

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Perkembangan kognitif anak mencakup kemampuan untuk memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan dapat diterima secara sosial. Anak dalam kehidupan sosialnya akan dihadapkan pada masalah-masalah yang perlu dicari jalan keluarnya, sehingga penting bagi anak untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah sosial. Dalam interaksi sosial terdapat aturan-aturan yang harus dijalani. Anak yang masih memiliki sifat egosentris perlu menyesuaikan diri saat melakukan interaksi sosial. Situasi ini menunjukkan pentingnya untuk anak memiliki strategi yang tepat dalam memecahkan masalah sosialnya.

Anak usia 7-8 tahun sudah dapat melakukan perencanaan dalam mencapai suatu tujuan. Perencanaan merupakan aspek yang penting dalam pemecahan masalah sosial. Tujuan menstimulasi kemampuan memecahkan masalah sosial pada anak adalah agar mereka tidak bergantung lagi pada bimbingan dari orang lain, sehingga mampu memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari dan menjadikannya sebagai bagian dari dirinya. Jika anak diberikan stimulasi untuk memecahkan masalah sosialnya dengan

baik, maka akan memberikan kesempatan belajar bagi anak untuk menyesuaikan diri di lingkungan sosialnya.

Strategi pemecahan masalah sosial yang sering digunakan oleh anak yaitu dengan perilaku agresif. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Izzaty pada 45 TK di Yogyakarta menunjukkan bahwa 36,6% anak melakukan pemecahan masalah dengan perilaku agresif.¹ Anak belum mampu untuk berpikir sebelum melakukan sebuah tindakan. Berpikir merupakan aspek penting dalam pemecahan masalah. Kemampuan berpikir anak dapat dikembangkan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan.

Pemecahan masalah sosial dapat dilakukan dengan strategi berpikir. Menurut Santrock berpikir dalam rangka memecahkan masalah meliputi usaha menemukan cara untuk mencapai tujuan.² Kemampuan berpikir yang diperlukan dalam memecahkan masalah adalah berpikir logis dan berpikir kritis. Berpikir logis dalam rangka pemecahan masalah diperlukan agar anak dapat memecahkan masalahnya dengan menggunakan logika sehingga dapat diterima oleh masyarakat. Berpikir kritis dalam rangka pemecahan masalah juga diperlukan sehingga anak dapat melakukan tindakan pemecahan masalah melalui proses yang sistematis.

¹ Rita Eka Izzaty, "Pemecahan Masalah Sosial sebagai Faktor Penting dalam Pendidikan Karakter Anak Sejak Dini". *Jurnal Humaniora* Vol. 15 No. 2, 2010, hlm. 74

² John W. Santrock, *Perkembangan Anak* terj. Mila Rahmawati (Jakarta: Erlangga, 2007), hlm. 298

Anak usia dini seharusnya mendapatkan stimulasi pemecahan masalah sosial melalui permainan. Pembelajaran dasar-dasar pemecahan masalah sosial tersebut dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya dengan permainan roda putar. Permainan roda putar menggunakan media berupa roda yang terbagi menjadi beberapa sektor dan terdapat pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab. Penelitian yang dilakukan oleh Rinawati di TK Dharma Wanita Tulungagung menunjukkan bahwa permainan roda putar dapat mengembangkan kemampuan berhitung anak yang berkaitan dengan proses kognitif.³ Strategi berpikir dalam memecahkan masalah sosial merupakan bagian dari hasil proses kognitif anak. Permainan roda putar dapat melatih perkembangan anak untuk memecahkan masalah sosialnya dengan baik dan benar.

Permainan roda putar dapat membantu anak untuk mampu mengungkapkan dan menyelesaikan masalah yang terjadi dalam lingkungan sosialnya. Menurut Ginnis permainan roda putar dapat melatih ingatan dan kecepatan berpikir anak.⁴ Pengembangan permainan roda putar dapat menstimulasi kemampuan berpikir anak dengan cara menjawab pertanyaan-pertanyaan seputar permasalahan yang akan dihadapinya dalam kehidupan sosial. Anak yang telah terbiasa dan mampu menjawab pertanyaan-

³ Rinawati, Skripsi: "Meningkatkan Kemampuan Berhitung melalui Media Roda Putar pada Anak TK B Dharma Wanita Tulungagung". (Kediri: UNP, 2015), hlm. 13

⁴ Paul Ginnis, *Trik & Taktik Mengajar* terj. Wasi Dewanto (Jakarta: PT Indeks, 2008), hlm. 191

pertanyaan mengenai permasalahan sosialnya dengan baik akan mempunyai kemampuan dalam memecahkan masalah sosial saat dewasa nanti.

Permainan roda putar akan membuat anak tertarik untuk belajar mengenai pemecahan masalah sosial. Belajar dengan menggunakan permainan akan memperlancar proses penyampaian tujuan pembelajaran pada anak. Penggunaan permainan roda putar tidak akan membuat anak merasa dituntut untuk menerima pembelajaran pemecahan masalah sosial. Peran orang dewasa dalam permainan roda putar hanya sebagai fasilitator ketika anak tidak mampu menjawab pertanyaan mengenai masalah sosialnya. Dengan demikian penggunaan permainan roda putar dapat menjadi cara untuk menstimulasi kemampuan memecahkan masalah sosial pada anak.

Berdasarkan paparan studi pendahuluan di atas serta penelitian-penelitian relevan yang telah dilakukan tentang pemecahan masalah sosial dan permainan roda putar, peneliti tertarik untuk membuat karya inovatif tentang Pengembangan Permainan Roda Putar untuk Menstimulasi Kemampuan Pemecahan Masalah pada Anak Usia 7-8 Tahun.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisis masalah yang telah diuraikan, identifikasi masalah dari penulisan ini yaitu:

1. Bagaimana kemampuan pemecahan masalah pada anak usia 7-8 tahun?
2. Bagaimana upaya yang tepat untuk menstimulasi kemampuan pemecahan masalah pada anak usia 7-8 tahun?
3. Permainan apa yang tepat untuk menstimulasi kemampuan pemecahan masalah pada anak usia 7-8 tahun?
4. Bagaimana penggunaan permainan roda putar sebagai upaya untuk menstimulasi kemampuan pemecahan masalah pada anak usia 7-8 tahun?

C. Ruang Lingkup

Ruang lingkup diperlukan dalam sebuah penelitian agar permasalahan yang dikaji tidak meluas. Ruang lingkup dalam penelitian ini yaitu pengembangan permainan roda putar untuk menstimulasi kemampuan pemecahan masalah sosial pada anak usia 7-8 tahun. Permainan yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan roda putar. Permainan roda

putar dalam penelitian ini menggunakan alat berupa roda yang terbagi menjadi beberapa sektor yang bertuliskan angka satu sampai sepuluh. Roda yang diputar bertujuan untuk menunjukkan angka. Jika roda yang diputar berhenti pada suatu angka, maka pemain akan mendapatkan kartu dengan angka yang sama. Kartu tersebut berisi pertanyaan-pertanyaan mengenai permasalahan sosial yang harus dijawab oleh pemain.

D. Fokus Pengembangan

Berdasarkan analisis masalah, identifikasi masalah, dan ruang lingkup yang telah diuraikan, fokus pengembangan dari penelitian ini yaitu “Bagaimana permainan roda putar dapat menstimulasi kemampuan pemecahan masalah pada anak usia 7-8 tahun?”