

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional yang berbunyi pendidikan anak usia dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir hingga enam tahun, Mursid (2017: 2). Anak usia dini merupakan anak dengan proses perkembangan dan pertumbuhan yang unik dan tidak bisa terulang lagi. Perkembangan anak berbeda-beda pada setiap individunya, anak usia dini memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus maupun selaras dengan tingkat perkembangan dan pertumbuhannya. Oleh karena itu, anak berusia dini merupakan masa awal untuk anak dalam bereksplorasi, berimajinasi dan mencoba hal baru. Maka dari itu, dibutuhkan rangsangan yang tepat agar perkembangan dan pertumbuhan anak berjalan secara optimal. Pemberian rangsangan pada anak dapat diberikan melalui proses belajar mengajar yang tepat dan maksimal sesuai tingkat usia dan perkembangan anak

Proses belajar yang menarik, menyenangkan dan inovatif dapat meningkatkan 6 aspek perkembangan meliputi perkembangan nilai spiritual, moral, fisik dan motorik, bahasa, kognitif, sosial emosional, dan seni kreativitas. Dalam keenam aspek perkembangan tersebut terdapat salah satu perkembangan yang penting diberikan mulai sejak usia dini yaitu kognitif. Proses kognitif berhubungan dengan proses berpikir dalam menyelesaikan masalah dan mengetahui sebab-akibat. Sesuai pemaparan Sujiono (2014:1.25) proses kognitif meliputi berbagai aspek yang mencakup ingatan, persepsi, penalaran, simbol, pikiran, dan pemecahan masalah. Faktor kognitif memiliki

peran penting untuk keberhasilan proses belajar pada anak, dimana proses belajar berkaitan dengan berpikir dan mengingat. Aspek perkembangan kognitif dapat dibagi menjadi beberapa perkembangan antara lain: belajar dan pemecahan masalah, berpikir simbolik, dan berpikir logis.

Salah satu bagian dari kemampuan kognitif yang dapat distimulasi pada anak usia dini adalah kemampuan berpikir logis. Kemampuan berpikir logis diperlukan anak untuk mempersiapkan kehidupan selanjutnya. Kemampuan berpikir logis dapat menumbuhkan sikap ingin tahu pada anak, sikap kreatif, dan memudahkan anak untuk mencari cara dalam menyelesaikan masalah secara konsisten dan tepat. Kemampuan berpikir logis memiliki peran penting untuk keberhasilan anak dalam kegiatan belajar, sebab kebanyakan kegiatan belajar senantiasa berkaitan dengan pemecahan masalah. Hal ini dibuktikan dengan adanya penurunan kemampuan anak Indonesia dalam bidang matematika, sains, dan membaca yang diperoleh pada beberapa tahun terakhir.

Berdasarkan data kemdikbud tentang hasil penelitian PISA 2018 yang dirilis oleh OECD menyatakan bahwa Indonesia berada pada kuadran *low performance* dengan *high equity*. Siswa di Indonesia memperoleh nilai lebih rendah dari rata-rata OECD dalam matematika, sains, dan membaca. Kemampuan siswa Indonesia dalam matematika mencapai 379 dengan skor rata-rata OECD 487. Sedangkan skor sains mencapai 389 dengan skor rata-rata OECD yakni 489 dan skor membaca memperoleh 371, dengan rata-rata skor OECD yaitu 487. Data tersebut membuktikan kemampuan matematika, sains, dan membaca di Indonesia berada dalam kategori rendah. Perolehan skor tersebut menempatkan Indonesia berada dalam peringkat 74 dari 79 negara.

Rendahnya kemampuan anak dalam berpikir matematis mempengaruhi rendahnya prestasi matematika anak secara umum. Kemampuan berpikir matematis meliputi kemampuan berpikir logis, kurang tepatnya pemilihan model pembelajaran yang akan dilaksanakan dapat menyebabkan rendahnya kemampuan berpikir logis pada anak.

Permendikbud RI No. 137 Tahun 2014 terkait Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini yang berbunyi berpikir logis merupakan kemampuan anak untuk mengenal perbedaan, berinisiatif, berencana, mengklasifikasikan, mengenal sebab-akibat, mengurutkan benda, dan mengenal pola. Tujuan dari pendidikan anak usia dini adalah agar anak dapat berpikir logis dalam kehidupan sehari-harinya. Peran guru harus mengembangkan kemampuan berpikir logis anak disetiap proses pembelajaran. Pembelajaran harus dirancang dengan tepat untuk kebutuhan anak dalam mengembangkan kemampuan berpikir logisnya. Pembelajaran yang mandiri dan aktif juga dapat menjadi wadah untuk anak dalam melatih pemikiran logis.

Pada dasarnya pembelajaran anak usia dini dilakukan seraya bermain. Sebab, Sebagian besar aktivitas anak adalah bermain. Bermain adalah kegiatan yang memberikan kesenangan bagi anak, serta dilakukan secara sukarela, bermain dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak. Pembelajaran yang dilakukan seraya bermain menjadikan anak agar lebih semangat serta aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dan dapat menarik minat anak. Menurut Fozia Fatimah, dkk (2021: 174) Anak usia dini belajar melalui, interaksi, observasi, dan pengalaman dalam pembelajaran bermain selama tahap perkembangan awal. Pembelajaran berbasis bermain, memungkinkan mereka

untuk belajar, mengamati, dan mengeksplorasi saat mereka terlibat dalam kegiatan. Anak akan memupuk pemahaman tentang logika di balik sebab akibat sesuatu yang dilakukan dengan cara tertentu.

Pembelajaran yang dilakukan untuk anak usia dini tidak luput dengan penggunaan media untuk menyampaikan materi kepada anak. Penggunaan media dapat memudahkan dalam penyampaian materi serta membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan anak tidak cepat merasa bosan. Kurangnya efektifitas penggunaan media dapat menghambat proses stimulasi aspek perkembangan anak terhambat dan pembelajaran yang dilakukan kurang maksimal. Sesuai pemaparan Fadlillah (2017: 200) Jenis media pembelajaran pun sangat beragam, salah satu media belajar yang dapat digunakan untuk pembelajaran berpikir logis yaitu media visual. Media visual merupakan media pembelajaran yang cara penggunaannya dengan melihat. Media visual sering digunakan oleh guru saat menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Media visual biasanya berisikan gambar dan simbol-simbol. Media Pembelajaran visual dapat berupa puzzle, lukisan, buku cerita, gambar atau foto, dan papan flannel. Pemilihan media visual sebagai media pembelajaran ini disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak usia 5-6 tahun, sesuai teori Piaget dalam buku Sujiono (2014: 3.6) dimana anak usia 5-6 tahun memiliki pemikiran simbolik dan mulai menggunakan gambar/ simbol-simbol, kata, dan lukisan dalam mempresentasikan dunia.

Permainan monopoli adalah salah satu jenis permainan memperkenalkan sesuatu yang ada disekitar dengan menggunakan kartu-kartu seperti kartu dana umum, kartu kesempatan kompleks tanah, sesuai pemaparan Purwanto, dkk

(2012: 70). Menurut Halim, dkk (2017: 44) Permainan monopoli memiliki manfaat bagi pertumbuhan serta perkembangan anak diantaranya meningkatkan interaksi sosial anak. Selain itu permainan monopoli dapat menguji kecerdasan individu, strategi, dan keterampilan. Dalam permainan monopoli juga dapat melatih kemampuan anak dalam menghadapi dan mengatasi masalah. Monopoli termasuk salah satu media visual dimana dalam permainan monopoli terdapat gambar-gambar yang menarik untuk anak. Berbagai gambar atau komponen permainan monopoli dapat dimodifikasi dan disesuaikan kebutuhan untuk belajar, sehingga monopoli dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan.

Penelitian Dedeh Kurniasi berjudul “Meningkatkan Kemampuan Kognitif melalui kegiatan Bermain Monopoli Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK An-Nahl Duri Kosambi Cengkareng” menunjukkan bahwa kegiatan bermain monopoli mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak. Dapat dilihat pada prasiklus jumlah siswa yang berada dalam kriteria mulai berkembang (MB) yaitu semua siswa yang berjumlah 11 anak. Siklus I kemampuan kognitif anak melalui kegiatan bermain monopoli meningkat, 5 anak berada dalam kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) sedangkan 6 anak kriteria mulai berkembang (MB). Siklus II kemampuan kognitif anak meningkat menjadi berkembang sangat baik (BSB) dan tidak ada siswa berada pada kriteria belum berkembang, mulai berkembang, atau berkembang sesuai harapan.

Penelitian oleh Yenny Dwi Astutik, dkk berjudul “Peran Guru Dalam Peningkatan Kemampuan Berhitung 1-10 Melalui Permainan Fruits Monopoly Pada Anak Usia Dini” menunjukkan permainan Frutis monopoly secara efektif

dapat memberikan pengaruh pada kemampuan berhitung 1-10 pada anak kelompok bermain yang akan menjadikan proses pembelajaran lebih menarik maupun efektif yang berpusat pada anak untuk lebih aktif dalam pembelajaran.

Penelitian oleh Fadlillah berjudul “Pengembangan Permainan Monraked Sebagai Media Untuk Mestimulasi Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini” menunjukkan bahwa monraked sangat baik digunakan sebagai media untuk menstimulasi kecerdasan logika anak usia dini. Hal tersebut diperoleh dari uji coba produk yang dilakukan dengan melibatkan 4 siswa memperoleh penilaian mencapai rata-rata 4,47. Adanya penelitian terdahulu, peneliti bisa mengembangkan media monopoli dengan tema binatang yang didalam permainan monopoli tersebut memuat materi berbagai hal tentang binatang seperti: menirukan gerak, berhitung, ukuran tubuh untuk anak usia 5-6 tahun. Selain itu pemilihan tema binatang dikarenakan binatang merupakan binatang yang menarik bagi anak serta anak-anak pasti sudah mengenal berbagai macam binatang. Sehingga dapat mempermudah anak dalam mengikuti pembelajaran dan proses belajar berpikir logis lebih cepat dan mudah dipahami. Sedangkan pada penelitian terdahulu pengembangan berupa permainan monopoli dengan materi tentang perhitungan, penjumlahan, dan mengenal bentuk, serta digunakan untuk anak berusia 3-4 tahun.

Mengacu dari hasil wawancara dan observasi awal yang dilaksanakan di TK Dharma Wanita Persatuan 3 Pangpong Labang. Kepala Sekolah mengatakan bahwa “Pembelajaran yang dilakukan menggunakan media berupa buku tulis dan buku kegiatan anak media ini selalu digunakan setiap pembelajaran beberapa tahun ini. Namun penggunaan media tersebut masih kurang efektif

dan beberapa anak bosan dengan media yang digunakan yang terlalu monoton. Hal ini menyebabkan anak kurang bersemangat saat mengikuti pembelajaran dan beberapa anak tidak memperhatikan guru dan asik berbicara dengan temannya. Sehingga saat mengerjakan tugas dari guru dari 27 anak masih terdapat 19 anak yang masih belum bisa mengatasi masalahnya sendiri dan meminta bantuan guru untuk mengerjakan tugasnya”. Selain itu, banyak anak yang masih belum bisa mengelompokkan benda sesuai warnanya, mengurutkan dari yang terbesar ke yang terkecil, serta mencocokkan benda dengan pasangannya, dan mengurutkan pola.

Terdapat sejumlah media yang kurang sesuai dan efektif di TK Dharma Wanita Persatuan 3 Pangpong Labang memberi inspirasi untuk peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran untuk menarik perhatian anak saat kegiatan pembelajaran, khususnya untuk menstimulasi kemampuan berpikir logis anak. Peneliti memilih media pembelajaran berbentuk permainan monopoli dengan muatan materi tema binatang dan disingkat “Animopoli”, pengembangan media pembelajaran ini menerangkan macam-macam nama binatang, ukuran tubuh binatang, tempat tinggal binatang, menirukan gerak dan suara binatang dan lain-lain. Animopoli dibuat semenarik mungkin yang terdiri dari papan permainan monopoli yang berukuran 180×180 cm dan disetiap petak terdapat gambar binatang beserta pertanyaan yang harus dijawab dan dilakukan anak saat anak berdiri di salah satu petak permainan. Permainan animopoli ini juga dilengkapi dengan dadu yang seperti permainan monopoli biasanya, namun dadu tersebut terbuat dari karton duplex dan dibuat dengan ukuran yang lebih besar dari dadu biasanya. Selain itu, permainan monopoli

yang dikembangkan tidak terdapat pion untuk bermain, dikarenakan pion tersebut langsung menggunakan anak yang sedang bermain, sehingga membuat anak lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dan pembelajaran tidak monoton dan membosankan, serta dapat melatih kemampuan berpikir logis anak dalam menghadapi dan mengatasi masalahnya sendiri, sehingga anak dapat percaya diri dan mandiri saat mengikuti pembelajaran.

Peneliti memilih TK Dharma Wanita Persatuan 3 Pangpong Labang sebagai tempat penelitian dikarenakan saat melakukan observasi pada sekolah tersebut peneliti menemukan permasalahan yang hendak dijadikan penelitian di TK tersebut. Mengacu pada latar belakang diatas, maka penulis sangat berminat mengangkat penelitian yang berjudul: **“pengembangan permainan animopoli (*animals monopoli*) untuk menstimulasi kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun”**.

B. Rumusan Masalah

Berdaskan penjelasan diatas dapat dirumuskan rumusan masalah dalam penelitian berikut:

1. Bagaimana pengembangan permainan animopoli (*animals monopoli*) untuk menstimulasi kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun?
2. Bagaimana kelayakan permainan animopoli (*animals monopoli*) untuk menstimulasi kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Adapun tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana pengembangan permainan animopoli (*animals monopoli*) untuk menstimulasi kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun.
2. Untuk mengetahui kelayakan permainan animopoli (*animals monopoli*) untuk menstimulasi kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian dilaksanakan guna menciptakan media yang dapat menstimulasi kemampuan berpikir logis anak. Spesifikasi produk yang dilakukan pengembangan yaitu:

1. Media yang dilakukan pengembangan yakni papan permainan monopoli terbuat dari matras dan gambar binatang terbuat dari stiker anti air.
2. Papan permainan animopoli (*animals monopoli*) berukuran 180 cm × 180 cm.
3. Dadu permainan animopoli (*animals monopoli*) terbuat dari bahan karton duplex agar awet dan ringan saat dimainkan oleh anak.
4. Permainan monopoli yang dihasilkan berupa permainan monopoli dengan disetiap petak permainan terdapat pertanyaan sederhana seputar binatang untuk menstimulasi kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Beberapa keterbatasan yang terdapat pada pengembangan permainan animopoli (*animals* monopoli) ini sebagai berikut:

1. Permainan monopoli hanya khusus untuk siswa di TK Dharma Wanita Persatuan 3 Pangpong Labang
didalam kelas dan hanya dipakai untuk menstimulasi kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun.
2. Produk pengembangan hanya terbatas satu tema yaitu binatang, dengan muatan materi menerangkan macam-macam nama binatang, ukuran tubuh binatang, tempat tinggal binatang, menirukan gerak dan suara binatang dan lain-lain.
3. Bertempat di TK Dharma Wanita Persatuan 3 Pangpong Labang, karena peneliti hanya melakukan penelitian di TK tersebut dan media hanya diuji cobakan di TK Dharma Wanita Persatuan 3 Pangpong Labang.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pengembangan permainan animopoli (*animals* monopoli) untuk menstimulasi kemampuan berpikir logis pada anak usia 5-6 tahun dilaksanakan untuk mengetahui sejumlah kegunaan dan penelitian hendak dilakukan perincian menjadi sejumlah manfaat yakni:

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian pengembangan ini diharapkan mampu memberikan referensi pengembangan teoritik bidang teknologi pendidikan anak usia dini, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran. Penelitian ini juga diharapkan mampu menjadi sumber referensi dalam mengembangkan

media pembelajaran, terutama media pembelajaran untuk perkembangan kognitif yaitu kemampuan berpikir logis.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Peneliti

Dapat mengembangkan kognitif anak yang menyenangkan bagi anak usia dini khususnya untuk menstimulasi kemampuan berpikir logis anak melalui kegiatan bermain animopoli (*animals* monopoli).

b. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan acuan dalam menstimulasi kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun, serta dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi anak.

c. Bagi Guru

Dapat digunakan sebagai bahan perbaikan dalam proses pembelajaran terhadap perkembangan kognitif anak khususnya kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan 3 Pangpong Labang.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah penelitian pengembangan dapat disajikan sebagai berikut:

1. Media Permainan Animopoli

Animals monopoli merupakan media yang dikembangkan dari permainan monopoli. Media permainan dibuat lebih edukatif dengan tema binatang. Permainan animopoli berisikan pertanyaan seputar binatang seperti: macam-macam nama binatang, ukuran tubuh binatang, tempat tinggal binatang, menirukan gerak dan suara binatang dan lain-lain. Media

permainan animopoli dimainkan dengan dadu, dan papan permainan monopoli. Papan permainan monopoli dibuat besar dengan ukuran 180 × 180 cm.

2. Menstimulasi

Menstimulasi merupakan kegiatan melatih atau merangsang perkembangan anak agar berkembang secara optimal.

3. Berpikir logis

Berpikir logis merupakan kemampuan berpikir untuk memperoleh informasi dan mengetahui sebab-akibat dalam proses pemecahan masalah sehari-hari yang masuk akal dalam pikiran manusia.

4. Anak Usia 5-6 Tahun

Anak usia 5-6 tahun merupakan masa dimana anak mengalami perkembangan dan pertumbuhan yang pesat, baik psikis maupun fisik.