

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Abad ke-21 membutuhkan kecakapan hidup dan kompetensi yang harus dikuasai oleh generasi milenial. Generasi milenial termasuk anak usia dini. Saat ini, salah satu kemampuan yang harus dimiliki anak adalah kemampuan untuk berpikir secara kritis dan juga pemecahan masalah (Gustira, Nurani, & Wulan, 2023). Keterampilan pemecahan masalah pada anak usia dini sekarang dianggap penting untuk membangun potensi generasi mendatang. (Nuryatmawati & Dimiyati, 2021). Keterampilan pemecahan masalah yang kuat merupakan komponen penting dari perkembangan kognitif yang diperlukan anak-anak Indonesia untuk melanjutkan pendidikan di jenjang selanjutnya, mengingat perubahan dalam dinamika sosial, teknologi, dan ekonomi.

Keterampilan pemecahan masalah pada anak usia dini memiliki urgensi yang tak terbantahkan dalam perkembangan anak (Jonassen, 2010). Pada tahap awal kehidupan, anak-anak mulai menghadapi berbagai masalah dan tantangan sehari-hari. Pengembangan keterampilan pemecahan masalah pada anak usia dini juga dapat memberikan dasar yang kuat untuk mengatasi tantangan di masa depan (Akcaoglu et al., 2021). Pemecahan masalah (*problem-solving*) merupakan dasar keterampilan fungsi eksekutif, yang membutuhkan kemampuan untuk mengidentifikasi masalah, mencari solusi alternatif, serta menerapkan solusi terbaik dalam situasi yang relatif baru (Yu, Fan, & Lin, 2018). Mempersiapkan anak-anak dengan keterampilan pemecahan masalah sejak usia dini sangatlah penting karena keterampilan ini akan membantu anak menjadi individu yang lebih mandiri dan mampu beradaptasi dengan perubahan yang terus berlangsung dalam dunia yang semakin kompleks. Selain itu, keterampilan pemecahan masalah juga berperan penting dalam pengembangan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan kreatif.

Dalam penyelesaian masalah anak diharapkan mampu mengenali objek berdasarkan fungsi dan karakteristiknya seperti makanan, mainan, elektronik, perabot, dan kendaraan serta anak mampu membedakan dan menyamakan objek berdasarkan kategorinya dengan tujuan untuk mengetahui dan memahami sebab terjadinya perubahan objek sehingga dapat menyimpulkan perspektif tersebut (Handika, Zubaidah, & Witarsa, 2022). Usia Prasekolah (5-6 tahun) anak mulai berkreasi saat bermain, misalnya menggunakan potongan kertas untuk bermain masak-masakan, menyelesaikan puzzle yang lebih kompleks, dan mengelompokkan mainannya (Scharf, Scharf, & Stroustrup, 2016). Dengan demikian keterampilan pemecahan masalah merupakan aspek perkembangan anak yang sangat penting dalam kegiatan sehari-hari.

Dengan demikian kemampuan memecahkan masalah merupakan aspek penting dalam berkembangnya kognitif anak usia dini. Maka diperlukan strategi yang tepat dalam memberikan stimulasi kepada anak untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah. Pada anak usia dini biasanya pemecahan masalah dilakukan hanya dengan mengikuti instruksi dari orang dewasa (Miyata, 2019). Selain itu fakta lain ditemukan di Hongkong bahwa keterampilan pemecahan masalah yang tidak terstimulasi pada anak menyebabkan maraknya ditemukan anak yang depresi pada usia SD (Şanal, Sarı, & Kaya, 2019). Keterampilan pemecahan masalah yang terbentuk sejak dini secara kuat akan mempengaruhi kehidupan di masa depan anak.

Fakta di lapangan juga ditemukan bahwa masih adanya keterampilan pemecahan masalah pada anak usia 5 sampai 6 tahun yang masih rendah. Dari hasil observasi yang telah dilakukan di 2 lembaga yaitu kelompok B di TK Nurul Dinyn Asy Syahid dan Kelompok B di TKIT Al - Furqon yang dilakukan selama 9 kali pertemuan terdapat 12 anak dari 15 anak di dalam kelas yang keterampilan pemecahan masalah anak belum optimal. Hal ini terlihat ketika anak diberikan permasalahan sederhana yang terdapat di

majalah. Dalam penyelesaiannya anak hanya mengikuti apa yang dijelaskan oleh guru tanpa memahami makna atau perkiraan penyebab dari permasalahan yang dihadapi. Misalnya, di dalam majalah anak harus menemukan jalan keluar pada sebuah *maze*, namun anak terlihat beputar – putar dan sulit menemukan jalan keluar. Pembelajaran di kelas dilakukan secara monoton seperti guru menulis dipapan tulis kemudian anak mengikuti tulisan tersebut, sehingga anak tidak aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu juga terdapat kegiatan menggunakan media puzzle. Dalam permainan puzzle tersebut, anak belum mampu menyusun bentuk secara sempurna.

Dengan adanya observasi yang sudah dilakukan di dua sekolah tersebut, diperoleh kesimpulan bahwa kedua sekolah tersebut kurangnya media permainan yang tepat untuk memberikan stimulasi dalam keterampilan pemecahan masalah anak. Sedangkan berdasarkan paparan di atas, stimulasi dan strategi yang tepat merupakan hal penting dalam meningkatkan keterampilan pemecahan masalah anak usia dini. Dalam pembuatan strategi diperlukan media permainan yang digunakan untuk menunjang strategi pembelajaran agar diperoleh hasil yang diharapkan.

Fenomena yang sama juga ditemukan dalam penelitian yang dilakukan oleh Nuryatmawati & Dimiyati tahun 2021. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas di kelompok B1 TK ABA Thoyibah Banyuanyar ditemukan fakta bahwa, kemampuan memecahkan masalah anak usia 5 sampai 6 tahun masih kurang optimal. Hal tersebut dilihat dari hasil penilaian pratindakan berdasarkan pencapaian indikator kinerja penelitian yaitu ketrampilan pemecahan masalah anak belum mampu menemukan kesalahan, belum mampu memperkirakan penyebab dan belum mampu membuat keputusan. Hal tersebut terjadi karena pemilihan metode ketrampilan pemecahan masalah pada anak tidak melibatkan anak secara langsung agar anak benar-benar memahami masalah yang dihadapi anak

tersebut. Dalam memberikan pembelajaran pada anak usia dini haruslah melibatkan keaktifan anak dan mengajak anak untuk secara aktif memberikan pendapat anak.

Ditemukan fakta bahwa indikator kognitif anak usia 5-6 tahun yang masuk kategori rendah yaitu pada indikator ketrampilan pemecahan masalah (Gustira et al., 2023). Masih banyak anak belum mampu memecahkan masalah sederhana (Utami, Utami, & Sarumpaet, 2017; Septikasari & Frasandy, 2018; Amiliya & Dryas M, 2020). Diantaranya anak belum mampu menyebutkan, mengelompokkan dan mencocokkan benda (Boro & Nirmala, 2014). Didukung temuan penelitian bahwa rendahnya keterampilan pemecahan masalah di sekolah dilatarbelakangi karena strategi pembelajaran kurang efektif seperti kegiatan yang dilakukan bersifat monoton, pendidik hanya memakai metode bercerita, serta kurangnya penerapan media bermain (Permata, 2020). Kondisi ini didukung berdasarkan data wawancara awal yang peneliti lakukan di tiga satuan PAUD di Bandar Lampung bahwa kemampuan kognitif pada indikator pemecahan masalah untuk usia anak 5-6 tahun (TK B) belum sepenuhnya berkembang secara optimal yaitu sekitar 50% kemampuan anak belum berkembang dan sisanya 50% mulai berkembang.

Seperti penelitian yang telah dilakukan oleh Gustira et al., (2023) yang melakukan penelitian dengan mencari tahu dampak dari permainan Gobak Sodor terhadap keterampilan pemecahan masalah anak usia dini. Permainan tradisional petualangan gobak sodor sebagai inovasi baru dalam kegiatan pembelajaran di satuan PAUD. Dalam permainan petualangan gobak sodor anak tidak hanya bermain tetapi terdapat pembelajaran di dalamnya yaitu ada tiga rintangan memecahkan masalah. Ketika para pemain mampu melewati setiap kotak dan melalui rintangan maka pemain berhasil memecahkan masalah dalam permainan ini, sesuai temuan penelitian bahwa permainan gobak sodor mampu melatih konsentrasi dan memecahkan

masalah (pemecahan masalah). Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa keterampilan pemecahan masalah anak akan meningkat jika diimbangi dengan strategi dan stimulasi yang tepat.

Berdasarkan masalah tersebut, diperlukan strategi dan media yang tepat selama pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan memecahkan masalah pada anak usia dini. Shunhaji, (2020) mengatakan bahwa sebuah media atau alat permainan edukatif merupakan media yang dibuat khusus sebagai alat bantu mengajar serta mampu mengoptimalkan perkembangan yang dimiliki anak (Widat, Al Anshori, Amir, Istiqamah, & Litfiyati, 2022). Dalam penggunaannya yang tepat, media pembelajaran seperti permainan edukatif dapat mengoptimalkan perkembangan anak. Permainan dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan efektif. Selain itu, media pembelajaran juga dapat merangsang pemikiran kreatif dan analitis anak-anak, memungkinkan anak untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan.

Penelitian mengenai permainan pada anak-anak membuktikan bahwa permainan dapat memajukan aspek-aspek perkembangan seperti motorik, kreativitas, kecakapan-kecakapan sosial dan kognitif dan juga perkembangan motivasional dan emosional (Aisyah, 2017). Anak dan permainan merupakan dua pengertian yang hampir tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Berpikir mengenai anak selalu menimbulkan asosiasi mengenai bermain. Hal ini dikarenakan sebagian besar waktu yang dimiliki anak-anak terutama anak usia dini yaitu berinteraksi dengan teman sebaya untuk bermain, karena dunia anak adalah dunia bermain. Bermain adalah aktivitas yang menyenangkan bagi anak usia dini.

Dalam penelitian sebelumnya terdapat banyak pengembangan yang dilakukan dengan permainan tradisional engklek. Salah satunya permainan tradisional engklek maritim (Utami, Wulan, & Hapidin, 2023). Permainan engklek maritim ini dikembangkan dengan model engklek seperti bentuk ikan dan tujuan untuk meningkatkan kesadaran lingkungan maritim pada anak usia dini di Lombok Barat. Hal ini diketahui bahwa anak – anak lebih mengetahui tentang binatang dan tanaman yang ada di pantai maupun di laut yang berada

disekitar anak, serta anak mengetahui bahaya dan akibat dari membuang sampah sembarangan. Dalam penelitian ini permainan tradisional engklek akan dikembangkan menjadi model permainan yang dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah.

Pengembangan model permainan tradisional engklek diyakini akan memberikan dampak yang lebih baik bagi pengembangan potensi anak. Jika permainan modern lebih mengutamakan individualisasi maka permainan tradisional lebih memberikan kesempatan kepada anak untuk bersosialisasi dan bekerjasama dalam kelompok. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Bodrova dan Leong 2003 bahwa “ ... *Now a days young children spend less time playing with their peers and more time playing alone, graduating from educational toys to video and computer game*” (Yasnapura & Pangestika, 2020).

Permainan engklek yang akan dikembangkan oleh peneliti ini berbeda dengan permainan engklek sebelumnya. Pengembangan permainan engklek puzzle ini dilakukan dengan memberikan rintangan yang harus diselesaikan anak disetiap kotak engklek puzzle, seperti mengelompokkan, menyusun pola, melengkapi kata, menghubungkan sesuai karakteristiknya maka keterampilan pemecahan dapat terstimulasi. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Linfield (2018) mengatakan bahwa salah satu permainan yang dapat menstimulasi keterampilan pemecahan masalah adalah Hopscotch (permainan engklek). Penelitian yang peneliti lakukan ini, tentu berbeda dengan penelitian terdahulu yang telah dilakukan. Dimana dalam penelitian ini, peneliti akan mengembangkan dan meningkatkan keterampilan pemecahan masalah anak dengan melalui permainan tradisional engklek puzzle.

Penelitian ini akan berfokus pada keterampilan pemecahan masalah dengan melakukan pengembangan permainan tradisional engklek puzzle dan juga implementasi hasil pengembangan dari permainan tradisional engklek. Berdasarkan hal tersebut, penulis akan melakukan penelitian dengan topic pengembangan model permainan engklek puzzle yang digunakan sebagai alternatif cara meningkatkan dan menstimulasi keterampilan pemecahan masalah anak.

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan kesenjangan anak usia 5 sampai 6 tahun yang ditemukan oleh peneliti, maka penelitian ini memfokuskan pada pengembangan model permainan engklek puzzle dalam meningkatkan keterampilan pemecahan masalah adalah keterampilan pemecahan masalah anak usia 5 sampai 6 tahun yang terbagi dalam beberapa subfokus, yaitu: Anak mampu menyelesaikan semua rintangan yang terdapat di setiap kotak engklek puzzle. Selain itu, anak juga dapat menerapkan pengetahuan yang telah di dapatnya dalam konteks yang baru.

Pengembangan permainan tradisional engklek puzzle untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah anak usia 5 sampai 6 tahun yang terbagi dalam beberapa subfokus, yaitu: Menganalisis kebutuhan tentang permainan yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah. Kemudian mendesain permainan tradisional engklek puzzle untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah. Setelah mendesain maka dilanjut melakukan pengembangan permainan tradisional engklek puzzle untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah.

Pada tahap pengembangan terhadap permainan engklek puzzle selesai, maka dilanjut pada tahap implementasi penggunaan permainan tradisional engklek puzzle untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah yang terbagi menjadi beberapa subfokus, yaitu kesesuaian topik pembelajaran dengan keterampilan pemecahan masalah anak dan keterampilan anak dalam menyelesaikan semua rintangan pada setiap kotak engklek yang diberikan selama bermain engklek.

## **C. Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang dan focus penelitian, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana keterampilan pemecahan anak usia dini di TKIT Nurul Dinyn Asy – Syahid dan TKIT Al - Furqon?

2. Bagaimana mengembangkan permainan tradisional engklek puzzle untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah pada anak usia 5 -6 tahun?
3. Bagaimana uji kelayakan permainan tradisional engklek puzzle untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah pada anak usia 5 -6 tahun?
4. Bagaimana hasil uji efektivitas dalam mengembangkan permainan tradisional engklek puzzle untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah pada anak usia 5 -6 tahun?

#### **D. Kegunaan Penelitian**

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

##### **1. Kegunaan Teoritis**

Temuan penelitian ini dapat memberikan informasi dan data terkait pengembangan permainan tradisional engklek dalam meningkatkan keterampilan pemecahan masalah anak usia 5 – 6 tahun.

##### **2. Kegunaan Praktis**

###### **a. Kegunaan bagi guru.**

Memberikan pengalaman dan membantu guru untuk memperbaiki pembelajaran serta meningkatkan kreatifitas guru yang dilakukan di sekolah dan diberikan pada anak-anak sesuai dengan karakteristik belajarnya.

###### **b. Kegunaan bagi sekolah.**

Dapat digunakan sebagai acuan dalam menciptakan kegiatan yang menarik, sehingga dapat meningkatkan mutu pembelajaran dan mutu pendidikan di sekolah yang sesuai dengan tahap tumbuh kembang anak-anak.

###### **c. Kegunaan Bagi Orang Tua**

Dapat digunakan sebagai referensi dalam memberikan stimulasi dalam keterampilan pemecahan masalah di rumah.