

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Anak usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar dalam sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia. Pada masa ini ditandai oleh berbagai periode penting yang fundamental dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir perkembangannya (Suryana, 2021). Berdasarkan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Sementara itu, UNESCO dengan persetujuan Negara-negara anggotanya membagi jenjang pendidikan menjadi 7 jenjang yang disebut *Internasional Standard Classification of Education (ISDEC)*.

Tujuan pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan pengetahuan dan pemahaman orang tua dan guru, serta pihak-pihak yang terkait dengan pendidikan dan perkembangan pada anak usia dini. Aspek perkembangan anak usia dini dapat distimulasi dengan memberikan kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyiapkan metode pembelajaran (Maghfiroh & Suryana, 2021). Kegiatan pembelajaran akan sulit dilakukan tanpa adanya metode. Metode

pembelajaran adalah cara untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal (Kurniawan dkk, 2022).

Keseluruhan perkembangan tidak akan dapat terbentuk begitu saja tanpa melalui bimbingan dari orang dewasa disekitarnya baik orang tua ataupun guru yang membimbingnya saat di sekolah. Anak usia dini pada perkembangannya sangat memerlukan bantuan dari orang dewasa disekitarnya, terutama sekali adalah orangtua. Pada usia ini sangat banyak perkembangan yang dilalui oleh anak, bahkan 80% perkembangan manusia terjadi pada anak usia dini. Tidak hanya perkembangan kognitif saja akan tetapi juga perkembangan afektif dan psikomotorik (Hasibuan, 2021:12).

Pendidikan anak usia dini juga merupakan tahap penting dalam pembentukan karakter, moral, dan sosial anak. Pendidikan pada tahap ini dilakukan dengan pendekatan holistik yang mencakup aspek sosial, emosional, dan nilai-nilai spiritual. Dengan perhatian yang menyeluruh terhadap perkembangan tersebut, maka akan tercipta generasi yang berkarakter seimbang dan memiliki kontribusi positif bagi masyarakat (Aini *et al*, 2024).

Proses pembelajaran di PAUD dilakukan dengan prinsip bermain sambil belajar, di mana guru perlu menentukan strategi pembelajaran dan penilaian yang tepat. Namun kenyataannya, guru masih sering menghadapi tantangan dalam menilai perkembangan anak karena inkonsistensi performa anak dalam waktu singkat (Amanda, et., al., 2024). Oleh karena itu, dibutuhkan metode pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan mampu menstimulasi seluruh

aspek perkembangan anak, terutama aspek kognitif seperti kemampuan berpikir logis.

Kemampuan berpikir logis adalah bagian dari perkembangan kognitif yang penting untuk anak usia dini. Menurut Rizal (2024), anak usia 5–6 tahun berada pada tahap praoperasional menuju operasional konkret, di mana mereka mulai mampu berpikir logis dalam situasi yang nyata dan konkret. Berpikir logis adalah kemampuan untuk membuat hubungan sebab akibat, membandingkan, mengklasifikasikan, dan membuat urutan berdasarkan aturan tertentu (Khairi, 2018). Sementara menurut Leowol (2023) berpikir logis merupakan bagian dari berpikir kritis yang mencakup kemampuan menyimpulkan, menganalisis, dan mengevaluasi informasi secara rasional dan sistematis.

Selain itu, dalam perkembangan berpikir anak usia dini juga dikenal istilah berpikir simbolik, yaitu kemampuan anak untuk menggunakan satu benda atau tindakan sebagai simbol dari sesuatu yang lain. Menurut Manurung (2019), berpikir simbolik muncul pada tahap praoperasional dan sangat penting dalam bermain pura-pura, bahasa, dan pembelajaran simbolik seperti angka, huruf, dan gambar. Dengan berpikir simbolik, anak dapat mulai merepresentasikan benda, ide, dan pengalaman dengan menggunakan simbol-simbol yang bermakna dalam dunia anak.

Menstimulasi kemampuan berpikir logis dan simbolik, diperlukan model pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan aktivitas konkret serta interaksi sosial. Salah satu model yang sesuai adalah *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT)*. Model ini merupakan bagian dari pembelajaran

kooperatif. Dalam model TGT, siswa belajar dalam kelompok yang heterogen dan bekerja sama untuk memahami materi melalui tahapan presentasi kelas, kerja tim, dan turnamen (*games*). Model ini menekankan unsur kolaborasi dan kompetisi sehat, di mana setiap anak berperan aktif dan saling mendukung dalam memahami konsep (Pohan, 2020). TGT mampu meningkatkan motivasi belajar, keterampilan sosial, serta kemampuan berpikir logis anak karena anak dilibatkan langsung dalam diskusi kelompok dan permainan edukatif yang merangsang kemampuan kognitif mereka.

Menurut Musdalipah (2022), TGT adalah tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Kelompok dibentuk secara heterogen, dan pembelajaran dilakukan melalui permainan yang menyenangkan namun tetap mengarah pada pencapaian tujuan pembelajaran. Metode ini mengandung unsur kompetisi yang dikemas dalam suasana kerja sama dan gembira, sehingga anak belajar tanpa merasa terbebani. Bermain bagi anak usia dini merupakan sarana utama dalam pembelajaran. Melalui bermain, anak-anak belajar memahami dunia, berinteraksi sosial, mengekspresikan emosi, serta mengembangkan kemampuan simbolik dan logis (Manurung & Siregar, 2019). Oleh karena itu, aktivitas bermain yang terstruktur seperti dalam model TGT sangat tepat untuk diterapkan dalam pendidikan anak usia dini.

Namun, berdasarkan observasi awal yang dilakukan di TK An-Nur Jambi Kecil, proses pembelajaran masih cenderung konvensional dan berpusat pada buku. Kegiatan pembelajaran seperti menggambar dan mewarnai dilakukan tanpa menggunakan media permainan atau alat peraga yang memadai. Guru hanya

menggunakan poster dan balok angka atau huruf yang digunakan secara bergantian. Akibatnya, motivasi belajar anak rendah dan kemampuan berpikir logis belum berkembang secara optimal. Ditemukan bahwa 6 dari 15 anak belum mampu menyebutkan bentuk geometris, mencocokkan bilangan dengan jumlah benda, atau mengaitkan huruf dengan kata. Anak cenderung hanya menghafal, bukan memahami konsep.

Dengan melihat pentingnya kemampuan berpikir logis dan berpikir simbolik pada anak usia 5–6 tahun, serta kondisi pembelajaran yang masih kurang variatif, maka dibutuhkan model pembelajaran inovatif seperti *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan keterlibatan anak dan menstimulasi perkembangan kognitif mereka. Melalui pendekatan kooperatif yang menyenangkan dan bermakna, diharapkan anak dapat lebih aktif, memahami konsep secara logis, dan mampu mengembangkan keterampilan berpikir yang bermanfaat bagi tahapan perkembangan berikutnya.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Yosi Padila (2022) menunjukkan hasil bahwa melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Hasil yang di dapat pada anak yang mencapai 75% dari keseluruhan peserta didik. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Nurbaiti (2021) terdapat pengaruh model pembelajaran TGT, pembelajaran berbantuan konsep gamifikasi, dan model pembelajaran konvensional terhadap kemampuan berpikir kritis. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa dari keempat perlakuan tersebut, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan

konsep gamifikasi yang memberikan pengaruh lebih baik terhadap kemampuan berpikir kritis matematis peserta didik.

Berdasarkan penjelasan latar belakang diatas maka peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Model *Cooperative learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Kemampuan Berpikir Logis pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK An Nur Jambi Kecil Kabupaten Muaro Jambi”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih belum memaksimalkan penggunaan media dan metode pembelajaran yang variatif, sehingga peserta didik kurang termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.
2. Media pembelajaran bermain sambil belajar kurang diterapkan dan kurangnya alat peraga yang digunakan.
3. Terdapat 6 dari 15 anak belum mampu menyebutkan bentuk-bentuk geometri dan anak sudah mampu menyebutkan bilangan 1-50 tetapi belum mampu mencocokkan antara bilangan yang disebutkan dengan jumlah benda yang ditunjukkan.
4. Anak sudah mampu menyebutkan huruf vokal dan konsonan tetapi belum mampu mencocokkan antara huruf yang disebutkan dengan kata yang ditunjukkan.

5. Aktivitas belajar anak kurang menarik dan kemampuan untuk memahami konsep bilangan dan berpikir logis belum mencapai hasil yang diharapkan, anak masih sebatas menghafal bukan memahami.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Penelitian ini hanya berfokus pada aktivitas belajar siswa yang kurang menarik dan kemampuan untuk memahami konsep bilangan dalam berpikir logis pada anak usia 5-6 tahun yang belum mencapai hasil yang diharapkan karena anak masih sebatas menghafal bukan memahami.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah terdapat pengaruh Model *Cooperative learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap kemampuan berpikir logis melalui permainan papan pintar berkelompok pada anak usia 5-6 Tahun di TK An Nur Jambi Kecil Muaro Jambi?”

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah penelitian diatas, maka tujuan penelitian ini adalah: “Untuk mengetahui pengaruh Model *Cooperative learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap kemampuan berpikir logis melalui permainan papan pintar berkelompok pada anak usia 5-6 Tahun di TK An Nur Jambi Kecil Muaro Jambi”.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan masalah penelitian dan tujuan penelitian yang dikemukakan penelitian diatas diharapkan dapat memberi manfaat bagi perorangan atau institusi sebagai berikut:

### 1. Manfaat teoritis

Dapat menambah wawasan tentang media pembelajaran yang edukatif dan perkembangan kognitif terutama pada kemampuan berpikir logis.

### 2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru, mendapatkan pengetahuan baru tentang pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan melalui media permainan papan pintar berkelompok.

b. Bagi anak, dapat mengeksplor imajinasi mereka melalui media bermain yang menyenangkan dan meningkatkan kemampuan berpikir logis pada anak.

c. Bagi penulis, menambah wawasan prespektif penulis dan menambah pengalaman dengan menerapkan teori yang dipelajari.