

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Anak lahir dengan membawa potensi yang siap berkembang di lingkungan. Pada usia 0-6 tahun merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan dan kepribadian anak dan sangat penting dalam perkembangan berpikir terutama berpikir logis. Dalam pemecahan masalah yang bersifat simbolis perlu berpikir secara logis. Berpikir logis pada anak dapat terbantu meningkat dengan bermain peran.

Bermain peran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan anak menjadi salah satu tokoh cerita dalam bermain peran tersebut. Metode bermain peran adalah suatu kegiatan permainan yang memerankan tokoh – tokoh atau benda – benda sekitar anak yang digunakan oleh anak untuk mengembangkan daya khayal atau imajinasinya sehingga dapat menghayati tujuan dari kegiatan tersebut. Bermain peran pada prinsipnya merupakan metode untuk menghadirkan peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam ataupun di luar kelas. Dalam metode ini, anak berperan sebagai orang lain yang menekankan kepada masalah yang diangkat dalam pertunjukan dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan peran.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di TK Nasional Plus Generasi Bintang Kelompok usia 5 – 6 tahun, peneliti melihat bahwa belum meningkatnya kemampuan berpikir logis anak dimana ketika dilakukan bermain peran anak terlihat mengalami beberapa kesulitan. Kesulitan tersebut dapat digambarkan

melalui indikator : 1) Anak masih sulit mengidentifikasi tokoh pemeran, seperti: menyebutkan siapa saja tokoh pemeran, sifat tokoh pemeran dan ciri – ciri tokoh pemeran dalam bermain peran 2) Anak belum dapat menggunakan benda untuk melambangkan sesuatu, seperti: menggunakan penggaris sebagai pisau, menggunakan kertas sebagai uang – uangan, menggunakan pensil sebagai jarum suntik, menggunakan kertas kecil sebagai obat-obatan, 3) Anak masih sulit membedakan benda dalam penggunaannya, seperti: membedakan kegunaan pisau sebagai pemotong ikan, membedakan kertas sebagai uang – uangan, mengetahui kegunaan pensil sebagai jarum suntik, mengetahui kegunaan kertas kecil sebagai obat – obatan 4) Anak masih sulit dalam menyusun perencanaan kegiatan yang dilakukan., seperti: menentukan dialog antara pembeli dan pedagang, menunjukkan cara membersihkan ikan kepada pembeli, melakukan suntikan kepada pasien, menjelaskan aturan makan obat kepada pasien.

Sehingga untuk menindaklanjutinya maka, beberapa upaya peneliti yang dapat dilakukan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis anak, yaitu dengan melakukan metode bermain peran. Dalam metode bermain peran, anak dapat berpikir logis, yaitu berpikir dengan menggunakan logika, rasional dan masuk akal. Dimana dengan bermain peran, anak dapat mengatasi kesulitan dalam berpikir logis melalui indikator, mengidentifikasi tokoh pemeran, menggunakan benda untuk melambangkan sesuatu membedakan benda dalam penggunaan dan menyusun perencanaan kegiatan yang dilakukan. Untuk melihat peningkatan berpikir logis anak maka peneliti memusatkan bermain peran sebagai pedagang dan pembeli pada siklus I, perawat dan pasien

pada siklus II. Dari siklus tersebut diharapkan tampak peningkatan berpikir logis anak usia 5-6 tahun dengan metode bermain peran.

Metode bermain peran dapat membantu anak dalam meningkatkan kemampuan berpikir logis, seperti : anak mengenal tokoh dalam permainan, menggunakan benda untuk melambangkan sesuatu, membedakan benda dalam menggunakannya, menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan sebelum bermain. .

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti merasa penting melakukan penelitian yang berjudul “ Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 5 – 6 Tahun Dengan Metode Bermain Peran di TK Nasional Plus Generasi Bintang Medan T.A. 2015-2016.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

- 1) Anak masih sulit mengidentifikasi tokoh dalam permainan bermain peran
- 2) Masih terdapat anak yang belum mampu menggunakan benda untuk melambangkan sesuatu
- 3) Anak masih sulit membedakan benda dalam penggunaannya,
- 4) Anak masih sulit dalam menyusun perencanaan kegiatan yang dilakukan

1.3. Batasan Masalah

Untuk lebih memudahkan penelitian, maka perlu dibatasi masalah yang akan diteliti. Dari uraian latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang

dibahas “ Pada Kemampuan Berpikir Logis anak usia 5 – 6 tahun dan Metode Bermain Peran”.

1.4. Rumusan Masalah

Untuk mempermudah peneliti dalam mengumpulkan data – data serta pengelolaannya, maka peneliti merumuskan masalah yang akan dibahas sebagai berikut: “ Bagaimanakah Penggunaan Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun Dengan Metode Bermain Peran di TK Nasional Plus Generasi Bintang No. 30-32 Medan T.A 2015-2016?

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun dengan metode bermain peran
2. Untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun melalui penggunaan metode bermain peran

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini mempunyai beberapa manfaat antara lain:

1. Bagi anak, meningkatkan kemampuan berpikir logis anak agar lebih optimal
2. Bagi guru, sebagai bahan masukan bagi guru untuk memperbaiki penggunaan metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun.

3. Bagi lembaga PAUD, sebagai bahan masukan tentang penggunaan bermain peran sebagai suatu strategi untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis anak menjadi lebih baik lagi untuk kedepannya
4. Sebagai bahan masukan bagi peneliti untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan metode bermain peran dan kemampuan berpikir logis.



THE
Character Building
UNIVERSITY