

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Anak usia dini adalah individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan cepat dan fundamental untuk kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun. Menurut Berk (dalam Yuliani, 2013) pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang sangat cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spritual), sosio emosional (sikap dan prilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Dalam mengembangkan keseluruhan aspek perkembangan anak, diperlukan kegiatan yang menyenangkan bagi anak dalam proses pembelajaran. Bermain merupakan suatu aktivitas yang dapat membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional. Melalui kegiatan bermain akan dapat terlihat kelebihan, kekurangan, kemampuan bergaul, kemampuan berpikir, serta sikap anak terhadap teman dan orang yang lebih tua dari dirinya.

Oleh karena itu, seharusnya guru dapat memahami bagaimana cara untuk menciptakan suasana kondusif dan menyenangkan agar anak-anak tidak merasa bosan selama pembelajaran berlangsung. Guru hendaknya memberikan kesempatan dan kebebasan kepada anak untuk melakukan berbagai kegiatan dan menjawab segala pertanyaan anak. Belajar dengan suasana bermain itulah, anak akan menunjukkan dan memperlihatkan kepribadian aslinya. Selain itu juga belajar sambil bermain dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. Dengan demikian bermain adalah sesuatu yang perlu bagi perkembangan anak dan dapat digunakan sebagai suatu cara agar memacu perkembangan anak. Bermain merupakan cara yang bisa digunakan dalam kegiatan belajar di TK sekaligus ditetapkan sebagai suatu metode pengajaran.

Salah satu aspek yang penting dikembangkan pada anak usia dini adalah aspek perkembangan kognitif. Kemampuan pengembangan kognitif bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir anak agar dapat mengolah perolehan belajarnya, bisa menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak agar dapat mengembangkan kemampuan logika matematis dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan, hingga mempersiapkan kemampuan berpikir secara teliti.

Perkembangan kognitif pada anak terjadi melalui urutan yang berbeda-beda. Tahapan ini membantu menerangkan cara anak berpikir, menyimpan informasi serta beradaptasi dengan lingkungannya. Hal ini sejalan dengan peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia no. 137

tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini didalam standar isi tentang tingkat pencapaian perkembangan anak bahwa perkembangan kognitif anak distimulasi sesuai dengan tingkat usianya. Pencapaian perkembangan kognitif dibagi menjadi 3 bagian, yaitu: (1) belajar dan pemecahan masalah, (2) berpikir logis dan (3) berpikir simbolik.

Salah satu lingkup dari perkembangan kognitif ialah kemampuan berpikir logis. Sebagaimana tujuan dari pendidikan anak usia dini ialah supaya anak mampu berpikir secara logis dalam kehidupan sehari-hari. Berhubungan dengan penelitian yang dilakukan Aisyah (dalam Intan Kurniasari, dkk. 2018) berpikir dan bernalar secara logis sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, sebab berpikir dan menalar secara logis ialah pendukung keberhasilan suatu tindakan, terutama dalam memutuskan suatu hal. Hal ini tentunya sangat penting untuk dibutuhkan bagi setiap orang dalam menjalankan kehidupannya.

Kemampuan berpikir logis anak perlu dikembangkan sebagaimana yang terdapat dalam peraturan menteri pendidikan nasional nomor 137 tahun 2014 menyatakan bahwa lingkup perkembangan berpikir logis anak usia 4-5 tahun adalah sebagai berikut, mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran; mengenal gejala sebab-akibat yang terkait dengan dirinya; mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi; mengenal pola ( misal, AB-AB dan ABC- ABC ) dan mengulanginya; mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti pada tanggal 27 Januari - 02 Februari 2022 di TK Al-Azhar Kota Jambi. Peneliti menemukan adanya permasalahan mengenai kemampuan berpikir logis anak usia 4-5 tahun yang masih belum berkembang dengan optimal. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi kemampuan berpikir logis anak yang terdapat pada lampiran 1. Hasil observasi kemampuan berpikir logis tersebut yaitu dalam aspek mengelompokkan benda berdasarkan fungsi 54,17% anak dalam kategori Belum Berkembang (BB), 29,17% di kategori Mulai Berkembang (MB), 8,33% berada di kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 8,33% pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Selanjutnya dalam aspek mengelompokkan benda berdasarkan bentuk 75,00% anak dalam kategori Belum Berkembang (BB), 20,83% di kategori Mulai Berkembang (MB), 4,17% di kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 0,00% pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Dalam aspek mengelompokkan benda berdasarkan warna didapat bahwa 50,00% anak berada pada kategori Belum Berkembang (BB), 12,50% dalam kategori Mulai Berkembang (MB), 33,33% pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 4,17% di kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Dalam aspek mengelompokkan benda berdasarkan ukuran diperoleh 75,00% anak berada di kategori Belum Berkembang (BB), 25,00% pada kategori Mulai Berkembang (MB), untuk kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) diperoleh 0,00%. Dalam aspek mengenal gejala sebab- akibat yang terkait dengan dirinya didapat 25,00% anak ada di kategori Belum Berkembang (BB), 41,67% di kategori Mulai Berkembang (MB), 25,00%

berada di kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 8,33% pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Dalam aspek mengklasifikasikan benda kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi diperoleh bahwa 70,83% anak berada pada kategori Belum Berkembang (BB), 29,17% di kategori Mulai Berkembang (MB), pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) adalah 0,00%. Kemudian dalam aspek mengenal pola AB- AB dan ABC- ABC dan mengulangnya diperoleh 66,67% anak ada di kategori Belum Berkembang (BB), 20,83% di kategori Mulai Berkembang (MB), 12,50% di kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 0,00% pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Dan pada aspek mengurutkan benda berdasarkan ukuran atau warna didapat bahwa 70,83% anak berada di kategori Belum Berkembang (BB), 16,67% di kategori Mulai Berkembang (MB), 12,50% dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 0,00% pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Dengan demikian dari hasil observasi kemampuan berpikir logis anak tersebut bahwa sebagian besar anak berada pada kategori Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB) pada setiap aspek, yang berarti kemampuan berpikir logis anak belum berkembang secara optimal.

Dari 24 anak usia 4- 5 tahun di TK Al-Azhar Kota Jambi tersebut peneliti menemukan 18 anak yang belum optimal dalam kemampuan berpikir logisnya yaitu: AH, GA, GS, GI, ME, FL, RS, AP, AD, AQ, AK, AZ, AA, DA, ZA, AR, VA, QI permasalahan tersebut diantaranya: 1) anak belum mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, warna, ukuran, dan fungsi, 2)

pada saat anak mengerjakan LKPD dimana guru meminta anak untuk memasangkan gambar yang sama anak belum mampu memasangkan gambar secara tepat, 3) ketika anak membuat menara dari balok- balok anak masih meletakkan balok tidak sesuai dengan ukurannya dan terlihat berantakan. Dalam pengamatan, keadaan ini dapat terjadi dikarenakan kurangnya media pembelajaran yang digunakan dalam pengembangan kemampuan berpikir logis anak, dan anak kurang memperhatikan saat guru menjelaskan pembelajaran sehingga kurang merangsang kemampuan berpikir logisnya. Namun disisi lain peneliti melihat anak-anak akan lebih tertarik dan senang belajar melalui media komputer, dalam kondisi tersebut maka diperlukan upaya yang tepat agar kemampuan berpikir logis anak berkembang secara optimal.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mencoba menggunakan media *game* edukasi *kidlo toddler games* dalam upaya mengetahui pengaruhnya terhadap kemampuan berpikir logis pada anak usia dini. Media *game* edukasi *kidlo toddler games* merupakan media pembelajaran berupa sebuah aplikasi android yang menyediakan berbagai macam permainan interaktif yang dapat membuat anak tertarik untuk belajar.

Pembelajaran melalui media *game* edukasi *kidlo toddler games* ini, anak akan belajar dengan melalui *game* digital menggunakan komputer, dimana anak nanti akan memainkan *game* interaktif yang ada di aplikasi *kidlo toddler games*. Dalam aplikasi *kidlo toddler games* berisi berbagai macam permainan interaktif untuk anak bermain dan belajar dengan mudah serta menyenangkan, yaitu meliputi menyusun *puzzle*, meletuskan gelembung, mewarnai, menggabungkan titik- titik, berpakaian, mencocokkan pasangan, mengurutkan,

melacak , mengelompokkan, dan sebagainya. Permainan-permainan tersebut dapat meningkatkan kemampuan kognitif, mengkoordinasi mata dan tangan, konsentrasi, serta imajinasi anak. Dengan menggunakan *game* edukasi *kidlo toddler games* secara tepat dan benar maka kemampuan berpikir logis anak diharapkan berkembang semakin baik dan optimal khususnya dalam mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi; mengelompokkan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran; mengenal pola ( misal, AB- AB dan ABC- ABC ) dan mengulanginya; dan mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari kecil ke yang besar begitupun sebaliknya.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Game* Edukasi *Kidlo Toddler Games* Terhadap Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 4-5 Tahun di TK Al-Azhar Kota Jambi”

## **1.2 Batasan Masalah**

Untuk lebih memfokuskan penelitian ini maka perlu dilakukan pembatasan terhadap masalah yang akan diselesaikan yaitu :

1. Penggunaan media *game* edukasi *kidlo toddler games* pada penelitian ini dibatasi pada permainan mengklasifikasikan objek berdasarkan warna, bentuk, ukuran, fungsi dan pengenalan huruf
2. Kemampuan berpikir logis pada penelitian ini dibatasi dalam kemampuan mengelompokkan benda berdasarkan fungsi, ukuran, warna, dan bentuk, membedakan ukuran, mengurutkan benda berdasarkan ukuran, mengenal sebab akibat, dan mengenal huruf

3. Penelitian ini dibatasi pada anak usia 4-5 tahun di TK Al-Azhar Kota Jambi

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah peneliti yaitu : Apakah terdapat pengaruh penggunaan media *game* edukasi *kidlo toddler games* terhadap kemampuan berpikir logis anak usia 4-5 tahun di TK Al-Azhar Kota Jambi ?

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *game* edukasi *kidlo toddler games* terhadap kemampuan berpikir logis anak usia 4-5 tahun di TK Al-Azhar Kota Jambi

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

#### **1. Manfaat Teoritis**

##### **a. Bagi Lembaga Penelitian**

Untuk menambah wawasan dan memberikan sumbangan pemikiran terhadap ilmu pengetahuan yang terkait dengan metode dan media dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis anak usia dini.

##### **b. Bagi Peneliti**

Untuk menambah wawasan bagi peneliti dan dapat dijadikan sebagai referensi proses mengajar dalam pengembangan pendidikan di Indonesia.

#### **2. Manfaat Praktis**

a. Bagi guru

Dapat dijadikan solusi oleh guru dalam menentukan metode dan media yang akan digunakan untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis pada anak usia dini.

b. Bagi TK Al-Azhar Kota Jambi

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai saran atau masukan dan anjuran kepada guru dan pihak-pihak yang terkait dalam pengembangan ilmu pengetahuan di sekolah terutama mengenai penggunaan media pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis anak usia dini di TK Al-Azhar Kota Jambi.

c. Bagi anak

Dengan adanya media pembelajaran (*game* edukasi *kidlo toddler games*) dalam kegiatan proses pembelajaran, anak merasa tertarik dan tidak mudah merasa bosan dengan pembelajaran yang dilakukan. Sehingga dapat membantu dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis anak secara optimal.

## 1.6 Definisi Operasional

Media *game* edukasi *Kidlo toddler games* yang dimaksud ialah sebuah media *game* yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Yang mana dalam aplikasi *kidlo toddler games* berisi berbagai macam permainan interaktif untuk bermain dan belajar dengan mudah, yaitu meliputi menyusun *puzzle*, meletuskan gelembung, mewarnai, menggabungkan titik-titik, berpakaian, mencocokkan pasangan, mengurutkan, melacak, mengelompokkan, dan

banyak lagi. Semua permainan tersebut dapat meningkatkan kemampuan kognitif, koordinasi mata dan tangan, konsentrasi, serta imajinasi anak.

Berpikir logis yang dimaksud oleh peneliti dalam penelitian ini adalah pemikiran yang berhubungan dengan mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, ukuran, dan bentuk, mengurutkan benda dari ukuran terkecil hingga ukuran terbesar maupun dari ukuran terbesar ke ukuran terkecil, dan mampu memasangkan gambar secara tepat.