

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini atau prasekolah adalah suatu program pendidikan yang bertujuan untuk memfasilitasi perkembangan anak secara komprehensif dan menyeluruh agar memiliki kesiapan dalam mengikuti jenjang pendidikan berikutnya, (Solehudin, 55). Hal tersebut juga tertuang pada UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 butir 14.

“Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak-anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Pendidikan anak usia dini yang menyeluruh dan komprehensif diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.5 Tahun 2022 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini(2022, 5). Pada Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA), disebutkan bahwa anak usia dini harus mendapat rangsangan perkembangan yang meliputi nilai agama dan moral, nilai fisik motorik, nilai pancasila, nilai kognitif, nilai bahasa, dan nilai sosial emosional.

Perkembangan kognitif anak usia dini yang dijelaskan dalam STPPA adalah mencakup:

- 1) pembelajaran dan pemecahan masalah dimana hal ini mencakup kemampuan anak untuk dapat memecahkan masalah sederhana sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan dapat diterima secara sosial serta menerapkan pengetahuan dan pengalaman pada situasi yang baru.
- 2) anak dapat berpikir menggunakan logika, yang terdiri dari mengenal perbedaan, dapat mengklasifikasikan, mengenal pola, melakukan inisiatif, membuat rencana dan mengenal sebab-akibat
- 3) anak dapat berpikir secara simbolik, meliputi kemampuan mengenal, memberi nama dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta merepresentasikan berbagai benda beserta gagasannya dalam bentuk gambar (2014, 5)

Perkembangan Bahasa anak usia dini yang dijelaskan dalam STPPA adalah sebagai berikut:

- 1) anak dapat memahami Bahasa secara reseptif, dimana hal ini mencakup bagaimana anak dapat memahami cerita, perintah, peraturan yang ada, serta dapat menyukai dan menghargai bacaan yang diberikan.
- 2) anak dapat melakukan kegiatan bertanya dan menjawab pertanyaan, berkomunikasi secara lisan, menyatakan kembali apa yang diketahuinya, belajar bahasa praktis, dan mengungkapkan perasaan, gagasan, keinginan, dan aspirasinya dalam bentuk coretan maupun mengungkapkan dengan lisan.
- 3) anak dapat memahami hubungan antara bentuk dan bunyi huruf, meniru bentuk huruf dengan benar, dan memahami makna kata-kata di dalam cerita (2014, 5-6)

Perkembangan sosial emosi anak usia dini yang dijelaskan dalam STPPA adalah sebagai berikut:

- 1) anak memperlihatkan kemampuan diri, mengenal perasaan sendiri dan mengendalikan diri, serta mampu menyesuaikan diri dengan orang lain
- 2) anak menunjukkan rasa tanggung jawab kepada dirinya dan orang lain. Anak juga mengetahui hak-haknya, menaati aturan, dapat mengatur diri sendiri, serta bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan sesama.
- 3) anak memiliki perilaku prososial yaitu mampu bermain dengan teman sebayanya, memahami perasaan, merespon dengan baik, mau berbagi, serta menghargai hak dan pendapat orang lain; bersikap kooperatif, toleran, dan berperilaku sopan.

Dari sudut pandang perkembangan kognitif, kemampuan memecahkan masalah merupakan aspek yang harus ada pada anak usia dini, hal ini dikarenakan dalam kehidupan sehari-hari anak pasti akan menemui sebuah masalah yang harus ia hadapi, dengan kemampuan memecahkan masalah yang baik, anak akan dapat menyelesaikan masalah yang dihadapinya tersebut dan belajar untuk dapat memecahkan masalah yang ia hadapi. Syaodih, dkk. (dalam Kiki Suryati 2019) menyebutkan bahwa pemecahan masalah merupakan salah satu aspek kemampuan berpikir kritis yang perlu dikembangkan pada setiap individu, karena pada prinsipnya masalah ada dalam kehidupan sehari-hari. Gagne (dalam Mulyasa, 2006) dikutip dari (Utami, dkk., 2017) mengatakan bahwa jika seorang peserta didik dihadapkan pada suatu masalah, pada akhirnya mereka bukan hanya sekadar pemecah masalah, tetapi juga belajar sesuatu yang baru. Pemecahan masalah

memegang peranan sangat penting baik dalam pelajaran maupun dalam disiplin ilmu lainnya, terutama agar pembelajaran berjalan dengan fleksibel dan bertujuan agar anak lebih mudah memahami konsep kehidupan melalui pemecahan masalah, sehingga dalam menyelesaikan masalahnya anak dapat berpikir secara logis dan sistematis.

Melihat hasil wawancara kepada guru yang mengajar di kelas TK B TK XYZ Jakarta Pusat, dapat disimpulkan bahwa kemampuan memecahkan masalah pada siswa terlihat masih kurang. Pada saat siswa diberikan tugas maupun kegiatan oleh guru, siswa masih memerlukan bantuan untuk menyelesaikan tugas dengan instruksi dan panduan yang sudah diberikan. Di samping itu, siswa juga masih memerlukan bimbingan untuk dapat memberikan pertanyaan seputar diskusi tema dan kegiatan pada saat kegiatan pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan memecahkan masalah siswa belum berkembang dengan maksimal.

Dari hasil observasi awal yang sudah dilakukan oleh peneliti di kelas TK B TK XYZ Jakarta Pusat, dapat diambil kesimpulan bahwa rata-rata kemampuan memecahkan masalah siswa masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Rata-rata nilai kemampuan memecahkan masalah siswa yang didapat sebesar 65,4 dari KKM dengan nilai 75.

Menurut Piaget dalam Paul Sumarno (2012, 55) perkembangan bahasa pada tahap praoperasi merupakan transisi dari sifat egosentris ke interkomunikasi sosial. Waktu seorang anak masih kecil, ia berbicara secara lebih egosentris, yaitu berbicara dengan diri sendiri. Anak tidak berniat untuk berbicara dengan orang lain. Tetapi pada umur 6 atau 7 tahun, anak mulai lebih komunikatif dengan teman-

temannya. Mereka saling bercakap-cakap dan bertanya jawab. Hal tersebut selaras dengan pernyataan Hurlock (1978, dalam Ahmad 2015, 309) bahwa bahasa sebagai sebuah sistem yang mencakup segala sarana dalam berkomunikasi, dengan menyimbolkan pikiran serta perasaan dalam upaya menyampaikan maksud kepada orang lain, termasuk didalamnya perbedaan bentuk komunikasi yang sangat luas seperti: bicara, tulisan, isyarat, bahasa simbol, ekspresi muka, pentomin dan seni.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas di TKB di TK XYZ Jakarta Pusat, kemampuan komunikasi siswa masih kurang. Kesimpulan tersebut diambil dari cara mengutarakan pendapat/ide, menjawab pertanyaan dan menyusun kalimat sederhana dalam struktur SPOK yang masih memerlukan bantuan dari guru kelas. Peserta didik mampu mengekspresikan ide-ide yang dimilikinya secara spontan, namun belum dapat menggunakan kalimat yang terstruktur dan lebih kompleks. Peserta didik juga masih diberikan contoh oleh guru untuk menyusun kalimat maupun saat menjelaskan hasil karya/gambar/proyek yang sudah mereka buat.

Dari hasil data rapor yang sudah dilakukan oleh peneliti di kelas TK B TK XYZ Jakarta Pusat, terlihat bahwa rata-rata komunikasi siswa masih di bawah KKM, yaitu 65,3 dari KKM sebesar 75.

Selain kemampuan memecahkan masalah dan kemampuan berkomunikasi, kemampuan prososial pada anak usia dini adalah hal yang penting. Elvi (2018, 40) mengatakan bahwa keterampilan sosial juga penting untuk dimiliki siswa selama menjalani pembelajaran di kelas. Cattledge & Milburn (2005, 191) juga mengatakan bahwa pada dasarnya, kemampuan sosial peserta didik merupakan

kemampuan berinteraksi dengan orang lain melalui cara-cara yang dapat diterima oleh lingkungannya serta pada waktu yang bersamaan dapat menguntungkan bagi individu dan bersifat saling menguntungkan. Kemampuan ini akan membantu peserta didik agar dapat bersosialisasi dengan baik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas yang mengajar di kelas TKB di TK XYZ Jakarta Pusat, dapat dijelaskan bahwa kemampuan prososial peserta didik masih kurang. Pada saat peserta didik harus berbagi, bekerja sama, menghargai, serta sopan dan santun, mereka perlu dimotivasi dan dibimbing untuk melakukannya. Peserta didik juga masih harus dimotivasi untuk mau mengalah dan bersabar dalam menunggu giliran.

Dari data rapor yang sudah diambil pada tengah semester yang lalu, peserta didik TK B TK XYZ Jakarta Pusat, dapat diambil kesimpulan bahwa rata-rata kemampuan prososial siswa masih di bawah KKM. Rata-rata nilai kemampuan prososial peserta didik yang didapat sebesar 58,9 dari KKM sebesar 75.

Dari permasalahan-permasalahan yang telah diuraikan peneliti, kemampuan memecahkan masalah, kemampuan komunikasi dan kemampuan prososial pada siswa TK B di TK XYZ Jakarta Pusat ini dapat diperbaiki dengan menggunakan metode gamifikasi. Tyaningsih dkk., (dalam Srimuliyani, 2023) mengatakan bahwa metode gamifikasi merupakan salah satu metode pembelajaran yang memadukan unsur pembelajaran. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Heni Jusuf yang bertajuk Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran, dalam hasil penelitiannya menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran dengan metode gamifikasi, memberikan alternatif untuk membuat proses belajar lebih

menarik, menyenangkan dan efektif, (Jusuf, 2017, p. 75).

Berikut ini adalah langkah-langkah untuk melakukan gamifikasi dalam pembelajaran yaitu :

- 1) memecah materi pelajaran menjadi bagian-bagian khusus. Memberikan kuis di setiap akhir bagian pembelajaran dan memberi penghargaan berupa hadiah bagi peserta didik yang berhasil.
- 2) memisahkan materi ke dalam level-level yang berbeda dan berjenjang. Jadi, seiring dengan kemajuan belajarnya, siswa akan mendapat lencana dan level/jenjang yang lebih tinggi terbuka (*unlocked*) sehingga mereka dapat belajar materi yang baru.
- 3) mencatat skor yang didapat di setiap bagian agar siswa fokus pada peningkatan skor mereka secara keseluruhan.
- 4) membuat kelompok tugas sehingga siswa dapat berkolaborasi bersama untuk menyelesaikan proyek.
- 5) memberi kejutan dengan hadiah bonus ekstra ketika siswa menyelesaikan tantangan baru.
- 6) membuat tekanan buatan dengan menggunakan 'countdown' atau hitung mundur pada berbagai kuis. Cara ini akan membuat siswa menghadapi tantangan dalam menyelesaikan masalah dengan batasan waktu.
- 7) mengenalkan karakter yang membantu ataupun menghalangi siswa dalam perjalanan belajarnya.
- 8) memberikan siswa fasilitas agar mereka bisa menciptakan atau memilih sebuah karakter untuk 'bermain' selama belajar.
- 9) menampilkan leaderboard (papan klasemen) yang menunjukkan

performa seluruh peserta didik untuk semangat bermain.

Secara keseluruhan, melalui metode gamifikasi yang memasukkan unsur *games* dalam pembelajaran akan memotivasi peserta didik dalam memecahkan masalah, meningkatkan kemampuan komunikasi dan kemampuan prososial.

Oleh karena permasalahan penelitian terbentuk, metode gamifikasi dipilih pada penelitian ini sebagai cara untuk meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, komunikasi dan kemampuan prososial siswa yang masih kurang pada siswa TK B di TK XYZ Jakarta Pusat.

1.2. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

- 1) Kemampuan memecahkan masalah, komunikasi, dan prososial peserta didik tingkat TK B di TK XYZ Jakarta Pusat masih rendah.
- 2) Peserta didik TK B mengalami kesulitan untuk mencari jalan keluar dari masalah yang dihadapinya
- 3) Peserta didik TK B mengalami kesulitan untuk mengomunikasikan hasil karyanya dengan struktur kalimat yang kompleks.
- 4) Peserta didik TK B mengalami kesulitan untuk menghargai dan sopan terhadap teman maupun guru.

1.3. Batasan Masalah

Untuk memfokuskan pada tujuan penelitian, peneliti membatasi masalah penelitian hanya pada peningkatan kemampuan memecahkan masalah, kemampuan komunikasi dan kemampuan prososial peserta didik tingkat TK B

di Taman Kanak-Kanak XYZ Jakarta Pusat melalui metode gamifikasi, yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Penelitian ini membatasi pada kemampuan memecahkan masalah pada anak TK B di TK XYZ Jakarta Pusat melalui metode gamifikasi sesuai dengan tema yang dipelajari.
- 2) Penelitian ini membatasi pada kemampuan komunikasi anak TK B di TK XYZ Jakarta Pusat melalui metode gamifikasi sesuai dengan tema yang dipelajari.
- 3) Penelitian ini membatasi pada kemampuan prososial anak TK B di TK XYZ Jakarta Pusat melalui metode gamifikasi sesuai dengan tema yang dipelajari.
- 4) Penelitian ini menggunakan metode gamifikasi sesuai dengan tema yang dipelajari.
- 5) Penelitian ini melibatkan 26 siswa TK B di TK XYZ Jakarta Pusat sebagai subjek penelitian.

1.4. Rumusan Masalah

Mengingat latar belakang studi, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang dijelaskan di atas, maka masalah yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

- 1) Bagaimanakah perkembangan kemampuan memecahkan masalah pada anak TK B di TK XYZ Jakarta Pusat dengan menggunakan metode gamifikasi?

- 2) Bagaimanakah perkembangan kemampuan komunikasi anak TK B di TK XYZ Jakarta Pusat dengan menggunakan metode gamifikasi?
- 3) Bagaimanakah perkembangan kemampuan prososial anak TK B di TK XYZ Jakarta Pusat dengan menggunakan metode gamifikasi?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dirumuskan tujuan penelitian ini adalah untuk:

- 1) Menganalisis perkembangan kemampuan memecahkan masalah peserta didik dengan menggunakan metode gamifikasi bagi peserta didik TK B di TK XYZ Jakarta Pusat.
- 2) Menganalisis perkembangan komunikasi peserta didik dengan menggunakan metode gamifikasi bagi peserta didik TK B di TK XYZ Jakarta Pusat.
- 3) Menganalisis perkembangan kemampuan prososial peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran metode gamifikasi bagi peserta didik TK B di TK XYZ Jakarta Pusat.

1.6. Manfaat Penelitian

1.6.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi bagi penelitian berikutnya dimana penelitian ini terkait dengan penerapan metode gamifikasi pada pembelajaran anak usia dini di tingkat TK B.

1.6.2. Manfaat Praktis

- 1) Bagi lembaga pendidikan di TK XYZ Jakarta Pusat, penelitian ini bermanfaat sebagai informasi tambahan tentang penerapan metode gamifikasi di TK XYZ Jakarta Pusat. Informasi ini akan diberikan kepada sekolah tempat penelitian ini dilakukan.
- 2) Bagi pendidik di TK XYZ Jakarta Pusat, sebagai referensi dan pertimbangan bagi gurudalam menggunakan metode gamifikasi yang akan digunakan di pembelajaran kelas.
- 3) Memberikan pengetahuan dan wawasan bagi para pendidik dan tenaga kependidikan untuk anak usia dini terkait pemanfaatan dan penggunaan metode gamifikasi dalam meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, komunikasi dan prososial peserta didik TK B.

1.7. Sistematika Penulisan

Bab I berisi tentang latar belakang permasalahan berdasarkan wawancara dengan guru kelas dan observasi aktivitas belajar siswa TK B di TK XYZ Jakarta Pusat tahun ajaran 2023/2024, dimana ditemukan bahwa kemampuan memecahkan masalah, komunikasi dan prososial siswa masih rendah. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan pengambilan langkah-langkah untuk meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, komunikasi dan prososial. Pada penelitian ini dipilih penerapan metode gamifikasi pada pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, komunikasi dan prososial. Tujuan penelitian adalah untuk menganalisis (1) perkembangan kemampuan memecahkan masalah peserta didik dengan menggunakan metode gamifikasi bagi peserta didik TK B di TK XYZ Jakarta Pusat; (2) perkembangan komunikasi

peserta didik dengan menggunakan metode gamifikasi bagi peserta didik TK B di TK XYZ Jakarta Pusat; (3) perkembangan kemampuan prososial peserta didik dengan menggunakan metode gamifikasi bagi peserta didik TK B di TK XYZ Jakarta. Di dalam Bab I juga membahas manfaat dari penelitian ini.

Pada Bab II, peneliti memasukkan definisi teoritis dari variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini. Bab II menggambarkan berbagai indikator dan dimensi terkait metode gamifikasi kemampuan memecahkan masalah, komunikasi, dan prososial. Bab II juga terdapat penelitian-penelitian yang relevan dan sudah pernah dilakukan sebelumnya, serta kerangka berpikir dan hipotesis.

Pada Bab III, dijelaskan tentang metode penelitian yang akan digunakan, yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dimana rangkaiannya adalah definisi, langkah-langkah pada PTK serta perencanaan dalam melaksanakan PTK untuk tiga siklus, dimana masing-masing siklus terdiri dari empat langkah. Langkah siklus tersebut adalah perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Di dalam Bab III ini juga menjelaskan mengenai subjek penelitian, tempat dan waktu pelaksanaan penelitian, latar penelitian dan juga prosedur untuk melakukan penelitian serta terakhir adalah bagaimana teknik pengumpulan data penelitian dilakukan.

Di Bab IV akan dipaparkan tentang hasil penelitian serta pembahasan dari tiga siklus yang dilakukan. Bab IV juga menjelaskan mengenai tahapan penelitian tindakan kelas, dimulai dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Bab ini juga memaparkan hasil pengolahan dan analisis data yang menunjukkan dampak penerapan metode gamifikasi terhadap peningkatan kemampuan memecahkan masalah, komunikasi dan prososial siswa TK B di TK XYZ Jakarta Pusat.

Bab V menjelaskan tentang kesimpulan penelitian yang menjawab rumusan masalah yang disajikan pada Bab I. Kesimpulan diambil berdasarkan pengolahan data dan analisis hasil penelitian. Bab V juga memuat saran untuk penelitian selanjutnya terkait penerapan metode gamifikasi.

