

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah aspek-aspek perkembangan yang sesuai dengan keunikan anak usia dini, hal tersebut guna mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangannya melalui tahap-tahap yang akan dilalui oleh anak. Terdapat 6 aspek perkembangan anak yang disebutkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, menjelaskan bahwa aspek-aspek perkembangan anak mencakup nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni.¹ Aspek-aspek perkembangan tersebut perlu dikembangkan melalui pendidikan yang sudah diberikan sejak dini. Pendidikan yang sudah diberikan sejak usia dini bisa didapatkan melalui lingkungan keluarga, masyarakat, serta lembaga pendidikan anak usia dini.

Pendidikan anak usia dini diberikan untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan membantu anak meletakkan dasar ke arah pengembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang diperlukan anak

¹Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini

dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan serta untuk pertumbuhan dan perkembangan anak selanjutnya.² Oleh sebab itu, pendidikan anak usia dini sangat berpengaruh terhadap aspek-aspek perkembangan anak, untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangannya. Salah satu aspek yang perlu dikembangkan untuk anak usia dini adalah aspek perkembangan kognitif, karena perkembangan kognitif merupakan motor utama dalam aspek perkembangan yang berhubungan erat dengan otak sebagai pengendali utama, hal tersebut menyebabkan perkembangan kognitif seseorang telah berkerja sejak awal otak berfungsi.

Berbicara mengenai aspek perkembangan kognitif anak maka yang terpikirkan adalah kemampuan berpikir. Kemampuan berpikir mencakup beberapa kemampuan yang menjadi unsur penting, diantaranya adalah kemampuan pemecahan masalah, berpikir kreatif, membuat keputusan, memproses informasi dan berpikir kritis. Anak di dalam kehidupannya akan mengaplikasikan kemampuan berpikirnya dengan cara mengobservasi suatu masalah, menganalisis masalah, memecahkan masalah, membuat keputusan, menginterpretasikan sebuah asumsi, menyimpulkan sebuah hasil, dan berpikir logika. Berdasarkan hal-hal tersebut dapat dijelaskan bahwa kemampuan berpikir yang perlu dikembangkan oleh anak salah satunya adalah kemampuan berpikir kritis.

² Uyu Wahyudin dan Mubiar Agustin, *Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini* (Bandung : Refika Aditama, 2011), h. 4.

Anak yang berpikir secara kritis adalah anak yang mampu untuk memberikan alasan, memecahkan sebuah masalah dan menemukan hubungan sebab akibat.³ Hal tersebut terjadi kepada anak yang memiliki kecenderungan dengan rasa ingin tahunya terhadap sesuatu yang disekelilingnya. Untuk menjawab rasa keingintahuan anak dalam berpikir kritis, anak harus memiliki kemampuan untuk mencari cara dalam memecahkan suatu masalah yang telah didapatkan dan setelah berhasil memecahkan permasalahan, anak diharapkan untuk mampu menyelesaikan suatu persoalan yang lebih kompleks dengan memberikan kesimpulan terhadap hasil yang telah didapatkan. Untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, anak tetap perlu diberikan stimulasi untuk memenuhi kebutuhannya agar kemampuan kognitifnya dapat berkembang dengan baik.

Hal tersebut berbanding terbalik dengan kenyataan yang terjadi di lembaga pendidikan anak usia dini, salah satunya yang terlihat pada kondisi lapangan di salah satu BKB PAUD Kramat Jati, Jakarta Timur yaitu terdapat satu sampai dua anak saja yang mampu mengungkapkan ide yang ada di pikirannya pada saat menjawab pertanyaan dari pendidik, anak-anak lainnya tidak mempunyai antusias dalam mengungkapkan ide yang ada dipikirannya dikarenakan anak-anak lainnya lebih memilih untuk diam. Saat mengerjakan tugas kegiatan pembelajaran terdapat enam anak yang tidak menyelesaikan tugas nya, karena anak tersebut mengatakan bahwa tidak ingin lagi

³ Hibana Rahman, *Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta : Galah, 2005), h. 7.

menyelesaikannya dan tidak mengerti apa yang harus dikerjakan. Melihat kondisi lapangan di atas masalah tersebut dapat diatasi dengan pemberian stimulasi melalui berbagai kegiatan yang mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis anak, salah satunya yaitu dengan kegiatan bermain. Kegiatan bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk merasakan langsung pengalaman yang akan dihadapi anak, yaitu dengan anak mengobservasi, menemukan masalah, serta memecahkan sebuah masalah. Kegiatan bermain juga membuat anak merasakan kesenangan.

Beberapa masalah yang serupa terjadi di beberapa lembaga pendidikan anak usia dini daerah lain, hal ini sejalan dengan kondisi lapangan yang terjadi di salah satu BKB PAUD PAUD Kramat Jati, Jakarta Timur dan beberapa lembaga pendidikan anak usia dini memiliki masalah mengenai berpikir kritis anak usia 5-6 tahun. Terdapat sebuah penelitian yang dilakukan Kriswidyantari dengan hasil observasi yang dilakukan di kelompok B1 TK Negeri Pembina Denpasar yaitu terlihat ada 9 anak yang aktif saat kegiatan pembelajaran di kelas berlangsung. Namun 12 anak terlihat kemampuan berpikir kritis anak masih rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya respon anak terhadap pertanyaan yang diberikan oleh guru, kurangnya antusias anak dalam berbicara dan mengungkapkan idenya dan anak masih kesulitan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.

Selain itu anak belum terlibat secara langsung pada proses pembelajaran.⁴ Melihat kondisi yang terjadi di atas masalah tersebut juga dapat diatasi dengan pemberian stimulasi melalui berbagai kegiatan yang mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis anak, salah satunya yaitu dengan kegiatan bermain. Selain bermain membuat anak merasakan kesenangan bermain juga membuat anak lebih aktif untuk melakukan aktifitas yang menggunakan semua anggota badannya. Dalam penelitian ini kegiatan bermain yang dilakukan adalah dengan menerapkan permainan sains.

Hal serupa juga terjadi dengan hasil observasi yang terdapat pada penelitian yang dilakukan oleh Anggreani di Kelompok B PAUD Mentari, Kab.Bengkulu Selatan menemukan bahwa sebagian besar kemampuan berpikir kritis anak masih rendah. Hal ini dikarenakan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan masih berpusat pada guru (*teacher center*) metode yang digunakan lebih cenderung menggunakan metode ceramah sehingga anak kurang terlibat secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran. Pada saat kegiatan bercakap-cakap ataupun tanya jawab terlihat hanya beberapa anak yang merespon pertanyaan guru. Selain itu pula terlihat ada sebagian anak

⁴Md Kriswidyantari, *Penerapan Permainan Sains Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Anak Kelompok B1 TK Negeri Pembina Denpasar, Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Volume 4 Edisi 2, 2016*

tidak antusias untuk berbicara atau mengungkapkan idenya.⁵ Melihat kondisi yang terjadi di atas masalah tersebut dapat diatasi dengan pemberian stimulasi melalui berbagai kegiatan atau metode yang mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis anak, yaitu dengan kegiatan bermain atau metode yang membuat anak memiliki pengalaman langsung dengan lingkungan.

Kondisi lainnya terjadi di taman kanak-kanak Jepang yang mendapatkan masalah tentang program permainan untuk mendukung kemampuan berpikir anak, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh Kamii bahwa terdapat 12 pendidik taman kanak-kanak yang mendidik anak usia 5-6 tahun di kota Fukuyama, Jepang yang menyatakan bahwa permainan *board game* dengan nama permainan nya *Sorry!* Versi pertama sangat sulit untuk mendorong kemampuan berpikir anak usia 5-6 tahun. Hal tersebut dikarenakan permainan *Sorry!* ditujukan untuk anak sekolah dasar kelas satu yang lebih menunjukkan kemampuan berhitung lebih tinggi.⁶ Terlihat bahwa kondisi yang terjadi di atas terdapat penanganan langsung untuk menanggulangi masalah yang terjadi pada kemampuan berpikir anak usia dini, yaitu dengan bermain *board game Sorry!* hanya saja di dalam

⁵Chresty Anggreani, *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Metode Eksperimen Berbasis Lingkungan*, (Penelitian Tindakan di Kelompok B PAUD Mentari, Kab. Bengkulu Selatan, Tahun 2014/2015) Jurnal Pendidikan Usia Dini, Volume 9 Edisi 2, November 2015. h. 343.

⁶Constance Kamii, *Modifying a Board Game to Foster Kindergartners' Logico-Mathematical Thinking*, (National Association for the Education of Young Children (NAEYC) is collaborating with JSTOR to digitize, preserve and extend access to YC Young Children) YC Young Children, Volume 58, Nomor 5, September 2003, h. 20-26.

penelitian tersebut masih diperlukan modifikasi untuk mempermudah anak bermain permainan tersebut agar kemampuan berpikirnya dapat terstimulasi dengan baik.

Bermain dapat menjadi salah satu pemecah alternatif untuk meningkatkan kemampuan berpikir anak, baik berpikir logika matematika, berpikir kreatif maupun berpikir kritis. Hal tersebut dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh Garaigordobil dan Berruenco di taman kanak-kanak Spanyol yang menemukan bahwa bermain mempunyai efek untuk mampu meningkatkan dengan signifikan kreativitas verbal dan non verbal pada anak, serta meningkatnya sifat-sifat sebagai seseorang yang mempunyai pemikiran kreatif karena bermain menyenangkan untuk anak.⁷ Kondisi yang terjadi di atas dapat terlihat bahwa selain menyenangkan bermain juga mampu untuk mengatasi masalah berpikir anak.

Kemampuan berpikir kritis anak akan berkembang jika diberikan kesempatan atau stimulasi yang sesuai, salah satunya ialah dengan bermain. Hal tersebut dapat dijadikan acuan untuk membuat model pengembangan permainan untuk menstimulasi kemampuan berpikir kritis anak. Peneliti akan mengembangkan Permainan Stimulasi Berpikir Kritis (PERINTIS) dengan memodifikasi dari bentuk papan atau *board game*. Hal tersebut dikarenakan bentuk permainan PERINTIS belum pernah dijadikan

⁷Maite Garaigordobil and Laura Berruenco, *Effects of a Play Program on Creative Thinking of Preschool Children*, The Spanish Journal of Psychology, Volume 14, Nomor 2, 2011, h. 608-618.

sebagai sarana permainan yang digunakan untuk menstimulasi kemampuan berpikir kritis anak usia 5-6 tahun. Sejalan dengan hal tersebut peneliti mendalami penyusunan skripsi karya inovatif yang berjudul “Pengembangan Permainan Stimulasi Berpikir Kritis (PERINTIS) Menggunakan Papan (*Board Game*) Untuk Anak Usia 5-6 Tahun”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang di paparkan diatas, masalah-masalah yang di identifikasikan tersebut diantaranya adalah:

1. Jenis permainan apakah yang dapat digunakan untuk menstimulasi kemampuan berpikir kritis anak usia 5-6 tahun?
2. Bagaimana strategi pengembangan PERINTIS untuk menstimulasi kemampuan berpikir kritis anak usia 5-6 tahun?
3. Apakah bermain PERINTIS dapat menstimulasi kemampuan berpikir kritis anak usia 5-6 tahun?
4. Bagaimana bentuk PERINTIS yang dapat digunakan untuk menstimulasi kemampuan berpikir kritis anak usia 5-6 tahun?

C. Ruang Lingkup

Berdasarkan beberapa masalah yang telah di identifikasikan di atas, maka titik fokus masalah yang akan diteliti di batasi dalam beberapa masalah. Hal ini bertujuan agar penelitian menjadi lebih terfokus dan tidak

berkembang menjadi terlalu meluas, maka ruang lingkup masalah dalam penelitian ini dibatasi pada menghasilkan sebuah pengembangan produk PERINTIS untuk menstimulasi kemampuan berpikir anak usia 5-6 tahun. Hasil penelitian ini adalah sebuah produk baru model permainan PERINTIS.

D. Fokus Pengembangan

Berdasarkan pada analisis masalah, identifikasi masalah, serta ruang lingkup yang telah dikemukakan di atas, dapat terlihat bahwa lebih banyak anak usia 5-6 tahun yang belum terstimulasi kemampuan berpikir kritis nya, sehingga menyebabkan kurangnya respon anak terhadap pertanyaan yang diberikan oleh guru, kurangnya antusias anak dalam berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran serta sulit mengungkapkan idenya dan anak masih kesulitan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Bermain dapat menjadi salah satu sarana yang mampu untuk menstimulasi kemampuan berpikir anak. Papan permainan PERINTIS dapat menjadi salah satu sarana bermain anak yang digunakan untuk menstimulasi kemampuan berpikir kritis anak usai 5-6 tahun.

Papan Permainan PERINTIS merupakan modifikasi bentuk dari *board game*. Model permainan *board game* adalah bentuk permainan yang menggunakan papan permainan dan bidak-bidak. Maka dalam PERINTIS bentuk permainannya menggunakan laser, dan kaca. Permainan ini membuat anak mengeluarkan idenya untuk memikirkan sebuah strategi

dalam hal mencari cara untuk dapat mengatur bidak kaca agar bidak laser dapat memantulkan lasernya ke semua bidak kaca untuk akhirnya pantulan laser tersebut mengenai bidak sasaran target. Pengembangan papan permainan PERINTIS diharapkan mampu untuk menstimulasi kemampuan berpikir kritis anak usia 5-6 tahun. Maka dari itu fokus pengembangan karya inovatif ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

“Apakah permainan PERINTIS dapat menstimulasi kemampuan berpikir kritis pada anak usia 5-6 tahun?”