

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan kebutuhan dasar yang dibutuhkan oleh setiap manusia untuk menjalani kehidupan. Melalui pendidikan ilmu pengetahuan manusia akan bertambah dan mempermudah manusia hidup di muka bumi. Pendidikan secara langsung juga memberikan manusia pengetahuan bagaimana menjadi manusia yang bermanfaat bagi peradaban bangsa dan negara yang ia tempati. Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 menyatakan bahwa:¹

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Berdasarkan pemaparan diatas pendidikan bermanfaat untuk mengembangkan kualitas dan potensi anak bangsa. Melalui pendidikan penerus bangsa dapat mengembangkan potensinya secara optimal serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Sehingga akan membawa dampak yang besar bagi kemajuan bangsa.

¹ Departemen Pendidikan Nasional. *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU RI No. 20 Tahun 2003) Dan Peraturan Pelaksanaannya*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2003.

Pengembangan kualitas dan potensi anak bangsa akan sangat optimal apabila dikembangkan melalui pendidikan sejak usia dini. Pendidikan sejak usia dini dapat memperkuat dasar dan pijakan penerus bangsa. Semakin baik kualitas pendidikan yang diberikan kepada anak sejak usia dini maka akan memperkuat pondasi anak bangsa, maka sebuah kewajiban bagi kita mengembangkan pendidikan dimulai dari sejak usia dini (PAUD). Secara lebih tegas disebutkan dalam UU NO. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional menyatakan:

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia dengan 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.²

Berdasarkan penjelasan diatas, pendidikan untuk anak usia dini merupakan pendidikan anak usia 0-6 tahun. Pendidikan ini memberikan rangsangan yang bermanfaat untuk membantu aspek pertumbuhan dan perkembangan anak. Melalui rangsangan tersebut diharapkan aspek jasmani dan rohani anak dapat memiliki kesiapan ketahap pendidikan selanjutnya.

Pendidikan anak usia dini diadakan untuk membantu anak mengembangkan potensi serta memberikan rangsangan terhadap aspek perkembangannya. Aspek yang dimaksud ialah aspek fisik-motorik, bahasa, seni-kratifitas, kognitif, sosio-emosional dan rasa beragama.³ Tujuan

²Suyadi, *Psikologi Belajar PAUD* (Yogyakarta:PT Pustaka Insan Madani, 2010), hlm.9.

³*Ibid*, hlm.65.

pengembangan aspek ini untuk mendorong perkembangan potensi anak agar memiliki kesiapan untuk menempuh pendidikan selanjutnya.

Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek yang dapat dikembangkan secara optimal melalui pendidikan. Perkembangan kognitif sendiri menunjukkan perkembangan dari cara anak berpikir, kemampuan untuk mengkoordinasikan berbagai cara berpikir untuk menyelesaikan berbagai masalah yang dapat digunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan.⁴ Hal tersebut diperjelas lagi oleh Ahmad Suyanto menyatakan bahwa perkembangan kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.⁵ Berdasarkan pendapat diatas, perkembangan kognitif merupakan salah satu komponen penting dalam kehidupan anak, mereka dapat belajar untuk menunjukkan dan menangkap keterangan serta alasan mengenai sesuatu sehingga memiliki gambaran yang jelas terhadap hal tersebut. Mengacu pada Permendiknas No. 137 tahun 2014 tentang Standar PAUD, perkembangan kognitif pada anak meliputi tiga hal, yaitu: belajar dan pemecahan masalah, berfikir logis dan berfikir simbolik.⁶

Adapun berfikir logis merupakan keterampilan yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran anak usia dini. Keterampilan berfikir logis merupakan kemampuan teknis untuk melakukan suatu perbuatan yang

⁴Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini* (Medan:Perdana Publishing, 2016), hlm.11.

⁵Ahmad Suyanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta; Kencana, 2011), Cetakan 1, hlm 47.

⁶Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

merupakan aplikasi atau praktik dari pengetahuan menggunakan penalaran. Penalaran merupakan pemikiran logis yang menggunakan logika induksi yakni mengambil kesimpulan tentang semua anggota kategori berdasarkan observasi dan deduksi yakni penalaran dari umum ke spesifik untuk menghasilkan kesimpulan.⁷ Sehingga anak dalam membangun pemikiran mereka dapat memiliki keterampilan dalam menyelesaikan suatu permasalahan dengan menarik kesimpulan dan prediksi dengan baik dan benar dalam praktik kehidupan sehari-hari.

Penjelasan diatas menunjukkan pentingnya bagi seorang guru untuk mengembangkan keterampilan anak dalam memberi alasan sebagai bentuk keyakinan diri mereka sendiri. Hal tersebut dmenandakan kemampuan dalam membedakan dan menunjukkan melalui penalaran anak. Apabila anak memiliki keterampilan berpikir logis yang baik diharapkan kedepannya dapat membantu mereka dalam menghadapi serta menyikapi berbagai persoalan dengan baik.

Keterampilan berfikir logis pada anak khususnya usia 3-4 tahun yakni, mengenal konsep ukuran (besar-kecil, panjang-pendek), mengenal tiga macam bentuk (persegi, lingkaran, segitiga), mulai mengikuti pola tepuk tangan, mengenal konsep banyak dan sedikit dan mengenali alasan mengapa ada sesuatu yang tidak masuk dalam kelompok tertentu.⁸ Keterampilan mengenal tiga macam bentuk dan konsep ukuran merupakan keterampilan

⁷John W Santrock, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Fajar Interpratama Mandiri 2013), Edisi Kedua, hlm 357-358.

⁸Peraturan Menti Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

yang dapat dikembangkan untuk melatih keterampilan berfikir logis anak pada usia 3-4 tahun. Dalam tahap ini anak dapat mengenal, menyebutkan, menunjukkan, memilih, memasangkan dan mengurutkan sebagai bentuk keyakinan mereka dalam mengenal bentuk dan ukuran secara sederhana melalui alat permainan edukatif.

Alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.⁹ Alat permainan edukatif yang sering dipakai dalam pendidikan di Indonesia yakni alat permainan ciptaan Montessori yang merupakan seorang dokter dan tokoh besar dalam pendidikan. Maria Montessori menciptakan alat permainan edukatif yang memudahkan anak untuk mengenal konsep-konsep yang akan dipelajari anak secara mandiri.

Alat permainan Montessori menjadi jembatan yang memperkaya pengalaman dengan hal konkrit agar anak dapat lebih memahami hal abstrak. Material permainan Montessori memiliki karakteristik kontrol kesalahan, pemisahan kualitas tunggal, keterlibatan aktif anak serta daya tarik dari warna dan proporsi yang memikat anak.¹⁰ Melalui karakteristik alat permainan tersebut. Anak akan diberi kebebasan untuk memainkan, memperbaiki dan mengulang kembali permainan tersebut tanpa banyak interupsi dari guru.

⁹ Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Depdiknas (2003)

¹⁰George S, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)* (Jakarta: PT Indeks, 2012), Edisi ke-5, hlm. 114.

Sehingga dapat mengasah keterampilan anak dalam mengenal konsep bentuk dan ukuran.

Montessori merancang beberapa material permainan untuk membantu dan mempermudah anak untuk mengenal konsep-konsep yang akan dipelajari. Seperti menara merah muda, tangga coklat dan blok silinder. Ketiga material tersebut merupakan beberapa alat permainan sensorik ciptaan Montessori. Tujuan alat permainan sensorik ini untuk melatih indra anak agar berfokus pada beberapa kualitas tertentu yang terlihat.¹¹ Alat permainan Montessori ini akan mendorong anak untuk mengembangkan pengindraan serta matematika anak. Anak akan diajari untuk memiliki kesiapan dalam mengenal bentuk dan ukuran melalui pengindraan seperti pendengaran, penglihatan dan perabaan mereka. Sehingga membantu anak mempertajam keterampilan anak dalam mengenal konsep bentuk dan ukuran dengan mengenali, menunjukkan, memilih, memasangkan dan mengurutkan secara sederhana sebagai bentuk keyakinan atas penalaran mereka.

Berdasarkan kenyataan yang terjadi di lembaga PAUD terdapat sebagian anak usia 3-4 tahun masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan keterampilan berfikir logis mengenal konsep bentuk, ukuran. Terlihat saat anak kebingungan, ragu-ragu dan kurang tepat dalam menyebutkan, menunjukkan, memilih serta mengurutkannya. Hal tersebut disebabkan karena kegiatan belajar di lembaga PAUD menggunakan LKA (Lembar Kerja Anak) dan tidak melibatkan alat permainan edukatif.

¹¹*Ibid*, hlm 112

Pemahaman guru mengenai bagaimana cara dalam memberikan arahan yang tepat ketika proses pembelajaran kurang optimal, karena pembelajaran hanya dilakukan dengan LKA tanpa ada alat permainan yang sesuai dan menarik. Guru hanya memfasilitasi alat permainan kepada anak ketika jam istirahat dan selanjutnya hanya membiarkan anak bermain sendiri tanpa diarahkan kembali.

Masalah tersebut pula yang peneliti temukan KB Aisyiyah Tunas Iman Petaonan Socah pada kegiatan mengajar tanggal 22 Juli 2018 sampai tanggal 30 September 2018 pada anak kelompok bermain usia 3-4 tahun. Terdapat 10 dari 12 anak masih kesulitan dalam mengenal konsep bentuk dan ukuran. Hasil observasi menunjukkan bahwa keterampilan berfikir logis anak dalam mengenal konsep bentuk dan ukuran masih belum optimal. Terlihat saat anak diajak untuk menyebutkan bentuk seperti segitiga, lingkaran dan persegi masih kebingungan, begitu pula pada saat diajak untuk menunjukkan dan memilih ukuran besar dan kecil mereka terlihat kurang tepat dan ragu-ragu, serta hanya sebagian anak yang dapat melakukannya dengan benar akan tetapi masih perlu bantuan. Hal ini terjadi karena anak masih kebingungan dalam mengenal konsep bentuk dan ukuran sehingga mereka takut untuk menyebutkan dan menyatakan mengenai bentuk serta ukurannya.

Pembelajaran di KB Aisyiyah Tunas Iman Petaonan Socah lebih mengutamakan kegiatan pengenalan simbol angka dan maknanya. Hal ini dikarenakan tuntutan dari wali murid yang menginginkan anaknya dapat membaca saat masuk sekolah dasar. Secara umum dalam kegiatan

pembelajaran anak akan di dampingi guru serta diberi arahan untuk menebali serta mewarnai huruf dan gambar, anak tidak diajak untuk bersentuhan langsung dengan alat permainan edukatif dalam mengembangkan pengetahuan anak.

Kegiatan pembelajaran di KB tersebut berlangsung pada 08.00-10.00 WIB. Proses pembelajaran di KB tersebut berpusat pada guru (*teacher center*). Alat permainan yang tersedia di ruang bermain juga cukup lengkap dan terdapat beberapa alat permainan montessori. Akan tetapi ruang bermain terletak di samping ruangan TK-B, sehingga anak KB kurang memiliki kesempatan untuk menggunakan alat-alat permainan yang tersedia, pada akhirnya anak hanya bermain didalam kelas dengan bermain lari-larian.

Penggunaan media pembelajaran pada anak kelompok bermain usia 3-4 tahun juga belum bervariasi dan dirasa masih kurang tepat dalam menyampaikan materi. Sehingga alat permainan Montessori menjadi pemilihan media untuk digunakan dalam mengukur keterampilan berfikir logis dalam mengenal konsep bentuk dan ukuran pada anak kelompok bermain usia 3-4 tahun di KB Aisyiyah Tunas Iman Petaonan Socah. Pemilihan alat permainan montessori tersebut dikarenakan adanya kemudahannya dalam penggunaan media pada kegiatan pembelajaran serta anak secara mandiri membangun konsep pengetahuan mereka tanpa banyak interupsi dari guru.

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian untuk mengetahui keterampilan berfikir logis dalam mengenal

konsep bentuk dan ukuran melalui permainan Montessori. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Alat Permainan Montessori Terhadap Keterampilan Berfikir Logis Anak Usia 3-4 Tahun di KB Aisyiyah Tunas Iman Petaonan Socah ”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti telah memaparkan mengenai identifikasi permasalahan yang menjadi acuan dalam penelitian antara lain:

1. Stimulasi keterampilan berfikir logis anak masih belum optimal dalam mengenal konsep bentuk (persegi, lingkaran, segitiga), konsep ukuran (besar-kecil).
2. Anak KB tidak memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi permainan yang ada di sekolah.
3. Terdapat 10 dari 12 anak masih belum mampu mengenal konsep bentuk (persegi, lingkaran, segitiga) dan mengenal konsep ukuran (besar-kecil).

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Keterampilan berfikir logis dalam mengenal konsep bentuk (persegi, lingkaran, segitiga) dan konsep ukuran (besar-kecil).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, terdapat satu pokok bahasan yang dapat dijadikan pembahasan yang lebih mendalam lagi, yaitu:

“Bagaimanakah Pengaruh Alat Permainan Montessori Terhadap Keterampilan Berfikir Logis di KB Aisyiyah Tunas Iman Petaonan Socah?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh alat permainan Montessori terhadap keterampilan berfikir logis anak usia 3-4 tahun dalam mengenal bentuk dan ukuran.

F. Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Bagi mahasiswa penelitian ini dapat dipergunakan sebagai salah satu bahan referensi dan menjadi bahan informasi atau masukan bagi perkembangan ilmu dan pengetahuan, khususnya dalam mengoptimalkan alat permainan edukatif berdasarkan teori Montessori dalam mengembangkan keterampilan berfikir logis anak, serta untuk mata kuliah metodologi pengembangan kemampuan kognitif dan kreatifitas serta alat permainan edukatif.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Guru

Melalui penelitian ini, guru diharapkan dapat mengembangkan pembelajaran yang lebih kreatif lagi, serta dapat mengoptimalkan perkembangan kognitif dalam berfikir logis anak melalui alat permainan edukatif ciptaan Montessori.

b) Bagi Orang Tua

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pandangan orang tua dalam membantu dan mendukung anak dalam mengembangkan aspek kognitif khususnya berfikir logis anak melalui alat permainan yang memiliki nilai edukasi.

c) Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya dapat digunakan sebagai bahan acuan penelitian yang relevan khususnya tentang keterampilan berfikir logis melalui alat permainan edukatif lainnya.