

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Usia dini adalah rentang waktu yang dikenal sebagai masa keemasan atau yang juga dikenal sebagai *golden age*. Penyebutan *golden age* tentu tidak berlebihan karena memang pada masa ini perkembangan otak anak sedang berada pada fase paling cepat sepanjang sejarah kehidupannya, masa ini juga merupakan masa yang paling menentukan untuk kelangsungan hidupnya. Menurut Fauziddin (2016) periode ini memberikan perhatian lebih kepada mencurahkan perhatian salah satunya dengan memfasilitasi pendidikan baik dari orangtuanya maupun dari lembaga Pendidikan Anak Usia Dini.

Permendikbud nomor 37 tahun 2014 menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang ditujukan pada anak usia dini untuk merangsang dan memaksimalkan aspek-aspek perkembangannya. Ada enam aspek perkembangan yang harus dikembangkan oleh guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) keenam aspek tersebut adalah aspek perkembangan nilai agama dan moral, kognitif, sosial emosional, bahasa, fisik motorik, dan seni (Permendikbud, 2014). Mengacu pada Permendikbud tersebut, salah satu aspek perkembangan yang dikembangkan adalah aspek perkembangan kognitif. Aspek perkembangan kognitif pada anak usia dini telah ditentukan indikatornya melalui Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) yang tercantum dalam Permendikbud 137 tahun 2014 sesuai dengan tingkat usia. STPPA adalah kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan, mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni. (Permendikbud, 2014)

Berdasarkan Permendikbud nomor 137 Tahun 2014 mengenai Standar Nasional PAUD dalam perkembangan kognitif terdapat tiga lingkup perkembangan; yakni belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis dan berpikir simbolik. Lingkup perkembangan yang akan peneliti jadikan acuan pada penelitian kali ini adalah berpikir logis. Selain dalam Permendikbud No 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD, cakupan berpikir logis juga

Endah Nida Latifah, 2020

**PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK BERBASIS MODEL PERILAKU SOSIAL KEWARGANEGARAAN  
DALAM MENGEMBANGKAN BERPIKIR LOGIS ANAK USIA DINI**

Univeristas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

tercantum dalam Permendikbud no 146 Tahun 2014 mengenai Kurikulum PAUD yakni pada Kompetensi Dasar 3.5 yakni “Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif”. Maknanya adalah dengan berpikir secara rasional maka anak akan mampu untuk menyelesaikan permasalahan sehari-hari yang dihadapinya dengan cara yang kreatif.

Berdasarkan observasi di lapangan di TK X dengan jumlah siswa sebanyak 90 orang, hampir 50% diperoleh petunjuk bahwa kemampuan berpikir logis anak belum optimal. Adapun masih lemahnya anak berpikir logis dapat diidentifikasi yaitu belum berpikir secara runtut, dalam memberikan argumentasi masih ragu-ragu, belum mampu merespon saat teman berbicara, belum mampu memberikan tanggapan sebab akibat, saat diberikan tugas tidak tuntas dikerjakan anak, dalam memperoleh informasi lambat. Sedangkan dari aspek afektif masih perlu mendapat bimbingan terutama dalam menggiring anak berpikir logika saat belajar bersama-sama dengan teman.

Salah satu faktor utama yang menyebabkan permasalahan-permasalahan tersebut ialah guru tidak mengajarkan anak berpikir logis yakni guru kurang melibatkan benda konkret di dalam kegiatan pembelajaran sehingga membuat pengembangan berpikir logis anak kurang optimal. Kurangnya guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang menarik juga menjadi salah satu faktor penghambat untuk berpikir logis salah satunya belum mengoptimalkan permainan tradisional di kelas binaannya. Berbagai permainan tradisional yang ada di sekitar memiliki manfaat untuk mengasah kecerdasan otak, mengasah kemampuan berpikir dan logika. Menurut hasil penelitian Lestarinigrum dan Handini (2017) terbukti bahwa melalui permainan tradisional khususnya permainan tradisional congklak dapat mengembangkan kemampuan berpikir logis anak usia dini karena melalui permainan tersebut anak dituntut untuk menggunakan strategi dan penalaran.

Selanjutnya menurut Junariah (2015) bahwa permainan tradisional tidak hanya bermanfaat bagi satu aspek perkembangan saja, akan tetapi bagi seluruh aspek perkembangan anak termasuk aspek kognitif atau berpikir. Demikian halnya dalam aktivitas permainan tradisional congklak kaya akan nilai-nilai

Endah Nida Latifah, 2020

**PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK BERBASIS MODEL PERILAKU SOSIAL KEWARGANEGARAAN  
DALAM MENGENGEMBANGKAN BERPIKIR LOGIS ANAK USIA DINI**

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

diantaranya kebersamaan, kedisiplinan, toleransi, dan menghargai perbedaan<sup>3</sup>. Atas dasar acuan nilai di atas, permainan tradisional merupakan sarana yang paling tepat bagi anak selain sebagai ajang dalam berpikir kritis, rasional serta dalam rangka mempersiapkan peserta didik bertanggung jawab. Kaitannya dengan tujuan berpikir logis, dalam permainan tradisional merupakan salah satu metode yang tepat digunakan dalam proses pembelajaran. Dalam permainan tradisional anak belajar untuk taat dan patuh terhadap aturan tersebut dan tidak melakukan kecurangan.

Atas dasar permasalahan di atas, peneliti mencoba melakukan studi analisis berkenaan dengan permainan tradisional berbasis perilaku sosial kewarganegaraan sebagai upaya mengembangkan berpikir logis anak. Adapun peneliti permainan tradisional dikhususkan pada permainan congklak yang berasal dari Pulau Jawa. Studi ini diharapkan dapat membantu para guru dan calon guru memiliki rambu-rambu dalam mengemas pembelajaran yang membantu anak dalam mengembangkan berpikir logis khususnya di jenjang PAUD. Sejalan dengan hal tersebut, diajukanlah penelitian berjudul “Permainan Tradisional Congklak Berbasis Model Perilaku Sosial Kewarganegaraan dalam Mengembangkan Berpikir Logis Anak Usia Dini”.

### **1.1 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1.2.1 Bagaimana aktivitas permainan tradisional congklak pada video “Tutorial Main Congklak| Permainan Tradisional Indonesia” ?
- 1.2.2 Bagaimanakah permainan tradisional congklak berbasis perilaku social kewarganegaraan sebagai sarana melatih anak berpikir logis?
- 1.2.3 Bagaimana cara mengembangkan strategi pembelajaran dalam melatih anak berpikir logis melalui permainan congklak berbasis perilaku sosial kewarganegaraan dari berbagai teori dan model?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Sejalan dengan rumusan masalah, maka berikut tujuan dari penelitian berikut ini:

Endah Nida Latifah, 2020

*PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK BERBASIS MODEL PERILAKU SOSIAL KEWARGANEGARAAN DALAM MENGENGEMBANGKAN BERPIKIR LOGIS ANAK USIA DINI*

Univeristas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

- 1.3.1 Untuk mengetahui aktivitas permainan tradisional congklak pada video “Tutorial Main Congklak| Permainan Tradisional Indonesia”.
- 1.3.1 Untuk mengetahui bagaimana peran permainan tradisional congklak berbasis perilaku sosial kewarganegaraan sebagai sarana mel: 4 anak berpikir logis.
- 1.3.2 Untuk mengetahui cara untuk mengembangkan strategi pembelajaran dalam melatih anak berpikir logis melalui permainan congklak berbasis perilaku sosial kewarganegaraan.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Secara umum, kegunaan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berpikir logis pada anak. penelitian ini secara khusus berguna untuk memaparkan hal-hal yang terjadi di lapangan berkaitan dengan kemampuan anak dalam bersosialisasi dengan lingkungannya. Secara lebih rinci dapat dinyatakan sebagai berikut:

##### 1.4.1 Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan landasan bagi para peneliti lain untuk mengadakan penelitian sejenis dalam rangka meningkatkan penguasaan kemampuan berpikir logis pada anak.

##### 1.4.2 Secara Praktis

Secara praktis, penelitian tindakan dapat memberikan manfaat bagi:

###### a) Bagi Anak

- 1) Anak dapat dikembangkan pengetahuan dan kemampuannya mengenai berpikir logis agar menjadi bekal bagi anak untuk persiapan di jenjang berikutnya.
- 2) Bertambahnya wawasan dan pengalaman belajar anak melalui media permainan tradisional congklak.
- 3) Menjaga dan melestarikan kebudayaan Indonesia.

###### b) Bagi Guru

- 1) Sebagai bahan pertimbangan bagi guru untuk memanfaatkan permainan tradisional sebagai media dalam pembelajaran di TK,

agar dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis anak terhadap pembelajaran di sekolah.

- 2) Menambah wawasan bagi guru tentang manfaat dari penggunaan media permainan tradisional congklak untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis anak terhadap pembelajaran di sekolah.
- 3) Menumbuhkan kembali rasa nasionalisme melalui penggunaan media permainan tradisional galah asin sehingga timbul rasa cinta terhadap kebudayaan bangsa Indonesia.

c) **Bagi Peneliti**

Sebagai penambah wawasan dan pengalaman tentang cara meningkatkan kemampuan berpikir logis melalui media permainan tradisional congklak di Taman Kanak Kanak

## **1.5 Struktur Organisasi Penulisan Skripsi**

Struktur organisasi skripsi berisi rincian tentang urutan penulisan dari setiap bab dan bagian bab skripsi , mulai dari bab I sampai bab V

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada pendahuluan berisi uraian tentang pendahuluan dan merupakan bagian awal dari skripsi yang terdiri dari :latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, struktur organisasi penulisan skripsi

### **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

Bab II berisi uraian kajian pustaka. Kajian pustaka mempunyai peran yang sangat penting, kajian pustaka berfungsi sebagai landasan teoretik dalam menyusun pertanyaan penelitian, tujuan, serta hipotesis, Bab II terdiri dari pembahasan teori-teori dan konsep dan turunannya dalam bidang yang akan dikaji.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab III berisi penjabaran yang dirinci mengenai metode penelitian yang terdiri dari : metode dan desain penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, definisi dan batasan operasional, dan pengujian keabsahan data.

Endah Nida Latifah, 2020

*PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK BERBASIS MODEL PERILAKU SOSIAL KEWARGANEGARAAN  
DALAM MENGEMBANGKAN BERPIKIR LOGIS ANAK USIA DINI*

Univeristas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

## **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Hasil temuan dan pembahasan menjelaskan bagaimana permainan tradisional sebagai media pengembangan kemampuan berpikir logis anak usia berbasis perilaku sosial kewarganegaraannya.

## **BAB V SIMPULAN, IMPLEMENTASI, DAN REKOMENDASI**

Bab V menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian. Ada dua alternatif cara penulisan kesimpulan, yaitu dengan cara butir demi butir atau dengan uraian padat. Maka bab V ini terdiri dari: simpulan dan implikasi dan rekomendasi.