

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan kebutuhan mendasar bagi setiap individu dalam menjalani kehidupan, karena melalui pendidikan ilmu pengetahuan bertambah yang membuat seseorang awalnya tidak tahu menjadi tahu dan pendidikan juga dapat dimulai oleh siapa saja, di manapun berada, dan kapan saja. Hal ini dipertegas dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 yang menyatakan bahwa pendidikan bermanfaat untuk mengembangkan kualitas potensi anak bangsa.

Pengembangan potensi anak bangsa akan sangat optimal apabila dikembangkan sejak usia dini. Anak usia dini terdiri dari sejumlah tahap kehidupan, yang ditandai dengan tonggak perkembangan. Maka dari itu, pemberian stimulus sejak usia dini sangatlah penting sebab yang akan menentukan kepribadian dimasa mendatang, serta dimasa ini pula anak mengalami masa peka dimana anak akan mulai merasa sensitif dalam menerima berbagai rangsangan (Gale, 2020).

Salah satu aspek yang dapat dikembangkan dalam perkembangan kognitif adalah berfikir logis. Sebagaimana tujuan dari pendidikan anak usia dini yaitu agar anak mampu berfikir secara logis dalam menyelesaikan berbagai masalah di kehidupan. Hal ini sejalan dengan penelitian (Aisyah, 2017) menyatakan bahwa berfikir secara logis itu di

perluan dalam kehidupan sehari-hari, sebagai pendukung keberhasilan dalam tindakan mengambil keputusan memecahkan masalah di kehidupan sehari-hari, seperti contohnya melakukan pemecahan masalah pada saat bermain maze, kemudian mencari strategi agar dapat menyelesaikan maze tersebut. Dalam hal ini di perlukannya pemikiran atau kemampuan yang kreatif. Hal ini sejalan dengan penelitian (Yusup Kurniansyah et al., 2019) yang menyatakan bahwa jika kemampuan berfikir logisnya tinggi maka kemampuan berfikir kreatifnya juga tinggi, begitu pula sebaliknya.

Berfikir merupakan aktivitas yang terjadi di dalam otak serta dialami oleh setiap individu untuk memecahkan masalah, dari hasil berfikir tersebut mereka dapat menciptakan ide baru atau mengkombinasikan ide lama dengan ide baru sehingga menciptakan pemahaman yang baru. Kemampuan berfikir logis dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa dalam menghasilkan banyak jawaban, beragam strategi, dan strategi yang bersifat tidak biasa dalam memecahkan sebuah masalah. Kemampuan berfikir ini akan berkembang ketika setiap hari anak-anak terlibat dalam beberapa kegiatan yang dapat meningkatkan kreativitasnya, misal permainan dramatis, atau eksperimen.

Kemampuan berfikir bukan hanya bawaan dari lahir tetapi merupakan kemampuan yang dapat di pelajari serta dikembangkan melalui stimulus. Oleh karena itu kemampuan ini penting diberikan terutama sejak usia dini, dengan kemampuan tersebut juga dapat mendorong pertumbuhan mental anak dengan memberi kesempatan untuk mencoba ide baru atau cara berfikirnya dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi

diri anak, baik dalam menciptakan produk atau dalam kepekaan pribadi terhadap lingkungan di sekitarnya.

Kemampuan berfikir logis anak tidak akan berhasil jika anak takut berfikir tentang hal yang baru atau ketidakinginan untuk menjadi kreatif karena kurangnya apresiasi atau dorongan dari orang tua, guru serta lingkungannya. Setiap anak memiliki potensi kemampuan berfikir yang berbeda, sehingga potensi tersebut sangat perlu dikembangkan agar dapat tumbuh secara optimal (Aisyah, 2017). Oleh karena itu menunjukkan pentingnya bagi seorang guru untuk mengembangkan kemampuan anak dalam berfikir logis sebagai bentuk keyakinan diri mereka sendiri. Apabila anak memiliki potensi berfikir yang baik harapan kedepannya dapat membantu mereka dalam menghadapi serta menyikapi berbagai persoalan dengan baik.

Potensi tersebut akan berkembang pesat dan optimal apabila anak mendapatkan stimulasi dengan tepat, salah satunya dengan menggunakan media atau sarana pembelajaran yang sesuai dalam memaksimalkan potensi tersebut. Salah satu media yang banyak digunakan peserta didik saat ini dalam mengembangkan kemampuan berfikir logis anak, yaitu media sosial *Tik Tok*. Yang membedakan video biasa serta video di *Tik Tok* yaitu terletak di fiturnya, dimana di aplikasi *Tik Tok* terdiri dari beberapa fitur *challenge* dan beberapa jenis musik terkini dimana peserta didik dapat menirukan atau membuat video *Tik Tok* sesuai ide mereka.

Berdasarkan data periklanan ByteDance, jumlah pengguna *Tik Tok* di Indonesia mencapai 92,07 juta pada tahun 2022 (Hasiholan et al., 2020). Namun perlu diketahui jika angka tersebut merupakan pengguna yang berusia 18 tahun ke atas belum termasuk anak usia dini. Aplikasi ini pun mudah diakses oleh pengguna melalui *Play Store* atau *App Store*.

Salah satu manfaat media *Tik Tok* dalam pembelajaran yaitu mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga peserta didik lebih interaktif dalam kemampuan menggunakan teknologi (Herdiati et al., 2021). Tingkat popularitas aplikasi *Tik Tok* di Indonesia yang cukup tinggi sehingga menjadikan *Tik Tok* sebagai media kreatif yang ideal bagi *World Health Organization* (WHO) dalam upaya mengkampanyekan gerakan cuci tangan yang benar untuk mencegah penularan virus *Covid 19* (Hasiholan et al., 2020). Hal ini sejalan dengan penelitian (Fitri et al., 2019) yang menyatakan bahwa potensi yang cukup tinggi dalam membuat konten di *Tik Tok*, semakin banyak pengguna membuat konten di *Tik Tok* maka potensipun semakin terasah sehingga pengguna *Tik Tok* akan dapat terbawa kreatif dalam kehidupan sehari-hari.

Sisi lainnya, banyak dari peserta didik yang sering menggunakan media sosial ini. Hal ini berdasarkan hasil wawancara peneliti bersama wali murid serta guru kelompok B usia 5-6 tahun saat melakukan observasi dilanjut ketika ikut serta sebagai tenaga bantu dalam mengajar peserta didik di TK Hangtuah 13 Batuporon Kabupaten Bangkalan, yang dilakukan pada tanggal 27 Juli 2022, yaitu dimana anak hampir setiap harinya memainkan atau menggunakan media sosial *Tik Tok* kisaran

kurang lebih 5 jam dalam sehari membuat mereka malas belajar sehingga menyebabkan kemampuan berfikir logisnya rendah dalam hal mengklasifikasikan benda berdasarkan waktu yang telah di sepakati maupun memecahkan masalah sederhana. Anak-anak masih tergantung dengan orang-orang sekelilingnya yaitu guru serta mahasiswa PPL untuk melakukan apa yang seharusnya anak sudah bisa belajar mengerjakan sendiri. Pada saat guru menerangkan tentang mengklasifikasikan benda melalui ceramah anak-anak merasa tidak tertarik dan kurang memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk meneliti kemampuan anak dalam hal berfikir logis yang semakin berkembang pesat diiringi dengan perkembangan media sosial yang canggih, yaitu dengan judul “Pengaruh Media Sosial *Tik Tok* Terhadap Kemampuan Berfikir Logis Anak Usia Dini”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, terdapat satu pokok bahasan yang dijadikan pembahasan lebih mendalam lagi, yaitu : bagaimana pengaruh media sosial *Tik Tok* terhadap kemampuan berfikir logis anak usia dini 5-6 tahun di TK Hangtuah 13?

C. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang sudah dijelaskan, maka tujuan dari penelitian ini adalah, untuk mengetahui pengaruh media sosial *Tik Tok* terhadap kemampuan berfikir logis anak usia dini 5-6 di TK Hangtuh 13.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Manfaat dalam penelitian ini adalah menambah wawasan dan sumber referensi dalam kajian media sosial *Tik Tok*, pendidikan anak usia dini, serta metodologi perkembangan kognitif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Sebagai media alternatif untuk memperkaya inovasi baru mengikuti perkembangan zaman agar anak tidak mudah jenuh dalam belajar serta dapat meningkatkan kemampuan berfikir logis anak usia dini.

b. Bagi lembaga

Sebagai bahan perbaikan tentang cara meningkatkan kemampuan berfikir logis anak melalui media sosial *Tik Tok*.

c. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan serta manfaat bagi peneliti selanjutnya sebagai landasan awal untuk melakukan penelitian berikutnya.

E. Batasan Penelitian

Batasan penelitian digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan atau pelebaran pokok masalah agar peneliti lebih fokus dan terarah serta memudahkan dalam pembahasan sehingga tercapainya tujuan penelitian. Batasan yang telah ditetapkan dalam permasalahan yaitu :

1. Penggunaan media aplikasi *Tik Tok*
2. Kemampuan berfikir logis
3. Anak usia dini 5-6 tahun TK Hangtuh 13

F. Definisi Istilah

Menjelaskan mengenai istilah yang digunakan peneliti dalam judul skripsi ini agar tidak terdapat perbedaan pemahaman dalam menginterpretasikan. Judul yang digunakan dalam skripsi ini yaitu “Pengaruh Media Sosial *Tik Tok* Dalam Meningkatkan Kemampuan Berfikir Logis Anak Usia Dini” dengan uraian definisi istilah sebagai berikut :

1. Media sosial

Yaitu *platfrom* digital sebagai sarana komunikasi untuk menghubungkan antar pengguna dengan cakupan yang sangat luas.

2. *Tik Tok*

Adalah aplikasi pembuatan video pendek yang menyediakan berbagai macam fitur sehingga video tersebut lebih tampak menarik.

3. Kemampuan berfikir logis

Merupakan kemampuan berfikir kreatif sehingga dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

4. Anak Usia Dini 5-6 tahun

Anak usia dini terdiri dari sejumlah tahap kehidupan, yang ditandai dengan tonggak perkembangan anak usia 5-6 tahun.