

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak usia dini adalah anak yang berada dalam rentang usia dibawah 6 tahun. Perkembangan mereka di tahap ini berlangsung pada level yang sangat fundamental, yang berarti bahwa semua keterampilan yang diperoleh selama periode ini akan menjadi fondasi untuk kemampuan yang akan mereka kembangkan di masa mendatang. Karena alasan ini, pendidikan pada tahap awal kehidupan ini sangat krusial, mengingat dampak signifikan yang akan ditimbulkannya pada masa depan mereka.

Menurut pandangan Kurniawan dkk. (2023), pendidikan pada tahap usia dini sangat krusial untuk anak. Pendidikan pada tahap ini dirancang sebagai sebuah proses yang mengarahkan anak-anak melalui aktivitas permainan yang terintegrasi dengan pembelajaran. Tujuannya adalah untuk memicu perkembangan mereka sehingga mereka menjadi siap untuk memasuki tingkat pendidikan berikutnya.

Pertumbuhan dan perkembangan anak merupakan hasil utama yang diharapkan dari proses pendidikan. Pada anak usia dini, enam aspek perkembangan harus diperhatikan, meliputi nilai agama dan moral, aspek kognitif, bahasa, sosial emosional, kemampuan fisik motorik, serta seni. Aspek kognitif adalah area yang memiliki potensi besar untuk dikembangkan melalui proses pembelajaran yang tepat. Perkembangan kognitif sendiri menunjukkan perkembangan dari cara anak berpikir, kemampuan untuk mengkoordinasi berbagai cara berpikir untuk menyelesaikan berbagai masalah yang dapat digunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan (khadijah dalam sari dan jannah, 2023, hlm.112). Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 137 Tahun 2014 mengenai standar pendidikan anak usia dini, terdapat tiga komponen utama yang mendefinisikan perkembangan kognitif anak, yaitu: kemampuan belajar dan menyelesaikan masalah, berpikir logis, serta berpikir simbolik.

Dalam usia 0-6 tahun, penting untuk memberi ruang kepada anak-anak dalam memperkuat perkembangan kognitif mereka. Fokus utama dalam perkembangan ini

Dila Adilah, 2024

PENGARUH PERMAINAN THE ADVENTURE MAZE TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR LOGIS ANAK USIA 5-6 TAHUN (PENELITIAN QUASI EKSPERIMEN UNTUK ANAK USIA 5-6 TAHUN DI KELOMPOK B TK AISYIAH 5 KOTA TASIKMALAYA)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

adalah kemampuan berpikir logis. Untuk mendukung perkembangan kognitif terutama dalam berpikir logis, pendidik perlu mengadaptasi metode pembelajar yang mempertimbangkan hak anak untuk mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui permainan (Retnaningrum, dalam Fauzia, 2023, hlm.40). Adapun berpikir logis menurut Monika, dkk (2023, hlm. 48) merupakan proses menalar dengan menghubungkan informasi yang didapatkan dengan pengetahuan yang didapatkannya dengan pengetahuan yang dimiliki untuk menarik sebuah kesimpulan. Pada usia 5-6 tahun anak berada pada tahap praoperasional konkret, dimana kemampuan berpikir logis mulai berkembang. Pada usia ini anak diharapkan mampu mengurutkan benda, mengklasifikasikan benda, mengenal pola, mengenal perbedaan ukuran serta memiliki pemikiran membangun (Permendikbud No.137 Tahun 2014).

Untuk mendukung optimalisasi perkembangan kognitif, khususnya dalam kemampuan berpikir logis, metode yang efektif adalah pembelajaran melalui permainan. Permainan, yang merupakan aktivitas yang dilakukan secara sukarela dan dengan rasa gembira, tidak terfokus pada hasil akhir dan bebas dari paksaan atau tekanan eksternal, sangat cocok digunakan dalam konteks ini. Pada satu sisi, melalui kegiatan permainan, anak-anak merasa gembira, sedangkan pada sisi lain, mereka juga memperoleh pengetahuan. Khusus bagi anak usia dini, penggabungan antara permainan dan pembelajaran menjadi sangat esensial sebab melalui metode ini, berbagai kemampuan mereka dapat berkembang secara signifikan (Mutiah, 2015).

Aktivitas bermain pada anak memerlukan peralatan yang mendukung untuk meningkatkan kapasitas mereka, berdasarkan pengalaman dan observasi yang mereka peroleh dari lingkungan sekitar setiap hari. Dari perspektif pendidikan, penggunaan peralatan permainan yang mendidik membantu merangsang pertumbuhan dalam aspek kognitif, sosial, emosional, dan fisik anak. Dalam konteks pendidikan, penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) sangat esensial untuk menunjang aktivitas bermain yang mendidik. Ketika anak berinteraksi dengan alat permainan, ini tidak hanya memenuhi kebutuhan akan kebahagiaan

mereka tetapi juga berkontribusi signifikan terhadap perkembangan otak. Kondisi ini, pada gilirannya, memfasilitasi proses pembelajaran anak dengan lebih efektif, karena otak yang berkembang baik memungkinkan mereka untuk menyerap dan memproses informasi baru dengan lebih mudah (Aslindah, 2018, hlm.2).

Penelitian yang dilaksanakan oleh penulis di TK Aisyiyah 5 Kota Tasikmalaya pada bulan November 2023 menunjukkan bahwa beberapa anak di institusi tersebut mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis. Hal ini diperoleh melalui observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas di sekolah tersebut. Seperti anak belum bisa mengenal ukuran, mengklasifikasikan lebih dari 2 varian dan mengenal pola ABCD. Berdasarkan hasil wawancara kepada guru kelas menurutnya anak yang memiliki keterlambatan dalam kemampuan berpikir logis terjadi karena beberapa faktor misalnya kurangnya stimulasi ketika dirumah. Pemberian stimulasi bukan hanya dilakukan di sekolah saja tetapi harus diimbangi juga pada saat dirumah bersama orang tuanya. Guru di sekolah tersebut sudah berusaha mengajak orang tua untuk bekerja sama memberikan stimulasi terhadap anak, namun ada beberapa orang tua yang langsung menyerah ketika anaknya sulit diberi pemahaman. Selain pengaruh tersebut ada juga pengaruh lain yaitu anaknya yang memang sulit untuk fokus dan mudah teralihkan meskipun guru sudah memberikan pembelajaran yang menarik tetapi anak tersebut hanya tertarik sebentar saja. Sehingga guru selain harus memberikan pembelajaran yang menarik guru juga harus mendekati anak agar anak bisa fokus.

Untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis pada anak, diperlukan Alat Permainan Edukatif (APE) yang sesuai. APE ini berfungsi fisik sebagai media dalam menyajikan konten pembelajaran. Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan permainan sebagai alat bantu dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak berusia 5-6 tahun, yang dirangkum sebagai berikut:

Penelitian yang pertama ditulis oleh Aulia, dkk pada tahun 2022 dengan judul: Media Ular Tangga *CR Code* terhadap Kemampuan Berpikir Logis Pada Anak Usia 5-6 Tahun. Studi ini memanfaatkan pendekatan kuantitatif melalui rancangan kuasi eksperimen dengan model non equivalent control group. Pemilihan data

Dila Adilah, 2024

PENGARUH PERMAINAN THE ADVENTURE MAZE TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR LOGIS ANAK USIA 5-6 TAHUN (PENELITIAN QUASI EKSPERIMEN UNTUK ANAK USIA 5-6 TAHUN DI KELOMPOK B TK AISYIYAH 5 KOTA TASIKMALAYA)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dilaksanakan melalui tes yang tidak formal, mencakup lembar kerja dan teknik wawancara. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari 40 anak dari kelompok B TK Negeri Pembina di Kecamatan Mantewe, dibagi menjadi kelas eksperimen dengan 20 anak dan kelas kontrol dengan 20 anak. Untuk analisis statistik, digunakan teknik parametrik dengan penerapan uji paired sample t-test. Melalui penerapan permainan ular tangga QR code, didapatkan temuan bahwa tingkat signifikansi antara uji pra dan uji pasca pada kelas eksperimen adalah 0,000, yang berarti lebih rendah dari 0,05. Oleh karena itu, hipotesis nol (H_0) harus ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan pada kemampuan berpikir logis anak sebelum dan sesudah penggunaan media permainan ular tangga QR code.

Penelitian kedua ditulis oleh Isro'atin dan Fitri pada tahun 2023 dengan judul: Permainan Papan Kantong Pola sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia dini. Penelitian yang dilakukan mengadopsi metode tindakan kelas yang dirancang secara siklikal dengan dua siklus yang dijalankan. Dalam masing-masing siklus, terintegrasi tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, serta refleksi. Sebanyak 16 anak berusia 4-5 tahun dari TK Negeri Pembina Sidoarjo dijadikan subjek dalam penelitian ini. Teknik pengambilan data dilaksanakan melalui observasi, wawancara, dan penyusunan dokumentasi dari catatan lapangan. Dari analisis data dalam penelitian ini, terlihat bahwa masing-masing indikator menunjukkan kemajuan yang signifikan. Indikator pengisian pola kosong mencatat peningkatan mencapai 93,75%, sementara indikator kelanjutan pola dan pembuatan pola secara mandiri sama-sama tercatat sebesar 81,25%. Kriteria sukses dari studi ini didefinisikan sebagai tercapainya nilai minimal 80% oleh anak ketika melakukan aktivitas permainan pola. Dengan demikian, kesimpulan yang dapat ditarik adalah adanya peningkatan dalam kemampuan berpikir logis anak di kelas eksperimen setelah intervensi menggunakan permainan papan kantong pola dalam pembelajaran.

Penelitian yang ke tiga ditulis oleh Aurora N pada tahun 2024 yang berjudul: Pengaruh Permainan *Maze* terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di

Dila Adilah, 2024

PENGARUH PERMAINAN THE ADVENTURE MAZE TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR LOGIS ANAK USIA 5-6 TAHUN (PENELITIAN QUASI EKSPERIMEN UNTUK ANAK USIA 5-6 TAHUN DI KELOMPOK B TK AISYIYAH 5 KOTA TASIKMALAYA)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

TK Al-Badariyah Muara Bulian. Dalam penelitian ini, metode eksperimental dipergunakan dengan memilih sampel sebanyak 14 anak. Lembar observasi diterapkan sebagai instrumen utama dan teknik-teknik analisis data yang dipilih meliputi uji normalitas, uji homogenitas, serta uji hipotesis. Penelitian ini menghasilkan bukti yang mengonfirmasi bahwa nilai *thitung* melebihi *ttabel*, yaitu 16.125 lebih besar dari 2.179 pada level signifikansi $\alpha = 0,05$. Ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan permainan maze dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak berusia 5-6 tahun di TK Al Badariyah Muara Bulian. Pengaruh tersebut termasuk dalam kategori kuat dengan nilai 3,17, yang termasuk dalam kisaran lebih dari 1,00 dengan penafsiran yang sama (Strong Effect). Oleh karena itu, permainan maze efektif sebagai alat pembelajaran bagi anak usia dini di institusi pendidikan untuk memajukan kemampuan kognitif mereka.

Dari penelitian yang dilakukan, kesimpulan yang diambil adalah bahwa penggunaan Alat Permainan Edukatif berkontribusi signifikan dalam pengembangan kemampuan berpikir logis pada anak usia dini.

Salah satu permainan edukatif yang menarik perhatian penulis adalah *The Adventure Maze*. Permainan tersebut merupakan sebuah permainan yang sempat dipamerkan di pameran Universitas Pendidikan Indonesia kampus Tasikmalaya, yang juga merupakan sebuah hasil dari salah satu tugas mata kuliah Alat Permainan Edukatif. Permainan tersebut termasuk salah satu permainan yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis anak.

Hal itu karena dalam permainan *The Adventure Maze* terdapat berbagai kegiatan yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis pada anak, di antaranya: mengklasifikasikan, mengenal pola ABCD, mengenal perbedaan ukuran. Berdasarkan hal tersebut penulis tertarik untuk meneliti mengenai pengaruh permainan *The Adventure Maze* terhadap kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah pada penelitian ini yaitu Bagaimana pengaruh penggunaan permainan *The Adventure Maze* untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun.

Adapun pertanyaan pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran di kelas eksperimen dengan menggunakan permainan *The Adventure Maze*?
2. Bagaimana kemampuan awal berpikir logis pada anak usia 5-6 tahun di kelas eksperimen dan kelas kontrol?
3. Bagaimana kemampuan akhir berpikir logis anak usia 5-6 tahun di kelas eksperimen dan kelas kontrol?
4. Bagaimana peningkatan kemampuan berpikir logis pada anak usia 5-6 tahun di kelas eksperimen dan kelas kontrol?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah:

1. Tujuan Penelitian Umum

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan permainan *The Adventure Maze* untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun.

2. Tujuan Penelitian Khusus

- a. Untuk mendapatkan hasil deskripsi proses pelaksanaan pembelajaran di kelas eksperimen dengan menggunakan permainan *The Adventure Maze*.
- b. Untuk mendapatkan hasil deskripsi kemampuan awal berpikir logis pada anak usia 5-6 tahun di kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- c. Untuk mendapatkan hasil deskripsi kemampuan akhir berpikir logis pada anak di kelas eksperimen dan kelas kontrol
- d. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir logis kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diterapkannya permainan *The Adventure Maze*.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini mencakup

1. Manfaat Teoritis
 - a. Diharapkan, penelitian ini akan menyediakan wawasan baru untuk pembaca dan pihak terkait mengenai dampak permainan *The Adventure Maze* terhadap kemampuan berpikir logis anak berusia 5-6 tahun.
 - b. Berfungsi sebagai alat yang efektif untuk pengembangan kemampuan berpikir logis pada anak usia 5-6 tahun
2. Manfaat Praktis
 - a. Diharapkan guru di TK Aisyiyah 5 di Kota Tasikmalaya dapat mengintegrasikan permainan *The Adventure Maze* dalam kelas sebagai alat pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.
 - b. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memperkaya pengetahuan serta pengalaman ilmiah mengenai penggunaan permainan *The Adventure Maze* untuk melatih berpikir logis pada anak kelas B di TK Aisyiyah 5, dan diharapkan pula bahwa temuan ini akan berfungsi sebagai acuan bagi penelitian mendatang atau penelitian yang akan dijalankan berikutnya.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi dari skripsi dengan judul "Pengaruh Permainan *The Adventure Maze* Terhadap Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun (Penelitian Eksperimen Quasi Anak Usia 5-6 Tahun di Kelompok B TK Aisyiyah 5 Kota Tasikmalaya)" disusun sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Dalam bab pertama, uraian tentang latar belakang penelitian dipaparkan, meliputi motivasi dan dasar yang melandasi peneliti untuk mengadakan studi terkait penggunaan permainan *The Adventure Maze*. Selanjutnya, dibahas rumusan masalah tentang efektivitas permainan tersebut, serta tujuan penelitian yang bertujuan untuk merancang media pembelajaran dan menguraikan aspek-aspek dalam rumusan masalah. Manfaat penelitian dijelaskan baik dalam konteks teoritis maupun praktis, termasuk penjabaran struktur organisasi skripsi.

Dila Adilah, 2024

PENGARUH PERMAINAN THE ADVENTURE MAZE TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR LOGIS ANAK USIA 5-6 TAHUN (PENELITIAN QUASI EKSPERIMEN UNTUK ANAK USIA 5-6 TAHUN DI KELOMPOK B TK AISYIYAH 5 KOTA TASIKMALAYA)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Bab II Kajian Pustaka

Bab kedua ini mengulas berbagai teori dan konsep, membangun kerangka berpikir serta mengemukakan ide yang berkaitan dengan area pengembangan yang diteliti, termasuk studi terkait yang relevan. Analisis literatur meliputi teori perkembangan kognitif dari Jean Piaget, kemampuan berpikir logis, serta Alat Permainan Edukatif dan Permainan *The Adventure Maze*.

3. Bab III Metode Penelitian

Bab ketiga ini menguraikan metode yang diterapkan dalam penelitian ini, mencakup desain penelitian yang sesuai dengan kriteria penelitian eksperimen kuasi. Setiap langkah dalam prosedur penelitian dijelaskan secara rinci dalam bab ini.

4. Bab IV Metode Penelitian

Dalam bab keempat, paparan mendetail disajikan mengenai pelaksanaan dan setiap fase dalam prosedur penelitian yang dilakukan untuk menjawab rumusan masalah. Bab ini juga membahas secara menyeluruh tentang proses dan hasil penelitian, khususnya mengenai dampak dari permainan *The Adventure Maze* terhadap kemampuan berpikir logis pada anak usia 5-6 tahun.

5. Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Bab kelima ini menyajikan kesimpulan dari hasil temuan dan diskusi yang telah dilakukan, sesuai dengan rumusan masalah yang mencakup evaluasi proses dan efek dari permainan *The Adventure Maze*. Implikasi serta saran dibahas berdasarkan temuan ilmiah yang diperoleh dari penelitian.

6. Daftar Pustaka

Bagian ini menyertakan daftar referensi dan bahan rujukan yang diperlukan untuk mendukung pelaksanaan dan validitas penelitian.

7. Lampiran-lampiran

Bagian ini mengandung semua dokumen pendukung yang berkaitan dengan penelitian, termasuk surat izin penelitian, ringkasan hasil, serta dokumen dan data pendukung lain yang relevan selama proses penelitian.