

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini unik dan memiliki ciri khas tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Anak-anak antara usia 4 dan 6 merupakan bagian dari masa kanak-kanak yang secara teknis disebut prasekolah. Para ahli menegaskan bahwa usia awal tahun merupakan masa keemasan, dimana perkembangan kecerdasan pada saat ini telah meningkat sebesar 50%. Tahap ini merupakan masa meletakkan dasar-dasar pertama bagi perkembangan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, seni, sosial-emosional, disiplin diri, nilai-nilai agama, konsep diri, dan kemandirian.

Menurut Ahmad Susanto (2020) perkembangan kognitif yaitu perkembangan pikiran. Pikiran adalah bagian otak yang berpikir, bagian yang digunakan yaitu untuk menalar, mengetahui dan memahami. Pikiran seorang anak mulai aktif sejak lahir, hari demi hari seiring pertumbuhannya. Perkembangan pikiran seseorang seperti belajar tentang orang, mempelajari sesuatu, mempelajari kemampuan baru, mendapatkan lebih banyak ingatan, menambahkan lebih banyak pengalaman. Selama pikiran berkembang, anak menjadi lebih cerdas.

Kemampuan kognitif diperlukan bagi anak untuk mengembangkan pengetahuan tentang apa yang mereka lihat, dengar, cicipi, sentuh atau cium melalui panca indera yang mereka miliki. Pada lembaga prasekolah seperti taman kanak-kanak, kelompok bermain, Pasca PAUD dan lembaga pendidikan

lain yang sejenis, perkembangan kognitif disebut juga dengan istilah pengembangan kapasitas berpikir atau pengembangan intelektual, kecerdasan anak. Ada beberapa aspek yang harus

Ada beberapa aspek yang harus dikembangkan pada anak usia dini menurut Lestarinigrum & Crie (2020) salah satunya ialah aspek perkembangan kognitif yang meliputi meliputi: 1) belajar dan pemecahan masalah, 2) berpikir logis, dan 3) berpikir simbolik. Berpikir logis identik dengan penalaran sehingga dengan pengetahuan kita dapat mengerti proses sebabakibat terjadinya sesuatu. Proses Pembelajaran anak usia dini sangat beragam karena pada dasarnya anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Rasa ingin tahu tersebut perlu didukung oleh orang dewasa, termasuk orang tua dan guru yang berfungsi sebagai pendidik anak. Di dalam belajar, anak usia dini diperbolehkan mempelajari apa saja yang sesuai dengan perkembangan anak.

Pentingnya perkembangan kognitif bagi anak khususnya bagian berpikir logis dalam mengenal bentuk, ukuran, warna dan fungsi tentang menumbuhkan anak untuk berkeaktivitas seseorang pendidik mampu mengembangkan kemampuan tersebut secara optimal dengan cara tepat atau sesuai dengan tahap perkembangan pada anak usia 5-6 tahun. Berpikir logis pada anak usia dini merupakan suatu proses untuk menarik kesimpulan dengan melakukan penalaran berdasarkan dengan ada nya pembuktian, sehingga dengan berpikir logis anak dapat belajar mengenal konsep bentuk, ukuran, warna dan fungsi, anak mampu menarik kesimpulan yang logis dan tepat yang didapat dari hasil pembelajaran.

Berkaitan dengan berpikir logis pada anak ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam menunjang perkembangannya, yaitu harus memberikan ruang dan waktu yang cukup kepada anak supaya anak dapat melakukan aktivitas bermain imajinasi atau pura-pura memerankan tokoh atau profesi, anak harus dijadikan pusat kegiatan belajar, memotivasi anak untuk secara aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja sesuai dengan kebutuhan anak dan tahapan perkembangan anak, dan memberikan penghargaan terhadap hasil belajar anak (Wiyani, 2021). Menurut Mursid (dalam Nurqolbi, Riyanto & Lestari, 2020) mengatakan bahwa kemampuan mengingat atau berpikir logis merupakan melihat keterkaitan berbagai hal, kemampuan untuk bertanya guna mendapatkan informasi terkait sebab akibat.

Berdasarkan identifikasi sebelum penelitian yang dilakukan terhadap beberapa anak yang mengikuti pembelajaran dikelas B Kober Raudhatul Jannah dijumpai masalah-masalah kognitif berpikir logis yaitu Ketika pembelajaran anak masih sulit dalam hal berpikir logis, anak belum mampu menerima pengetahuan dengan baik dalam hal mengenal angka, menyelesaikan masalah, mengemukakan pendapat ide gagasan, dan sebagai anak-anak masih belum mampu dalam hal menarik kesimpulan dalam hal menunjukkan sebab-akibat, guru masih kesulitan dalam menerapkan konsep bilangan, guru masih cenderung mengajar dengan pendekatan monoton dengan APE pabrikaan, kurang menyenangkan bagi anak dan menimbulkan kebosanan. Sehingga guru diharuskan untuk menciptakan pembelajaran yang *inovatif* yang

dapat menstimulus kemampuan berpikir logis. Saat ini guru dituntut melakukan metode pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga kemampuan berpikir logis anak dapat terstimulus dengan optimal

Metode berkaitan erat dengan dimensi perkembangan, beberapa metode pembelajaran dapat mengembangkan dimensi perkembangan kognitif, kreatif, linguistik, sosial dan emosional. Perlu diingat bahwa anak pada umumnya hiperaktif, sangat ingin tahu, suka bereksperimen dan menguji, serta memiliki kemampuan untuk mengekspresikan diri secara kreatif, imajinatif dan suka berbicara. Dengan masalah, guru harus mempertimbangkan metode mana yang sesuai dengan kebutuhan anak. Metode yang akan digunakan dalam pembelajaran harus disesuaikan agar dapat mengembangkan kreativitas anak khususnya untuk perkembangan kognitif dengan meningkatkan rasa ingin tahu anak dan mengembangkan imajinasinya.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat ditempuh adalah metode *Project based learning* atau pembelajaran berbasis proyek. *Project based learning* adalah cara mengajar dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk memecahkan masalah sehari-hari, baik secara individu maupun kelompok. Moeslichatoen mengemukakan bahwa pembelajaran berbasis proyek adalah cara memberikan pengalaman belajar dengan memaparkan kepada anak-anak masalah sehari-hari yang perlu dipecahkan dalam kelompok (Moeslichatoen, 2019: 139).

Metode *project based learning* sangat penting untuk diterapkan pada PAUD karena berkaitan erat dengan kehidupan nyata sehari-hari agar anak

belajar dari pengalamannya sendiri. Ini ternyata lebih masuk akal daripada metode biasa. Selain itu, anak dapat belajar mengatur diri sendiri untuk memecahkan masalah dengan teman dan dapat mempengaruhi perkembangan etos kerja (Tin Rustini, 2012: 7). Empat pilar dikembangkan setelah menerapkan metode *project based learning*, yaitu *learning to know*, *learning to do*, *learning to live together*, dan *learning to be* (Subali, & Sopyan, 2012).

Media Pembelajaran merupakan alat pembelajaran yang digunakan oleh 4.444 orang dengan alat yang memudahkan dalam pendistribusian 4.444 materi saat mengajar di sekolah. Hal semacam ini sangat berguna bagi guru untuk mengajar di sekolah dan merupakan solusi bagi siswa untuk bersenang-senang sambil belajar dan tidak bosan saat belajar. Sadiman (2012) menyatakan bahwa media adalah perantara atau rujukan pesan dari pengirim pesan kepada penerima.

Loose part adalah bahan atau benda lepas yang dapat dipindahkan, diubah, dan digabungkan kembali dengan cara lain dan penggunaannya dapat ditentukan oleh anak. (Zakiyatul Imamah & Muqowim, 2020: 272) Sedangkan menurut Anita Damayanti *et al.*, (2020), bagian lepas adalah lingkungan atau daerah yang dapat berubah, bergerak sesuka hati dan imajinasi anak. Saat anak-anak berinteraksi menggunakan media Bagian Lepas, mereka memasuki dunia yang merangsang keterampilan pemecahan masalah dan pemikiran kreatif mereka.

Adapun bahan-bahan *loose part* merupakan bahan yang mudah didapat di lingkungan sehari-hari dimana mengandung unsur plastic, bahan

alam, logam, bekas kemasan, kayu & bambu, kaca & keramik, benang & kain (Haughey,2017). Sehingga dari permainan yang menggunakan material *loose part* anak dengan bebas dapat membangun suatu tempat maupun membuat suatu kegiatan melalui imajinasi mereka dengan bahan-bahan yang telah tersedia.

Media *loose parts* ini dirasa penting diberikan oleh guru maupun orang tua kepada anak selain bahannya mudah didapat mudah di kreasi hal ini penting diberikan pada anak usia 0-8 tahun karena ditahap perkembangan awal masa anak-anak, memiliki karakteristik berpikir konkret, sehingga dari matrial *loose part* yang disediakan guru dan orang tua berupa bahan kongret dirumah misalnya dari bahan alam seperti kerikil, tanah, pasir, lumpur, air, ranting, daun, buah, biji-bijian, bunga, kerang, bulu, potongan kayu, atau juga tidak menutup kemungkinan barang-barang yang ada dirumah seperti sendok, piring, garbu, botol cobek, mur, uang koin dimana bahan – bahan tersebut dapat dibentuk-bentuk oleh anak sehingga menghasilkan karya dalam memperluas imajinasi anak untuk berkreasi (Auliyalloh & Rakhman, 2020).

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Metode *Project based learning* dengan *Media Loose part* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Anak Pada Kelompok B di Kober Raudhatul Jannah”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan metode *Project based learning* dengan media *Loose part* untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis anak pada kelompok B di Kober Raudhatul Jannah ?
2. Bagaimana proses penerapan metode *Project based learning* dengan media *Loose part* untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis anak?
3. Kendala apa yang dihadapi oleh Guru dan Anak Kelompok B Kober Raudhatul Jannah dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode *Project based learning* dengan Media *Loose part*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan :

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode *project based learning* dengan media *loose part* untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis anak
2. Untuk mengetahui proses penggunaan metode *project based learning* dengan media *loose part* untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis anak
3. Untuk mengetahui kendala yang dihadapi oleh guru dan anak kelompok B Kober Raudhatul Jannah dalam melaksanakan metode *project based learning* berbasis *loose part*

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan referensi untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis anak di tingkat PAUD khususnya dengan metode *project based learning* dengan media *loose part*.

2. Manfaat Praktis

Dengan dilaksanakannya penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan bagi:

A. Guru

Memberikan masukan dalam meningkatkan kemampuan berpikir logis anak dengan menggunakan metode *project based learning* dengan media *loose part*.

B. Anak Usia Dini

Diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis anak kelompok B di Kober Raudhatul Jannah dengan menggunakan metode *project based learning* dengan media *loose part* yang memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan

C. Sekolah

Hasil dari penelitian penggunaan metode *project based learning* dengan media *loose part* dapat memberikan referensi dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru. Serta sekolah dapat mendukung guru untuk menerapkan metode yang lebih menyenangkan lagi

E. Definisi Operasional

1. Metode *Project based learning*

Metode *project based learning* adalah sebuah metode pembelajaran yang menggunakan proyek (kegiatan) sebagai inti pembelajaran. Metode ini dirancang sebagai sarana pembelajaran yang memahami permasalahan yang kompleks dan melatih serta dapat mengembangkan kemampuan anak dalam melakukan investigasi dan melakukan kajian untuk menemukan pemecahan masalah. dalam kegiatan *project based learning* ini anak diajak untuk melakukan eksplorasi, penialian, interpretasi, sintesis, dan menganalisis informasi untuk memperoleh berbagai hasil belajar seperti sikap, keterampilan dan pengetahuan secara untuh dan menyeluruh.

2. Media *Loose part*

Media *Loose part* adalah media yang lepasan yang dapat dengan mudah dipindahkan melalui ruang. Media *loose part* ini sangat memberikan *loose part* kesempatan bagi anak untuk menciptakan hal-hal baru dalam sebuah karya atau proyek sehingga anak dapat terstimulus perkembangannya dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media ini. Media *loose part* ini tentunya banyak manfaatnya dan juga mudah mendapatkan nya karena media ini lekat dan dekat dengan anak. media ini sering ditemui oleh anak-anak sehingga anak dapat mengeksplor kegiatan nya secara maksimal melalui media *loose part* ini.

3. Kemampuan Berpikir Logis

Menurut Enah Suminah (2017), kemampuan berpikir logis merupakan pengenalan berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, ide, rencana serta mengenal sebab akibat yang terjabar dalam pengenalan kompetensi dasar benda-benda yang ada disekitarnya baik itu bentuk, warna, ukuran, sifat, suara, tekstut maupun fungsi berpikir logis juga mendorong anak dalam menyampaikan gagasan atau ide yang muncul dengan melihat benda disekitarnya (Direktorat Pembinaan PAUD, 2018). Menurut Piaget (1998) berpikir logis pada anak usia dini adalah kesadaran dari seseorang dengan konnsep berpikir untuk mendapatkan kesulitan yang dimiliki oleh seoang anak, tetapi anak akan mengetahui kesulitan dan memecahkan masalahnya sendiri sehingga kedepannya dapat menstimulasi dalam menghadapi masalh yang dialami (Khadijah, 2016). Perkembangan kognitif ini merupakan salah satu perkembangan yang harus dikembangkan dalam dunia pendidikan karena perkembangan kognitif ini anak akan belajar memecahkan masalah sendiri dalam kegiatan pembelajaran yang menjadi cikal bakal anak menjadi anak yang lebih mandiri, kreatif dan juga pantang meyerah