

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini (*early childhood*) merupakan anak yang berada pada usia nol sampai dengan delapan tahun, pada masa tersebut merupakan proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek dalam rentang kehidupan manusia. Proses pembelajaran terhadap anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki dalam tahap perkembangan anak, adapun menurut bacharudin, anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentan usia 1-5 tahun, pengetahuan tentang prinsip anak sangat penting untuk diketahui agar memperoleh gambaran secara umum perilaku anak pada tahap tertentu (Ahmad Susanto 2017). Strategi pembelajaran memegang peranan penting dalam menentukan keberhasilan pendidikan dan pembentukan pribadi peserta didik secara keseluruhan, pemilihan strategi yang tepat diperlukan karena PAUD memegang peranan sangat penting dalam mengembangkan

dan menyiapkan pribadi peserta didik secara utuh dan menyeluruh (Mulyasa 2017).

Dalam Al-Qur'an disebutkan pada surat Thaha ayat 14 :

إِنِّي أَنَا اللَّهُ لَا إِلَهَ إِلَّا أَنَا فَاعْبُدْنِي وَأَقِمِ الصَّلَاةَ لِذِكْرِي ﴿١٤﴾

Artinya:

“Sesungguhnya Aku adalah Allah, tidak ada tuhan selain Aku. Maka, sembahlah Aku dan tegakkanlah salat untuk mengingat-Ku” (Thaha:14) (Departemen Agama RI 2019).

Pendidikan Anak Usia Dini secara Islam yang perlu dipahami oleh orang tua, karena anak usia dini sepenuhnya dididik oleh orang tua. Dan ayat diatas telah menjelaskan tentang pendidikan untuk anak usia dini. Anak merupakan pelajar yang alami, mereka memiliki rasa ingin tahu, senang mengamati sesuatu, senang bertanya tentang sesuatu hal yang mereka anggap menarik, memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap apapun yang mereka lihat dan selalu senang mencoba hal-hal baru, anak memiliki potensi untuk mengembangkan pengetahuannya melalui interaksi dengan lingkungannya.

Dan lingkungan belajar harus mendukung aktivitas belajar anak mempelajari hal-hal yang sifatnya konkret dan langsung berkaitan dengan dunia anak. Oleh sebab itu kegiatan pembelajaran yang diberikan harus menyenangkan dan dapat menimbulkan minat anak sehingga mereka mampu untuk berpikir logis, kritis, memberikan alasan dengan cara memecahkan masalah serta menemukan hubungan sebab-akibat, mengklasifikasikan benda lalu menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (Abdul, Gani 2019).

Belajar merupakan interaksi individu dengan lingkungannya, lingkungan dalam hal ini dapat berupa manusia atau obyek-obyek lain yang memungkinkan individu memperoleh pengalaman-pengalaman, baik pengalaman atau pengetahuan baru maupun sesuatu yang pernah diperoleh atau ditemukan sebelumnya akan tetapi menimbulkan perhatian kembali bagi individu sehingga memungkinkan terjadinya interaksi. Setiap anak di dunia ini memiliki berbagai kecerdasan dalam tingkat dan indikator yang berbeda. Hal ini menemukan bahwa semua anak, pada hakikatnya adalah cerdas. Perbedaan

tersebut ditentukan oleh berbagai faktor. Salah satunya adalah rangsangan yang diberikan pada saat anak masih berusia dini. Perbedaan kecerdasan diantara anak didik menuntut cara berpikir pendidik yang adil pada saat memberikan pengajaran. Pendidik yang baik mampu mendeteksi kecerdasan anak dengan cara mengamati perilaku, kecerdasan, minat, cara dan kualitas pada saat bereaksi terhadap stimulus yang diberikan. Menurut pendekatan psiko motoris, kecerdasan dipandang sebagai sifat psikologis yang berbeda setiap individu (Aunurrahman 2019).

Pendidikan anak usia dini menitikberatkan pada aspek perkembangan fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, serta nilai agama dan moral. Semua aspek tersebut harus distimulasi secara menyeluruh, salah satunya melalui proses pembelajaran. Pada aspek perkembangan kognitif, anak memiliki berbagai potensi yang harus dioptimalkan. Disebutkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 tahun 2009 bahwa ada berbagai bagian yang termasuk dalam aspek perkembangan kognitif yang harus

dikembangkan diantaranya pengetahuan umum dan sains, mengenal konsep warna, bentuk, dan ukuran, serta kemampuan mengenal konsep bilangan, lambang bilangan, dan huruf.

Kecerdasan logika matematika (*Logic smart*) merupakan kemampuan seseorang dalam menghitung, mengukur, dan menyelesaikan hal-hal yang bersifat matematis. Secara bahasa, logika berasal dari kata logos (bahasa Yunani), yang artinya kata, ucapan, pikiran. Kecerdasan logika dikenalkan oleh Prof. Howard Garner, Kecerdasan logika matematika sering dipandang dan dihargai lebih tinggi dari jenis-jenis kecerdasan lainnya. Kecerdasan ini dicirikan sebagai kemampuan yang dimiliki otak. Permainan pasak geo merupakan salah satu mainan yang dapat meningkatkan kecerdasan *Logic smart*. adalah kotak berlubang yang berisi potongan balok geometri berwarna-warni. Mainan Pasak Geometri Bertingkat ini cocok dijadikan sebagai mainan edukasi montessori sekolah paud tk anak laki-

laki dan perempuan usia 1 tahun ke atas (Fahrudin, Asef Umar 2018).

Secara umum, anak usia 4-5 tahun sedang dalam tahap perkembangan kognitif yang disebut pra-operasional, seperti yang diungkapkan oleh Jean Piaget. Pada fase ini, anak mulai berpikir secara simbolis, namun kemampuan berpikir logis mereka masih sangat terbatas. Berikut adalah beberapa kelemahan utama dalam kemampuan *Logic smart* (kecerdasan logis-matematis) anak pada rentang usia tersebut. Anak-anak pada usia ini masih sangat egosentris. Mereka cenderung melihat dunia hanya dari sudut pandang mereka sendiri. Ini membuat mereka sulit memahami bahwa orang lain memiliki perspektif, perasaan, atau pemikiran yang berbeda. Kelemahan ini memengaruhi kemampuan mereka untuk berargumen secara logis atau memahami sebab-akibat yang tidak langsung berhubungan dengan diri mereka sendiri. Centration adalah kecenderungan anak untuk berfokus pada satu aspek atau dimensi dari sebuah situasi, mengabaikan semua aspek lainnya yang relevan. Contoh klasiknya adalah uji coba air di gelas

yang berbeda. Jika air dituangkan dari gelas pendek dan lebar ke gelas tinggi dan ramping, anak akan berpikir bahwa gelas yang tinggi memiliki lebih banyak air, meskipun mereka melihat sendiri proses penuangannya. Mereka hanya berfokus pada ketinggian air, bukan pada volume.

Anak-anak di usia ini masih kesulitan memahami bahwa suatu tindakan dapat dibalikkan atau dikembalikan ke kondisi semula. Misalnya, mereka mungkin memahami bahwa es mencair menjadi air, tetapi sulit bagi mereka untuk berpikir bahwa air dapat dibekukan kembali menjadi es. Anak-anak sering menggunakan penalaran transduktif, yaitu menghubungkan dua peristiwa yang terjadi berdekatan tanpa adanya hubungan sebab-akibat yang logis. Mereka menyimpulkan bahwa satu peristiwa menyebabkan yang lain hanya karena peristiwa tersebut terjadi secara bersamaan. Kemampuan berpikir logis membutuhkan pemahaman konsep abstrak seperti waktu, jumlah, atau urutan. Anak usia 4-5 tahun masih berpikir secara konkret. Mereka dapat menghitung objek yang ada di depan mata mereka, tetapi

kesulitan memahami konsep "lima" sebagai angka universal yang tidak terikat pada objek fisik.

State of the Art (SOTA) penelitian menunjukkan bahwa topik ini merupakan subjek yang relevan dan terus-menerus diteliti dalam bidang pendidikan anak usia dini. Penelitian yang ada secara konsisten menunjukkan hasil positif, mengkonfirmasi hipotesis bahwa alat permainan edukatif, terutama yang berkaitan dengan bentuk geometri, memiliki pengaruh signifikan terhadap perkembangan kognitif dan kemampuan berpikir logis pada anak. Secara keseluruhan, *state of the art* menunjukkan bahwa ada bukti ilmiah yang kuat yang mendukung penggunaan permainan edukatif Pasak Geo sebagai alat yang efektif untuk menstimulasi kemampuan *Logic smart* pada anak usia 4-5 tahun. Penelitian yang akan datang dapat berfokus pada kedalaman dan durasi pengaruhnya.

Novelty atau kebaruan adalah elemen kunci yang membedakan satu penelitian dari yang lain dan memberikan kontribusi unik pada bidang ilmu pengetahuan. Untuk

penelitian dengan judul "Pengaruh Permainan Edukatif Pasak Geo terhadap Kemampuan *Logic smart* Anak Usia 4-5 Tahun", novelty tidak terletak pada topik itu sendiri (karena sudah banyak diteliti), tetapi pada sudut pandang, konteks, dan metode yang spesifik. Novelty dari penelitian ini bukanlah pada "pengaruh Pasak Geo", melainkan pada eksplorasi mendalam bagaimana pengaruh tersebut bekerja pada sampel tertentu, melalui metode yang lebih komprehensif, dan dengan mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi hasilnya.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di TK Permata Ummi Kota Bengkulu dengan melakukan wawancara kepada Kepala Sekolah PAUD Ibu Enawati, S.Pd, pada tanggal 7 Maret 2025 bahwa cara bermain pasak geo dimulai dengan memperkenalkan terlebih dahulu kepada anak bentuk mainannya, yaitu terdiri dari papan dengan lubang-lubang berbentuk lingkaran, segitiga, persegi, atau bentuk geometri lainnya, serta balok-balok berwarna yang sesuai dengan bentuk lubang tersebut. Setelah anak dikenalkan dengan bentuk dan warna balok, guru kemudian memberikan

arahan bahwa tugas anak adalah mencocokkan dan memasukkan balok ke dalam lubang yang sesuai dengan bentuk serta warna yang sama. Misalnya, balok berbentuk lingkaran dimasukkan ke lubang berbentuk lingkaran, balok segitiga ke lubang segitiga, dan seterusnya. Dalam proses bermain, guru membimbing anak dengan cara memberikan contoh terlebih dahulu, kemudian anak diberi kesempatan untuk mencoba secara mandiri. Ketika anak berhasil memasukkan balok sesuai bentuk dan warna, guru dapat memberikan pujian atau motivasi agar anak semakin bersemangat. Permainan ini tidak hanya sekedar memasukkan balok, tetapi juga melatih konsentrasi, kemampuan membedakan warna dan bentuk, serta mengasah keterampilan logika anak dalam memahami konsep kesesuaian dan perbedaan. Selain itu, melalui permainan pasak geo, anak juga belajar tentang kesabaran, ketekunan, dan koordinasi mata serta tangan. Akan tetapi dari hasil obeservasi dan wawancara yang dilakukan ditemukan bahwa beberapa anak belum mengenal, mereka mengenal lambang bilangan sebatas

hafalan, sehingga anak masih terbalik-balik dalam menyebutkan. Proses membilangan anak juga belum tepat yaitu ketidak sesuaian antara pengucapan dengan jumlah benda yang dihitung.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti bermaksud untuk mengkaji seberapa besar pengaruh permainan edukatif pasak geo terhadap kemampuan *Logic smart* anak di TK Permata Ummi Taba Penanjung Bengkulu Tengah.

B. Identifikasi Masalah

1. Proses membilangan anak juga belum tepat yaitu ketidak sesuaian antara pengucapan dengan jumlah benda yang dihitung
2. Beberapa anak belum mengenal, mereka mengenal lambang bilangan sebatas hafalan, sehingga anak masih terbalik-balik dalam menyebutkan.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah dan tidak melenceng dari tujuan, maka penelitian ini dibatasi pada permainan edukatif

Pasak Geo dan *Logic smart* pada materi kemampuan mengenal konsep bilangan, lambang bilangan, dan huruf.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan permainan Edukatif Pasak Geo Terhadap Kemampuan *Logic smart* anak di TK Permata Ummi Taba Penanjung Bengkulu Tengah?
2. Bagaimana kemampuan *Logic smart* di anak di TK Permata Ummi Taba Penanjung Bengkulu Tengah
3. Apakah ada pengaruh permainan edukatif pasak geo terhadap kemampuan *Logic smart* di Anak di TK Permata Taba Penanjung Bengkulu Tengah?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui penerapan permainan edukatif pasak geo terhadap kemampuan *Logic smart* anak di TK Permata Ummi Taba Penanjung Bengkulu Tengah.
2. Untuk mengetahui kemampuan *Logic smart* di anak di TK Permata Ummi Taba Penanjung Bengkulu Tengah.
3. Untuk mengetahui pengaruh permainan edukatif pasak geo terhadap kemampuan *Logic smart* di Anak di TK Permata Ummi Taba Penanjung Bengkulu Tengah.

F. Kegunaan Penelitian

a. Secara Teoritis

1) Bagi guru

Sebagai alternative bagi guru untuk dalam menyampaikan materi pembelajaran kemampuan *Logic smart* anak

2) Bagi siswa

Untuk meningkatkan kemampuan *Logic smart* anak

3) Bagi peneliti

Sebagai salah satu alternative untuk mengembangkan penelitian lain yang menggunakan permainan edukatif pasak geo terhadap kemampuan *Logic smart* anak di TK Permata Ummi Taba Penanjung Bengkulu Tengah.

b. Secara Praktis

1) Bagi guru

Sebagai bahan masukan bagi guru untuk dapat mempertimbangkan permainan edukatif pasak geo terhadap kemampuan *Logic smart* anak di TK Permata Ummi Taba Penanjung Bengkulu Tengah.

2) Bagi sekolah

Untuk menambah pengalaman dan pengetahuan serta meningkatkan perkembangan kemampuan *Logic smart* anak.

3) Bagi peneliti

Untuk menambah wawasan , kemampuan dan pengalaman dalam meningkatkan kompetensinya sebagai calon guru.

4) Bagi peneliti lain

Sebagai bahan masukan bagi peneliti lain tentang permainan edukatif pasak geo terhadap kemampuan *Logic smart* anak di TK Permata Umami Taba Penanjung Bengkulu Tengah.

