

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR LOGIS MELALUI METODE BERMAIN PADA ANAK USIA DINI

Neng Hikmah¹, Ifat Fatimah Zahro²

¹ IKIP Siliwangi, Jl. Terusan Jendral Sudirman, Cimahi.

² IKIP Siliwangi, Jl. Terusan Jendral Sudirman, Cimahi.

¹nenghikmah616@gmail.com, ²widiantara67@yahoo.com

ABSTRACT

The purpose of this study was to investigate the increase in the ability to think logically early childhood. Because this ability is not yet optimal as expected, when learning activities are carried out the teacher becomes the center of activity, with ordinary and modest delivery so that makes children bored and lazy to. Logical thinking intelligence is part of cognitive intelligence. One characteristic of logical thinking intelligence is that children can classify shapes, sizes and colours. The play method is a basic learning education in kindergarten, play involves children actively and fun. In study researches used a quasi-eksperimental which aims to be able to know the increase in logical thinking of children 5-6 years, namely by giving certain treatments to the experimental class. While the control class did not get treatment. In order to know the improvement of the playing method, then the researchers conducted an N-Gain data analysis test with results that showed that the average value of the experimental group was 1.4856 while the control group was 0.9076, from the calculation results it was known that the use of the play method was better than the conventional method. Thus the conclusion is “the ability to think logically young children can be improved through play methods”

Keywords : Logical Thinking Ability, Play Method, Early Childhood.

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir logis anak usia dini. Karena kemampuan ini belum berkembang optimal seperti yang diharapkan, ketika kegiatan belajar dilaksanakan guru menjadi pusat kegiatan, dengan penyampaian yang biasa saja dan seadanya sehingga membuat anak bosan dan malas untuk belajar. Kecerdasan berpikir logis adalah bagian dari kecerdasan kognitif. Salah ciri kecerdasan berpikir logis adalah anak bisa mengklasifikasikan bentuk, ukuran dan warna. Metode bermain merupakan suatu dasar pembelajaran pendidikan di Taman Kanak-Kanak, bermain melibatkan anak secara aktif dan menyenangkan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *quasi eksperimen* yang bertujuan untuk dapat mengetahui peningkatan berpikir logis anak 5-6 tahun, yaitu dengan memberi perlakuan-perlakuan tertentu pada kelas eksperimen. Sementara kelas kontrol tidak mendapatkan perlakuan. Agar dapat mengetahui peningkatan dari metode bermain, maka peneliti melakukan uji analisis data N-Gain, dengan hasil yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelompok eksperimen 1,4856 sedangkan kelompok control 0,9076, dari hasil penghitungan tersebut dapat diketahui bahwa penggunaan metode bermain lebih baik daripada metode konvensional. Dengan demikian kesimpulannya adalah “kemampuan berpikir logis anak usia dini dapat ditingkatkan melalui metode bermain”.

Kata Kunci : Kemampuan Berpikir Logis, Metode Bermain, Anak Usia Dini.

PENDAHULUAN

Anak adalah mutiara bagi semua orangtua, sehingga anak dijaga dan diperlakukan dengan sangat istimewa oleh semua orangtua dan menjadi tumpuan harapan untuk masa depan yang lebih baik. Anak memiliki sifat yang unik, tumbuhan kembang anak berlangsung beriringan dan memerlukan penanganan juga stimulus yang optimal.

Pertumbuhan dan perkembangan anak berlangsung hanya satu kali dan tidak mungkin untuk diulang. Menurut Montessori (Mulyasa 2012), mengemukakan bahwa usia dini adalah masa peka atau sensitive.

Maka pada masa inilah orangtua ataupun guru Taman Kanak-Kanak memiliki peran yang sangat penting, sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Hymes, Read & Patterson Yardley dalam Catron dan Allen (Sujiono 2009) mengungkapkan bahwa peran seorang pendidik atau guru Taman Kanak-Kanak harus memiliki sifat dan ciri yang khas, antara lain: ceria, responsif yang kuat, gampang bergaul dengan lingkungan, jujur, ikhlas, bersahaja dan sifat yang menghibur.

Pendidikan prasekolah sebagai fondasi bagi anak untuk melanjutkan pendidikan selanjutnya. Tujuan PAUD menurut Sujiono (2009) adalah :

1. Anak mempercayai adanya Tuhan.
2. Anak bisa mengontrol gerakan tubuhnya (motorik halus dan motoric kasar).
3. Anak berkomunikasi dengan baik dan benar.
4. Anak mampu berpikir secara nyata, memiliki keingin tahaun

yang kuat, memberikan alasan, menyelesaikan permasalahan sederhana dan mengetahui sebab akibat.

5. Anak bisa mengenali lingkungan (lingkungan alam, sosial-budaya, keagamaan) dan mengendalikan diri.
6. Anak memiliki sensitivitas pendengaran (irama, nada, bunyi-bunyian), dan menghargai apapun yang dibuat oleh orang lain.

PAUD memiliki fungsi yang pokok yaitu :

1. Sebagai sarana pengembangan kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tahap perkembangan anak.
2. Mengembangkan sosialisasi anak.
3. Pengenalan aturan-aturan sehari-hari dan penanaman kedisiplinan pada diri anak.
4. Kesempatan anak untuk menikmati masa bermainnya.
5. Memberikan penghargaan dan dorongan stimulasi kultural.

Selain itu, pemberian makanan bergizi yang baik dan seimbang juga perhatian dan kasih sayang memiliki pengaruh penting. Wachs (Sujiono 2007) mengungkapkan perkembangan kognitif bisa meningkat jika orangtua penuh kasih sayang, memberikan respon positif pada anak dengan bahasa yang santun dan lingkungan tempat tinggal yang baik, sehingga anak mendapatkan berbagai pengalaman yang baik pula.

Perkembangan anak mencakup seluruh aspek yaitu moral, agama, fisik-motorik, kognitif, bahasa dan sosial emosionalnya. Kecerdasan kognitif meliputi berbagai aspek

seperti daya ingat, persepsi atau pendapat, pemikiran, simbol, penalaran dan pemecahan masalah. Pada dasarnya pengembangan kecerdasan kognitif erat kaitannya dengan kemampuan berpikir logis ini adalah supaya anak mampu melakukan eksplorasi (menggali pengalamannya) terhadap dunia sekitar ataupun lingkungannya

Makna kecerdasan berpikir logis juga adalah kecerdasan yang dimiliki anak ketika ia bisa mengenal sebab-akibat, menyusun rencana kegiatan, mengenal pola ABCD-ABCD dan mengurutkan benda. Dalam kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-Kanak suasana pembelajaran dirancang menyenangkan agar membuat anak semangat dan senang saat belajar, selain itu media pembelajaran yang menarik membuat anak penasaran dan ingin mencoba. Maka penggunaan metode belajar yang tepat menjadi salah satu aspek pendukung tercapainya tujuan dari keberhasilan yang diinginkan tanpa harus membuat anak merasa tertekan dan dibebani.

Metode yang dapat digunakan pada sekolah TK diusahakan melalui penyampaian materi yang menarik, seperti metode bermain. Bermain merupakan cara yang banyak digunakan pada saat anak belajar, ini karena metode bermain menyenangkan tidak menekan pada anak, dan bisa dipilih oleh anak itu sendiri tanpa terbebani oleh hasil yang harus didapatkan.

Dalam pemberian stimulus, rangsangan, serta bimbingan yang tepat diharapkan dapat meningkatkan aspek perkembangan

anak secara keseluruhan, khususnya kemampuan berpikir logis.

Berdasarkan pengamatan pada salah satu Taman Kanak-Kanak (TK) di Kecamatan Cipongkor Kabupaten Bandung Barat pada kelompok B, kemampuan berpikir logis anak belum berkembang secara baik dan optimal. Ketika kegiatan belajar berlangsung dapat dilihat bahwa peran guru lebih dominan, ini artinya pusat dari kegiatan belajar ialah guru bukan anak, dan dengan metode belajar yang biasa juga media yang seadanya menjadikan anak tidak bersemangat saat belajar.

Berangkat dari masalah tersebut, upaya untuk dapat memecahkan permasalahan yang ditemui yaitu peneliti mencoba menggunakan bermain sebagai metode penyampaian materi belajar. Maka penulis mengangkat sebuah masalah tersebut sebagai salah satu cara agar bisa meningkatkan kemampuan berpikir logis dengan penggunaan metode bermain pada anak prasekolah, khususnya di Taman Kanak-Kanak kelompok B (5-6 tahun).

Metode bermain sangat disukai dan anak sangat menikmati kegiatan bermain, karena berpikir bahwa mereka tidak sedang belajar, anak sukarela mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga kecerdasan logika anak dalam mengklasifikasikan warna, bentuk, ukuran, mengenal pola ABCD-ABCD ataupun menyusun atau mengelompokkan gambar juga mengenali perbedaan-perbedaan meningkat dan berkembang secara optimal serta menyeluruh tanpa harus

memaksa anak untuk mengikuti tugas yang diberikan.

Berdasarkan masalah tersebut diatas, untuk memperoleh serta mengarahkan pada tujuan yang jelas dan terarah. Maka penelitian ini dibatasi pada: Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Melalui Metode Bermain Pada Anak Usia Dini. Adapun rumusan masalah yang berasal dari penelitian ini yaitu: “Apakah kemampuan berpikir logis anak usia dini dapat ditingkatkan melalui metode bermain?”.

Masa anak-anak adalah suatu masa yang relatif singkat, maka dari itu sebagai orangtua ataupun guru Taman Kanak-Kanak (TK) sudah seharusnya dapat menstimulus dan semua aspek perkembangan anak dengan baik, agar dapat digunakan secara optimal. Dengan metode bermain, kecerdasan berpikir logis anak dapat ditingkatkan secara optimal. Menurut Parten dalam Dockett dan Fler (Sujiono 2009) melihat bahwa bermain sebagai sarana beradaptasi dengan lingkungan, menggali pengalaman, menemukan hal-hal baru, mengekspresikan apa yang dirasakan, rekreasi, dan sarana yang menyenangkan untuk belajar.

Menurut Rusmini (Mursid 2015) menyatakan bahwa metode belajar melalui bermain dengan pusat kegiatan (sentra) dapat mengarahkan anak untuk menemukan potensi dan kecerdasan yang dimiliki. Namun penggunaan bermain dalam kegiatan belajar di TK saat ini masih menjadi suatu polemik, karena sebagian besar orangtua memandang bahwa bermain hanyalah kegiatan yang tanpa makna. Pada dasarnya bermain merupakan

suatu cara penyampaian materi yang cukup mudah untuk digunakan, metode bermain terdiri dari tiga langkah utama yaitu :

1. Prabermain atau persiapan.
2. Tahap bermain.
3. Tahap penutup.

Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan dan dilakukan berulang kali. Jadi metode bermain adalah suatu cara teratur agar dapat tercapainya tujuan melalui cara yang menarik dan menyenangkan sehingga menghasilkan suatu kepuasan.

Menurut Solehuddin, Sue Dockett dan Marilyn Fler 2000 (Risaldy 2015) karakteristik bermain ialah :

1. Simbolik.
2. Bermakna.
3. Bermain aktif.
4. Menyenangkan.
5. Dilakukan dengan sukarela.
6. Bermain dilakukan berdasarkan aturan permainan.
7. Bermain adalah episodik.

Usia dini adalah usia bermain, bagi mereka bermain adalah pekerjaan. Dengan permainan dan bermain yang anak lakukan dapat menimbulkan perasaan senang, sedih, bingung dan dapat menciptakan suatu keseruan tersendiri. Namun masih banyak orangtua maupun guru Taman Kanak-Kanak tidak menyadari arti penting dari bermain sebagai sarana belajar yang sesungguhnya bagi anak-anak.

Berdasarkan Permendikbud RI No. 146 Tahun 2016, yang menyatakan bahwa “Anak dibawah umur 6 tahun berada pada masa bermain. Tujuan utama bermain adalah untuk dapat mengoptimalkan

serta memelihara tumbuh kembang anak dengan suatu cara yang lebih disukai anak dan juga berhubungan langsung dengan lingkungan sekitar ketika anak bermain.

Menurut Wolfgang dan Wolfgang (Sujiono 2009) nilai yang terdapat dalam bermain yaitu dapat mengembangkan kecerdasan kognitif, social dan emosional. Herbart Spenser (Fauziddin 2017) mengungkapkan bahwa manfaat dari bermain bagi anak usia Taman Kanak-Kanak melatih daya ingat dan sebagai upaya untuk mengeluarkan energy lebih yang ada pada diri anak.

Taylor (Halimah 2016) mengutarakan bahwa melalui interaksi dengan berbagai objek, pada saat itu anak belajar berpikir. Metode bermain penting sekali untuk perkembangan kemampuan kecerdasan. Pada saat bermain dilakukan, anak bisa melakukan suatu percobaan tanpa ada yang menganggunya, dan kemampuan kompleks pada diri anak akan terbangun sendirinya.

Bredeckamp dan Copple (Halimah 2016) mengemukakan bahwa anak-anak harus diberikan kesempatan untuk bermain, karena bermain memiliki banyak manfaat, antara lain :

1. Bermain merupakan bentuk aktif dari belajar.
2. Bermain mengurangi ketegangan.
3. Bermain menyediakan cara yang sehat untuk memberikan pengalaman cara kerja dalam mengekspresikan aspek emosional sehari-hari.
4. Bermain dapat mengembangkan kemampuannya sendiri.

5. Bermain melibatkan semua indera untuk belajar.
6. Bermain membantu anak-anak untuk mendapatkan kompetensi dalam bergerak melalui dunia yang lebih luas.

Dengan demikian, metode bermain merupakan suatu strategi dan cocok digunakan dalam kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-Kanak, untuk dapat meningkatkan kecerdasan berpikir logis, karena metode bermain membuat anak menikmati proses belajar tanpa adanya paksaan saat belajar.

METODOLOGI

Penelitian ini merupakan tentang bagaimana meningkatkan kemampuan berpikir logis melalui metode bermain pada anak usia dini. Penulis menggunakan metode quasi eksperimen. Dimana kelompok penelitian ini dipisahkan menjadi dua, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Pada kelompok eksperimen kegiatan pembelajarannya dengan menggunakan perlakuan namun pada kelompok kontrol tidak menggunakan perlakuan. Perbedaan perlakuan ini lakukan agar dapat melihat adanya hasil dari penggunaan metode bermain pada kegiatan belajar anak dikelompok eksperimen.

Metode eksperimen semu (*quasi experimental research*) dengan menggunakan desain kelompok kontrol non-ekuivalen (*the non-ekivalent control grup design*). Sasaran dari penelitian ini tidak dipisahkan secara acak, tetapi peneliti menerima keadaan subjek seadanya (Ruseffendi, 2010).

Penelitian ini dilakukan pada seluruh anak kelompok B disalah satu Taman Kanak-Kanak (TK) di Kecamatan Cipongkor Kabupaten Bandung sebagai populasinya. Sedangkan yang diuji coba dari penelitian ini adalah anak-anak kelompok B1 sebagai kelas eksperimen dan kelompok B2 sebagai kelas kontrol.

Pengumpulan data ini digunakan dalam bentuk observasi atau penelitian. Observasi ini dilaksanakan penulis untuk mendapatkan informasi ataupun data dengan jelas juga untuk melihat langsung objek yang diteliti, seperti kegiatan yang dilaksanakan, suasana, penunjang kegiatan belajar dan lain-lain.

Dokumentasi yang melibatkan anak belajar secara langsung didalam kelas. Tujuannya adalah untuk memperoleh data berupa gambar ataupun photo sebagai pelengkap hasil pengamatan. Studi kepustakaan ialah untuk mendapatkan teori-teori yang merupakan tolak ukur penulis dalam melakukan penelitian ini.

Prosedur pengolahan data berupa hasil observasi ini adalah dengan uji normalitas yang merupakan uji asumsi dimana untuk dapat mengetahui uji statistic selanjutnya dalam statistic inferensial, jika hasilnya normal, maka dilanjutkan dengan uji homogenitas varian. Jika hasil dari uji homogenitas varian mendapatkan hasil yang homogeny pengujian dilanjutkan dengan uji perbedaan dua rata-rata, namun jika hasil dari uji perbedaan dua rata-rata hasilnya berdistribusi tidak normal, maka dilakukan uji non parametik *Mann-Whitney*.

Selanjutnya uji analisis data N-Gain untuk dapat mengetahui peningkatan koneksi matematis siswa sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan rumus :

Gain ternormalisasi (g) =

Skor postes-skor pretes

Skor maksimum ideal-skor pretes

Pengujian dilakukan pada kedua kelompok oleh peneliti sebelum sampel mendapatkan perlakuan (Pre test) dan sesudah sampel penelitian mendapatkan perlakuan (post test). Untuk mendapatkan hasil penelitian yang sebenar-benarnnya, maka dilakukan pengujian setelah perlakuan (post test). Maka dalam mengambil keputusan, sebagai berikut: apabila $Asymp. Sig \geq 0.05$ maka hipotesis diterima, tetapi bila nilai $Asymp. Sig \leq 0.05$ maka hipotesis ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir logis melalui metode bermain pada anak usia dini. Pembelajaran yang dilakukan adalah sebanyak delapan kali pertemuan.

Hasil yang didapatkan dari uji normalitas adalah :

Tabel 1

Hasil uji normalitas data posttest

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

	Unstandar dized Residual
N	12

Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	7.66303536
Most Extreme Differences	Absolute	.262
	Positive	.154
	Negative	-.262
Kolmogorov-Smirnov Z		.907
Asymp. Sig. (2-tailed)		.383

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan hasil penghitungan diatas, dapat diketahui bahwa hasil dari uji normalitas data posttest tersebut berdistribusi normal, karena nilai Asymp Sig (2-tailed) 0,383 artinya $\geq 0,05$ maka hipotesis diterima.

Untuk pengujian terakhir dilakukan dengan uji N-Gain, untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir logis melalui metode bermain anak usia dini, dan hasilnya adalah:

Tabel 2

Hasil uji N-Gain skor (%)

No	Eksperimen N-Gain Skor	No	Kontrol N-Gain Skor
1	1,49	1	1,04
2	1,23	2	0.79
3	1,24	3	1,03
4	1,44	4	1,02

5	1,62	5	0,95
6	1,35	6	0,88
7	1,63	7	0,86
8	1,71	8	1,02
9	1,68	9	0,85
10	1,17	10	0,83
11	1,57	11	1,02
12	1,70	12	0,59
Rata - Rata	1,4856	Rata-rata	0,9076
Min	1,17	Min	0,59
Maks	1,71	Maks	1,04

Pembahasan

Badasarkan hasil penghitungan N-Gain diatas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata kelompok eksperimen adalah 1,4856 dan nilai rata-rata kelompok control adalah 0,9076. Dengan demikian maka jelas penggunaan metode bermain dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis pada anak usia dini.

Dari penelitian yang telah dilaksanakan didapati hasil belajar anak melalui metode bermain lebih baik daripada metode konvensional, karena pada hakikatnya dunia anak adalah dunia bermain, dengan bermain otak anak menjadi aktif dan belahan otak berfungsi secara seimbang (Fauziddin 2017) dan dengan bermain anak belajar secara lengkap (Halimah 2016).

KESIMPULAN

Dari penelitian yang sudah dilakukan dapat dilihat hasil

penghitungan uji normalitas data setelah mendapatkan perlakuan, ditunjukkan bahwa hasil penghitungan berdistribusi normal dengan hasil 0,383 artinya $\geq 0,05$ maka hipotesis diterima. Selanjutnya hasil uji homogenitas hasilnya adalah $0,276 \geq 0,05$ maka hipotesis juga dinyatakan diterima. Sehingga kesimpulannya adalah terdapat peningkatan kemampuan berpikir logis melalui metode bermain pada anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

Fauziddin. M. (2017). Pembelajaran PAUD Bermain, Cerita dan Menyanyi secara Islami. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.

Halimah, L. (2016). Pengembangan kurikulum PAUD. Bandung. Refika Aditama.

Mursid. ((2015). Pengembangan Pembelajaran PAUD. Bandung. PT Remaja Rosdakarya 2015.

Ruseffendi. Dasar-Dasar Penelitian Pendidikan. 2010.

Sujiono, Y.N. (2007). Metode Pengembangan Kognitif. Jakarta. Universitas Terbuka.

Sujiono, Y.N. (2009). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta. PT INDEKS.