

Strategi Pengembangan Kemampuan Berpikir Logis Dengan Menggunakan Game Petualangan Digital Di Era New Normal

Ulvi Nor Novitasari¹⁾, Dewi Safitri²⁾, Niken Ayu Saptiwi³⁾

¹⁾PG-PAUD-FKIP-Universitas Nusantara PGRI Kediri
ulvinovitasari25@gmail.com

²⁾PG-PAUD-FKIP-Universitas Nusantara PGRI Kediri
safitrid890@gmail.com

³⁾PG-PAUD-FKIP-Universitas Nusantara PGRI Kediri
nkn.twi@gmail.com

ABSTRAK

Permasalahan pada Era New Normal terkait kemampuan berpikir logis masih sangat minim, ini terjadi karena masih kurangnya permainan yang menyenangkan dan kreatif. Dengan berpikir logis, anak akan mampu membedakan dan mengkritisi kejadian-kejadian yang masuk akal. Banyak game digital yang masih belum bisa mengembangkan kemampuan berpikir logis. Permainan ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis dengan menggunakan game petualangan digital. Rancangan kegiatan pembelajaran di Era New Normal harus menyenangkan dan kreatif dalam merubah pola pikir. Desain penelitian yang akan digunakan adalah studi pustaka, sumber utama data hasil membaca tulisan di artikel jurnal, internet, buku yang sesuai dengan fokus yang diteliti. Setelah data terkumpul akan di evaluasi dan di analisis untuk mempertajam kajian konseptual yang sesuai. Analisis data di uraikan secara deskriptif untuk menarik kesimpulan. Kesimpulan yang diharapkan adanya game petualangan digital yang menyenangkan dan kreatif untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis sebagai bekal agar anak mampu memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupannya.

Kata Kunci: *strategi pengembangan, berpikir logis, game petualangan*

ABSTRACT

The problem in the New Normal Era related to the ability to think logically is still very minimal, this happens because of the lack of fun and creative games. By thinking logically, children will be able to distinguish and criticize events that make sense. Many digital games still don't develop logical thinking skills. This game aims to develop logical thinking skills using digital adventure games. The design of learning activities in the New Normal Era must be fun and creative in changing the mindset. The research design that will be used is literature study, the main source of data on the results of reading articles in journal articles, the internet, and books in accordance with the focus under study. After the data is collected, it will be evaluated and analyzed to sharpen the appropriate conceptual study. Data analysis is described descriptively to draw conclusions. The expected conclusion is that there is a digital adventure game that is fun and creative to develop logical thinking skills as a provision so that children are able to solve problems faced in their lives.

Keywords: *development strategy, logical thinking, adventure games*

PENDAHULUAN

Tantangan terbesar bagi para orang tua dan guru selain pesatnya kecanggihan teknologi di abad ke-21 atau Revolusi Industri dengan kondisi merebahnya virus Covid-19 yang terjadi hampir diseluruh belahan dunia dan masih sulit terdeteksi sampai ini, sehingga untuk mencegah penularan Covid-19 maka diterbitkannya Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat *Coronavirus Disease* (Covid-19) oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud) Nadiem Anwar Makarim. Pokok terpenting adalah terkait belajar dari rumah. Adapun terkait aktivitas dan tugas pembelajaran dapat bervariasi antar siswa, sesuai dengan situasi dan kondisi masing-masing. Termasuk dalam kesenjangan fasilitas belajar jarak jauh atau belajar secara daring (SE Mendikbud No. 4 Tahun 2020).

Tentunya hal tersebut dapat mempengaruhi sikap dan perilaku orang tua serta guru dalam mengawasi, membimbing, melatih, dan memberikan perhatian serta pengertian terhadap anak usia dini. Pendidikan anak usia dini mencakup dalam segala hal baik upaya yang diberikan oleh orang tua dan guru untuk memberikan stimulasi, bimbingan, perawatan, pengasuhan serta perlindungan pada anak usia dini sehingga terciptanya suasana dan lingkungan yang memungkinkan anak dapat mengeksplorasi pengalaman, pengetahuan dan pemahaman terhadap pengalaman belajar yang telah diperoleh anak dari lingkungan, dengan cara mengamati, meniru, bereksperimen secara berulang-ulang serta melibatkan potensi dan kecerdasan anak menurut (Sujiono, 2012).

Anak usia dini dan aspek perkembangannya merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Jenjang Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pondasi dari segala jenjang pendidikan selanjutnya. (Zaini, 2015) berpendapat bahwa metode pembelajaran untuk anak usia dini adalah bermain. Bermain sebagai aktivitas utama anak untuk mempelajari dan meramu pengalaman yang

dimiliki, agar anak memiliki pengetahuan dan inovasi baru. Dalam hal ini ketika bermain pastikanlah terdapat media yang dipakai untuk merangsang koneksi tumbuh kembang anak, sehingga dapat diketahui pokok permasalahan pada Era *New Normal* adalah minimnya kemampuan berpikir logis, hal tersebut disebabkan karena masih kurangnya permainan yang menyenangkan dan kreatif.

Permainan yang menyenangkan dan kreatif dengan berpikir logis akan mampu membedakan dan mengkritisi kejadian-kejadian yang masuk akal. Apalagi diterapkan era normal baru dalam dunia pendidikan teruntuk anak usia dini yang menuntut kecermatan, penerapan prosedur ketat dan juga kehati-hatian dalam penerapannya sebab akan digelar kegiatan pembelajaran ditengah-tengah pandemi yang masih mewabah. maka Dalam hal ini diharapkan guru juga harus mengenal, memahami dan mampu menggunakan teknologi (Rohita, 2020) terutama aplikasi dalam pembelajaran online atau pembuatan animasi guna mendukung pemberian stimulasi untuk anak usia dini menyesuaikan dengan kebutuhan masa covid 19 atau di *Era New Normal*.

Strategi pengembangan kemampuan berpikir logis dengan menggunakan game petualangan digital di era new normal, seolah menjawab kenyataan kehidupan saat ini. Sehingga menjadi tantangan terberat untuk dihadapi dan dijalani. sebuah permainan yang berbasis digital ini menyesuaikan dengan perkembangan zaman yang sangat pesat serta keharusan pembelajaran melalui daring. Namun tidak semuanya pemberian stimulasi bagi anak usia dini menggunakan daring. Perancangan sebuah game pastinya tidak lepas dari perangkat lunak atau sebuah aplikasi yaitu salah satunya Construct 2. Construct 2 adalah game engine yang bisa membantu membuat sebuah game komputer yaitu game 2D. Jenis game yang dibuat ini merupakan permainan petualangan (Adventure Game). pembaharuan dari game ini yaitu menyesuaikan tema atau alur tema

yang akan dijadikan sebuah materi untuk memperkenalkan kepada anak usia dini. Diharapkan dengan pengembangan kemampuan berpikir logis dengan menggunakan game ini anak dapat berlatih anak akan mampu membedakan dan mengkritisi kejadian-kejadian yang masuk akal.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah studi kepustakaan. Studi kepustakaan merupakan sebuah teknik pengumpulan data dengan cara melakukan studi penelaahan terhadap literatur-literatur, buku-buku, laporan, dan catatan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan.” (Nazir,1988: 111).

Kepustakaan penelitian tersebut bersumber dari hasil penelitian, buku, dan jurnal. Oleh karena itu, penelitian ini terdiri dari: pustaka, identifikasi teori, penemuan dan informasi tentang topik penelitian yang dianalisis.

HASIL

Anak Usia Dini

Berdasarkan definisi anak usia dini yang dikemukakan oleh NAEYC (National Assosiation Education for Young Chlidren) merupakan sekelompok individu dengan rentang usia antara 0 – 8 tahun. Anak usia dini adalah sekelompok manusia yang berada dalam proses tumbuh dan kembang.

Menurut Richard D. Kellough (1996) anak usia dini memiliki karakteristik yang khas adalah: (1) Anak itu bersifat egosentris, anak cenderung melihat serta memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri. (2) Anak memiliki rasa ingin tahu yang besar. Menurut persepsi anak, dunia ini dipenuhi dengan hal-hal yang menarik dan menakjubkan. (3) Anak adalah MakhluK Sosial. Anak senang diterima dan berada dengan teman sebayanya. (4) Anak bersifat unik. Anak merupakan individu yang unik di mana

masing-masing memiliki bawaan, minat, kapabilitas, dan latar belakang kehidupan yang berbeda satu dengan yang lainnya. (5) Anak umumnya kaya dengan fantasi. Anak senang dengan hal-hal yang bersifat imajinasi, sehingga pada umumnya ia kaya dengan fantasi. (6) Anak memiliki daya konsentrasi yang pendek. Pada umumnya anak sulit untuk berkonsentrasi pada suatu kegiatan dalam jangka waktu yang lama. (7) Anak merupakan masa belajar yang paling potensial, Masa usia dini disebut sebagai masa golden age atau magic years.

Oleh karena itu, pada masa ini anak sangat membutuhkan stimulasi dan rangsangan dari lingkungannya.

Strategi Pengembangan

Pengertian strategi pembelajaran secara umum adalah suatu rencana dan cara mengajar yang akan dilakukan guru dengan menetapkan langkah-langkah utama mengajar sesuai dengan tujuan pengajaran yang akan dicapai dan telah digariskan. Strategi pembelajaran juga bisa diartikan sebagai serangkaian rencana kegiatan yang termasuk didalamnya penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya atau kekuatan dalam suatu pembelajaran.

Strategi pembelajaran memiliki pengertian menurut Kemp (1995), suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Dan ada pula strategi pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk mencapai beberapa tujuan pemberian materi pelajaran pada berbagai tingkatan yaitu ditujukan untuk siswa yang berbeda dan dalam konteks yang berbeda pula menurut Frelberg & Driscoll (1992). Oleh karena itu, strategi pembelajaran sangat penting untuk kegiatan belajar mengajar pada anak usia dini.

Aspek kognitif menekankan bahwa anak harus memiliki kemampuan berpikir secara logis, berpikir kritis, dapat memberi

alasan maupun memecahkan masalah serta menemukan hubungan dari masalah yang dihadapinya. Kognitif diartikan sebagai pengetahuan yang luas terkait daya nalar, kreatifitas atau daya cipta. (Novitasari, 2018: 84).

Berpikir Logis

Kesadaran dari seseorang yaitu membuat suatu kata atau konsep di dalam proses berpikir merupakan berpikir logis anak menurut Piaget. Akan tetapi anak mendapatkan kesulitan dalam memahami pemikirannya sendiri. Sehingga sebuah kemampuan yang dimiliki oleh seorang anak tersebut harus diberikan stimulus agar kemampuan tersebut dapat ia teruskan untuk menyelesaikan masalah-masalah yang akan anak hadapi selanjutnya.

Albrecht menegaskan bahwa berpikir logis itu bukan merupakan sebuah proses yang gaib melainkan suatu ketetapan dalam memberikan alasan untuk mendatangkan sebuah kesimpulan. Begitu pentingnya sehingga berpikir logis harus ditanamkan sejak anak usia dini.

Game Petualangan

Perancangan sebuah game pastinya tidak lepas dari perangkat lunak atau sebuah aplikasi yaitu salah satunya Construct 2. Construct 2 adalah game engine yang bisa membantu membuat sebuah game komputer yaitu game 2D. Jenis game yang dibuat ini merupakan permainan petualangan (Adventure Game). pembaharuan dari game ini yaitu menyesuaikan tema atau alur tema yang akan dijadikan sebuah materi untuk memperkenalkan kepada anak usia dini.

PEMBAHASAN

Dari teori diatas bahwa masih banyak permainan anak usia dini yang kurang menyenangkan dan kreatif. Walaupun sudah

banyak game digital tetapi masih belum bisa mengembangkan kemampuan berpikir logis anak. Berpikir logis adalah bisa membedakan dan mengkritisi kejadian-kejadian masuk akal. Permainan ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis dengan menggunakan game petualangan digital. Rancangan kegiatan pembelajaran di Era New Normal harus menyenangkan dan kreatif dalam merubah pola pikir.

Pembahasan merupakan bagian terpenting dari keseluruhan isi artikel ilmiah. Tujuan pembahasan adalah menjawab masalah penelitian atau menunjukkan bagaimana tujuan penelitian itu dicapai dan menafsirkan/analisis hasil. Metode penelitian ini menggunakan studi kepustakaan dengan teknik mengumpulkan data dengan cara menelaah terhadap literatur-literatur, buku-buu dan jurnal yang sudah ada. Dengan adanya media game petualang digital ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis anak.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Dapat disimpulkan bahwa anak usia dini harus mampu memiliki kemampuan berpikir logis. Oleh karena berpikir logis dapat membedakan dan mengkritisi kejadian-kejadian masuk akal. Sehingga kita diajarkan untuk selalu berpikir sebelum malakukan sesuatu.

Oleh karena itu dapat direkomendasikan bahwa menggunakan media game petualang digital dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis anak. Melalui media game petualang di gitaal di era new normal ini dapat melatih kemampuan berpikir logiis, menyenangkan dan kreatif bagi anak usia saat pembelajaran masa pandemi seperti ini.

REFERENSI

Agustin, M., dkk. (2020). Tipikal Kendala Guru PAUD dalam Mengajar pada Masa Pandemi Covid-19 dan Implikasinya.

Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 5, Issue 1 (2021), 334-345.

- Anitah, S. 2007. Strategi Pembelajaran. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Chandra. 2018. Peran Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Dalam Mengembangkan Potensi dan Pembentukan Karakter Anak. <http://anggunpaud.kemdikbud.go.id/index.php/berita/index/20181121140117/Peran-Pendidikan-Anak-Usia-Dini-PAUD-Dalam-Mengembangkan-Potensi-dan-Pembentukan-Karakter-Anak>. Ruang Guru PAUD. Diakses 16 Oktober 2020.
- Dianti, A. 2019. Pengembangan Buku Pop Up Science Untuk Kemampuan Berpikir Logis Anak A di RA Kusuma Mulia Pakis Kediri. Skripsi: IAIN Tulungagung
- Hewi, La., & Asnawati, L., (2020). Strategi Pendidik Anak Usia dini era covid-19 dalam menumbuhkan kemampuan berfikir logis. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 5, Issue 1 (2021), 158-167. Kendari.
- Iрмаida. 2020. Peningkatan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Papan Flanel Di Ra Fathun Qarib Banda Aceh. Skripsi: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam, Banda Aceh.
- Gunawan, F.,. (2015). Aplikasi *Game* Petualangan bagi Anak-anak sebagai Media Pembelajaran Flora dan Fauna di Indonesia. *Journal of Information and Technology*. Vol. 03. No. 1. Malang. Sekolah Tinggi Informatika dan Komputer Indonesia (STIKI).
- Novitasari. Y. 2018. Analisis Permasalahan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol.2, Nomor 1, Oktober 2018.
- Pramana, C. (2020). Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Dimasa Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal Of Early Childhood*, Vol. 2, No. 2. Juli. Jakarta.
- Prastiwi,W, Frecilia Y. 2014. Metode Studi Pustaka. https://widuri.raharja.info/index.php?title=Metode_Studi_Pustaka. Widuri. Diakses 16 Oktober 2020
- Priyanto, A. 2014. Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini melalui Aktivitas Bermain. *Jurnal Ilmiah "COPE"* No.02/Tahun XVIII/November 2014.



Zakky. 2020. Pengertian Strategi Pembelajaran Secara Umum Dan Menurut Para Ahli. <https://www.zonareferensi.com/pengertian-strategi-pembelajaran/> ZONAREFERENSI.COM, DIAKSES 16 OKTOBER 2020