

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Masa keemasan atau *the golden age* merupakan masa yang sangat efektif dan urgen untuk dilakukannya optimalisasi berbagai potensi kecerdasan yang dimiliki oleh anak manusia untuk menuju sumber daya manusia yang berkualitas. Keberhasilan ataupun kegagalan pengembangan kecerdasan intelektual, emosional dan spiritual seorang anak sering terletak pada tingkat kemampuan dan kesadaran orang tua dalam memanfaatkan peluang pada masa keemasan ini. Menurut Uce (2017) usia dini biasa disebut dengan usia emas (*golden age*) karena pada masa ini pertumbuhan otak pada anak berlangsung dengan kecepatan yang tinggi dan mencapai proporsi terbesarnya. Pada masa usia (0-6 atau 0-8 tahun) merupakan masa yang tepat untuk dilakukan pendidikan, guna menstimulasi kecerdasan agar dapat berkembang dengan optimal. Atas dasar inilah, penting kiranya dilakukan pendidikan anak usia dini, dalam rangka memaksimalkan kemampuan dan potensi anak. Untuk mewujudkan pendidikan anak usia dini yang baik harus didukung dengan pengelolaan kelas yang baik pula. Dengan kata lain, seorang pendidik diharapkan mampu mengatur pembelajaran dikelas sesuai dengan karakteristik dan keunikan peserta didik. Dalam hal ini, diantara banyaknya keunikan dan karakteristik yang dimiliki oleh anak usia dini ialah gemar bermain dan bernyanyi. Seorang anak akan senang mengikuti pembelajaran, jika di dalam kegiatan pembelajaran itu mengasyikan dan tidak membosankan bagi anak.

Sesuai dengan pasal 28 Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No.20/2003 ayat 1, anak usia dini merupakan anak pada usia yang memiliki rentangan waktu sejak lahir hingga usia 6 tahun. Menurut Mutiah (2015) karena rentang anak usia dini merupakan rentangan usia kritis dan sekaligus strategis dalam proses pendidikan yang dapat mempengaruhi proses serta hasil pendidikan pada tahap selanjutnya. Periode ini merupakan periode kondusif untuk menumbuhkembangkan berbagai kemampuan fisik kognitif bahasa sosial emosional dan spiritual. Pada pendidikan anak usia dini di TK, anak akan diberikan rangkaian aktivitas yang diharapkan mampu mengembangkan kemampuan dasarnya. Seperti yang tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 137 Tahun 2014, ada lima aspek perkembangan dalam pendidikan anak usia dini yaitu aspek fisik motorik, nilai agama dan moral, sosial emosional, bahasa dan kognitif.

Perkembangan kognitif merupakan perkembangan dari cara anak berpikir. Lingkup perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun terdiri dari pengetahuan umum dan sains serta matematika. Kemudian diperjelas oleh Syaifullah (2019) yang dimana dapat dipahami bahwa kognitif atau pemikiran adalah istilah yang digunakan oleh ahli psikologi untuk menjelaskan semua aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah, dan merencanakan masa depan, atau semua proses psikologis yang berkaitan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya. Pada usia dini anak berada pada masa keemasan, sehingga dalam perkembangan anak perlu

diperhatikan dengan maksimal dan mengembangkannya secara optimal melalui berbagai aktivitas yang dapat menstimulasi daya kognisinya. Pembelajaran di TK dilaksanakan berdasarkan prinsip belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar. Dalam pedoman pembelajaran di taman kanak-kanak dijelaskan bahwa bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan kompetensi yang ditetapkan dalam kurikulum.

Taman kanak-kanak didirikan sebagai usaha mengembangkan seluruh segi kepribadian untuk anak didik dalam rangka menjembatani pendidikan dalam keluarga dan pendidikan sekolah. Perkembangan kognitif berkaitan dengan kemampuan berfikir seseorang dan berpikir merupakan suatu aktivitas yang dialami oleh seseorang dalam memecahkan suatu masalah dalam kehidupannya. Lalu dijabarkan oleh Ruggiero (1989) dalam Pratiwi (2020) yang mengartikan berpikir sebagai suatu aktivitas mental untuk membantu memformulasikan atau memecahkan suatu masalah, membuat suatu keputusan, atau memenuhi hasrat keingintahuan (*fulfill a desire to understand*). Di dalam Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, Aspek perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun terdiri dari beberapa lingkup perkembangan yaitu : (a) belajar dan pemecahan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru; (b) berfikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab-akibat; dan(c) berfikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan,

mengenal huruf, serta mampu merepresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar.

Berdasarkan teori kognitif Piaget, ketika anak memasuki usia 5-6 tahun maka dia sedang berada pada tahap pra-operasional. Pada tahap ini seharusnya anak sudah memiliki pengetahuan berpikir logis. Berpikir logis pada kognitif yang dijelaskan oleh Piaget dalam Dista (2019) bahwa berpikir logis berhubungan dengan *seriation, transitivity, dan konservasi*. *Seriation* yakni yang melibatkan pengurutan objek menurut ukuran, bentuk, atau ciri lainnya. *Transitivity* adalah kapasitas dalam mengkombinasikan hubungan secara logis untuk menarik kesimpulan tertentu. *Konservasi* yaitu memahami bahwasanya kuantitas, panjang, atau jumlah benda-benda tidak berhubungan dengan tampilan objek lainnya. Dalam aspek perkembangan kognitif pada anak semua pengajaran dan pengenalan untuk berpikir logis pada anak harus disesuaikan dengan tahap perkembangan anak dan harus disesuaikan dengan usianya, sehingga guru perlu menyediakan metode pembelajaran yang menyenangkan dan kegiatan yang menarik perhatian anak, agar konsep berpikir logis dapat disampaikan dan dapat diterima oleh anak dengan baik.

Perkembangan kognitif merupakan perkembangan berpikir dan bagaimana kegiatan berpikir itu bekerja. Dalam kehidupan, anak mungkin saja dihadapkan pada persoalan-persoalan yang menuntut adanya pemecahan suatu masalah. Menurut Diana (2018) Berpikir logis adalah aktivitas yang terkait dengan pengambilan keputusan dan pemecahan masalah yang kompleks. Dua aktivitas tersebut seringkali ditemukan dalam kehidupan sehari-hari adalah pada saat menentukan arah yang akan ditempuh agar terhindar dari kemacetan. Contoh

melakukan pemecahan masalah adalah pada saat terjebak kemacetan, kemudian mencari tahu apa penyebab kemacetan dan mencari cara agar tidak terlambat dalam mendatangi tempat tertentu, seperti pergi sekolah. Kemampuan berpikir logis adalah kemampuan dalam menggunakan pernyataan-pernyataan berupa gagasan, dan diuraikan secara sistematis. Individu yang berpikir logis akan mengungkapkan ide dan gagasannya dengan kata-kata terstruktur sehingga alasan yang dikemukakan menjadi argument yang benar.

Berdasarkan hasil observasi awal di TK Putra II, yang berjumlah 7 dari 13 anak pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung kemampuan berpikir logis beberapa anak belum terlihat berkembang dengan baik. Terlihat pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung ada beberapa anak masih mengalami kesulitan pada berpikir logisnya dalam konsep mengenal sebab akibat tentang lingkungannya misalnya saat pembelajaran dengan tema alam semesta. Pada saat proses pembelajaran dimulai beberapa anak masih belum mampu untuk mengenal tentang sebab akibat di tema tersebut, seperti saat guru menunjukkan gambar pohon tumbang yang ada ilustrasi tiupan angin, ketika anak-anak ditanya apakah penyebab pohon tersebut tumbang atau patah. Serta contoh lainnya saat ditunjukkan gambar rintikan hujan deras dan rumah, jalanan yang kebanjiran setelah itu saat ditanya, kenapa ya rumah dan jalan ini banjir?. Guru telah memberikan petunjuk dan media yaitu berupa gambar yang ada di lkpd namun masih ada beberapa anak yang masih belum mampu untuk berpikir logis dengan mengenal sebab akibat tentang lingkungannya. Anak masih ada yang kebingungan ketika kegiatan pembelajaran dimulai mereka masih belum mampu melanjutkan kegiatan apa yang akan dikerjakan selanjutnya atau anak masih bingung dalam

menyusun perencanaan kegiatan apa yang akan dilakukan setelah menyelesaikan kegiatan sebelumnya saat proses pembelajaran berlangsung. Misalnya saat anak mendapatkan tugas dari guru untuk mengerjakan lkpd berupa kolase yang di mana kegiatan awalnya adalah memilah potongan gambar yang kemudian diberi lem lalu ditempelkan pada kotak-kotak yang seharusnya. Setelah guru memberikan arahan dan dipersilahkan mengerjakan lkpd masih ada beberapa anak yang ragu dan bimbang apa yang seharusnya dilakukan pertama kali, ataupun ada anak yang setelah memilah potongan gambar langsung dan diletakkan pada kotak tanpa diberikan perekat.

Keadaan yang sebelumnya kurang baik yakni saat pandemi covid menyebabkan sekolah terhambat untuk menginovasikan alat permainan edukatifnya ataupun media pembelajarannya sampai saat ini sebab guru pada saat itu sering menggunakan gadget sebagai media pembelajarannya. Namun, seiring berjalannya waktu saat pembelajaran telah mulai offline sekolah sudah mulai aktif, dan guru-guru tak jarang pula menggunakan lembar kerja peserta didik (LKPD) atau majalah sebagai media pembelajarannya. Hal itu bisa menjadi salah satu dampak pada anak yang akan cepat merasakan bosan dan sulit berkonsentrasi saat pembelajaran saat ini. Saat pembelajaran berlangsung anak cenderung cepat merasa bosan dan anak kurangnya konsentrasi saat mengerjakan kegiatan dalam pembelajaran dengan menggunakan lkpd atau majalah. Di sekolah juga terbatas pada media pembelajaran yang digunakan saat kegiatan pembelajaran, jadi alangkah baiknya jika media yang digunakan lebih inovatif dan menyenangkan bagi anak.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan perkembangan kognitif dalam berpikir logis anak adalah dengan bermain. Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak sepanjang hari dan merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi mereka. Upaya yang dilakukan untuk mengembangkan perkembangan kognitif pada kemampuan berpikir logis anak maka peneliti akan menggunakan media ular tangga raksasa sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk memberikan informasi yang bersifat imperatif, menarik dan sesuai dengan kemampuan maupun kebutuhan anak. Dari permasalahan itu peneliti mengambil tindakan untuk memperbaiki media pembelajaran untuk membangkitkan semangat belajar anak. Dalam hal ini peneliti mempergunakan dengan menggunakan permainan papan ular tangga raksasa untuk meningkatkan kognitif anak dalam berpikir logis dalam kelompok B di TK Putra II Kota Jambi.

Diperjelas oleh Istiqomah (2018) bahwa anak yang suka memainkan permainan ular tangga atau permainan papan lainnya dapat mengasah kemampuan kognitif, sebab didalam permainan ular tangga selain anak dapat berinteraksi dengan temannya anak juga mempunyai pemikiran atau daya pikir dalam melakukan strategi dalam permainan. Dalam aspek perkembangan kognitif khususnya kemampuan berpikir logis anak dalam permainan ini adalah kemampuan memaknai suatu peristiwa dan menimbulkan kondisi emosi yang berbeda-beda. Dalam permainan ular tangga raksasa perkembangan aspek kognitif anak khususnya kemampuan berpikir logis berkembang pada tahap praoperasional dimana anak belajar menghitung dadu-dadu yang dilempar, kemudian mengaplikasikan hitungan tersebut ke dalam langkah pion-pionnya. Diperjelas kembali oleh Kurniasih (2014) menjelaskan bahwa permainan ular tangga adalah

salah satu jenis permainan tradisional yang mendunia. Permainan ini merupakan jenis permainan kelompok, melibatkan beberapa orang dan tidak dapat digunakan secara individu. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah “tangga” atau “ular” yang menghubungkannya dengan kotak lain.

Hasil penelitian Dewi (2016), beliau yang telah melakukan penelitian berjudul “penerapan metode bermain melalui ular tangga untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada anak kelompok A usia 4-5 tahun” dengan hasil penelitiannya yakni metode bermain melalui permainan ular tangga dapat meningkatkan perkembangan kognitif pada anak kelompok A usia 4-5 tahun. Penggunaan permainan ular tangga modifikasi ini diharapkan dapat mempermudah guru dalam proses perkembangan kognitif dalam berpikir logis pada anak.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti melakukan penelitian tentang "Pengaruh permainan ular tangga raksasa terhadap kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun di TK Putra II Kota Jambi"

1.2. Identifikasi Masalah

Penelitian dimulai dari pertanyaan yang belum dapat dijawab oleh seorang peneliti. Untuk ini diperlukan adanya motivasi yang berupa rasa ingin tahu untuk mengembangkan dan menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Untuk melihat dengan jelas tujuan dan sasaran penelitian, perlu diadakan identifikasi masalah dan lingkungan masalah itu. Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

- a. Beberapa anak masih sulit dalam kemampuan berpikir logis pada mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya dan menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan.
- b. Beberapa anak merasa bosan ketika mereka melakukan kegiatan pembelajaran yang medianya menggunakan kertas lkpd saja.
- c. Masih ada anak yang sulit untuk berkonsentrasi saat kegiatan pembelajaran berlangsung ketika media pembelajaran yang digunakan menggunakan kertas lkpd.
- d. Media pembelajaran atau alat permainan edukatif yang digunakan di sekolah masih belum berkembang dan terbatas.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas tersebut, maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti, yaitu kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun melalui permainan ular tangga raksasa di kelas B2 TK Putra II Kota Jambi.

1.4. Rumusan Masalah

Dari latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah diatas dapat diperoleh rumusan masalahnya yaitu, apakah permainan ular tangga raksasa terdapat pengaruh terhadap kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun?

1.5. Tujuan

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terlibat, tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh permainan ular tangga raksasa terhadap kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun.

1.6. Manfaat Penelitian

a. Bagi peneliti :

Dapat memberikan pengalaman serta wawasan dalam memperkaya hasil penelitian tentang permainan ular tangga raksasa sebagai media yang membantu meningkatkan perkembangan kognitif anak khususnya pada kemampuan berpikir logis anak usia dini .

b. Bagi anak :

Manfaat bagi anak dapat meningkatkan kemampuan dan kesiapan anak dalam berpikir logis melalui kegiatan bermain ular tangga raksasa.

c. Bagi guru :

Memberikan masukan kepada guru yaitu memberikan pengetahuan tentang cara membuat papan ular tangga raksasa dan untuk menambah ilmu bagi pendidik di TK.

d. Bagi sekolah :

Kepada sekolah untuk dapat menerapkan media pembelajaran yang menyenangkan dengan permainan ular tangga raksasa terhadap kemampuan berpikir logis kepada anak usia dini yang dimana anak dapat menambah ilmu pengetahuannya melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar, anak menjadi termotivasi dalam pembelajaran yang meningkatkan kemampuan berpikir logis anak