

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 ayat 1 menyebutkan bahwa yang termasuk anak usia dini adalah anak yang masuk dalam rentang usia 0-6 tahun. Fadlillah, (2014) mengemukakan bahwa anak usia dini ialah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Hurlock dalam (Aziz, 2017) mengemukakan bahwa kategori anak usia dini atau taman kanak-kanak awal adalah prasekolah yang tercangkup pada kelompok usia antara 2 hingga 6 tahun.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) ditujukan untuk menstimulasi tumbuh kembang anak secara optimal dengan harapan anak siap memasuki pendidikan selanjutnya. Sebagaimana tercantum dalam UU RI Nomor 12 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 “pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia delapan tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan jasmani maupun rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Diperjelas lagi oleh Mansur (Madyawati, 2016) bahwa pendidikan anak usia dini merupakan bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan yaitu: perkembangan moral dan agama, perkembangan fisik, kecerdasan/kognitif, sosio-emosional, bahasa, dan komunikasi yang tepat agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal.

Salah satu aspek perkembangan yang sangat penting untuk distimulasi adalah perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan pada anak yang sering menjadi perhatian para orang tua. Perkembangan kognitif pada anak tentunya memerlukan beberapa tahap dalam mencapai kesempurnaan. Aliah, (2008) mengatakan bahwa perkembangan kognitif merupakan perubahan kemampuan berpikir atau intelektual. Artinya, perkembangan kognitif adalah suatu proses berpikir anak tentang sesuatu yang ada disekitarnya. Diperjelas lagi oleh Rokhimah, (2020) bahwa perkembangan kognitif adalah proses dimana individu dapat meningkatkan kemampuan dalam menggunakan pengetahuannya. Perkembangan kognitif khususnya pada anak usia 5-6 tahun berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini meliputi 3 aspek dan salah satunya adalah belajar dan pemecahan masalah yang mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta menerapkan pengetahuan dan pengalaman dalam konteks yang baru.

Kemampuan pemecahan masalah merupakan suatu pemikiran yang terarah secara langsung untuk menemukan suatu solusi/jalan keluar untuk suatu masalah yang spesifik. Di dalam kehidupan tentunya pasti ada masalah, begitupun dengan anak-anak. Anak-anak banyak mengalami masalah, baik di sekolah ataupun luar sekolah sehari-hari. Widjajanti, (2009) menyatakan bahwa mengajarkan pemecahan masalah kepada peserta didik memungkinkan peserta didik itu lebih analitis di dalam mengambil keputusan dalam hidupnya. Dengan perkataan lain, bila peserta didik dilatih menyelesaikan/memecahkan masalah, maka peserta didik

itu akan mampu mengambil keputusan dan terampil dalam mengatur strategi, sebab peserta didik itu telah menjadi terampil tentang bagaimana mengumpulkan informasi yang relevan, menganalisis informasi, dan menyadari betapa perlunya meneliti kembali hasil yang telah diperoleh. Di dalam kemampuan memecahkan masalah anak usia dini dilatih menggunakan pengalamannya dalam merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, membuat keputusan tentang hipotesis, dan membuat kesimpulan tentang informasi yang mereka peroleh dalam proses ilmiah.

Dalam menstimulasi kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini dapat memanfaatkan berbagai media permainan. Apalagi anak usia dini itu belajar melalui bermain atau bermain seraya belajar. Bermain menjadi sarana bagi anak dalam mengembangkan segala aspek tumbuh kembangnya, melalui bermain anak melakukan proses pengamatan tentang segala sesuatu yang ada disekitarnya dan hal inilah yang dapat mengembangkan potensi-potensi yang dimilikinya.

Berdasarkan hasil observasi/pengamatan penulis di TK Putra II Kota Jambi khususnya pada kelas B1, ada 7 orang anak dari 12 anak yang kemampuan kognitif dalam hal kemampuan pemecahan masalah yang belum optimal. Hal ini terlihat bahwa terdapat anak yang belum mampu membuat dan mengerjakan suatu karya yang guru instruksikan, terdapat ada anak yang belum bisa mengatasi masalah sederhana yang dihadapinya seperti, belum mengerti cara memakai ikat pinggang sendiri, terdapat anak yang belum bisa menyelesaikan kegiatan yang diberi oleh guru secara mandiri, serta anak yang tidak semangat dan mudah menyerah dengan tugas atau kegiatan yang diberikan guru. Dari proses pengamatan peneliti, dapat diketahui bahwa masalah-masalah tersebut didorong karena beberapa faktor diantaranya metode pembelajaran yang digunakan oleh

guru umumnya melalui metode tanya jawab, serta media pembelajaran yang masih kurang memadai untuk menstimulasi kemampuan pemecahan masalah pada anak.

Berdasarkan hal tersebut peneliti ingin memberikan suatu solusi berupa media permainan yang berbeda, menyenangkan, dan dapat menimbulkan rasa ingin tahu anak serta dapat melatih kemampuan pemecahan masalah pada anak yaitu, media permainan monopoli. Permainan monopoli adalah salah satu permainan papan dan berkelompok yang sangat terkenal di dunia. Husna dalam (Triyana, 2019) mengungkapkan tujuan dari permainan ini adalah untuk menguasai semua petak melalui proses menyewa, menjual dan membeli dengan prinsip ekonomi yang dibuat lebih sederhana. Hasil penelitian Melathi & Putra, (2022) yang membahas tentang Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Permainan Monopoli Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa, menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *problem based learning* dengan menggunakan permainan monopoli berdampak pada kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV A SDN Jepatlor. Hal ini ditunjukkan dengan skor signifikansi sebesar $0,015 < 0,05$ dengan menggunakan uji regresi linear sederhana.

Permainan monopoli mempunyai manfaat bagi anak usia dini, sebagaimana yang disampaikan oleh Jalilah dan Alam, (2018) mengenai kemampuan kognitif pemecahan masalah melalui permainan monopoli bahwa, monopoli meningkatkan kemampuan memecahkan masalah pada anak usia 4-5 tahun dengan menggabungkan permainan mencari jejak, dan kemampuan berpikir simbolik yang harus melalui beberapa lintasan dan menghitung jarak disetiap petaknya. Contohnya ketika didalam permainan ada kesulitan saat melempar dadu yang

menyebabkan anak harus masuk penjara atau menginap di hotel milik lawan dan harus membayar sewa yang tinggi. Maka, anak akan belajar membuat keputusan dalam mengatasi masalah tersebut. Kesimpulannya, melalui permainan monopoli ada kaitannya dengan kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini. Sehingga peneliti tertarik untuk mengkaji “Pengaruh Media Permainan Monopoli Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Putra II Kota Jambi”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Anak belum mampu membuat dan mengerjakan suatu karya yang guru instruksikan.
2. Anak belum bisa memecahkan masalah sederhana yang dihadapinya seperti belum mengerti cara memakai ikat pinggang sendiri.
3. Anak masih belum bisa menyelesaikan kegiatan yang diberi oleh guru secara mandiri.
4. Anak tidak semangat dan mudah menyerah dengan tugas atau kegiatan yang diberikan guru.
5. Metode dan media pembelajaran yang kurang variatif.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan diatas, maka peneliti menetapkan batasan masalah yang akan dibahas. Peneliti akan fokus pada masalah masih rendahnya kemampuan pemecahan masalah pada anak kelompok B1 TK Putra II Kota Jambi.

1.4.Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah media permainan monopoli dapat berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah pada anak usia 5-6 Tahun?

1.5.Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah media permainan monopoli dapat berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah pada anak usia 5-6 tahun.

1.6.Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat/kegunaan dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

- a. Diharapkan dapat bermanfaat dan memberikan sumbangan ilmiah dalam Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) khususnya tentang peran dari permainan monopoli dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini.
- b. Agar menambah referensi penelitian tugas akhir yang berhubungan dengan kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi anak, agar kemampuan pemecahan masalah bisa ditingkatkan, sehingga bisa mengikuti pembelajaran dengan baik.
- b. Bagi guru, memberi masukan bagi guru untuk dapat menentukan media yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran dan memberi

kemudahan bagi guru untuk dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi anak saat proses belajar mengajar dikelas;

- c. Bagi sekolah, agar dapat menyediakan sarana dan prasarana sesuai dengan yang dibutuhkan.
- d. Bagi masyarakat agar bisa menjadi bahan acuan atau referensi dan perbandingan yang berkaitan dengan permasalahan yang ingin diteliti.

1.7. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi salah penafsiran, maka peneliti mendefinisikan setiap variabel sebagai berikut :

1. Kemampuan pemecahan masalah merupakan salah satu aspek dari perkembangan kognitif dimana anak dapat menyelesaikan dan menghadapi kesulitan-kesulitan yang dialaminya di kehidupan sehari-hari.
2. Permainan monopoli merupakan alat permainan yang membutuhkan papan bermain, dadu, serta dimainkan secara berkelompok. Melalui permainan monopoli dapat dikembangkan kemampuan anak dalam memecahkan suatu masalah dan menetapkan strategi ketika memainkannya.

