

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar merupakan suatu aktifitas yang bertujuan untuk memperoleh sebuah cara pengolahan pengetahuan, keterampilan, strategi, keyakinan, perbuatan, dan tingkah laku dari dalam diri setiap individu untuk mendapatkan perubahan baik dari hasil belajar yang diperoleh melalui sebuah pengalaman baik saat belajar. W. H Buston melihat belajar adalah suatu tingkah laku terhadap diri sendiri dan diri sendiri dengan lingkungan bahkan Buston menjelaskan belajar merupakan faktor utama terjadinya perubahan dalam diri seseorang. Pendapat lain dari J. Neweg mengartikan belajar adalah proses perubahan perilaku seseorang karena memiliki tiga pengalaman unsur yaitu melihat, pengalaman, dan perubahan perilaku. (Suardi, 2018)

Berdasarkan pendapat beberapa ahli menjelaskan bahwa belajar merupakan serangkaian perubahan tingkah laku yang muncul dari dalam diri individu itu sendiri juga muncul dari lingkungan melalui kegiatan melihat, pengalaman dan terjadinya perubahan tingkah laku itu sendiri.

Perubahan tingkah laku anak usia dini dapat berlangsung melalui kegiatan bermain. Bermain didefinisikan menjadi dua bagian yaitu, bermain aktif dan bermain pasif. Bermain aktif merupakan kegiatan yang menimbulkan kesenangan yang diciptakan oleh diri sendiri, dan bermain pasif adalah kegiatan bermain yang diperoleh dari kegiatan bermain orang lain. Sedangkan pendapat lain menjelaskan bahwa bermain dibagi menjadi dua bagian, yaitu pertama "*play*" merupakan bentuk aktifitas kesenangan tanpa mencari menang atau kalah, kedua "*games*" dimana ia bersenang-senang yang memerlukan menang atau kalah. Hurlock dan Andang Ismail dalam (Fadlillah, 2017)

Pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa bermain adalah bentuk usaha seseorang dalam mencari kesenangan yang dibuat oleh dirinya sendiri atau melalui orang lain bahkan bermain digunakan sebagai alat untuk menimbulkan rasa senang terhadap dirinya sendiri melalui kegiatan permainan

yang memperoleh predikat menang atau kalah. Kegiatan bermain dapat dilakukan dengan berbagai macam bentuk kegiatan, seperti halnya kegiatan bermain sambil belajar yang dikembangkan pendidik kepada peserta didik melalui kegiatan bermain menggunakan permainan edukatif sebagai bahan ajar yang menyenangkan bagi anak.

Alat permainan edukatif yaitu segala sesuatu yang bisa digunakan sebagai sarana permainan yang mengandung unsur pendidikan (Edukatif) sehingga dapat mengembangkan kemampuan anak. Permainan edukatif sebagai bentuk permainan yang dirancang guna memberikan pengalaman pendidikan juga pengalaman belajar untuk pemainnya. Zainal dan Syamsudin dalam (Aslindah, 2018)

Ahli diatas menjelaskan bahwa permainan edukatif merupakan bentuk permainan yang digunakan pendidik untuk memberikan pengalaman pendidikan melalui kegiatan bermain menggunakan permainan edukatif yang mengandung unsur pendidikan. permainan ini adalah kegiatan yang menarik dan menyenangkan untuk anak-anak, karena kegiatan permainan yang menyenangkan akan memberikan dorongan kepada pendidik, peserta didik.. permainan edukatif akan menjadi model daya tarik yang baik untuk kualitas belajar anak-anak.

Permainan edukatif merupakan bentuk permainan yang dirancang oleh pendidik sebagai bahan ajar pendidikan sehingga permainan digunakan untuk mengembangkan aspek perkembangan anak dan membantu pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar anak, baik dilakukan melalui permainan tradisional maupun permainan modern. Bentuk permainan yang dirancang oleh guru sebagai faktor pendukung berjalannya proses belajar mengajar disekolah bertujuan untuk menyampaikan sebuah materi yang sesuai dengan usia anak dan dikembangkan melalui kegiatan bermain menggunakan permainan edukatif agar anak memiliki kepuasan dalam belajar sehingga proses belajarnya bisa lebih menyenangkan bagi anak.

Upaya yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan aspek perkembangan anak melalui kegiatan bermain menggunakan sebuah alat permainan edukatif sebagai penerapan pemberian materi yang nantinya akan

dicantumkan dalam permainan yang dirancang oleh peneliti dengan mengharap hasil yang maksimal. Kesiapan guru sebagai motivator dan fasilitator dalam belajar harus lebih ditingkatkan untuk mengembangkan permainan edukatif yang dibuat agar pendidik mampu mengelola suatu permainan dengan baik dan tercapai suatu tujuan yang akan dihasilkan secara maksimal.

Permainan edukatif yang dirancang peneliti berupa permainan edukatif *Snake Ladder Board* melalui kartu pintar merupakan sebuah produk pengembangan yang digunakan untuk menstimulasi kemampuan pemecahan masalah anak. *Snake Ladder Board* diambil menggunakan bahasa asing yang artinya papan ular tangga, penggunaan kata asing tersebut digunakan peneliti dengan tujuan memberikan kemenarikan tersendiri terhadap media yang akan dikembangkan. Permainan edukatif *Snake Ladder Board* adalah permainan ular tangga yang berbeda dari permainan ular tangga sebelumnya, dimana permainan *Snake Ladder Board* ini merupakan sebuah permainan ular tangga yang didesain dengan gabungan antara permainan catur dan monopoli.

Permainan ular tangga adalah setiap individu mampu membuat sendiri papan meraka dengan jumlah kotak, ular tangga menaruh bidaknya pada kotak awal, setelah itu pemain bergantian menjalankan bidaknya sesuai dengan mata dadu yang muncul. Permainan ular tangga merupakan permainan yang dapat diberikan untuk anak usia 5-6 tahun dengan tujuan dapat menstimulasi berbagai bidang pengembangan seperti kognitif, bahasa dan sosial. Jannah dan Sriningsih dalam (Bachri, 2018)

Berdasarkan hasil pemaparan ahli diatas bahwa permainan ular tangga adalah permainan yang dibuat oleh seseorang atau individu dengan jumlah kotak yang diinginkan dengan desain ular dan tangga dan cara bermainnya yaitu meletakkan bidaknya pada kotak awal, cara bermainnya secara bergantian sesuai urutan dan bidaknya berjalan sesuai mata dadu yang muncul ketika dilemparkan. Permainan ini dapat digunakan oleh anak usia 5-6 tahun dengan tujuan agar dapat menstimulasi perkembangan anak berupa perkembangan kognitif, bahasa dan sosialnya.

Permainan edukatif *Snake Ladder Board* dikembangkan menggunakan media kartu pintar sebagai alat untuk menambah kemenarikan permainan dengan khas berisikan unsur-unsur pendidikan berupa cakupan materi pembelajaran yang nantinya dapat melatih anak belajar membaca secara sempurna.

Kartu pintar adalah media kartu kecil yang berisikan gambar, konsep, soal, tanda dan simbol yang mampu mengingatkan peserta didik pada materi yang sedang dipelajari. Kartu pintar ini biasanya berukuran 8 x 12 cm, namun peneliti menggunakan ukuran 5 x 6 cm dengan mempertimbangkan penggunaan untuk anak usia dini. kartu pintar merupakan penggunaan kartu sebagai bentuk proses pembelajaran dengan mencantumkan materi didalam kartu yang baru disajikan kepada anak didik agar dapat meningkatkan kegiatan belajar anak dan mampu mendorong semangat belajarnya. Dharmawati dan Wahyuni dalam (Hartanto, 2017)

Pemaparan ahli diatas mendefinisikan media kartu pintar adalah sebuah media kecil yang berisikan gambar, konsep, soal, tanda dan simbol guna meningkatkan ingatan anak pada materi yang diajarkan oleh pendidik dengan mempertimbangkan ukuran kartu yang digunakan kepada anak usia dini, sehingga materi yang telah atau baru saja dipaparkan oleh pendidik mampu diingat dan dikemas dalam otak anak melalui kartu pintar yang didalamnya berisikan cakupan materi pembelajaran dan media kartu ini nantinya dapat dikembangkan sebagai pendorong semangat belajar anak.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada tanggal 05-08 Maret 2022 di lembaga pendidikan anak usia dini tepatnya di Raudlotul Adfal di daerah Bojonegoro terdapat 2 kelas yaitu kelas A dan kelas B dimana kelas A berjumlah 37 anak dan kelas B juga terdapat 37 anak. Observasi awal ini dilakukan sebelumnya terhadap beberapa peserta didik yang ada di lembaga RA Rahmatullah dapat diketahui bahwa model pembelajaran berpusat pada guru yang digunakan sebagai penghubung mentransfer materi kepada peserta didik serta menstimulasi perkembangan anak. Hal ini cenderung membuat anak menjadi malas untuk belajar didalam kelas dikarenakan model pembelajaran yang diterapkan berpusat pada guru dengan menggunakan LKA

sebagai media pembelajaran anak. oleh sebab itu mayoritas peserta didik kurang begitu menyukai pembelajaran dikelas dan juga kesulitan dalam memahami huruf abjad, serta kata sederhana. Anak lebih aktif bermain dan bercerita dengan teman sebangkunya dibandingkan mendengarkan penjelasan guru bahkan masih terdapat beberapa peserta didik yang belum bisa mengenal huruf abjad pada rentang usia 5-6 tahun sehingga mereka menggunakan sistem menghafal ketika anak diminta membaca didepan kelas.

Model pembelajaran yang berpusat kepada guru dirasa kurang efektif jika diterapkan pada pendidikan anak usia dini dikarenakan masa kerja fokus anak hanya sekitar 12-18 menit direntang usia 5-6 tahun. Oleh sebab itu adanya media pembelajaran yang dikhususkan untuk menstimulasi perkembangan anak bertujuan untuk merubah kerja fokus anak ketika belajar agar anak mampu menguasai materi pembelajaran dan anak dapat lebih mudah dalam mengenal huruf abjad, dan kata sederhana. Problem solving yang terjadi dilembaga RA Rahmatullah ini adalah dimana anak masih banyak yang belum mengenal huruf abjad, memahami kata bahkan kalimat sederhana, sedangkan tuntutan dari orang tua serta lembaga sekolah dasar di Bojonegoro mengharuskan anak yang akan memasuki usia sekolah dasar harus bisa membaca secara jelas dan fasih agar nantinya mereka tidak tertinggal dengan teman atau materi yang disampaikan oleh guru di jenjang sekolah dasar. Tuntutan orang tua juga mengharuskan bahwa diusia 5-6 tahun anak harus sudah bisa membaca secara lancar akan tetapi anak justru semakin tertekan dengan tuntutan orang tua dan belum terdapat stimulasi perkembangan pemecahan masalah anak yang baik dibidang membaca pada usia 5-6 tahun di RA Rahmatullah.

Hasil observasi awal peneliti menemukan sebuah masalah bahwa beberapa anak mempunyai kemampuan kognitif pemecahan masalah yang belum berkembang. Hal ini dikarenakan kurangnya stimulasi dalam pengenalan materi kognitif pemecahan masalah dengan menggunakan tema alat transportasi. Tema alat transportasi digunakan karena anak lebih tertarik pada alat transportasi dan lebih sering melihat alat transportasi dilingkungan sekitar anak. Hasil observasi awal ditemukan sejumlah 54% anak dengan kemampuan

pemecahan masalahnya belum terstimulasi dengan baik, oleh sebab itu pendidik harus mampu mengikuti perkembangan zaman untuk mendukung perkembangan belajar anak menggunakan media pembelajaran berupa permainan edukatif yang dapat membantu pendidik dalam mentransfer muatan materi pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami oleh anak.

Penelitian ini akan membuat rancangan media pembelajaran berupa permainan edukatif dengan tujuan agar dapat mengembangkan kemampuan pemecahan masalah anak dibidang membaca sehingga proses pembelajaran yang berlangsung lebih bervariasi dan anak lebih aktif ketika belajar sambil bermain. Media pembelajaran berupa permainan edukatif digunakan ketika anak belajar bersama dengan pendidik ketika berada didalam ruang kelas, oleh sebab itu melalui pengembangan permainan ini para pendidik RA Rahmatullah Tulungagung Baureno Bojonegoro sangat menginginkan media pembelajaran berupa permainan edukatif. Penulispun menginginkan kepraktisan alat pembelajaran dengan membuat rancangan baru berupa permainan edukatif *snake ladder board* untuk menstimulasi aspek perkembangan kemampuan masalah anak ketika belajar.

Permainan edukatif *snake ladder board* ini menyediakan beberapa kartu pintar yang dapat digunakan oleh pendidik dalam menstimulasi kemampuan pemecahan masalah anak menggunakan lembar kerja anak berisi gambar dan huruf acak untuk menstimulasi kemampuan pemecahan masalah anak dibidang membaca. Penulis berharap penyampaian materi yang diberikan oleh pendidik dapat memberikan pengetahuan baru terhadap pemecahan masalah anak dan dapat dikembangkan dengan cara yang lebih mudah.

Melalui tahapan bermain menggunakan permainan edukatif ini nantinya bisa mendorong anak lebih aktif dan semangat belajar membaca dengan memahami kosa kata dengan baik dan benar, karena masa anak-anak lebih suka bermain dari pada belajar, adanya permainan edukatif ini dapat menjadi suatu kemenarikan dan ketertarikan bagi peneliti dalam mengembangkan permainan edukatif *Snake Ladder Board* untuk memberikan metode pembelajaran baru yang menyenangkan bagi anak sehingga proses belajar mengajar nantinya akan berjalan lebih baik dan menyenangkan.

Permainan edukatif yang dirancang ini diharapkan dapat memicu respon yang baik ketika anak sedang belajar sambil bermain dan pengembangan permainan ini dibuat untuk menggali minat anak ketika belajar, sehingga melalui sebuah media pembelajaran baru mampu menimbulkan respon senang dan semangat belajar anak dalam memahami huruf, kata sederhana.

Terciptanya judul pengembangan ini berawal dari adanya suatu permasalahan yang dihadapi guru dan orang tua karena anak usia 5-6 tahun masih banyak yang belum bisa memahami huruf bahkan belum bisa membaca. Masalah yaitu suatu keadaan seseorang ketika melakukan tugasnya yang tidak ditemukan pada waktu sebelumnya. Stanic dan Kilpatrick dalam (Susanto, 2015). Kesimpulannya adalah bahwa masalah merupakan suatu kejadian yang dilampaui oleh seseorang pada keadaan yang sedang ia hadapi ketika melakukan tugasnya yang tidak ditemukan pada waktu sebelumnya.

pemecahan masalah adalah suatu proses tersusun yang perlu dilaksanakan guna memperoleh penyelesaian tertentu dari sebuah masalah tidak diperoleh dengan segera, sedangkan pendapat lain mendeskripsikan pemecahan masalah merupakan bentuk usaha untuk memperoleh jalan keluar dari permasalahan. Pendapat lain juga menjelaskan bahwa pemecahan masalah sebagai kemampuan kognitif tingkat tinggi yang membutuhkan modulasi dan kontrol lebih dari keterampilan rutin atau dasar. Saad & Ghani, Polya, Goldstein dan Levin dalam (Bihamding, 2019)

Pemaparan ahli diatas menjelaskan bahwa pemecahan masalah merupakan suatu kemampuan seseorang pada suatu tingkatan paling tinggi yang memerlukan sebuah kontrol dan modifikasi melalui pengalaman keterampilan mendasar sehingga memperoleh penyelesaian masalah dari masalah yang dihadapi dengan tujuan memperoleh jalan keluar dari permasalahan itu sendiri. Problem solving yang terjadi di lembaga RA Rahmatullah ini adalah bahwa anak usia 5-6 tahun mayoritas belum bisa mengenal huruf abjad dan mengenal kata sederhana oleh sebab itu tujuan peneliti membuat produk permainan ialah sebagai sarana prasarana membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran serta mengenalkan huruf-huruf abjad

sehingga melalui media pembelajaran *Snake Ladder Board* dapat menstimulasi kemampuan masalah anak dibidang membaca.

Strategi atau cara dalam memecahkan masalah anak yaitu memiliki fase yang berbeda pada setiap anak. Cara memecahkan masalah yaitu menunjukkan bahwa subjek memiliki tiga fase diantaranya, fase penemuan situasi yang bermasalah, fase proses solusi, dimana subjek memenuhi sifat-sifat situasi dan mencari sumber daya yang bisa mengubah situasi sejalan dengan tujuan yang diperlukan, dan fase verifikasi metode yang ditemukan dan penggunaannya dalam masalah lain dari rutan yang sama. Menurut pandangan lain menjelaskan bahwa cara atau strategi pemecahan masalah pada anak bahwa setiap anak yang menemukan dirinya pada posisi bermasalah ia menyadari keberadaannya langkah yang harus dilakukan oleh anak yaitu, harus mengenal unsur-unsur, keadaan dan pengaruh yang membuat situasi juga merupakan bagian darinya. Linhart dan Duncker dalam (Rajemiati, 2022)

Pemaparan ahli diatas terhadap cara pemecahan masalah yaitu bahwa setiap anak memiliki cara atau fase yang berbeda dari setiap permasalahan yang dihadapinya, terdapat tiga fase diantaranya yang dapat membangun anak dalam memecahkan masalah. Strategi ini dilakukan ketika anak berada pada posisi bermasalah dan anak dapat mengeksplorasi situasi dengan tujuan agar anak mampu memahami dan mengamati sehingga anak mampu menyelesaikan masalahnya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka kesimpulan mengenai rumusan masalah ini adalah:

1. Bagaimana kelayakan permainan edukatif *Snake Ladder Board* dalam menstimulasi pemecahan masalah anak?
2. Bagaimana efektivitas permainan edukatif *Snake Ladder Board* dalam menstimulasi pemecahan masalah anak?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan penulisan skripsi yang telah diuraikan dibawah ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kelayakan permainan edukatif dalam menstimulasi kemampuan pemecahan masalah anak.
2. Untuk mengetahui efektivitas permainan edukatif *Snake Ladder Board* dalam menstimulasi kemampuan pemecahan masalah anak.

D. Spesifikasi Produk yang di Harapkan

Spesifikasi produk permainan edukatif *snake ladder board* ada penelitian pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Permainan edukatif *Snake ladder Board* merupakan permainan tiga dimensi yang dirancang untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.
2. Permainan *Snake Ladder Board* dilengkapi dengan dadu, anak piont dan kartu pintar untuk mempermudah anak memahami materi pelajaran.
3. Bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan permainan *Snake Ladder Board* diantaranya menggunakan: papan triplek, kayu, desain gambar dan lain sebagainya. Sedangkan pembuatan permainan ini menggunakan gergaji, paku, palu, tatah dan lain sebagainya.
4. Ukuran papan permainan yaitu 50cm x 50cm, ukuran kotak kartu 28cm x 32cm, ukuran kartu pintar 5cm x 6 cm, dadu memiliki ukuran 2cm x 2cm dan anak pion atau bidak dengan tinggi 3-5cm.
5. Permainan edukatif dirancang sebagai bentuk usaha yang dikembangkan untuk memuat sebuah materi pelajaran yang terpapar pada kartu pintar guna menstimulasi kemampuan pemecahan masalah anak dalam membaca.
6. Permainan ini digunakan sebagai bentuk acuan stimulasi anak agar dapat membaca dengan baik dan benar.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Batasan penelitian permainan edukatif *Snake Ladder Board* dari segi kevalidan, dan keefektifan permainan edukatif. Selain itu ada beberapa keterbatasan produk yang dihasilkan berupa permainan edukatif ini adalah

bahwa permainan edukatif *Snake Ladder Board* ini hanya bisa diaplikasikan sebagai bahan ajar untuk pembelajaran anak usia dini pada usia 5-6 tahun dan dapat digunakan dalam skala kecil dan besar guna menarik keefektifan belajar anak yang disesuaikan dengan kemampuan anak dalam mengenal huruf dan membaca.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian pengembangan yaitu untuk membantu guru dalam meningkatkan kemampuan anak dalam membaca menggunakan sebuah permainan edukatif yang telah dirancang sedemikian rupa guna menghasilkan suatu peningkatan pada proses belajar membaca disekolah. Pengembangan permainan edukatif dalam tahap pembelajaran untuk anak usia dini dianggap penting karena:

1. Sebagai bentuk bahan pembelajaran yang baru untuk anak usia dini.
2. Memperkenalkan sebuah permainan sebagai bentuk suport semangat belajar anak.
3. Mempermudah guru menyampaikan materi pelajaran.
4. Meningkatkan keefektifan proses belajar anak.
5. Menghindari proses belajar mengajar yang monoton.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah yang dimaksudkan untuk menghindari kesalahpahaman dan perbedaan yang berkaitan dengan istilah-istilah yang perlu dijelaskan antara lain:

1. Permainan edukatif adalah game yang dirancang oleh seorang guru untuk mempermudah memberikan materi.
2. *Snake Ladder Board* adalah papan ular tangga yang dirancang mirip dengan permainan ular tangga seperti biasanya akan tetapi *Snake Ladder Board* merupakan permainan gabungan antara permainan ular tangga dengan monopoli dan catur yang dikemas serapi mungkin agar lebih menarik dan lebih efektif digunakan sebagai bahan pembelajaran dan dilengkapi dengan kartu pintar sebagai modal pemberian materi.

3. Permainan edukatif ini dirancang untuk mengembangkan aspek kognitif anak yang mengarah pada kemampuan pemecahan masalah melalui kegiatan bermain.
4. *Snake ladder board* dirancang untuk mengembangkan aspek kemampuan pemecahan masalah anak melalui kartu pintar dimana kartu pintar tersebut nantinya akan menjelaskan sebuah materi pembelajaran.
5. Kartu pintar ini dibuat untuk lebih mempermudah pendidik/guru dalam mengembangkan aktifitas belajar anak melalui kegiatan bermain.