

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi hal utama dan pertama yang harus dibenahi dan disiapkan oleh siapapun yang ingin mencapai kesuksesan, sebagaimana dipahami bersama bahwa banyak negara maju dikarenakan faktor pendidikan. Dalam undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 ayat 1 pasal 1 menjelaskan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Pendidikan menurut Nurkholis (2013: 24) merupakan suatu proses yang mencakup tiga dimensi, individu, masyarakat atau komunitas nasional dari individu tersebut, dan seluruh kandungan realitas, baik material maupun spiritual yang memainkan peranan dalam menentukan sifat, nasib, bentuk manusia maupun masyarakat. Sedangkan menurut Ki Hadjar Dewantara sebagaimana dikutip Eka Yuniarti (2017: 121), pendidikan dibangun dengan menempatkan nilai seperti kehalusan rasa persaudaraan, sopan santun dalam tutur kata dan tindakan sebagai fondasinya.

Berkembangnya pendidikan berawal dari mendidik sejak dini, karena dijenjang ini membimbing dan mengajarkan anak sangat diperlukan, mengingat anak mulai mengenal lingkungannya, mengenal benda disekitarnya, dan pola pembelajaran sesuai pada jenjang usianya.

Permendikbud No.146 Tahun 2014 yaitu Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui perkembangan

jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan belajar dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menurut Hasyim (2015: 217) merupakan peletak dasar pertama dan utama dalam pengembangan pribadi anak, baik berkaitan dengan karakter, kemampuan fisik, kognitif, bahasa, seni, sosial emosional, spiritual, disiplin diri, konsep diri, maupun kemandirian dan panca indra. Menurut Maimunah sebagaimana dikutip Hasyim (2010: 15), pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun.

Pembelajaran Pendidikan anak usia dini diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak. Perkembangan setiap anak berbeda-beda, Ada beberapa aspek dalam perkembangan anak usia dini sebagaimana yang tercantum dalam STPPA (Satuan Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak) Permendikbud No. 137 Tahun 2014 yaitu perkembangan moral agama, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni kreativitas. Salah satu aspek yang penting untuk dikembangkan yakni aspek perkembangan kognitif.

Pendidikan untuk anak usia dini perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan aspek perkembangan, salah satunya perkembangan kognitif yang berhubungan dengan kemampuan berpikir logis anak, mereka membutuhkan permainan sebagai media pendidikan dalam pembelajaran di sekolah.

Menurut Williams sebagaimana dikutip Hijriati (2016: 35), pengertian kognitif adalah bagaimana cara individu bertindak laku, cara individu bertindak, yaitu cepat lambatnya individu dalam memecahkan suatu masalah yang dihadapinya. Dalam artian kognitif pada anak berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi), salah satunya kecerdasan *logis matematis* yang ditandai dengan berbagai minat melalui ide-ide yang disampaikan.

Pedoman pembelajaran Depdiknas, Kurikulum dan Hasil Belajar Pendidikan Anak Usia Dini (2010: 3). bidang pengembangan kognitif

menyebutkan bahwa pengembangan kognitif adalah suatu proses berpikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu. Dapat juga dimaknai sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan dengan mengasah berpikir logis anak dan menempatkan sesuatu pada tempatnya. Salah satu aspek dalam pengembangan kognitif ini adalah pengembangan pembelajaran cara berpikir anak.

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, maka semakin banyak pemanfaatan hasil teknologi dalam proses pembelajaran melalui alat permainan edukatif salah satunya untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak. Alat permainan edukatif menurut Wiyani (2016: 5) merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam pembelajaran anak usia dini. Ketersediaan alat permainan tersebut menunjang terselenggaranya pembelajaran anak secara efektif dan menyenangkan sehingga anak-anak dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya secara optimal.

Berdasarkan studi pendahuluan diatas, Raudhatul Athfal Adzkia Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung yang berjumlah 20 siswa, menunjukkan bahwasannya kemampuan berpikir logis siswa masih rendah. Sebagian sebanyak 8 siswa masih belum tepat dalam mengenal angka, warna, bentuk dan mencocokkan gambar satu ke gambar yang lain, sedangkan 12 siswa smulai mengenal amgka, warna, bentuk, namun belum maksimal.

Sebagaimana yang ditulis dalam Satuan Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) Permendikbud No.137 Tahun 2014, yaitu Lingkup Perkembangan Anak usia 4-5 tahun tentang berpikir logis disebutkan, anak mampu mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi. Oleh karena itu pencapaian perkembangan anak khususnya dalam berpikir logis diupayakan menggunakan media pembelajaran edukatif. Sehubungan dengan dunia anak yaitu dunia bermain, maka peneliti menggunakan permainan edukatif, yang sesuai dengan tingkat pencapain perkembangan anak dalam STPPA, yaitu permainan *Fun Thinkers*, permainan ini menggunakan

buku dan dan alat berbentuk balok *frame*, dengan cara anak memindahkan nomor yang ada pada balok kiri ke kanan, sesuai gambar yang sama, permainan ini mengasah cara berpikir logis anak, menggunakan otak kiri dan otak kanan, berlatih mengenal angka, gambar dan warna.

Berdasarkan fakta yang ada maka penulis berupaya meningkatkan kemampuan berpikir *logis* Anak melalui permainan *Fun Thinkers*, dengan menyusun penelitian yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Melalui Permainan *Fun Thinkers*”(Penelitian Tindakan Kelas di Kelompok A RA Adzkie Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung) permainan ini diupayakan sangat efektif bagi anak dalam berpikir dan melatih konsentrasi belajar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kemampuan berpikir logis anak kelompok A RA Adzkie Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung sebelum diterapkan permainan *Fun Thinkers* ?
2. Bagaimana penerapan permainan *Fun Thinkers* dalam meningkatkan kemampuan berpikir logis anak kelompok A RA Adzkie Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung pada setiap siklus?
3. Bagaimana kemampuan berpikir logis kelompok A RA Adzkie Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung setelah diterapkan permainan *Fun Thinkers* pada seluruh siklus?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Kemampuan berpikir logis anak kelompok A RA Adzkie Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung sebelum diterapkan permainan *Fun Thinkers*.

2. Penerapan permainan *Fun Thinkers* dalam meningkatkan kemampuan berpikir logis anak kelompok A RA Adzkia Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung pada setiap siklus.
3. Kemampuan berpikir logis kelas A RA Adzkia Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung setelah diterapkan permainan *Fun Thinkers* pada seluruh siklus.

D. Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian ini disusun dengan harapan dapat berguna bagi semua pihak diantaranya :

1. Bagi Sekolah
Sebagai bahan perbandingan bagi sekolah untuk menyediakan media yang dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih baik.
2. Bagi Pendidik
Meningkatnya pengetahuan dan wawasan memperkaya media yang lebih baik untuk menunjang proses pembelajaran sesuai tujuan yang diinginkan.
3. Bagi Peserta Didik
Menjadikan peserta didik lebih meningkatkan cara berpikirnya dengan konsentrasi belajar yang menyenangkan dan mendapatkan hasil yang memuaskan.
4. Bagi Peneliti yang Lain
Bagi peneliti selanjutnya, dapat menjadi rujukan untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan metode yang berbeda.

E. Kerangka Pemikiran

Perkembangan kognitif anak, mendapat perhatian khusus agar guru atau pendidik dapat memberikan stimulus pada anak, khususnya dalam mengembangkan kecerdasan majemuk yakni kecerdasan logis matematis, anak diberi rangsangan agar mampu mengasah kemampuan berpikirnya.

Mursid (2015: 10) berpendapat bahwa Kecerdasan Logis Matematis (*Logical Matematic*) Kecerdasan yang memungkinkan manusia melakukan perhitungan, pengukuran, pemikiran induktif dan deduktif serta mengenali

pola-pola abstrak. Kecerdasan ini telah timbul dalam diri manusia sejak usia dini pada proses perkembangan manusia. Sebab sejak awal, seseorang melakukan pengenalan bentuk dan pola kemudian berkembang dalam memahami pola-pola pemikiran logis dan abstrak. Kemampuan berpikir (bernalar) dan menghitung, berpikir logis dan sistematis.

Salah satu stimulasi kemampuan berpikir logis anak menurut Idris (2014: 132) cara mengembangkan kecerdasan dan kemampuan berpikir logis anak adalah memanfaatkan permainan edukatif. Bermain dengan permainan edukatif dapat membantu otak anak dalam menjalin hubungan dengan gelombang saraf-saraf baru. Adapun aspek berpikir logis anak usia 4-5 tahun dalam STPPA (Satuan Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak) permendikbud 137 tahun 2014 adalah (1) Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran (2) Mengenal gejala sebab-akibat yang terkait dengan dirinya (3) Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi (4) Mengenal pola (misal, AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya (5) Mengurutkan benda berdasarkan 5 seri ukuran atau warna.

Aspek perkembangan yang diperlukan dalam permainan yang akan digunakan yaitu mengklasifikasi benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi. Media permainan tersebut ada yang dibuat secara mandiri oleh guru maupun yang diproduksi oleh pabrikan atau penerbit. Media *fun thinkers* termasuk media pembelajaran yang disediakan dan dibuat oleh perusahaan khusus alat peraga pendidikan.

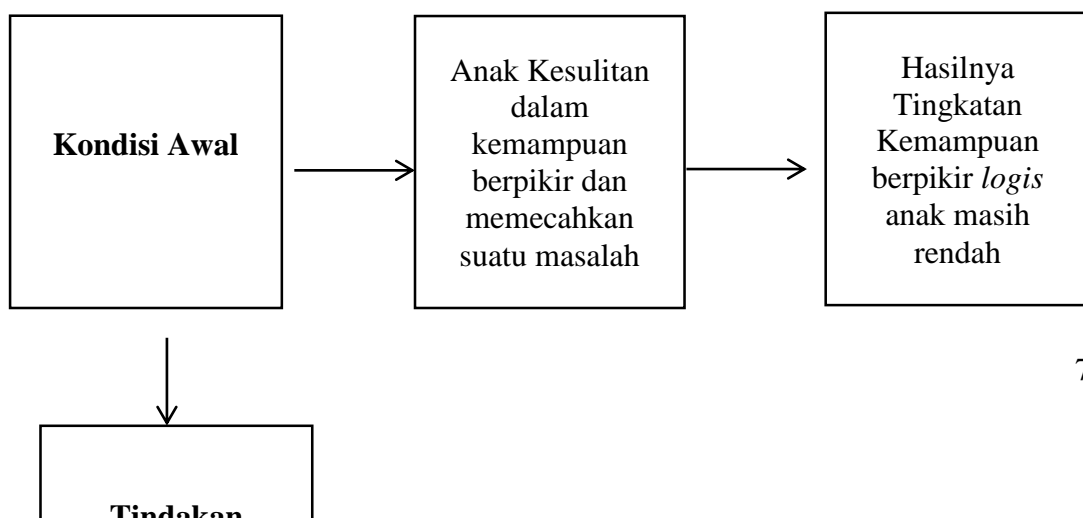
Media pembelajaran *fun thinkers* menurut Gordon (2016:11) adalah seperangkat buku yang dikemas untuk menciptakan kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan. Media ini menyajikan sebuah permainan dengan buku dan bingkai peraga yang menciptakan kegiatan belajar Bahasa Inggris yang lebih menyenangkan. Media *fun thinkers* merupakan salah satu produk dari sebuah perusahaan khusus dibidang penciptaan media-media inovatif

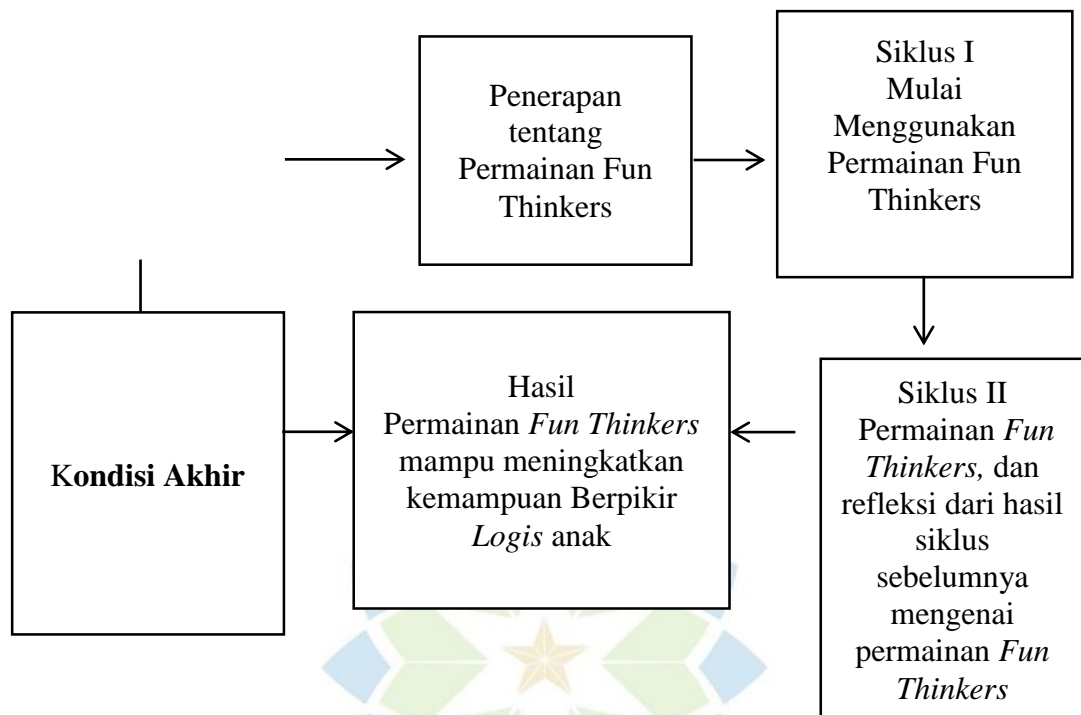
pembelajaran, yaitu Grolier yang berpusat di Boston Amerika yang berdiri sejak tahun 1895.

Permainan *fun thinkers* dianggap relevan karena efektif untuk mengoptimalkan kemampuan berpikir anak, Menurut Elkan (2016: 3) *fun thinkers* merupakan, stimulasi untuk otak anak setiap bermain otak kiri dan otak kanan anak dilatih supaya berfungsi lebih maksimal dan dengan permainan ini anak akan terbiasa dalam menyelesaikan setiap problem atau masalah yang dihadapi. Setiap lembar soalnya punya karakter tersendiri sehingga akan melatih kecerdasan, kreativitas, logika berfikir, kecermatan, ketelitian, kesabaran fokus. konsentrasi dan akan merangsang imajinasi anak.

Berdasarkan pengertian permainan *fun thinkers* di atas, maka cara bermain *fun thinkers* yaitu (1) Letakan alat peraga di atas lembar sebelah kiri, susun balok secara berurutan dari angka 1 sampai dengan 16. (2) Pindahkan balok angka yang disebelah kiri ke sebelah kanan, dimulai dari angka satu sampai dengan selesai, sesuai dengan jawaban dari gambar sebelah kiri. (3) Setelah balok sebelah kiri selesai dipindahkan ke sebelah kanan berarti anak sudah selesai menyelesaikan lembar soal tersebut, kemudian tutup balok-balok tersebut dengan frame yang ada di sebelah kiri kemudian balikan. (4) Hasil akhirnya jika seandainya susunan warna yang ada di *frame*, sama dengan susunan warna yang ada di kunci jawaban yang tertera di pojok kanan atas, maka permainan itu sudah benar.

Demikian, menggunakan permainan *fun thinkers* secara berulang-ulang diharapkan kemampuan berpikir logis anak berkembang sangat baik Berdasarkan Paparan di atas maka uraian kerangka pemikiran ini secara skematis dapat disajikan dalam bagan berikut :





Gambar 1.1
Skema Kerangka Pemikiran

F. Hipotesis

Berdasarkan kerangka pemikiran di atas maka hipotesisnya adalah: Diduga dengan menggunakan permainan *Fun Thinkers* diterapkan dengan baik dan sistematis, dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis anak di kelompok A RA Adzkie Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.

G. Penelitian yang Terdahulu

1. Penelitian yang dilaksanakan oleh Lilis Prasetia Rini tahun 2016 dengan judulnya Peningkatan Kemampuan Kognitif Berfikir Logis melalui Metode Eksperimen pada Anak Kelompok B di PAUD Laboratorium UM Kota Blitar, Jurusan Kependidikan Sekolah Dasar dan Prasekolah, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang. Penelitian ini menerapkan pembelajaran menggunakan metode eksperimen. Penelitian ini dilaksanakan dengan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas. Penelitian

dilaksanakan dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II yang masing-masing terdiri dari 4 tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi. Analisis data diawali dengan reduksi data, menyajikan, dan mendeskripsikan data kemudian menarik kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode eksperimen dilaksanakan oleh guru dengan sangat baik (100%) diikuti anak dengan sangat baik pula (91,51%). Pelaksanaan metode eksperimen oleh guru dan anak dengan sangat baik diikuti kemampuan berfikir logis anak yang sangat baik pula dengan rata-rata 85 dan persentase ketuntasan 93,33%. Berdasarkan paparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan metode eksperimen yang dilaksanakan guru dan anak dengan sangat baik, dapat meningkatkan kemampuan kognitif berfikir logis anak dengan sangat baik pula.

Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian yang penulis teliti adalah penelitian di atas meningkatkan berpikir logis anak melalui metode eksperimen yang dilakukan di kelompok B PAUD Laboratorium UM Kota Blitar, sedangkan dalam penelitian penulis, meningkatkan berpikir logis anak melalui permainan *Fun Thinkers* yang dilakukan di Kelompok A RA Adzкия Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.

Persamaan dalam penelitian di atas dengan penelitian penulis adalah persamaan dalam Penelitian yang dilaksanakan dengan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas.

2. Penelitian selanjutnya adalah penelitian yang dilaksanakan Nova Budhiarti pada tahun 2014 Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) Bandung, penelitiannya berjudul Pengaruh Menggunakan Media *Fun Thinkers Book* untuk Meningkatkan Bahasa Inggris Metode Quasi Eksperimental di TK Islam Terpadu Senyum Ananda Bandung.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kemajuan era globalisasi sekarang ini dimana kemampuan berbahasa sangatlah diperlukan tak terkecuali kemampuan berbahasa asing dalam hal ini bahasa Inggris. Pembelajaran

bahasa Inggris untuk menguasai kosakata bahasa Inggris bisa dilakukan dengan menggunakan media *Fun Thinkers Book*.

Adapun tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat penguasaan bahasa Inggris sebelum dan setelah treatment baik perlakuan dengan menggunakan media *fun thinkers book* ataupun media kartu kata pada kelompok eksperimen dan kontrol pada anak-anak TK Islam Terpadu Senyum Ananda. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen menggunakan teknik observasi non parsipatoris dengan teknik *check list* dengan skala interval. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh bahwa masing-masing nilai t hitung $>$ t tabel dan nilai p -value $>$ 0,05. Karena nilai p -value $>$ 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat penguasaan kosakata Bahasa Inggris sebelum dan setelah perlakuan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Hasil penelitian ini menyebutkan tidak ada pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kosakata bahasa Inggris anak usia dini dengan menggunakan *fun thinkers book*. Pada kelompok eksperimen setelah perlakuan menunjukkan indikasi sangat baik berjumlah 12.5 sedangkan kelompok kontrol berjumlah 27.3. Kategori baik dan sedang pada kelompok eksperimen berada di posisi seimbang yaitu 43.8 sedangkan, kategori baik pada kelompok kontrol sebanyak 54.5 dan sedang sebanyak 18.2.

Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian yang penulis teliti adalah penelitian ini berjudul Pengaruh Menggunakan Media *Fun Thinkers Book* untuk Meningkatkan Bahasa Inggris Metode Quasi Eksperimental di TK Islam Terpadu Senyum Ananda Bandung, sedangkan dalam penelitian penulis, permainan *Fun Thinkers* untuk meningkatkan kemampuan berpikir *logis* anak, metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas, yang dilakukan di Kelompok A RA Adzki Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.

Persamaan dalam penelitian di atas dengan penelitian penulis adalah persamaan dalam Penelitian yang menggunakan permainan atau media *fun thinkers* untuk anak usia dini.

3. Penelitian yang dilaksanakan oleh Hazimah Asri, Ria Novianti, Devi Risma pada tahun 2013 dengan judul penelitian Pengaruh Media *Fun Thinkers* Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Pembina 3 Pekanbaru, Universitas Pekanbaru, Penelitian ini bertujuan untuk untuk mengetahui ada pengaruh media *Fun Thinkers* terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun di TK Pembina 3 Kota Pekanbaru. Metode yang digunakan yaitu eksperimen *pretest- posttest Control Group Design* untuk melihat adanya pengaruh antara media *Fun Thinkers* dengan kemampuan mengenal huruf pada anak. Berdasarkan hasil penelitian mendapatkan hasil bahwa kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun di TK Pembina 3 Kota Pekanbaru Terdapat pengaruh yang signifikan kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun di TK Pembina 3 Kota Pekanbaru, dimana dapat diketahui ada perbedaan berupa peningkatan kemampuan mengenal huruf sebelum dan sesudah pelaksanaan eksperimen dengan memberikan penggunaan media *fun thinkers* dengan besar pengaruh 57.94% berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 42.02% di pengaruhi oleh faktor lain.

Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian yang penulis teliti adalah penelitian ini berjudul Pengaruh Media *Fun Thinkers* Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Pembina 3 Pekanbaru, Metode yang digunakan yaitu eksperimen *pretest- posttest Control Group Design*. Sedangkan dalam penelitian penulis, permainan *Fun Thinkers* untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis anak, metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas, dilakukan di Kelompok A RA Adzkie Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.

Persamaan dalam penelitian di atas dengan penelitian penulis adalah persamaan dalam Penelitian yang menggunakan permainan atau media *fun thinkers* untuk anak usia dini.