

Permainan Montessori dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia Dini

Ai Sumiati^{1✉}, Andrisyah²

¹ Raudhatul Athfal (RA) Durrotul Qolbi, Cimahi, Indonesia

² Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi, Indonesia

¹ aisumiati951@gmail.com, ² andrisyahanis@ikipsiliwangi.ac.id

INFO ARTIKEL Diterima: 07/07/2024; Direvisi: 11/07/2024; Disetujui: 22/07/2024

ABSTRAK

KATA KUNCI
Berpikir Logis;
Permainan
Montessori;
Anak Usia Dini

Penelitian pada anak-anak Kelompok A RA Durrotul Qolbi Kecamatan Cimahi Selatan Kota Cimahi dilatarbelakangi rendahnya kemampuan berpikir logis anak-anak kelompok A karena kegiatan pembelajaran masih menggunakan lembar kerja Anak (LKA). Maka dari itu, pengembangan daya pikir anak harus dilakukan dengan cara yang berbeda supaya ada peningkatan dalam kemampuan berpikir logis salah satunya melalui permainan Montessori. Penelitian ini bertujuan untuk menstimulus anak dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis. Penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Jenis Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Subjek penelitian terdiri dari 13 anak. Pengolahan data yang dilakukan menggunakan analisis data kualitatif yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan permainan Montessori dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis anak. Terlihat pada indikator mengelompokkan benda anak dapat mengelompokkan sesuai kategorinya, anak sudah mulai mengenal gejala sebab akibat, hal yang menyebabkan anak terstimulus ini karena anak antusias serta bahagia ketika sedang melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan Montessori.

ABSTRACT

KEYWORDS

Logical
Thinking; Mon-
tessori Games;
Early Childhood

Research on children from Group A RA Durrotul Qolbi, South Cimahi District, Cimahi City, was motivated by the low logical thinking ability of group A children because learning activities still used Children's Worksheets (LKA). Therefore, developing children's thinking power must be done in different ways so that there is an increase in logical thinking abilities, one of which is through Montessori games. This research aims to stimulate children in learning activities to improve their logical thinking abilities. The research used is qualitative. The type of approach used is a qualitative-descriptive approach. The data collection techniques used were observation, interviews, and documentation. The research subjects consisted of 13 children. Data processing was carried out using qualitative data analysis, namely data collection, data reduction, data presentation, and conclusion. The results of this research show that Montessori games can improve children's logical thinking abilities. It can be seen from the indicators for grouping objects that children can group them according to their categories. children have begun to recognize the symptoms of cause and effect. The thing that causes children to be stimulated is that children are enthusiastic and happy when they are carrying out learning activities using Montessori games.

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan anak yang berusia dari 0-6 tahun, masa itu disebut dengan masa *Golden Age* dimana anak akan mudah memahami, menirukan, mengamati dan juga mengasosiasikan. Maka sebagai orang dewasa sepatutnya memberikan teladan yang terbaik untuk anak. Aspek perkembangan pada anak meliputi, fisik motorik, sosial emosional, agama dan moral, bahasa, seni, dan kognitif.

Beberapa aspek yang disebutkan diatas salahsatunya aspek kognitif ini merujuk pada peraturan Menteri Pendidikan serta kebudayaan Nomor 137 tahun 2014 menyebutkan “Kemampuan kognitif anak usia 1-6 tahun terdiri dari beberapa bagian, yaitu 1) belajar dan pemecahan masalah, 2) berpikir logis, dan 3) berpikir simbolik. Pada usia 4-5 tahun biasa anak sudah memiliki beberapa kemampuan seperti; Mengklasifikasikan objek berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran; Identifikasi gejala kausal yang terkait dengannya; Mengklasifikasikan objek ke dalam grup yang sama atau grup serupa atau grup berpasangan dengan dua opsi; Kenali pola (misalnya AB-AB dan ABC-ABC) dan ulangi; Urutkan item berdasarkan lima ukuran atau seri warna walaupun anak tidak menyadarinya tetapi anak paham akan hal tersebut sesuai usianya”.

Berdasarkan uraian di atas, kemampuan anak dalam mengelompokan benda sesuai jenisnya serta memahami konsep bilangan itu sudah terjadi pada usia 4 tahun menurut tahapannya tanpa mereka sadari, anak akan mampu mengerjakan tugas yang berkaitan dengan angka dan himpunan benda (Malapata et al., 2019).

Oleh karena itu, agar kemampuan di atas dapat berkembang dengan optimal maka dukungan orang disekitar anak sangat diperlukan dan guru berperan penting untuk membantu perkembangan kemampuan berpikir logis anak. Menurut Coopley dan Wortham (dalam Nurtaniawati, 2017) bahwa guru sangat berperan dalam meningkatkan Kemampuan kognitif. Aspek perkembangan kognitif anak usia dini itu meliputi tahap sensorimotor (0-24 bulan) akan menuju tahap praoperasional (2-7), pada tahap praoperasional ini anak tidak bisa menggunakan logika maka harus secara konkret. Oleh karena itu, usia ini paling cocok untuk mengembangkan pemikiran logis anak. Dalam mengembangkan berpikir logis anak ada beberapa orang yang sangat berpengaruh salah satunya yaitu guru, guru harus menyediakan lingkungan yang kondusif yang membantu peningkatan potensi anak. Untuk memastikan anak tidak kehabisan waktu bermain, strategi utamanya adalah bermain.

Maka dari itu peneliti melakukan observasi di sekolah RA Durrotul Qolbi ternyata mayoritas anak belum mampu membedakan benda yang kecil-besar atau Panjang-pendek, mengurutkan benda dari terbesear ke terkecil begitupun sebaliknya, serta mengklasifikasikan benda sesuai kategori. Penyebabnya adalah ketika pelaksanaan pembelajaran sarana dan prasarana kurang optimal dalam menyampaikan materi sehingga pembelajaran anak kurang mengasyikkan, serta kemampuan memahami konsep bilangan dan berpikir logis tidak akan membawa hasil yang diinginkan, anak hanya menghafal bukan memahami.

Selanjutnya kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pun masih selalu menggunakan lembar kerja anak (LKA) jadi anak hanya melihat pada gambar saja tidak melihat secara nyata (konkret) maksudnya anak dapat melihat secara langsung, dapat dilihat, dirasakan oleh indera pada anak. Sementara itu, disekolah ada alat permainan edukatif yang bisa dijadikan sebagai media untuk menunjang pembelajaran agar anak-anak mudah memahami. Contoh metode yang bisa diberikan adalah metode Montessori.

Adapun Metode Montessori adalah metode pendidikan yang memperlakukan pengembangan AUD sebagai proses kepercayaan diri yang berkelanjutan yang mengarah pada pengembangan disiplin pribadi, kemandirian, dan manajemen diri. Maria Montessori menemukan metode pengajaran yang melatih keterampilan dan indra melalui alat bermain khusus yang cocok untuk anak usia 3-6 tahun, karena bermain memiliki banyak manfaat salah satunya adalah meningkatkan kemampuan kognitif anak. Mainan Montessori dicirikan oleh kekonkretan, manajemen kesalahan eksternal dan internal, pemisahan fungsi dan integrasi fungsional (Rahmadhani & Surbakti, 2022).

Menurut Hainstock (dalam Ismawati & Ningtias, 2019) alat bermain Montessori untuk anak prasekolah berfokus pada empat area, yaitu: Situasi praktis Kegiatan ini bertujuan untuk mengajarkan anak bekerja di lingkungan, kegiatan ini tidak hanya terkait dengan pekerjaan rumah, tetapi juga keterampilan merawat diri seperti mengikat tali sepatu; Pelatihan sensorik dini untuk mengembangkan panca indera dan menyiapkan dasar untuk berbicara, menulis dan berhitung, menggunakan bahan-bahan indrawi, misalnya saat bekerja dengan bahan tersebut, tunjukkan padanya perbedaan masing-masing objek dan buatlah perbandingan, misalnya: besar-kecil, kasar-halus, ringan, jauh-kecil, besar-besar-besar, agak kecil-paling; Membaca dan menulis persiapan menulis diperoleh secara tidak langsung melalui pengembangan dan penguatan indera peraba, penglihatan dan pendengaran, misalnya peningkatan gerakan tangan dan jari (mempersiapkan anak berlatih memegang pensil), aktivitas objek silinder, bentuk geometris, pengembangan dari sensitivitas taktil. sensitivitas pada operasi papan kasar dan halus, anyaman keranjang dan sebagainya. Belajar membaca bunyi huruf secara terpisah, bunyi digabungkan menjadi kata-kata pendek seperti memindahkan tugas alfabet; Aritmatika Pembelajaran awal aritmatika dan angka sebaiknya dibangun saat anak berusia 3 tahun. Untuk anak di bawah 5 tahun, permainan sederhana seperti menghitung jari kaki dan jari bisa dilakukan sebagai pelajaran pertama. Kegiatan yang mengembangkan keterampilan aritmatika antara lain balok nomor, amplas nomor, spindel, dll.

Konsep dasar permainan yang digagas oleh Montessori adalah bermain bagi anak sama halnya dengan bekerja bagi orang dewasa (Septiani et al., 2017). Artinya, bermain adalah pekerjaan anak. Maka Ketika anak bermain anak sebenarnya melakukan eksplorasi pada dirinya dan menambah pengetahuan pada dirinya. Salah satu mainan edukasi atau APE adalah mainan yang diciptakan oleh Montessori. Disebut mainan edukatif karena permainan yang dibuat oleh Montessori merupakan media yang dapat meningkatkan perkembangan anak (Noor & Widayati, 2014). Permainan Montessori ini merupakan kegiatan atau aktivitas yang dimainkan oleh anak dengan anak-anak, atau beberapa anak dalam kelompok, berpasangan, bahkan bisa dimainkan secara mandiri (Britton, 2017)

Berdasarkan uraian diatas permainan Montessori merupakan salah satu cara yang bisa dijadikan sebagai pembelajaran pada anak usia dini karena sifatnya yang konkret. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan menstimulus anak dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis pada kelompok A di RA Durrotul Qolbi melalui permainan Montessori.

METODOLOGI

Berdasarkan tujuan dari penelitian ini maka metode dari Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian kualitatif adalah pendekatan deskriptif. Subjek penelitian berusia 4-5 tahun, yaitu 4 anak perempuan dan 9 anak laki-laki. Teknik pengumpulan data adalah dengan menggunakan menggunakan observasi atau pengamatan, wawancara, dan Dokumentasi. Alat yang digunakan adalah alat permainan Montessori yaitu, kumpulan pom-pom, Balok, Air, dan bentuk. *Human insstrumen* atau peneliti itu sendiri, instruksi wawancara dan lembar observasi berfungsi sebagai alat untuk pengumpulan data. Pada instrumen penelitian terdapat indikator kemampuan berpikir logis yang dikutip dari standar tingkat pencapaian perkembangan anak (STPPA), Adapun indikator yang diharapkan dalam meningkatkan kemampuan berpikir logis melalui permainan Montessori adalah sebagai berikut pada Tabel 1 indikator kemampuan berpikir logis

Tabel 1 Indikator Kemampuan Berpikir Logis

Variabel	Aspek	Indikator
Kemampuan Berpikir Logis	1. Mengklasifikasikan benda sesuai kategori	Anak sudah bisa membedakan ukuran benda (besar dan kecil, panjang dan pendek).
	2. Mengenali pola ABC	Anak dapat mengetahui penyusunan pola abc
	3. Mengurutkan benda sesuai ukuran	Anak dapat menjajarkan benda sesuai ukuran (dari besar ke kecil. Dari kecil ke besar)
	4. Mengenali Gejala sebab akibat	Anak-anak dapat mengumpulkan informasi rinci tentang sebab dan akibat dari suatu peristiwa Anak-anak dapat mengajukan pertanyaan tentang alasan suatu kejadian Anak dapat mengajukan pertanyaan tentang akibat suatu kejadian

Data yang diperoleh dari hasil observasi kemampuan berpikir logis anak melalui permainan Montessori juga dievaluasi dengan menggunakan pedoman penilaian perkembangan anak seperti Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Teknik observasi yang digunakan adalah observasi partisipan, yaitu mengumpulkan informasi tentang perkembangan bahasa dengan mendengarkan cerita radio. Pengamatan dilakukan selama pembelajaran. Metode wawancara digunakan untuk mendapatkan hasil informasi anak mengenai kemampuan berpikir logis. Peneliti melakukan tanya jawab lisan kepada guru melalui beberapa pertanyaan. Teknik pengumpulan data yang terakhir digunakan dalam penelitian ini adalah metode yang disebut teknik dokumentasi, dimana peneliti mengumpulkan data melalui observasi dari kegiatan pembelajaran anak yang hasilnya berupa foto.

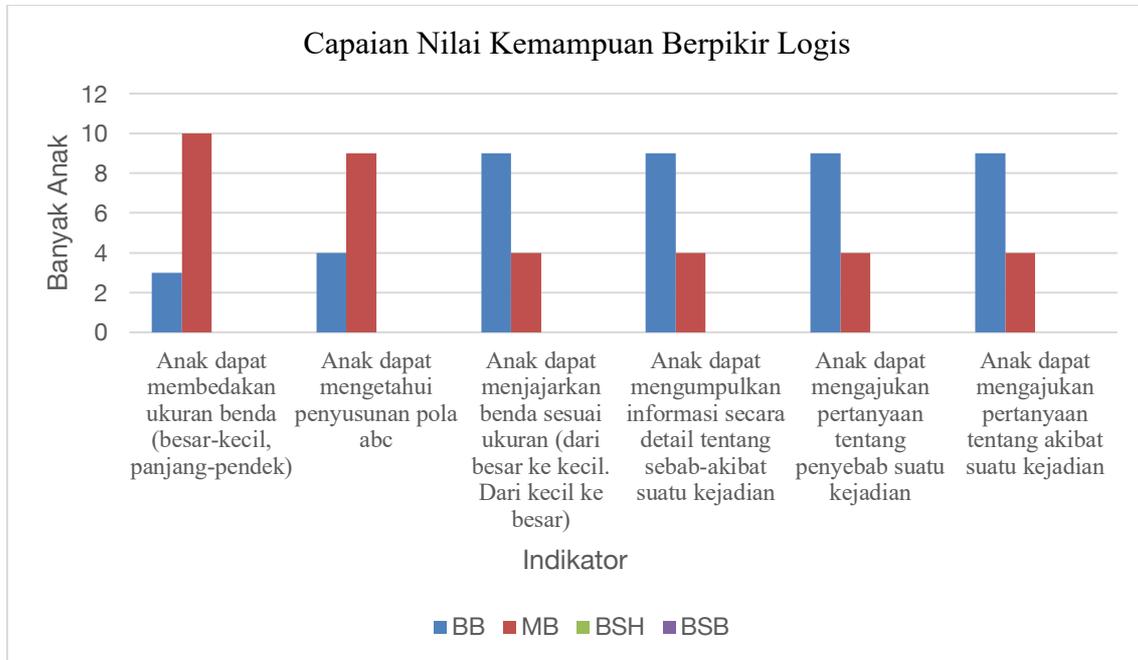
Pengolahan data atau analisis data dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif model alir (*Flow Model*) yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman sesuai yang dinyatakan oleh Sugiono (dalam Yumalasari & Aprianti, 2022) yaitu pengumpulan data reduksi data, verifikasi data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil yang didapatkan dari kegiatan wawancara dengan ibu A sebagai walikelas kelompok A pada tanggal 7 Maret 2023, bahwa guru melakukan stimulus kepada anak dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan indikator kemampuan berpikir logis. Kegiatan pembelajaran ini dilaksanakan menggunakan permainan Montessori dengan menggunakan beberapa bahan untuk menunjang kegiatan permainan Montessori. Penjelasan dari hasil wawancara di atas didukung dari hasil observasi yang dilakukan pada saat kegiatan belajar mengajar, guru melakukan kegiatan beberapa permainan Montessori agar anak dapat belajar dengan menyenangkan.

Kegiatan permainan Montessori ini dilaksanakan dalam enam pertemuan dengan cara permainan yang berbeda dan media yang berbeda supaya anak dapat meningkatkan berpikir logis. Selama melakukan observasi di RA Durrotul Qolbi peneliti mendapatkan hasil tersebut. Berikut grafik capaian kemampuan berpikir logis anak pada kelompok A



Grafik 1 Capaian Kemampuan Berpikir Logis Pertemuan 1

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

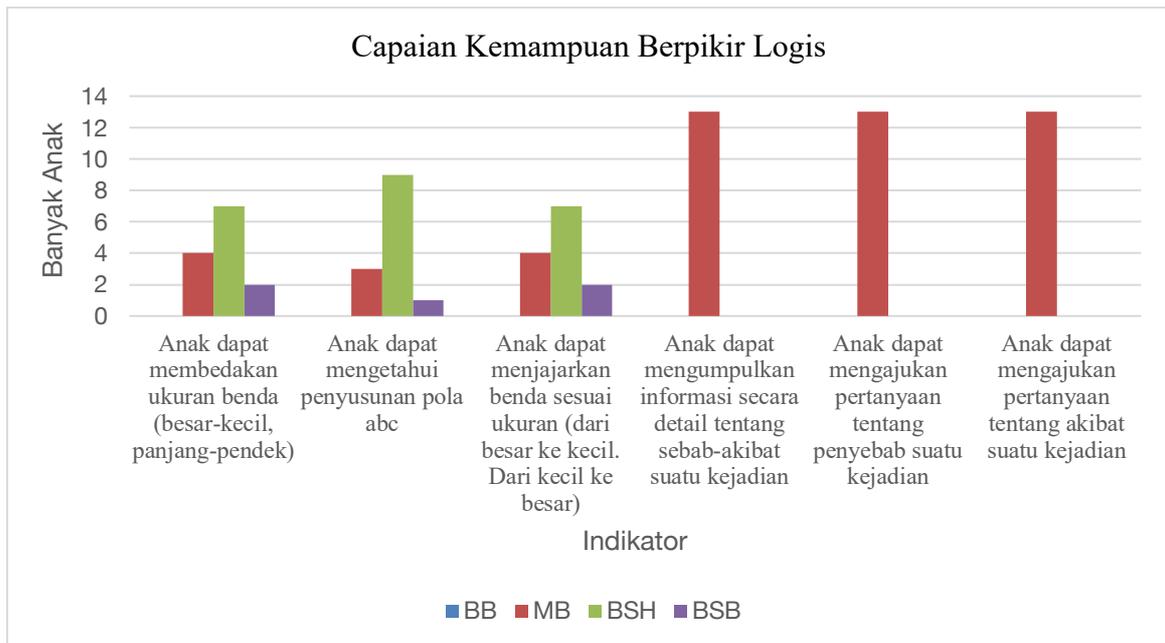
MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Pada hasil pengamatan di pertemuan 1 belum ada capaian perkembangan anak dalam perkembangan berpikir logis yang sangat sesuai dengan kriteria perkembangan dan masih diperlukan proses stimulasi yang bertahap. Secara umum, kemampuan berpikir logis anak masih lemah. Jika dikaitkan dengan kriteria keberhasilan yang disajikan dalam penelitian ini, terlihat bahwa hasil penelitian yang mengukur kemampuan berpikir logis anak tidak sukses yang diharapkan. Hasil wawancara dengan guru di sekolah RA Durrotul Qolbi bahwa memang guru tersebut Ketika dalam pembelajaran lebih sering menggunakan Lembar Kerja Anak (LKA) dibandingkan dengan penggunaan alat permainan edukatif. Jika dilihat secara per indikator, indikator membedakan ukuran benda (besar-kecil, panjang-pendek) sebagian besar anak mulai berkembang beberapa anak yang belum berkembang ketika observasi memang anak merasakan kebingungan karena benda yang tidak kongkret, pada indikator mengetahui penyusunan pola abc sebagian besar anak juga sudah mulai berkembang walaupun masih ada beberapa anak yang masih tertukar jadi anak lebih paham pada pola ab atau bolak balik dalam menyusun, pada indikator menjajarkan benda sesuai ukuran (dari besar ke kecil begitupun sebaliknya), ini berkaitan dengan indikator pertama karena masih sering kebingungan dalam mengkaterogikan ukuran besar dai kecil maka dalam penyusunanpun masih kebingungan, indikator mengumpulkan informasi rinci tentang sebab dan akibat dari suatu peristiwa, mengajukan pertanyaan tentang penyebab suatu kejadian, mengajukan pertanyaan tentang akibat suatu kejadian itu secara keseluruhan anak belum berkembang maka terlihat bahwa kelemahan utama peserta didik ada di pada aspek mengenal gejala sebab akibat. Berdasarkan penelitian, Kondisi yang menjelaskan rendahnya nilai indikator ini karena kurangnya rangsangan dan penggunaan alat edukatif. Permasalahan yang muncul hingga

menyebabkan anak belum berkembang sesuai harapan karena anak kurang distimulus dengan menggunakan alat yang kongkret.



Grafik 2 Capaian Kemampuan Berpikir Logis Pertemuan 6

Pada hasil pengamatan dari tiap pertemuan anak mengalami peningkatan seperti pada awal anak merasa bosan dalam kegiatan pembelajaran dengan lembar kerja anak (LKA) ketika menggunakan permainan anak antusias serta mau melakukan kegiatan pembelajaran dengan permainan Montessori seiring dengan terus menggunakan permainan montessori anak semakin mengembangkan potensinya, sampai akhirnya ada hasil di pertemuan 6 terlihat capaian perkembangan anak dalam lingkup kemampuan berpikir logis dalam indikator yang pertama adanya perubahan di setiap nilai capaiannya bahkan ada anak yang sudah berkembang sesuai harapan, dalam indikator kedua, anak mengalami perubahan yang signifikan dari anak yang tidak berkembang menjadi anak yang sedang berkembang, dan yang mulai berkembang berjalan sesuai dengan yang diharapkan bahkan ada yang sangat baik, pada indikator ketiga capaiannya sama dengan dengan indikator pertama terlihat bahwa pada indikator pertama saling terkait dengan indikator ketiga, pada indikator keempat, kelima, dan keenam ini mengalami perubahan anak menjadi antusias serta meunjukkan tingkat pencapaian yang lebih baik. Oleh karena itu, Permainan Montessori untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis dipandang cukup efektif. Pada hakikatnya dengan permainan Montessori ini, selain menarik perhatian peserta didik, juga bahwa ini adalah sebuah pembelajaran yang menyenangkan serta anak juga belajar dengan menggunakan media yang kongkret.



Gambar 1 Indikator Menyusun sesuai Pola ABC

Dari gambar di atas ada dua orang anak sedang melakukan kegiatan pembelajaran dengan permainan Montessori. Permainan yang dilakukan yaitu bermain dengan media kancing dan kumpulan pompom. Pada kegiatan ini anak menyusun pola warna serupa dengan menyusun pola abc. Terlihat bahwasannya kedua anak sudah berkembang sesuai harapan karena dapat menyusun pola abc secara beraturan.



Gambar 2 Indikator Mengelompokkan Benda sesuai Ukuran

Pada gambar di atas terdapat tiga orang anak sedang melakukan kegiatan permainan menggunakan tutup botol dan balok. Pada kegiatan ini anak yang bermain balok persegi panjang dan tutup botol itu mengelompokkan benda sesuai ukurannya, terlihat anak tidak terkecoh dengan perbedaan warna. Anak yang ditengah dengan media balok lingkaran kegiatan yang dilakukan adalah menyusun balok dari ukuran terbesar ke terkecil tutup botol, balok, dan pompom.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian melalui metode observasi dan wawancara dapat dikatakan bahwa kemampuan berpikir logis anak pada awal observasi tidak menunjukkan perkembangan yang tidak diharapkan. Dengan adanya pembelajaran menggunakan permainan Montessori kemampuan anak lebih berkembang Hal ini menjadikan guru membuat perencanaan yang lebih menarik bagi anak sehingga kegiatan pembelajaran terlaksana secara maksimal serta kongkret. Pada usia 4-5 tahun itu masa bermain, maka sebagai orang dewasa sudah sebaiknya memfasilitasi dengan memberikan permainan yang cocok dengan usianya dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis anak. Hal ini mendukung pendapat Eliyawaty (dalam Noor & Widayati, 2014) salah satu alat permainan edukatif atau APE adalah permainan yang dibuat oleh Montessori, disebut mainan edukatif karena permainan yang diciptakan oleh Montessori merupakan mainan yang dapat meningkatkan perkembangan anak usia dini. Program Montessori didasarkan pada Dr. Maria Montessori, bahan dan metode yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan anak-anak disempurnakan di Italia. Metode Montessori adalah gaya belajar yang

memungkinkan anak belajar secara alami dan mandiri tanpa banyak campur tangan guru. Tugas guru hanyalah mempromosikan dan menyiapkan lingkungan belajar agar pembelajaran berlangsung dan tujuan pembelajaran tercapai (Sunarti et al., 2018).

Permainan Montessori ini ketika dilaksanakan di RA Durrotul Qolbi sangat digemari anak-anak dikarenakan permainan ini menyenangkan. Hal tersebut memang sudah diyakini sejak lama oleh Montessori karena adanya prinsip dasar yang menuntut orang tua dan guru mengetahui karakter, ciri-ciri sikap anak serta kebutuhan anak. Sebuah prinsip penting menurut Davies & Uzodike Junnifa (dalam Haloho, 2022) adalah bahwa anak memiliki 1) daya ingat yang mudah, maksudnya anak usia dini mengalami masa *golden age* dimana anak mudah dalam 5M (Mengamati, Menanya, Mengumpulkan Informasi, Mengasosiasi, dan Mengkomunikasikan) maka anak akan mudah mengingatnya apalagi menggunakan media yang konkret seperti permainan Montessori yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Sebagai orang dewasa sudah seharusnya memberikan fasilitas yang terbaik karena akan memudahkan anak dalam menstimulus seluruh aspek perkembangan, 2) kegemaaran yang manusiawi, artinya anak sudah terlahir dengan nalurnya maka setiap kejadian atau perlakuan anak terhadap lingkungannya itu bawaan dari dalam dirinya yang dibentuk oleh lingkungan disekitar yang menjadikan pembiasaan serta anak pada masanya adalah bermain, 3) Masa Sensitif bahwa anak akan mudah memahami, mengingat,serta merespond pada kejadian disekitar dalam segala hal, ketika anak mudah memahami maka akan mudah anak untuk melakukannya seperti halnya ketika akan meningkatkan kemampuan berpikir logis maka pada masanya bermain maka beri perlakuan dengan bermain, 4) Pengamatan, Pengamatan yang benar adalah kunci penerapan metode Montessori. Proses observasi dapat menggunakan informasi tentang sifat, kebutuhan, kecenderungan dan fungsi pikiran selama masa sensitif anak usia dini sehingga orang tua/guru memahami perkembangan anak dan menyadari upaya dan kemampuan anak, 5) Lingkungan yang sudah dipersiapkan, Anak yang terstimulus dengan baik oleh kedua orangtuanya akan berkembang dengan baik serta anak difasilitasi ape yang sesuai dengan kebutuhan anak. Menurut Halimah bahwa pemberian stimulus atau rangsangan kepada seorang anak memerlukan pembelajaran yang tepat agar enam aspek tumbuh kembang berkembang dengan baik (Fauziah & Nafiqoh, 2021). Seperti halnya memakai permainan Montessori untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis supaya agar anak dalam keadaan aman dan menyenangkan sehingga anak antusias.

Hasil dari pengamatan penelitian, ada faktor yang menyebabkan peningkatan kemampuan berpikir logis anak usia dini melalui permainan Montessori adalah karena dalam pembelajaran seperti ini dirancang melalui bermain sehingga sangat efektif membuat anak aktif seperti halnya anak bermain tanpa merasakan ada beban, anak bisa lebih berleluasa mengeksplor diri tidak hanya melihat gambar dan hanya membayangkan, anak mudah mengaplikasikannya karena pembelajarannya secara kongrit atau nyata, anak terjun langsung melakukan kegiatan memudahkan anak mengingat informasi yang didapat dan tidak mudah lupa. Montessori menekankan pemahaman konsep melalui penggunaan bahan, mengikuti metode pembelajaran dan menyesuaikan dengan kebutuhan anak (Britton, 2017). Selain itu, karena anak usia dini biasanya memiliki keinginan yang sangat kuat untuk mempelajari sesuatu, mereka selalu ingin mencoba sesuatu yang mengasyikkan, maka diperlukan media belajar untuk memenuhi kebutuhannya. Maka dari itu pembelajaran yang dilakukan untuk meningkatkan berpikir logis menggunakan permainan Montessori karena penggunaannya menggunakan media yang menyenangkan. Rahmadhani & surbakti, (2022) mengemukakan bahwa penggunaan alat permainan dapat menjadi pilihan untuk membantu guru mengembangkan kemampuan berpikir logis pada anak. Oleh sebab itu guru RA Durrotul Qolbi menggunakan media permainan Montessori dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis.

Setelah anak kelompok A melakukan pembelajaran melalui permainan selama enam kali pertemuan, kemampuan berpikir logis anak mengalami perubahan pada tingkat pencapaiannya. Indikator capaiannya adalah membedakan ukuran benda (besar-kecil, panjang-pendek), mengetahui penyusunan pola abc, menjajarkan benda sesuai ukuran (dari besar ke kecil begitupun sebaliknya), mengumpulkan informasi rinci tentang sebab dan akibat dari suatu peristiwa, mengajukan pertanyaan tentang penyebab suatu kejadian, mengajukan pertanyaan tentang akibat suatu kejadian. Sebagaimana hasil penelitian yang dilakukan Rahmadhani & Surbakti (2002) dengan judul Analisis kemampuan berpikir logis anak usia dini menggunakan Permainan Montessori, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan peralatan permainan Montessori dapat menjadi salah satu cara untuk membantu guru mengembangkan kemampuan berpikir logis anak usia dini, selain itu sarana dan prasarana juga harus disediakan sebagai bagian dari media di sekolah, seperti menambahkan mainan agar anak-anak dan guru tetap bersemangat dalam belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian terhadap kelompok A RA Durrotul Qolbi dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran anak usia dini, pembelajaran menggunakan permainan Montessori yang diterapkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis anak usia dini kelompok A lebih baik dari pada hanya anak melihat saja melalui lembar kerja anak (LKA). Hal ini dapat dilihat dari tingkat perubahan dalam setiap indikator. Pada pertemuan pertama dan pertemuan keenam itu mengalami perubahan pada tingkat pencapaiannya. Penerapan pembelajaran melalui permainan Montessori dilaksanakan dengan baik sesuai dengan rencana yang diajukan peneliti, sehingga pada anak usia dini terlihat lebih memahami pembelajaran untuk meningkatkan berpikir logis. Belajar menjadi lebih menyenangkan dan anak-anak senang dengan kegiatan bermain untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis.

REFERENSI

- Britton, L. (2017). *Montessori play and learn*. Bandung: Mizan Media Utama
- Haloho, O. (2022). Membangun logika matematika anak usia dini dengan metode Montessori Oktani Haloho. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 7708–7712. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9470>
- Ismawati, P., & Ningtias, I. W. (2019). Pengaruh APE Montessori Manich Math terhadap kemampuan berhitung kelompok A Di RA Brudu Sumobito Jombang. *Al-Hikmah : Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 3(1), 49–69. <https://doi.org/10.35896/ijecie.v3i1.48>
- Malapata, E., & Wijayaningsih, L. (2019). Meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun melalui media lumbung hitung. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 283-293. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.183>
- Fauziah, N., & Nafiqoh, H. (2021). Penerapan permainan bola pompom dalam meningkatkan kecerdasan visual pada anak usia dini di KB Al-Ghifari. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 4(4), 350-354. <https://doi.org/10.22460/ceria.v4i4.p%25p>
- Noor, S., & Widayati, S. (2014). Pengaruh alat permainan montessori terhadap kemampuan berhitung anak 1-10 kelompok A KB-TK Arisska. *PAUD Teratai*, 3(3), 1–7. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/8301>
- Nurtaniawati, N. (2017). Peran guru dan media pembelajaran dalam menstimulasi perkembangan kognitif pada anak usia dini. *Jurnal Tunas Siliwangi*, 3(1), 1–20. <http://www.e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/tunas-siliwangi/article/view/315>

- Rahmadhani, E., & Surbakti, A. H. (2022). Analisis kemampuan berpikir logis anak usia dini melalui permainan montessori. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5079–5090. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.1894>
- Septiani, I. P., Nugroho, I. H. N., & Lestaringrum, A. (2017). Meningkatkan kemampuan membaca melalui permainan cari pasangan menggunakan media papan tempel pada anak kelompok B TK Pertiwi Wates Kecamatan Tanjunganom Nganjuk Tahun 2016-2017. *Simki-Pedagogia*, 01(07), 1–9. http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artikel/2015/11.1.02.02.0345.pdf
- Sunarti, C., Uwie, W., & Sumitra, A. (2018). Pembentukan karakter mandiri pada anak usia dini melalui metode montessori di TK Almarhamah Cimahi. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 1(2), 47. <https://doi.org/10.22460/ceria.v1i2.p47-57>
- Y Yumalasari, N., & Aprianti, E. (2022). Kegiatan finger painting pada anak usia 4-5 tahun dalam meningkatkan motorik halus di sps miftahul jannah. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 5(5), 577-583. <https://doi.org/10.22460/ceria.v5i5.12348>