

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Abad ke-21 membutuhkan kecakapan hidup dan kompetensi yang harus dikuasai oleh generasi milenial. Generasi ini termasuk anak usia dini, pelajar maupun sumber daya manusia lain untuk dapat menguasai dan mengikuti perkembangan zaman (Garzia, 2020). Sejalan dengan era globalisasi saat ini, kualitas pendidikan harus ditingkatkan. Untuk itu, sekolah sebagai lembaga pendidikan dituntut menghasilkan anak didik yang mampu memiliki kemampuan kognitif salah satunya yaitu kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking and problem solving*) (Septikasari & Frasandy, 2018).

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling fundamental karena perkembangan anak di masa selanjutnya akan sangat ditentukan oleh berbagai stimulasi bermakna yang diberikan sejak usia dini. Berkaitan dengan hal tersebut maka keluarga, masyarakat, maupun pemerintah perlu melakukan kerjasama untuk mengembangkan potensi anak secara holistik (Pohan, 2020). Fakta perkembangan intelektual anak usia dini yaitu 80% potensi kecerdasan manusia tumbuh pada anak usia 8 tahun (Hewi & Shaleh, 2020). Oleh sebab itu, pada usia ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat sehingga apa yang diterima anak akan memberikan kontribusi yang besar untuk masa depan anak sendiri.

Anak merupakan seorang individu yang unik, kreatif dan inovatif. Setiap anak memiliki *skill* untuk berpikir mulai dari yang paling sederhana sampai pada level yang paling tinggi. Untuk itu upaya pengembangan anak usia dini perlu dilakukan secara bertahap, menurut Permendikbud Nomor 137 / Tahun 2014 bahwa termasuk salah satu aspek yang harus dikembangkan dalam diri anak yaitu aspek kognitif khususnya pada kemampuan pemecahan masalah (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2015). Kemampuan pemecahan masalah merupakan kemampuan yang penting untuk diasah dan dikembangkan pada anak sejak dini. Kemampuan ini berkaitan langsung

dengan cara anak dalam mengembangkan kemampuan berpikir. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan seseorang. Sama hal dengan orang dewasa bahwa anak-anak juga menghadapi berbagai masalah dan hambatan sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Untuk itu, kemampuan pemecahan masalah perlu dimiliki agar anak mampu untuk berpikir logis, kritis, dan sistematis (Syaodih, Setiasih, Romadona, & Handayani, 2018).

Kemampuan pemecahan masalah menjadi pondasi penting bagi anak dalam berpikir dan berkarya sebab kemampuan ini sangat menentukan keberhasilan anak dalam belajar. Aspek kognitif sebagai salah satu bidang pengembangan keterampilan dasar dalam kurikulum TK memegang peranan dalam upaya mengembangkan kemampuan berpikir anak agar dapat mengelola perolehan belajar, dapat menjumpai bermacam-macam opsi penyelesaian permasalahan, dapat mendukung pengembangan logika matematika serta dapat meningkatkan pemahaman anak dalam berpikir teliti (Safitri, Sykri, & Yuniarni, 2014).

Kemampuan anak dalam menyelesaikan masalah akan berkembang sejalan dengan usia anak. Anak yang sering bertanya tentang cara kerja sesuatu atau mengapa hal-hal tertentu terjadi cenderung memiliki kemampuan menyelesaikan masalah dengan lebih baik. Namun, dalam kenyataannya masih banyak anak belum mampu dalam memecahkan masalah sederhana, dan anak masih memerlukan bantuan orang dewasa ataupun guru dalam menerapkan *problem solving* dalam keseharian (Utami, Utami, & Sarumpaet, 2017).

Berdasarkan hasil riset di satuan PAUD saat ini menunjukkan bahwa salah satu indikator kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun terendah yaitu pada indikator kemampuan memecahkan masalah (Purnamasari & Nurhayati, 2019). Ketidakmampuan anak dalam memecahkan masalah sederhana serta selalu membutuhkan bantuan orang lain mengakibatkan anak tidak terbiasa memecahkan masalah sendiri (Septikasari & Frasandy, 2018) (Amiliya & Dryas M, 2020). Selain itu ditemukan bahwa di sekolah guru hanya memberikan pengenalan konsep sehingga dampaknya adalah anak tidak terbiasa menggunakan pemikiran untuk memecahkan masalah (Fitriani, 2015).

Sejalan dengan penelitian di atas temuan lain juga mendukung bahwa sebagian besar kesulitan yang dihadapi anak dalam kemampuan pemecahan masalah di sekolah yaitu anak belum mampu mencari penyelesaian suatu masalah sederhana, anak belum mampu menyusun berbagai permainan yang diberikan oleh guru, anak belum mampu menghubungkan berbagai macam benda sesuai pasangan, anak belum mampu menyebutkan benda yang ada dalam gambar, serta anak belum mampu mengelompokkan berbagai gambar dan terlihat pasif (Permata, 2020) (Boro & Nirmala, 2014). Banyak penyebab yang terjadi diantaranya adalah bentuk kegiatan belajar yang masih bersifat monoton, pendidik hanya menggunakan metode verbal dan minimnya penerapan media bermain yang dipakai dalam aktivitas pembelajaran serta aktivitas belajar yang lebih terpusat pada *teacher center* (berpusat pada guru). Hal ini yang mengakibatkan dimensi perkembangan kognitif menjadi kurang optimal.

Dari hasil penelitian melalui wawancara pendahuluan yang dilakukan kepada tiga satuan PAUD di Bandarlampung, diperoleh hasil bahwa aspek kognitif pada kemampuan pemecahan masalah anak TK B usia 5-6 tahun di tiga sekolah tersebut belum berkembang secara optimal jika dipersentase yaitu sekitar 50% anak belum berkembang kemampuan kognitif pemecahan masalah dan sisanya anak baru mulai berkembang sehingga diperlukan perhatian khusus untuk peningkatan kemampuan ini.

Seharusnya pendidikan anak usia dini lebih menekankan pada kegiatan bermain yang memang sesuai dengan dunia anak. Guru dan Orangtua memiliki peranan penting untuk mengkondisikan situasi belajar dan bermain yang nyaman bagi anak. Kegiatan bermain dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dengan situasi yang menyenangkan, aktif, dan tanpa paksaan. Sebab, secara alamiah (natural) anak usia dini membutuhkan aktivitas bermain untuk menyalurkan energi yang ada dalam diri sehingga melalui proses penyaluran energi tersebut akan membantu anak usia dini belajar berinteraksi dan mengembangkan berbagai aspek perkembangan (Hapidin & Yenina, 2016).

Di Indonesia, permainan tradisional merupakan satu dari 10 objek pemajuan kebudayaan oleh pemerintah. Beberapa permainan tradisional dikenal luas di berbagai daerah salah satunya yaitu gobak sodor (Garzia, 2020). Hasil temuan menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki kontribusi yang besar dalam menstimulasi aspek linguistik, motorik, kognitif, dan perkembangan sosial-emosional (Gelisli & Yazici, 2015). Temuan lainnya juga menyatakan bahwa permainan tradisional memiliki nilai budaya yang sangat besar dan mampu mengembangkan karakter anak (Yudiwinata & Handoyo, 2014).

Secara umum permainan tradisional dapat mengembangkan seluruh potensi dan memberikan kegembiraan pada anak. Permainan ini juga dapat dijadikan kegiatan alternatif untuk dimainkan anak sebagai pengganti gawai atau permainan modern lain (Widiasavitri, Agustini, Astiti, Suarya, & Haryati, 2020). Dalam permainan tradisional terdapat beberapa aturan yang dimainkan yang dapat melatih sikap sportif, aktif dan anak dilatih berpikir secara kritis untuk mengembangkan strategi yang dimiliki. Selain mendapatkan kesenangan, melalui permainan anak akan menjalin persahabatan, memperkaya gerak yang dimiliki serta anak akan belajar keterampilan baru (Anggita, 2019).

Pada dasarnya belajar yang paling efektif untuk pendidikan anak usia dini adalah melalui suatu kegiatan yang konkret dan pendekatan yang berorientasi bermain. Bermain merupakan cara anak usia dini untuk mendapatkan pengetahuan, perubahan sikap dan memperoleh keterampilan (Nurani, 2019). Belajar melalui bermain akan berpengaruh terhadap pengembangan kreativitas dan kognitif anak di Taman Kanak-kanak (Holis, 2016). Untuk itu guru perlu memilih permainan tradisional sebagai salah satu kegiatan yang tepat untuk dilakukan kepada anak usia dini (Sulistyaningtyas & Fauziah, 2019). Salah satu permainan yang menuntut anak untuk bergerak aktif dan mampu berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah yaitu permainan tradisional petualangan gobak sodor. Permainan ini dapat menjadi media atau sarana yang tepat untuk menstimulasi perkembangan anak (Khasanah, Prasetyo, & Rakhmawati, 2011) (Yahman & Rakhmawati, 2019).

Permainan tradisional petualangan gobak sodor merupakan salah satu permainan khas yang berasal dari Indonesia. Permainan ini mampu menarik minat anak ke dalam aktivitas belajar dan bermain (Ekayati, 2015). Dalam permainan ini dua kelompok bermain terlibat langsung aktif bekerjasama dalam menyelesaikan permainan bersaing untuk menjadi pemenang. Berdasarkan hasil analisis manfaat permainan ditemukan bahwa permainan ini dapat melatih konsentrasi, meningkatkan kreativitas anak dalam menyusun strategi permainan dan *problem solving* (Iswinarti, 2017). Meskipun banyak keunggulan namun terdapat kendala dalam memainkan permainan ini salah satunya yaitu permainan ini membutuhkan lahan yang luas (Erdiana, 2016).

Sebuah permainan yang baik harus berorientasi sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak, untuk itu perlunya inovasi dalam mencipta suatu permainan. Inovasi merupakan suatu hal yang baru untuk mencapai dan memecahkan suatu masalah tertentu (Sutirna, 2018). Pengembangan modifikasi permainan sebagai inovasi dapat menjadi cara untuk mengemas materi pembelajaran agar lebih menarik. Pengembangan ini dilakukan bertujuan untuk menghasilkan produk baru yang telah dimodifikasi dengan aturan permainan yang disesuaikan dengan materi pembelajaran dan kemampuan anak, sehingga diharapkan melalui inovasi permainan ini tujuan pembelajaran dapat tercapai (Romadlon & Nurharsono, 2015).

Anak usia Taman Kanak-kanak ( 4-6 tahun ) adalah anak yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi tentang lingkungannya. Pada usia emas anak memperoleh pengalaman belajar yang bermakna melalui bermain, melakukan percobaan, menemukan, dan melalui interaksi sosial (Nur, Herman, & Mariyana, 2019). Oleh sebab itu, pada usia ini sangat baik untuk mengajarkan terkait kemampuan pemecahan masalah sejak dini agar mempersiapkan anak untuk menghadapi berbagai peluang dan tantangan yang akan dihadapi di masa depan.

Indikator keberhasilan aspek kognitif lebih didasarkan pada kemampuan untuk memecahkan masalah yang kompleks. Semua kecakapan ini bisa dimiliki oleh anak apabila guru mampu mengembangkan rencana pembelajaran yang berisi kegiatan-kegiatan yang menantang peserta didik

untuk berpikir kritis dalam memecahkan masalah (Septikasari & Frasandy, 2018). Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Inovasi Permainan Tradisional Petualangan Gobak Sodor untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 5-6 Tahun di Bandar Lampung”.

## **1.2 Fokus Penelitian**

Berdasarkan pemaparan latar belakang penelitian, dipahami bahwa peneliti memiliki fokus untuk meningkatkan kognitif pada kemampuan pemecahan masalah anak usia dini, khususnya pada anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan inovasi permainan tradisional petualangan gobak sodor. Fokus penelitian dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1.2.1 Mengembangkan desain permainan tradisional petualangan gobak sodor untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun.
- 1.2.2 Meneliti kelayakan penggunaan permainan tradisional petualangan gobak sodor untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun.
- 1.2.3 Menguji efektivitas implementasi permainan tradisional petualangan gobak sodor untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun di satuan PAUD.

## **1.3 Pertanyaan Penelitian**

Pertanyaan dalam penelitian ini, sebagai berikut:

- 1.3.1 Bagaimana proses pengembangan permainan tradisional petualangan gobak sodor untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun?
- 1.3.2 Bagaimana kelayakan prosedur penggunaan permainan tradisional petualangan gobak sodor untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun?
- 1.3.3 Bagaimana efektivitas implementasi penggunaan permainan tradisional petualangan gobak sodor untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun di satuan PAUD?

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk:

- 1.4.1 Menghasilkan produk berupa desain permainan tradisional petualangan gobak sodor dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun.
- 1.4.2 Menemukan kelayakan penggunaan permainan tradisional petualangan gobak sodor dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun.
- 1.4.3 Mengukur keefektifan implementasi permainan tradisional petualangan gobak sodor dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun di satuan PAUD.

## **1.5 State Of The Art**

Penelitian terdahulu menjadi salah satu acuan peneliti dalam melakukan penelitian yang akan dilakukan untuk menentukan posisi penelitian. Penelitian terdahulu oleh (Emiliyana, 2010), (Legare, Mills, Souza, Plummer, & Yasskin, 2013), (Eka Harianti & Siswono, 2017), (Nur'Aeni, Muharram, & Sriwianti, 2019), (Purwasih, 2020), (Permata, 2020). Berdasarkan kajian penelitian relevan dari peneliti terdahulu penelitian yang berjudul Inovasi Permainan Tradisional Petualangan Gobak Sodor untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 5-6 Tahun di Bandar Lampung memiliki posisi penelitian sebagai berikut:

- 1.5.1 Permainan tradisional petualangan gobak sodor disusun dengan tujuan terkait dengan aspek kognitif. Fokus aspek kognitif yang ditingkatkan yaitu pada kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun meliputi indikator mengelompokkan, membandingkan, dan menghubungkan.
- 1.5.2 Di dalam permainan ini terdapat inovasi dengan tema binatang. Anak akan belajar melalui bermain sehingga permainan ini akan sangat menyenangkan, membuat anak bersemangat dan selalu ingin mengulang untuk bermain.

- 1.5.3 Permainan tradisional petualangan gobak sodor terdapat buku yang digunakan sebagai panduan untuk guru dalam mengenalkan permainan.
- 1.5.4 Media yang digunakan dalam permainan berupa desain dan APE yang berisi pembelajaran untuk pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun.
- 1.5.5 Permainan tradisional petualangan gobak sodor praktis dapat dimainkan di dalam maupun di luar ruangan sehingga anak tetap merasakan *enjoy learning*.
- 1.5.6 Permainan ini mengangkat kebudayaan Indonesia.

