatif dalam pembelajaran anak usia 4-5 tahun

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Anak Usia Dini

Penelitian ini bermanfaat untuk menstimulasi kemampuan berpikir logis anak usia 4-5 tahun melalui penggunaan alat permainan edukatif papan geometri

1.4.2.2 Bagi Pendidik PAUD

Penelitian bermanfaat bagi pendidik sebagai pedoman untuk menstimulasi kemampuan berpikir logis anak melalui alat permainan edukatif yang menarik seperti papan geometri, dan juga agar guru lebih kreatif dalam membuat alat permainan edukatif.

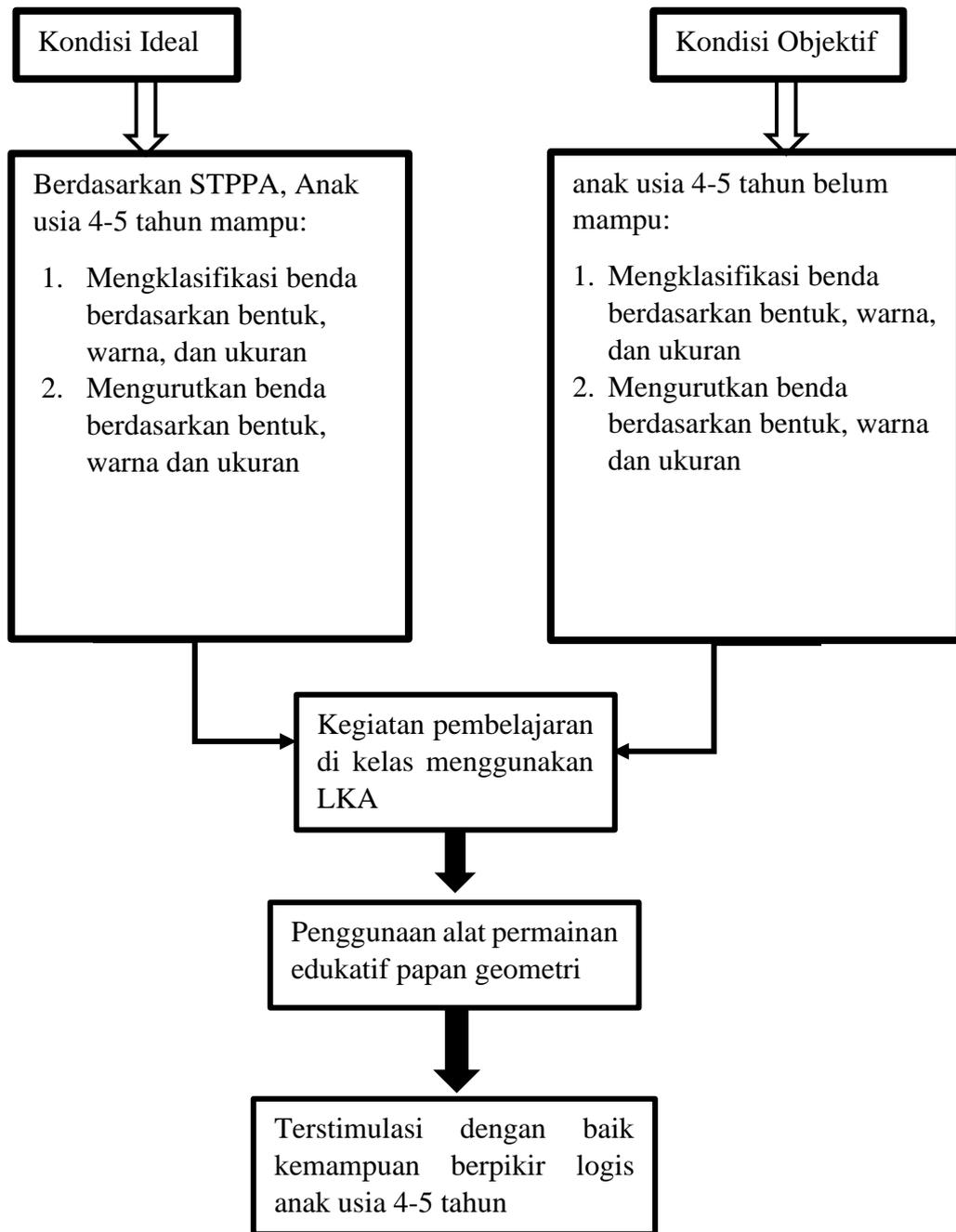
1.4.2.3 Bagi Orang Tua Anak Usia Dini

Penelitian ini bermanfaat bagi orangtua sebagai pedoman dalam menentukan alat permainan edukatif yang tepat untuk merangsang kemampuan berpikir logis anak.

1.4.2.4 Bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat untuk menambah informasi dan wawasan kepada peneliti lainnya dalam hal meneliti pengaruh alat permainan edukatif papan geometri terhadap kemampuan berpikir logis anak usia 4-5 tahun

1.5 Kerangka Teoritis



Bagan 1.1 Kerangka Teoritis

1.6 Hipotesis

1.6.1 Hipotesis nol (H_0)

Pada hipotesis nol yaitu tidak ada pengaruh alat permainan edukatif papan geometri terhadap kemampuan berpikir logis anak usia 4-5 tahun di TKK Taman Rini Surabaya

1.6.2 Hipotesis alternatif (H_a)

Pada hipotesis alternatif yaitu ada pengaruh alat permainan edukatif papan geometri terhadap kemampuan berpikir logis anak usia 4-5 tahun di TKK Taman Rini Surabaya

1.7 Ruang Lingkup Penelitian Dan Batasan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, rumusan masalah, manfaat, dan tujuan penelitian, maka ruang lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penggunaan alat permainan edukatif papan geometri pada proses pembelajaran anak usia 4-5 tahun di TKK Taman Rini Surabaya
2. Mengembangkan kemampuan berpikir logis anak usia 4-5 tahun di TKK taman Rini Surabaya

Batasan penelitian dalam penelitian ini adalah penggunaan alat permainan edukatif papan geometri yang terbuat dari gabus sterofom yang dilapisi dengan kertas karton tebal. Ukuran papan geometri adalah 40 cm x 60 cm. Adapun alat permainan edukatif papan geometri mempunyai beberapa kegiatan yang dapat anak gunakan seperti melengkapi bagian kereta api dengan bentuk geometri (segitiga, lingkaran dan persegi), melengkapi bagian rumah

dengan bentuk geometri (segitiga, lingkaran, persegi), menempel bentuk segitiga dan lingkaran pada bagian kerah dan kancing baju, mengurutkan kipas angin dari yang terkecil ke yang terbesar, menyusun kertas menjadi lembaran buku dari yang terbesar ke yang terkecil, mengurutkan gambar topi ulang tahun sesuai jumlah angka, mengklasifikasikan bola warna, mengklasifikasikan bentuk geometri sesuai bentuknya masing-masing, dan mengklasifikasikan bentuk geometri pada tabel angka. Kegiatan yang diberikan, untuk menstimulasi kemampuan berpikir logis anak usia 4-5 tahun di TKK Taman Rini sesuai tema pembelajaran.



Gambar 1.1 Model Papan Geometri

1.8 Batasan Istilah

1.8.1 Alat permainan edukatif papan geometri: merupakan alat permainan edukatif yang terbuat dari gabus styrofoam yang dilapisi dengan kertas karton tebal dimana pada alat permainan tersebut disediakan beberapa bentuk geometri yang dapat disusun oleh anak sesuai contoh gambar agar anak dapat mengklasifikasikan benda dan mengurutkan benda berdasarkan bentuk, warna dan ukuran serta disesuaikan tema pembelajaran.

1.8.2 Kemampuan berpikir logis: merupakan kemampuan individu merancang daya pikirnya untuk menyelesaikan masalah, mengklasifikasikan benda, mengurutkan, membuat perhitungan, serta menarik kesimpulan sesuai dengan pengetahuan yang telah ia pelajari.

1.9 Organisasi Penulisan

1.9.1 Pada Bab I yaitu pendahuluan urutan penulisan dimulai dari Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah Penelitian, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Kerangka Teoritis, Hipotesis, Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian, Batasan Istilah, serta Organisasi Penulisan.

1.9.2 Pada Bab II yaitu kajian teoritis urutan penulisan dimulai dari Anak Usia Dini, Alat Permainan Edukatif Papan Geometri, Kemampuan Berpikir Logis, dan Penelitian Relevan.

1.9.3 Pada Bab III yaitu metode penelitian urutan penulisan dimulai dari Rancangan Penelitian, Populasi dan Sampel Penelitian, Variabel Penelitian, Instrumen Penelitian, Prosedur Pengumpulan Data, serta Teknik Analisis Data

1.9.4 Pada Bab IV yaitu Analisis Data dan Pembahasan. Urutan penulisan dimulai dari gambaran sekolah, gambaran peserta didik, penggunaan media pembelajaran, serta perhitungan data normalitas *N-Gain* serta *paired T-Test* hingga pembahasan berupa pemberian *pretest*, *treatment* kemudian *posttest*.

1.9.5 Pada Bab V yaitu Kesimpulan dan Saran