

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Kemampuan anak dalam memecahkan masalah (*Problem Solving*) dapat meningkatkan kemampuan berpikir maupun kreativitas. Layaknya orang dewasa untuk menghadapi masalah anak akan mengalami hambatan dan rintangan dalam menghadapinya, misalnya masalah dalam mempelajari suatu hal atau pun memainkan permainan baru. Adapun masalah yang akan di hadapi anak tidak sama dengan masalah yang dihadapi oleh orang dewasa, anak tetap harus diberi stimulasi kemampuan *Problem Solving* yang bisa membantu mereka mengatasi masalah tersebut dengan baik, sehingga kemampuan dalam *Problem Solvingnya* akan terus berkembang sesuai dengan pertumbuhan.

Keterampilan pemecahan masalah sangat penting dalam mendukung perkembangan sosial. Anak yang dibekali dengan kemampuan *Problem Solving* yang baik dapat membangun sosial emosionalnya, anak mampu memahami lingkungan dan emosi orang lain. Dalam menyelesaikan masalah kemampuan *Problem Solving* yang baik akan berdampak secara efektif untuk memecahkan masalah apabila anak mengalami kendala. Hal ini merupakan kemampuan yang penting bagi anak untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis dan kritis. Namun, tidak banyak anak yang terstimulasi dengan baik kemampuan *problem solvingnya*.

Menstimulasi *Problem Solving* anak usia dini dapat melalui berbagai macam kegiatan, seperti kegiatan bermain puzzle, Maze, meronce, dan permainan yang lainnya. Dalam kegiatan permainan tersebut bisa dipadupadankan dengan kegiatan computational thinking menyiapkan anak dalam menghadapi abad 21. Menurut kerangka keterampilan dan kemitraan Abad-21 P21 (2009), Semua siswa penting mempelajari keterampilan literasi informasi, literasi, media teknologi informasi komputer (TIK), agar berhasil dan mampu berpartisipasi dalam masyarakat digital.

*Computational thinking* merupakan logika dalam memecahkan masalah yang berakar pada bidang ilmu komputer. Namun keterampilan tersebut dapat dilakukan sejak dini sehingga menjadikan anak terlatih dalam kemampuan analitis *Problem Solving*nya. Keterampilan *Problem Solving* anak dapat dilatih melalui berbagai macam kegiatan salah satunya adalah dengan *Unplugged Coding*. *Unplugged Coding* adalah metode dalam pembelajaran yang berbasis lanskap, sebagai contoh permainan pembelajaran teka-teki, Maze, puzzle, balok dan permainan yang lainnya. Permainan pembelajaran *Unplugged Coding* memungkinkan anak dalam memahami konsep dasar dalam percodingan atau pemrograman tanpa menggunakan perangkat lunak ataupun perangkat keras komputer. Dengan menggunakan *Unplugged Coding*, anak usia dini dapat berlatih berpikir secara logis, menemukan solusi yang kreatif untuk masalah yang ada, dan membangun penguasaan yang kuat atas konsep dasar pemrograman. Dengan demikian, *Unplugged Coding* dapat membantu anak-anak usia dini untuk meningkatkan kemampuan *Problem Solving* mereka.

Berdasarkan penelitian (HUFAD, Achmad. Hal .132) menyatakan bahwa *Unplugged Coding* dapat diterapkan dalam stimulasi kemampuan *Problem Solving* anak usia dini. Berdasarkan penelitian tersebut *Unplugged Coding* dapat melatih kemampuan *Problem Solving* dalam rentang usia 5-6 tahun. Sistem pengkodean dengan perangkat lunak dan perangkat keras masih sulit untuk anak bisa dalam memahaminya sehingga pembelajaran ini menerapkan sistem coding tanpa kabel (*Unplugged Coding*).

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan tidak semua anak di BA Aisyiyah Pagentan memiliki fasilitas perangkat lunak dan keras sehingga peneliti akan melakukan penelitian pengkodean tanpa perangkat lunak maupun perangkat keras komputer, dengan penelitian Pengaruh *Unplugged Coding* dalam meningkatkan kemampuan *Problem Solving* anak usia 6-7 tahun di Bustanul Athfal Aisyiyah Pagentan, guna mengetahui apakah *Unplugged Coding* mampu meningkatkan kemampuan *Problem Solving* anak usia dini atau tidak.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, rumusan masalah dalam penelitian “Apakah *Unplugged Coding* berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan *Problem Solving* anak usia 6-7 Tahun di BA Aisyiyah Pagentan ?”

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian yang akan dilakukan adalah untuk mengetahui Pengaruh *Unplugged Coding* dalam meningkatkan kemampuan *Problem Solving* anak usia 6-7 tahun di Bustanul athfal Aisyiyah Pagentan.

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan tentang stimulasi kemampuan *Problem Solving* anak dengan kegiatan *Unplugged Coding*. Penelitian ini sekaligus dapat digunakan sebagai bahan kajian ataupun rujukan dan pertimbangan dalam penelitian yang relevan di masa yang akan datang, khususnya bagi Pendidikan Anak Usia Dini.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Anak**

Anak memperoleh kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan namun sangat bermanfaat untuk melatih *Problem Solving* anak melalui kegiatan *Unplugged Coding* selanjutnya dapat meningkatkan kemampuan percaya diri anak dalam menghadapi masalah yang mereka hadapi dalam kehidupan sehari-hari.

#### **b. Bagi Guru**

Penelitian dapat memberikan wawasan bagi guru bahwa melalui kegiatan *Unplugged Coding* mampu melatih *Problem Solving* anak usia dini.