

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun baik yang terlayani maupun yang tidak terlayani di lembaga anak usia dini (direktorat pendidikan anak usia dini). Usia tersebut merupakan usia penting untuk anak mengalami pembentukan pengetahuan dan perilaku anak sehingga sering dinamakan dengan usia *golden age* atau masa keemasan. Masa usia dini akan mengalami siklus pertumbuhan dan perkembangan hidup manusia yang sangat cepat. Maka penting untuk memperhatikan setiap karakteristik yang dimiliki pada setiap pencapaian perkembangan anak.

Upaya yang dilakukan untuk mengembangkan perkembangan anak bisa dilakukan melalui pendidikan anak usia dini. Sejatinya anak sudah mempunyai potensi dan aspek perkembangan anak yang dibawanya sejak lahir sehingga keberadaan pendidikan anak usia dini sangat membantu dalam proses mengoptimalkan perkembangannya. Sedangkan menurut Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 28 ayat 1 anak usia dini merupakan rentangan anak usia 0-6 tahun yang tergambar dalam pernyataan yang berbunyi : pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan pada anak sejak lahir hingga usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan yang dilakukan tentunya berkaitan dengan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah salah satu sarana yang dimanfaatkan pendidik untuk menyampaikan informasi, materi, dan juga sebagai alat untuk menstimulus perkembangan anak usia dini. Media sangat diperlukan guru karena mempermudah dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar yang dilakukan.

Salah satu media pembelajaran yang menarik perhatian peneliti dalam penelitian ini adalah media pembelajaran bongkar pasang. Bongkar pasang adalah salah satu media yang dapat digunakan untuk menstimulus perkembangan anak salah satunya yaitu kemampuan kognitif anak usia dini. Bongkar pasang adalah alat permainan yang terdiri dari kepingan-kepingan gambar yang nantinya akan di susun menjadi sebuah gambar yang utuh dan jelas.

Menurut Moyles (dalam Safitri, D., Syukri, M., 2014:5) bermain merupakan satu proses yang diperlukan oleh anak-anak atau orang dewasa. Aktivitas bermain sambil belajar menggunakan media permainan bongkar pasang ialah salah satu aktivitas yang dapat membuat anak tertarik untuk dapat lebih memperhatikan penjelasan pendidik dan juga dapat mempengaruhi kecerdasan kognitif anak usia dini. Media permainan bongkar pasang merupakan media gambar yang masuk ke dalam jenis media visual karena bisa dicerna melalui indera penglihatan. Bongkar pasang yakni permainan yang penggunaannya dengan menyusun kepingan-kepingan gambar menjadi satu bentuk yang utuh.

Manurung dan Simanjutak (2019: 6) berpendapat melalui media bongkar pasang anak dapat mengembangkan kemampuan kognitif dan proses

pembelajaran menjadi sangat terbantu. Lambang visual atau gambar yang terdapat dalam bongkar pasang tersebut mampu memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung di dalamnya (Nurfaridah, 2019: 20). Media bongkar pasang yang digunakan dalam penelitian ini memanfaatkan bahan alam cangkang kerang yang ada disekitar lingkungan.

Media bongkar pasang cangkang kerang dapat dimanfaatkan pendidik untuk menstimulus aspek kognitif anak. Menurut Permendikbud Nomor 21 Tahun 2022, salah satu aspek yang harus dikembangkan dalam diri anak yaitu, aspek perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif anak merupakan pondasi anak dalam kemampuan berpikir, berkreativitas, dan berkarya. Kemampuan kognitif merupakan kemampuan untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan dalam rangka memecahkan masalah serta beradaptasi dengan lingkungan (Sujiono, dkk. 2014 : 1.25). Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 21 tahun 2022 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Standar Isi tentang Pencapaian Perkembangan Anak Kelompok Usia 4-5 tahun bahwa lingkup perkembangan kognitif anak ada 3 antara lain belajar dan pemecahan masalah, berfikir logis, berfikir simbolik. Pada penelitian ini, peneliti memfokuskan pada lingkup perkembangan kemampuan kognitif berpikir logis.

Alfian Ashshidiqi Poppyariana, (2020:3) mengemukakan bahwa kemampuan berpikir logis pada anak usia dini adalah salah satu faktor penting yang menentukan kemampuan siswa untuk menganalisa, merencanakan dan memecahkan masalah dalam kehidupan. Sedangkan menurut Aksu & Koruklu, 2015: 183) dalam Alfian (2020:3) berpikir logis adalah keterampilan untuk menunjukkan perilaku seperti menggunakan angka secara efektif, menghasilkan

solusi ilmiah untuk masalah, mengidentifikasi hubungan antara konsep, mengklasifikasi, generalisasi, mengungkapkan dalam rumus matematika, perhitungan, hipotesis, pengujian dan penggambaran analog. Oleh karena itu, pemikiran logis membutuhkan pemikiran terus-menerus untuk mencapai sebuah kesimpulan.

Kemampuan berpikir logis adalah salah satu keterampilan dasar yang harus diterapkan dalam pembelajaran karena anak-anak juga harus belajar tentang analisa pada kehidupannya. Kemampuan berpikir logis penting diterapkan pada anak sejak dini untuk menghadapi kehidupan selanjutnya dan terbiasa menyelesaikan sesuatu sesuai dengan kapasitasnya. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, kemampuan berpikir logis adalah kemampuan menggunakan logika, rasional, dan masuk akal serta sikap kritis dalam menemukan solusi atas permasalahan yang dihadapi untuk menemukan jalan keluar.

Hasil Penelitian sebelumnya dengan judul penelitian Efektivitas Alat Permainan Edukatif Bongkar Pasang (Puzzle) terhadap Kemampuan Kognitif Anak di Taman Kanak-kanak Al-Ulya 3 Rajabasa Bandar Lampung oleh Binti Taryniarti menunjukkan adanya kesulitan untuk membedakan benda berdasarkan ukuran dan bentuk, menyusun benda dari besar ke kecil, dan kesulitan dalam membilang angka 1-10 belum maksimal. Selanjutnya peneliti memberikan stimulus dengan media pembelajaran bongkar pasang. Penerapan penggunaan media bongkar pasang (puzzle) ini memberikan pengaruh terhadap kemampuan kognitif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan bongkar pasang (puzzle) ternyata efektif untuk anak usia dini dalam mengembangkan kognitif anak dan memudahkan guru dalam menstimulus kognitif anak, anak

dapat tertarik untuk melakukan kegiatan karena permainan bongkar pasang menarik, anak lebih mudah untuk mengingat suatu bentuk, warna dan pola dalam pengembangan kognitif sehingga anak lebih termotivasi untuk belajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di TK Dharma Wanita Persatuan 05 Pernajuh, sekolah yang peneliti teliti berlokasi dekat sekitar pantai dimana hanya membutuhkan kurang lebih 3 menit perjalanan untuk menuju ke pantai nya. Lokasi sekolah yang dekat pantai membuat pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan bahan alam sekitar pantai salah satunya cangkang kerang. Peneliti akan memanfaatkan cangkang kerang untuk membuat media bongkar pasang dimana media tersebut juga belum digunakan pendidik selama mengajar di sekolah tersebut. Keberadaan media tersebut membuat pembelajaran yang dilakukan semakin mudah dan beraneka ragam.

Hasil observasi yang peneliti amati menunjukkan kondisi anak yang masih kesulitan saat menerapkan kemampuan berpikir logis dalam pembelajarannya. Anak-anak mengalami kesulitan saat mengurutkan ukuran terkecil hingga terbesar atau sebaliknya, anak-anak kesulitan dalam mengklasifikasikan sesuai jenis atau warna atau tekstur, dan anak-anak masih kesulitan dalam membilang angka 1-10. Jika anak diminta untuk membedakan warna atau menunjukkan warna sesuai instruksi masih bingung dan belum bisa membedakan warnanya sehingga anak masih salah dalam menyebutkan warna. Anak juga bingung saat membedakan berbagai jenis-jenis sesuai instuksi dari guru begitu juga yang tekstur belum bisa menggunakan indera perabanya untuk menentukan tekstur halus dan kasar.

Hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada Bu Umi yang merupakan guru di Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Persatuan 05 Pernajuh pada tanggal 20 Oktober 2022 menyatakan bahwa anak-anak masih merasa kesulitan saat menggunakan kemampuan berpikir logis dalam pembelajaran. Anak mengalami kesulitan saat mengurutkan ukuran terkecil hingga terbesar atau sebaliknya, anak-anak kesulitan dalam mengklasifikasikan sesuai jenis atau warna atau tekstur, dan anak-anak masih kesulitan dalam membilang angka 1-10.

Peneliti juga menanyakan terkait pemanfaatan bahan alam yang dimanfaatkan selama pembelajaran. Pihak sekolah pernah menggunakan batu untuk belajar membilang. Selain itu untuk bahan alam sekitar pesisir pihak sekolah belum pernah memanfaatkan sebagai media pembelajaran salah satunya bahan alam biota laut (cangkang kerang). Sekolah hanya memanfaatkan lahan pesisir tepatnya di tepi pantai untuk pembelajaran mewarnai.

Hal ini juga dinyatakan peneliti dengan dukungan angket yang diisi oleh empat lembaga taman kanak-kanak sekitar daerah pesisir. Keempat lembaga tersebut menyatakan bahwa sekolah belum memanfaatkan cangkang kerang dalam pembelajaran yang dilakukan. Oleh karena itu, peneliti akan membantu meningkatkan kemampuan berpikir logis anak dengan inovasi baru yaitu bermain bongkar pasang dengan pemanfaatan bahan alam cangkang kerang yang keberadaannya melimpah di sekitar daerah Madura.

Pemanfaatan media bongkar pasang cangkang kerang memiliki keunggulan. Adapun keunggulan media tersebut diantaranya anak mampu mengenal berbagai jenis cangkang kerang yang sebelumnya anak belum pernah mengetahui apa itu

cangkang kerang, anak juga mengenal warna, serta tekstur dari cangkang kerang tersebut, anak bisa belajar mengelompokkan jenis-jenis kerang sesuai pengklasifikasiannya. Adanya media tersebut gaya belajar anak berbeda dari biasanya dan memunculkan pengalaman belajar baru bagi anak. Hal ini juga belum ada peneliti yang menelitinya, maka dari itu peneliti akan meneliti tentang Efektivitas Media Bongkar Pasang Cangkang Kerang dalam Menstimulus Kemampuan Kognitif Berpikir Logis Anak Usia 4-5 Tahun.

Peneliti meneliti judul tersebut karena sesuai dengan hasil observasi dan wawancara bahwa kemampuan kognitif berpikir logis anak mengalami kesulitan dalam perkembangannya. Diperlukan adanya stimulus untuk meningkatkan kemampuan kognitif berpikir logis anak. Hal ini termasuk salah satu hal penting yang harus guru perhatikan dalam perkembangan tiap anak.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah bagaimana efektivitas media bongkar pasang cangkang kerang dalam menstimulus kemampuan kognitif berpikir logis anak di TK Dharma Wanita Persatuan 05 Pernajuh ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas media bongkar pasang cangkang kerang dalam menstimulus kemampuan kognitif berpikir logis anak di TK Dharma Wanita Persatuan 05 Pernajuh.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

##### **1. Manfaat teoritis**

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat:

- a. Memberikan sumbangan pemikiran bagi pembaharuan media pembelajaran di Taman Kanak-kanak yang terus berkembang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini.
- b. Memberikan sumbangan ilmiah dalam ilmu pendidikan anak usia dini yaitu membuat inovasi penggunaan media pembelajaran dalam peningkatan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun.
- c. Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan peningkatan kemampuan kognitif berpikir logis anak usia 4-5 tahun serta menjadi bahan kajian lebih lanjut.

##### **2. Manfaat praktis**

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

##### **a. Bagi Anak**

Anak didik sebagai subjek penelitian, diharapkan dapat memperoleh semangat dan motivasi baru, pengetahuan dan pengalaman baru pada anak, meningkatkan kreativitas dan imajinasi anak, meningkatkan kemampuan kognitif anak.

##### **b. Bagi Sekolah**

Sebagai bahan memperoleh wawasan baru terkait media pembelajaran yang inovasi, dan sebagai referensi untuk mengembangkan kegiatan lainnya yang inovasi.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat dijadikan sebagai referensi dalam penelitiannya, menambah wawasan terkait efektivitas media pembelajaran bongkar pasang cangkang kerang pada kemampuan kognitif berpikir logis anak usia 4-5 tahun.

### **E. Batasan Masalah**

Penelitian ini membahas pokok bahasan terkait efektivitas media bongkar pasang cangkang kerang dalam menstimulus kemampuan kognitif berpikir logis anak usia 4-5 tahun dengan tema binatang sub tema binatang laut di TK Dharma Wanita Persatuan 05 Pernajuh.

### **F. Definisi Istilah**

Berdasarkan fokus penelitian yang diteliti oleh peneliti terkait efektivitas media bongkar pasang cangkang kerang dalam menstimulus kemampuan kognitif berpikir logis anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan 05 Pernajuh antara lain :

1. Media bongkar pasang cangkang kerang adalah salah satu media pembelajaran yang terbuat dari bahan alam cangkang kerang dengan bentuk kepingan-kepingan yang disusun menjadi satu.
2. Kemampuan kognitif berpikir logis adalah salah satu lingkup perkembangan kognitif untuk menggunakan logikanya dalam memilih

cara atau solusi pada setiap kejadian yang dialami anak. Oleh karena itu, kemampuan kognitif berpikir logis anak harus terstimulus dengan baik sesuai dengan usianya. Dengan demikian, capaian perkembangan kemampuan berpikir logis anak akan berkembang dengan baik.