

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Keterampilan pemecahan masalah pada anak usia dini itu penting, terutama di abad 21 anak usia dini dituntut dalam mengembangkan berbagai kecakapan hidup serta kompetensi penting yang perlu dikuasai sejak dini. Anak perlu memiliki kemampuan berpikir kritis serta keterampilan dalam memecahkan berbagai masalah (Septikasari & Frasandy, 2018). Keterampilan pemecahan masalah pada orang dewasa banyak yang menganggap sesuatu yang sukar dan membosankan, namun fakta mengejutkan terjadi pada anak-anak yang justru menikmatinya, karena proses ini sangat mendasar bagi perkembangan manusia, selama periode anak-anak. Pemecahan masalah melibatkan tantangan kognitif, yaitu mengevaluasi upaya dalam menggali konsep-konsep baru serta merancang strategi (Thornton, 1995). Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan pemecahan masalah adalah bagian alami dari sifat manusia yang berkontribusi besar pada pembelajaran dan eksplorasi di masa usia dini.

Meskipun keterampilan pemecahan masalah merupakan sifat alami dari manusia, perlu adanya strategi yang dapat dilakukan guna meningkatkan keterampilan pemecahan masalah seperti penelitian dari Najamuddin *et al.* (2022); Khotimah *et al.* (2024); Nabila *et al.* (2023) yaitu keterampilan pemecahan masalah dapat ditingkatkan melalui media pembelajaran berbasis *loose parts*. Selanjutnya menurut penelitian Fitri & Yaswinda (2024); Suhayati & Watini (2024) keterampilan pemecahan masalah dapat ditingkatkan melalui kegiatan sains, karena melalui kegiatan sains anak diajak untuk dapat berpikir tingkat tinggi. Selanjutnya, anak usia dini dapat mengasah keterampilan pemecahan masalah melalui strategi pembelajaran yang mengintegrasikan kegiatan bermain seperti penelitian yang telah dilakukan oleh Amini *et al.* (2023); Supatmi *et al.* (2023); Fauziah *et al.* (2021) hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil penelitian menyatakan bahwa metode bermain dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Dalam proses pemecahan masalah, anak diharapkan mampu mengidentifikasi objek berdasarkan fungsi dan karakteristiknya. Seperti : makanan, mainan, perangkat elektronik, perabot, dan kendaraan. Selain itu, anak juga diharapkan dapat membedakan serta mengelompokkan objek sesuai dengan kategorinya guna memahami sebab terjadinya perubahan pada objek tersebut, sehingga anak mampu menarik kesimpulan dari perspektif (Handika *et al.*, 2022). Menurut Scharf (2016) pada tahap pra sekolah (5-6 tahun) anak akan menunjukkan kemampuan berkreasi melalui bermain. Maka keterampilan pemecahan masalah menjadi salah satu aspek perkembangan yang penting dan memiliki peran dalam kehidupan sehari-hari.

Anak akan memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman belajar yang bermakna, sekaligus mengembangkan kemampuan pemecahan masalah melalui aktivitas bermain (Nur *et al.*, 2018; Nurani & Mayangasri, 2017; Wulan, 2015). Pentingnya kemampuan pemecahan masalah dalam kehidupan seseorang adalah dalam membantu memahami apa yang ingin dicapai dan bagaimana mencapainya secara optimal (Smith, 1999). Menurut Vygotsky (1962), bermain memberikan pengaruh signifikan pada perkembangan kognitif anak. Pada tahap ini, anak belum mampu berpikir secara abstrak (Hayati & Putro, 2021). Sejalan dengan teori Vygotsky dalam Firoziah & Andrisyah (2022) Pada usia 6 tahun, anak umumnya belum memiliki kemampuan berpikir secara abstrak. Anak usia dini memahami benda melalui pengalaman yang sifatnya konkret karena anak memiliki cara dalam memaknai dan memahami lingkungannya agar kognitifnya berkembang. Jadi, Aspek fundamental dalam perkembangan kognitif yaitu mengembangkan kemampuan pemecahan masalah.

Dengan demikian, kemampuan memecahkan masalah adalah aspek yang krusial dalam berkembangnya kognitif anak usia dini. Maka diperlukan strategi yang tepat dalam meningkatkan keterampilan pemecahan masalah. Keterampilan pemecahan masalah yang terbentuk sejak dini secara kuat akan mempengaruhi kehidupan di masa depan anak. Namun faktanya telah diperoleh aspek kognitif anak usia 5-6 tahun termasuk level rendah khususnya pada aspek kemampuan memecahkan masalah (Purnamasari & Nurhayati, 2019). Masih

banyak anak belum mampu memecahkan masalah kehidupan sehari-hari dengan mudah, beberapa memerlukan keterampilan pemecahan masalah tinggi (Yılmaz & Griffiths, 2023).

Terlebih pada generasi saat ini dikenal dengan generasi Alpha masuk dalam kategori yang lahir pada tahun 2010 dan setelahnya (McCrindle & Wolfinger, 2010). Anak pada generasi ini lahir di era digital, yang mana ketika perangkat teknologi memiliki perkembangan yang cukup pesat. Pada area fisik dan virtual memiliki korelasi dan menjadi aspek penting dalam kehidupan anak dalam menciptakan pengetahuan, perilaku, serta tujuan terhadap dunia. Anak-anak dari kalangan generasi Alpha memiliki pola pikir praktis dalam menunjukkan perilaku yang serba instan dalam pemecahan masalah. Anak menunjukkan sikap kurang tertarik jika melalui proses Panjang dalam mencermati permasalahan, karena anak tumbuh dan lahir dilingkungan yang serba instan (Yasir & Susilawati, 2021). Maka anak perlu diberi pembelajaran yang dapat melatih untuk menghadapi tantangan dan proses pemecahan masalah. Hal ini penting agar anak tidak mengharapkan pada solusi instan, namun bisa berpikir mendalam dan inovatif saat menghadapi masalah.

Studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti melalui wawancara serta menyebarkan gform. Pada saat pengambilan studi pendahuluan melalui wawancara dengan 2 guru TK yang berada di Jakarta Selatan menyatakan bahwa anak-anak masih sulit untuk mengatasi masalah sehari-hari, seperti saat anak menjatuhkan makanan, menumpahkan minuman, memakai sepatu, atau saat anak diajak untuk bermain permainan baru yang setingkat lebih tinggi daripada permainan yang biasa dilakukan anak. Anak seringkali mengeluh tidak mampu menyelesaikannya. Terlebih jika permainan yang dilakukan adalah permainan tradisional yang jarang dimainkan oleh anak. Pada sebaran angket gform di guru TK wilayah Situ Babakan yang merupakan daerah warisan kebudayaan yang berada di Srengsesng Sawah, Kecamatan Jagakarsa, Jakarta Selatan tentang pengetahuan guru tentang permainan petak umpet sebagai warisan budaya Betawi, perkembangan pemecahan masalah anak di Lembaga PAUD. Penyebaran angket mulai dari tanggal 10 November – 1 Desember 2024. Hasil data pra penelitian menunjukkan 91,1% guru menjawab sangat setuju jika

pemecahan masalah penting untuk dikembangkan sejak usia dini. Selanjutnya 89,2% guru menjawab bahwa guru sangat setuju jika keterampilan pemecahan masalah dapat dikembangkan melalui media permainan. Selain itu, 54,1 guru menjawab setuju jika pernah melakukan kegiatan permainan tradisional di sekolah, namun 51,4% guru mengalami kesulitan dalam mengenalkan permainan tradisional. Selanjutnya peneliti juga menggali data terkait permainan petak umpet, hasil menunjukkan 56,8% guru pernah menerapkan permainan petak umpet di usia 5-6 tahun, namun hanya 27% guru yang mengetahui petak umpet perwujudan dari permainan rakyat yang berasal dari Jakarta dan dapat dimodifikasi.

Hal tersebut diperkuat dari penelitian bahwa kemampuan pemecahan masalah masih dalam kategori rendah khususnya di sekolah dengan dilatar belakangi oleh strategi pembelajaran kurang efektif yaitu kegiatan yang kurang bervariasi, guru kurang memberikan kesempatan bagi anak untuk dapat berpikir mandiri dalam mengatasi masalahnya, serta kurangnya penerapan media bermain, khususnya dalam penerapan permainan tradisional (Fauziah *et al.*, 2021; Permata, 2020; Umaroh, Budi, & Widjanarko, 2024). Selain itu, padahal menurut Bruner (1973) anak mengembangkan keterampilan pemecahan masalah melalui proses bertahap, di mana keterampilan dasar digabungkan menjadi keterampilan yang lebih kompleks untuk memenuhi tantangan baru, artinya penguasaan pemecahan masalah dalam persoalan sederhana menjadi fondasi untuk menyelesaikan masalah yang lebih besar. Maka, guru bukan hanya membantu menyelesaikan tugas atau masalah anak, namun dibutuhkan *scaffolding* yang memungkinkan anak fokus pada bagian yang sesuai dengan kemampuannya, sehingga dapat lebih efisien dalam menguasai keterampilan yang sebelumnya sulit dicapai sendiri.

Melalui kegiatan bermain secara alami bisa mendukung anak dalam dapat membantu anak untuk belajar dan bertumbuh secara mandiri, terlebih jika alat bermain anak berasal dari alam atau benda konkret, karena melalui interaksi dengan benda-benda nyata tersebut, anak dapat memperoleh dan mengolah informasi dengan lebih baik (Musdalifah *et al.*, 2016). Dalam permainan telah mendapatkan peran yang penting. Oleh sebab itu, permainan tradisional dapat

menjadi media dan sarana yang tepat untuk menstimulasi perkembangan anak (Yahman & Rakhmawati, 2019). Pada temuan penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional memberikan beragam manfaat dan efektif untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak (Firoziah & Andrisyah, 2022; Rekysika & Haryanto, 2019).

Dalam permainan petak umpet terdapat aspek kognitif yang dikembangkan. Hasil penelitian Firoziah & Andrisyah (2022) melaporkan bahwa permainan tradisional Petak Umpet diantaranya dapat meningkatkan keterampilan kognitif. Selain itu, menurut Mianawati & Mariyana (2023) Permainan petak umpet terbukti mampu mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak yang meliputi fisik, motorik, sosial bahasa dan kognitif. Jika di bandingkan dengan penelitian terdahulu, peneliti memiliki keunggulan pada aspek modifikasi permainan petak umpet yang dirancang khusus dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak berbasis etnopedagogi.

Etnopedagogi berasal dari kata Yunani *ethos* dan *paidagogo*, dengan arti pengetahuan dan membimbing. Dalam bahasa, dapat diartikan sebagai ilmu membimbing peserta didik berdasarkan budaya dan implementasi kearifan lokal (Oktavianti & Ratnasari, 2018). Selanjutnya, etnopedagogi adalah aktualisasi pembelajaran melalui penanaman nilai-nilai budaya lokal dari suatu kelompok etnis (Ariyani *et al.*, 2020; Klara *et al.*, 2015; Oktavianti & Ratnasari, 2018). Dalam sistem pendidikan, etnopedagogi merupakan transfer budaya dan nilai-nilai, yang dilakukan oleh guru, sehingga peran guru sangat penting dalam mengembangkan peran pendidikan anak dalam etnopedagogi (Alimbekov, 2015). selanjutnya Etnopedagogi merupakan pembelajaran berbasis etnis, baik digunakan sebagai sumber belajar maupun media pembelajaran (Majid, 2020). Menurut penelitian Ni'mah *et al.* (2024) etnopedagogi sebagai pendekatan yang diimplementasikan pembelajaran melalui kegiatan berbasis media lokal lebih efektif, karena dalam pemanfaatan keunggulan berbasis media lokal sering disertai dengan berbagai kegiatan bermain, sehingga menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan, namun implementasi etnopedagogi belum optimal karena terbatasnya sarana dan prasarana yang mendukung. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa, etnopedagogi

merupakan pendekatan pendidikan yang mengintegrasikan budaya dan kearifan lokal dalam proses pembelajaran.

Melalui salah satu buku warisan budaya permainan tradisional yang berjudul “Permainan Anak-Anak Daerah Khusus Ibu Kota Jakarta milik departemen Pendidikan dan kebudayaan” (1981/1982) masyarakat Batavia Sentrum sampai wilayah batas banjir kanal, sekarang dikenal dengan nama Jakarta Pusat mengenal *torti* sebagai permainan yang sering dimainkan bersama-sama dengan teman sebayanya. *Torti* merupakan permainan yang sekarang dikenal dengan nama Petak Umpet. Meskipun memiliki perbedaan dalam aturan bermain, *Torti* dan petak umpet memiliki persamaan dalam hal konsep permainan, yaitu kedua permainan ini dimainkan oleh banyak orang, terdapat unsur sembunyi dan mencari, serta kedua permainan ini membutuhkan ketangkasan dalam bergerak dan kecepatan untuk menghindari atau mencari pemain lain.

Namun faktanya pada di *era society* 5.0 berdasarkan hasil wawancara bahwa 96,7% responden mengatakan permainan ini sudah mulai hilang dengan hadirnya gadget, karena saat ini anak-anak lebih menyukai permainan modern yang ada di gadget (Muharrahman *et al.*, 2023). Penyelesaian permasalahan tersebut dapat dilakukan melalui upaya berkelanjutan untuk mensosialisasikan permainan tersebut, khususnya petak umpet kepada anak usia dini sehingga warisan budaya Betawi bisa tetap ada dan lestari.

Permainan Petak umpet Adalah peninggalan berwujud layanan yang digunakan anak-anak bermain secara manual dan dekat dengan alam (S. Hayati, 2020). Selain itu, di dalam warisan tersebut tersirat sebuah makna yang kecerdasan anak yang melakukannya. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak.

Permainan petak umpet yang akan dikembangkan oleh peneliti ini berbeda dengan permainan petak umpet sebelumnya. Pengembangan permainan petak umpet ini dilakukan dengan memberikan rintangan yang harus diselesaikan anak. Adapun permainan petak umpet yang akan dilakukan memiliki tema petualangan petak umpet yang mengajak anak mengenal dan merasakan budaya Betawi melalui teka-teki dan puzzle budaya yang

tersembunyi dalam permainan dan menantang untuk dipecahkan. adapun perlengkapan yang dibutuhkan yaitu terdapat Inglo (tempat pusat permainan menyusun puzzle dan memecahkan teka-teki); Kotak Rahasia Betawi berisi kepingan puzzle serta gambar dengan nuansa betawi; Puzzle gambar budaya Betawi (ikon betawi, makanan khas, alat musik khas betawi); Kartu teka-teki singkat bertema budaya Betawi. Selanjutnya permainan dilakukan secara berkelompok yang terdapat 12-15 anak. Anak terbagi menjadi 4 yaitu terdapat anak yang berperan sebagai Si Pitung (penjaga) yang memiliki misi untuk memecahkan dan menemukan gambar yang sesuai dengan kartu teka-teki yang terdapat di kotak rahasia yang dipegang oleh salah satu pemain. Selanjutnya anak berperan sebagai Si Jago (pemain) memiliki misi untuk bersembunyi dan menghindari penjaga agar dapat menyusun puzzle pada inglo. Terdapat anak sebagai Si Gasing (Pengecoh) memiliki misi untuk memegang kotak rahasia kosong, tujuannya untuk mengecoh penjaga agar memilihnya. Selanjutnya terdapat peran Si Ondel (Pemegang Kunci Jawaban) bertujuan untuk memegang kotak rahasia berisi jawaban atas teka-teki yang harus dipecahkan oleh penjaga. Permainan petak umpet ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah anak melalui permainan petak umpet karena melalui pendekatan yang menggabungkan nilai-nilai kearifan lokal, strategi berpikir kritis, dan pemahaman budaya yang dapat merangsang anak untuk mengembangkan strategi, menemukan solusi, mengambil keputusan, serta melakukan evaluasi yang bermanfaat serta erat pada kehidupan sehari-hari anak.

B. Fokus Penelitian

Merajuk permasalahan yang terjadi, maka penulis mengidentifikasi permasalahan berikut ini:

1. Kemampuan anak dalam memecahkan masalah belum menunjukkan perkembangan yang optimal, khususnya dalam menghadapi persoalan sehari-hari
2. Media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi, guru hanya memakai metode bercerita, serta kurangnya penerapan media bermain, khususnya dalam penerapan permainan tradisional.

3. Runtuhnya warisan budaya akibat pengaruh era digital mengakibatkan permainan tradisional petak umpet sudah mulai hilang tergantikan oleh permainan digital.
4. Guru belum mengetahui bahwa petak umpet merupakan permainan warisan budaya Jakarta yang perlu untuk disosialisasikan agar tidak hilang ditelan zaman.
5. Minimnya penelitian lokal terkait modifikasi permainan tradisional petak umpet untuk menumbuhkan perkembangan pemecahan masalah anak, berbasis etnopedagogi.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah ditulis, rumusan masalah penelitian disusun sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan permainan petak umpet berbasis etnopedagogi untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun?
2. Bagaimana kelayakan prosedur penggunaan modifikasi permainan tradisional petak umpet berbasis etnopedagogi untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan permainan petak umpet berbasis etnopedagogi untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun di satuan PAUD?

D. Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah diatas, penelitian ini bertujuan untuk :

1. Membuat produk berupa desain permainan tradisional petak umpet berbasis etnopedagogi dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 Tahun.
2. Mendapatkan kelayakan penggunaan permainan tradisional petak umpet berbasis etnopedagogi dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 Tahun.
3. Menilai efektifitas penerapan modifikasi permainan tradisional petak umpet berbasis etnopedagogi untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 Tahun di satuan PAUD.

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Mengacu pada tujuan penelitian diatas, hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat dari sisi teoritis maupun praktik. Sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoretis

Pada kegunaan teoritis diharapkam berkontribusi untuk pendidikan anak usia dini, memperluas literature terkait hasil penelitian yang telah ada dan bisa memberikan uraian terkait modifikasi permainan petak umpet berbasis etnopedagogi untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 Tahun.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Riset ini membantu guru dalam memahami bagaimana kegiatan modifikasi permainan petak umpet berbasis etnopedagogi untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 Tahun.
- 2) Penelitian ini membantu guru menyadari pentingnya kegiatan bermain melalui permainan petak umpet berbasis etnopedagogi untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 Tahun.
- 3) Penelitian ini membantu guru memahami pentingnya mensosialisasikan permainan petak umpet sebagai warisan budaya Indonesia khususnya budaya Betawi.

b. Bagi Sekolah

Temuan penelitian dapat menjadi dasar pertimbangan bagi sekolah dalam meningkatkan komitmen terhadap mutu peserta didik khususnya dalam peningkatan pemecahan masalah anak dalam kehidupan sehari-hari.

c. Bagi Orang Tua

- 1) Penelitian ini membantu orang tua menyadari bahwa perlu melestarikan permainan sebagai warisan budaya agar anak tidak terlena dengan permainan modern di era digital.

- 2) Penelitian ini membantu orang tua untuk memahami bentuk keterlibatan yang tepat untuk mendukung kemampuan pemecahan masalah anak.

d. Bagi Penelitian Selanjutnya

Hasil dari penelitian memiliki manfaat sebagai bahan rujukan dan referensi untuk pengembang penelitian sejenis yang dilakukan di masa yang akan datang, khususnya mengenai bagaimana permainan tradisional petak umpet dikembangkan guna meningkatkan kemampuan kognitif anak khususnya pada keterampilan pemecahan masalah.

