



**IMPLEMENTASI PERMAINAN BALOK DALAM MENSTIMULASI
KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH ANAK USIA 5-6 TAHUN
DI TK NEGERI PEMBINA KENDAL**

SKRIPSI

Oleh:

FITRIA NUR HANIM

NPM : 16159002

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG**

2022



**IMPLEMENTASI PERMAINAN BALOK DALAM MENSTIMULASI
KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH ANAK USIA 5-6 TAHUN
DI TK NEGERI PEMBINA KENDAL**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas PGRI Semarang untuk memenuhi sebagai syarat
Memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

Oleh:

FITRIA NUR HANIM

NPM : 16159002

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG
2022**

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI PERMAINAN BALOK DALAM MENSTIMULASI
KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH ANAK USIA 5-6 TAHUN
DI TK NEGERI PEMBINA KENDAL**

Yang disusun dan diajukan oleh :

FITRIA NUR HANIM

NPM : 16159002

Pembimbing I,



Purwadi, S.Pd., M.Pd.
NPP. 108001256

Semarang,
Pembimbing II,



Nila Kusumaningtyas, S.T., M.Pd.
NPP. 137001397

SKRIPSI

IMPLEMENTASI PERMAINAN BALOK DALAM MENSTIMULASI
KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH ANAK USIA 5-6 TAHUN
DI TK NEGERI PEMBINA KENDAL

Yang disusun dan diajukan oleh :

FITRIA NUR HANIM

NPM : 16159002

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Ketua



Siti Fitriana, S.Pd., M.Pd. Kons.
NPP 088201204

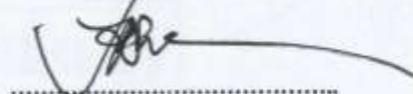


Sekretaris



Dr. Anita Chandra Dewi S, M.Pd.
NPP 097101236

Purwadi, S.Pd., M.Pd.
NPP. 108001256



Nila Kusumaningtyas., S.T., M.Pd.
NPP. 137001397



Dr. Agung Prasetyo, S.Psi., M.Pd., Psikolog
NPP. 046901158



MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

1. Proses belajar adalah sesuatu yang lebih bernilai di era yang serba instan ini
(Prof. Dr. H. Abuddin Nata, M.A.)
2. *Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik untuk haritua.* (Aritoteles)
3. *Sesuatu yang belum dikerjakan, sering kali tampak mustahil; kita baru yakin kalau kita telah berhasil melakukannya dengan baik.* (Evelyn Underhill)

Persembahan :

Kupersembahkan skripsi ini kepada :

1. Ibuku yang tiada henti memberikanku motivasi, inspirasi dan doa buat aku.
2. Suamiku dan putriku tersayang.
3. Dosen pembimbingku Purwadi, S.Pd., M.Pd. dan Nila Kusumaningtyas., S.T., M.Pd. yang selalu sabar membimbingku.
4. Teman-teman seperjuangan dalam menuntut ilmu.
5. Almamaterku Universitas PGRI Semarang dan dosen Universitas PGRI Semarang yang telah memberiku banyak ilmu.

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fitria Nur Hanim
NPM : 161590002
Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Implementasi Permainan Balok Dalam Menstimulasi Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Negeri Pembina Kendal, skripsi yang saya buat ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Semarang, Agustus 2022
Yang membuat pernyataan



Fitria Nur Hanim
NPM 161590002

ABSTRAK

FITRIA NUR HANIM. NPM: 161590002. “Implementasi Permainan Balok Dalam Menstimulasi Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Negeri Pembina Kendal”. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Semarang. 2022.

Perkembangan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun, seperti kemampuan mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk, warna, ukuran. Melalui pengembangan kognitif, kemampuan berpikir anak dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan suatu masalah. Tujuan pengembangan kognitif adalah mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti. penggunaan media permainan dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini. Kemampuan kognitif anak seperti mengklasifikasikan benda (balok) ke dalam kelompok yang sejenis, memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sederhana dalam kehidupan sehari-hari, mengenal perbedaan berdasarkan ukuran. Simpulan dalam penelitian ini bahwa permainan balok memiliki pengaruh terhadap kemampuan kognitif (pemecahan masalah) anak usia 5-6 tahun. Kemampuan kognitif anak akan berkembang apabila pendidik memberi stimulus berupa kegiatan-kegiatan kreatif menggunakan media yang menarik bagi anak.

Kata kunci: Pemecahan masalah, permainan balok.

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Pengasih atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Skripsi yang berjudul “Implementasi Permainan Balok Dalam Menstimulasi Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Negeri Pembina Kendal”.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari hambatan dan rintangan serta kesulitan-kesulitan. Namun berkat bimbingan, bantuan, nasihat, dan dorongan serta saran-saran dari berbagai pihak, khususnya Pembimbing, segala hambatan dan rintangan serta kesulitan tersebut dapat teratasi dengan baik. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini dengan tulus hati penulis sampaikan terima kasih kepada:

1. Dr. Muhdi, SH., M.Hum., Rektor Universitas PGRI Semarang yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di Universitas PGRI Semarang.
2. Muniroh Munawar, S.Pi, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan izin penulis untuk melakukan penelitian.
3. Dr. Anita Chandra Dewi S., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah menyetujui skripsi penulis.
4. Purwadi, S.Pd., M.Pd. Pembimbing I yang telah mengarahkan penulis dengan penuh ketekunan dan kecermatan.
5. Nila Kusumaningtyas., S.T., M.Pd. Pembimbing II yang telah membimbing penulis dengan penuh kesabaran dan dedikasi yang tinggi.
6. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberi bekal ilmu kepada penulis selama belajar di Universitas PGRI Semarang.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pendidik, khusus pendidik di dunia pendidikan menengah.

Semarang, Mei 2022

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
SAMPUL LUAR.....	i
SAMPUL DALAM.....	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	vi
ABSTRAK	vii
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
E. Penegasan Istilah.....	6
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Acuan Teori.....	8

B. Kajian Penelitian yang relevan.....	45
C. Kerangka Berpikir.....	48
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Pendekatan Penelitian	50
B. Setting Penelitian	51
C. Data, Sumber Data, dan Instrumen Penelitian	51
D. Prosedur Pengumpulan Data.....	53
E. Keabsahan Data.....	56
F. Metode Analisis Data.....	57
G. Tahapan Penelitian.....	58
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum.....	61
B. Hasil Penelitian	62
C. Analisis dan Pembahasan.....	72
D. Pembahasan.....	69
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	79
B. Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN.....	77

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Upaya Guru dalam Implementasi Permainan Balok dalam Menstimulasi Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Kendal.....	55
Tabel 4.1 Data Murid Kelompok B	62
Tabel 4.2 Penilaian perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun.....	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Anak menggunakan balok	20
Gambar 2.2	Anak menumpuk atau menyusun balok	21
Gambar 2.3	Anak menempatkan balok bersisian	21
Gambar 2.4	Anak Menyusun dengan cara menggabungkan tumpukan balok	22
Gambar 2.5	Anak mengkombinasikan barisan-barisan dari balok	22
Gambar 2.6	Anak menempatkan dua balok sejajar	23
Gambar 2.7	Anak menggunakan balomembuat bentuk seperti kotak terbuka	23
Gambar 2.8	Anak membuat daerah mendatar dari balok	24
Gambar 2.9	Anak membuat atap pada bangunan	24
Gambar 2.10	Anak menggunakan bermacam-macam kombinasi	24
Gambar 2.11	Anak membangun satu bangunan dan memberi nama	25
Gambar 2.12	Anak memberi nama pada seluruh bangunan balok	25
Gambar 2.13	Anak memberi nama bentuk-bentuk balok	25
Gambar 2.14	Anak membangun bangunan	26
Gambar 2.15	Anak membangun bangunan tertutup	26
Gambar 2.16	Anak membangun bangunan yang tertutup	27
Gambar 2.17	Anak membangun bangunan tertutup	27
Gambar 2.18	Anak membangun bangunan dengan bentuk-bentuk	28
Gambar 2.19	Anak membangun secara rumit	28
Gambar 4.1	Anak mengelompokkan balok bentuk persegi panjang	65
Gambar 4.2	Anak mulai menyusun balok	65

DAFTAR LAMPIRAN

1. Hasil wawancara
2. Dokumentasi Penelitian
3. Surat ijin penelitian
4. Surat ijin observasi
5. Surat pernyataan penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Banyak guru yang menghabiskan waktunya berjam-jam berceramah di depan peserta didik tapi tidak memberi efek pengetahuan apa-apa pada peserta didiknya. Segudang pengetahuan yang disampaikan kepada peserta didik seakan-akan masuk ke telinga kanan lalu keluar melalui telinga kiri sehingga tak ada bekas apapun dalam diri anak. Mengajar seolah-olah menjadi rutinitas hampa bagi pengembangan pengetahuan peserta didik. Itulah potret buram pendidikan kita. Peserta didik selalu menjadi kambing hitam. Sementara guru selalu menjadi sosok yang paling benar, tidak mau disalahkan. Itulah paradigma lama yang selalu menjadikan peserta didik sebagai objek, sementara guru sebagai subjeknya.

Guru yang mampu mengajar dengan baik tentu akan menghasilkan kualitas peserta didik yang baik pula. Pendidikan tentu tidak sekedar menyampaikan materi pelajaran, tapi juga mentransfer nilai-nilai moral. Seorang guru membutuhkan keterampilan mengajar yang lebih dibanding dengan orang yang bukan guru. Guru harus kaya metode dan strategi mengajar. Dan, itu harus ditempa melalui proses jenjang pendidikan.

Ketika menjumpai peserta didik yang tidak mampu memahami pelajaran secara sempurna, guru yang baik akan melakukan introspeksi diri. Guru juga merefleksikan dan mengevaluasi strategi pembelajaran yang digunakan pada

peserta didiknya sehingga diketahui akar permasalahan yang dihadapi peserta didik dalam belajar.

Salah satu kemampuan kognitif pada lingkup perkembangan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Kendal, seperti kemampuan mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk, warna, ukuran, masih sangat terbatas. Keadaan ini disebabkan oleh pembelajaran yang kurang menarik, kemampuan anak menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik masih perlu ditingkatkan, konsentrasi anak dalam mengerjakan sesuatu masih pendek, kemampuan anak mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya masih terbatas, anak belum bisa berpikir kritis untuk itu perlu dirancang permainan yang melibatkan anak untuk berpikir kritis dan kreatif agar kemampuan kognitif anak meningkat. Minimnya kemampuan kognitif pada anak kelompok B ini dapat dilihat pada kemampuan anak memecahkan masalah masih terbatas. Pembelajaran di TK Negeri Pembina Kendal untuk anak usia 4-6 tahun masih berpusat pada guru, anak tidak diberi kesempatan untuk memecahkan masalah, guru selalu memberi solusi dan contoh untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Akibatnya hasil belajar anak belum tercapai dengan optimal.

Penelitian yang dilakukan Vitri Purwanti (2013) pada anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak Universal Ananda Patebon Kendal dilatarbelakangi oleh membangun kemampuan berhitung anak TK dalam memahami konsep bilangan dengan menggunakan media permainan balok angka. Dari penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media balok angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak didik TK kelompok B.

Disarankan guru dapat mengembangkan media balok angka lebih bervariasi untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak TK. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Widawati (2010:74-75) di Taman Kanak-Kanak Kenanga membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran yang diangkat dari pengalaman sehari-hari anak dapat membantu pemahaman anak terhadap konsep matematika khususnya berhitung. Melalui pendekatan matematika realistik, berhitung bagi anak bukan hanya menghitung deret angka saja, melainkan sebuah proses yang lebih bermakna dan menyenangkan.

Perkembangan kognitif anak usia dini ditegaskan dalam Permendikbud RI Nomor 137 Tahun 2014, bahwa kemampuan kognitif pada lingkup perkembangan belajar dan pemecahan masalah antara lain anak mampu menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik, anak mampu mengetahui konsep banyak sedikit, anak mampu mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri, mengamati benda dan gejala dengan rasa ingin tahu, mengenal pola kegiatan dan menyadari pentingnya waktu. Indikator pencapaian perkembangan kognitif anak usia dini sesuai dengan Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 merupakan penanda perkembangan yang spesifik dan terukur untuk memantau/ menilai perkembangan anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun, antara lain anak mampu menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik, mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri, mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna dan ukuran, mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, mengurutkan benda berdasarkan ukuran atau warna, dan mampu membilang banyak benda 1-10.

Proses kognitif adalah proses manusia memperoleh pengetahuan tentang dunia, yang meliputi proses berpikir, belajar, menangkap, mengingat, dan memahami. Perkembangan kognitif merupakan pertumbuhan dan perkembangan kapasitas intelektual. Menurut Piaget, perkembangan kognitif terkait dengan kemampuan motorik, bahasa, sosial dan kemandirian anak (Fikriyati, 2013:48)

Salah satu sumber belajar yang luas dalam pembelajaran anak Taman Kanak-kanak adalah alat permainan yang menarik dan menyenangkan bagi anak. Dunia anak tidak dapat dilepaskan dari dunia bermain dan hampir semua kegiatan anak bermain menggunakan alat permainan. Alat permainan ini tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak. Dunia anak adalah dunia bermain yang penuh keceriaan dan canda tawa. Keceriaan itu terbesit di wajah anak-anak yang sedang mengalami pertumbuhan baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotoriknya melalui aktivitas bermain yang dikemas secara edukatif, karena pada dasarnya anak-anak sedang belajar banyak tentang permainan. Anak-anak yang sedang bermain pada hakekatnya sedang belajar tentang banyak hal. Setiap permainan yang disuguhkan di Taman Kanak-kanak memiliki sisi edukatif tersendiri. Tanpa disadari anak-anak telah belajar banyak hal dengan cara bermain. Kurangnya media dan sumber belajar ini lebih disebabkan oleh kurangnya kreativitas guru dalam menciptakan alat peraga sebagai penunjang pembelajaran.

Salah satu prinsip pembelajaran di Taman Kanak-kanak adalah bermain sambil belajar. Oleh karena itu peneliti berupaya untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan bermain. Sehingga minat anak dalam

meningkatkan kemampuan kognitif lingkup perkembangan pemecahan masalah dapat ditingkatkan. Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan diatas, maka peneliti berkeinginan untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Implementasi Permainan Balok Dalam Menstimulasi Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Negeri Pembina Kendal”**.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka fokus penelitian ini adalah

1. Bagaimana kemampuan anak usia 5-6 tahun pada aspek perkembangan kognitif pemecahan masalah?
2. Bagaimana permainan balok pada anak usia 5-6 tahun?
3. Bagaimana permainan balok dapat menstimulasi kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Kendal?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini adalah

1. Mengetahui kemampuan anak usia 5-6 tahun pada aspek perkembangan kognitif pemecahan masalah.
2. Mendeskripsi permainan balok pada anak usia 5-6 tahun.
3. Mendeskripsi permainan balok dapat menstimulasi kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Kendal.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat :

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi dalam dunia pendidikan, mutu pendidikan dan menentukan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun.

2. Manfaat Praktis

a. Guru

Sebagai bahan masukan bagi guru dalam memilih media dan metode pembelajaran yang tepat dan efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini.

b. Bagi Sekolah

Sebagai nilai tambah dalam media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan pemecahan masalah anak usia dini.

E. Penegasan Istilah

Agar tidak terjadi salah persepsi tentang judul skripsi ini, maka penulis perlu untuk menegaskan beberapa istilah yang digunakan, sebagai berikut:

1. Permainan Balok

Balok adalah suatu bangun ruang yang dibatasi oleh 6 persegi panjang dimana setiap sisi persegipanjang berimpit dengan tepat satu sisi persegipanjang yang lain dan persegi panjang yang sehadap adalah kongruen. Bangun berbentuk balok dapat kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari. Seperti lemari berbentuk balok, televisi, speaker, ataupun bus. Terdapat 6 buah sisi yang berbentuk

persegi panjang yang membentuk balok posisinya yakni sisi alas, sisi depan, sisi atas, sisi belakang, sisi kiri dan kanan. Sisi alas kongruen dengan sisi atas, sisi depan kongruen dengan sisi belakang, sisi kiri kongruen dengan sisi kanan.

2. Kemampuan Kognitif

Aqib (2011:30) kognitif lebih terkait dengan kemampuan anak untuk menggunakan otaknya secara menyeluruh. Kemampuan yang termasuk dalam aspek kognitif sangat banyak dan cakupannya pun sangat luas. Kemampuan-kemampuan dalam aspek kognitif antara lain mengingat, mengelompokkan, mengenali, mengontrol, mengkoordinasikan, memilih, dan sebagainya. Perkembangan kognitif anak usia dini adalah sesuatu yang merujuk pada perubahan-perubahan pada proses berpikir sepanjang siklus kehidupan anak sejak konsepsi hingga usia delapan tahun.

3. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini usia 5-6 tahun

Pengembangan kemampuan kognitif pada anak usia dini dapat dilakukan melalui berbagai metode, guru bebas memilih metode sesuai kebutuhan; yang terpenting adalah apapun metodenya perlu diciptakan pembelajaran menarik, asyik, dan menyenangkan bagi anak dan tidak terbebani. Di samping itu guru perlu mengusahakan media belajar yang kaya dan beragam dalam setiap pembelajarannya. Media belajar yang kaya dan beragam akan terus memacu kemampuan berpikir anak (Masnipal, 2013:153).

BAB II

KAJIAN TEORI

F. Acuan Teori

1. Permainan Balok

a. Pengertian Permainan

Permainan edukasi adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk Permainan tradisional dan “modern” yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran (Adams, 2015). Atas dasar pengertian tersebut, permainan yang dirancang untuk memberi informasi atau menanamkan sikap tertentu, misalnya untuk memupuk semangat kebersamaan dan kegotongroyongan, termasuk dalam kategori permainan edukatif karena permainan itu memberikan pengalaman belajar kognitif dan afektif. Dengan demikian, tidak menjadi soal apakah permainan itu merupakan permainan “asli” yang khusus dirancang (*by design*) untuk pendidikan atautkah permainan “lama” yang diberi nuansa atau dimanfaatkan (*by utilization*) untuk pendidikan.

Permainan dapat berarti sebuah bentuk kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan dari cara atau media pendidikan yang digunakan dalam kegiatan bermain, yang disadari atau tidak, memiliki muatan pendidikan yang dapat bermanfaat dalam mengembangkan diri peserta didik. Artinya, permainan edukatif merupakan sebuah bentuk kegiatan mendidik yang dilakukan dengan menggunakan cara atau media

permainan yang bersifat mendidik. Ringkasnya, permainan edukatif adalah permainan yang bersifat mendidik (Sudono, 2010:4).

Permainan adalah suatu alat permainan anak yang mendidik yang didesain atau dibuat untuk memberikan edukasi atau pelajaran bagi seseorang yang memainkannya. Mainan edukasi anak ini selalu diberikan kepada anak-anak atau pun remaja yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas, ide dan juga ketangkasan. Kebanyakan permainan edukasi ini disesuaikan oleh umur si pengguna.

Permainan adalah permainan yang dirancang atau dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah (Handriyantini, 2009). Permainan edukasi merupakan salah satu jenis media yang digunakan untuk memberikan pengajaran, menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu media unik dan menarik. Jenis ini biasanya ditujukan untuk anak-anak, maka permainan warna sangat diperlukan disini bukan tingkat kesulitan yang dipentingkan.

Montessori, seorang tokoh pendidikan menekankan bahwa ketika anak bermain, anak akan mempelajari dan menyerap segala sesuatu yang terjadi dilingkungan sekitarnya. Anak bagaikan spons yang menyerap air. Untuk itu perencanaan dan persiapan lingkungan belajar anak harus dirancang dengan seksama sehingga segala sesuatu dapat merupakan kesempatan belajar yang sangat menyenangkan bagi anak itu sendiri (Sudono, 2010:2).

Froebel (dalam Sudono, 2010:2) menyatakan bahwa imajinasi merupakan dunia anak. Setiap benda yang dimainkan berfungsi sesuai dengan imajinasi si anak. Misalnya penggaris yang dipegangnya dapat dianggap sebagai pesawat terbang.

Montessori menyatakan bahwa lingkungan atau alam sekitar yang mengundang anak untuk menyenangi pembelajarannya. Bermain dengan media permainan yang dipersiapkan pun menjadi penting seperti yang juga ditekankan oleh Mayke (1995) dalam bukunya *Bermain dan Permainan*. Dalam buku tersebut, Mayke menyatakan bahwa belajar dengan bermain memberi kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktikkan dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya. Disinilah proses pembelajaran terjadi, anak mengambil keputusan, memilih, menentukan, mencipta, memasang, membongkar, mengembalikan, mengerjakan secara tuntas, bekerja sama dengan teman dan mengalami berbagai macam perasaan (Sudono, 2010:3).

Dari beberapa pengertian di atas dapat peneliti simpulkan bahwa permainan edukasi merupakan salah satu bentuk permainan yang dapat berguna untuk menunjang proses belajar-mengajar secara lebih menyenangkan dan lebih kreatif, dan digunakan untuk memberikan pengajaran atau menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu media yang menarik.

b. Pentingnya permainan bagi anak usia dini

Permainan penting bagi anak-anak, karena (Handriyantini, 2009):

- 1) Permainan dapat membantu anak dalam mengembangkan dirinya.
- 2) Permainan mampu meningkatkan kemampuan berkomunikasi bagi anak.
- 3) Permainan mampu membantu anak dalam menciptakan hal baru atau memberi inovasi pada suatu permainan.
- 4) Permainan mampu meningkatkan cara berpikir pada anak.
- 5) Permainan mampu meningkatkan perasaan anak.
- 6) Permainan mampu meningkatkan rasa percaya diri pada anak.
- 7) Permainan mampu merangsang imajinasi pada anak.
- 8) Permainan dapat melatih kemampuan bahasa pada anak.
- 9) Permainan dapat membentuk moralitas anak.
- 10) Permainan dapat mengembangkan sosialisasi pada anak.

c. Syarat-syarat Permainan

Syarat-syarat permainan antara lain (Handriyantini, 2009):

1) Desain Mudah dan Sederhana

Sebaiknya desain permainan mempunyai desain yang sederhana. Hal paling penting adalah tepat dan mengena pada sasaran edukasi, sehingga anak tidak terbebani dengan kerumitannya.

2) Multifungsi

Permainan sesuai untuk anak lelaki atau perempuan, sehingga dapat juga dibentuk sesuai kreativitas dan keinginan anak.

3) Menarik

Permainan sebaiknya mampu memotivasi anak dan tidak memerlukan pengawasan yang intensif. Sehingga anak akan bebas mengekspresikan kekreatifannya.

4) Berukuran besar

Permainan sebaiknya berukuran besar karena akan memudahkan anak untuk memegangnya dan menghindari kemungkinan membahayakan misalnya dimasukkan ke mulut, maka sebaiknya memilih peralatan yang besar.

5) Awet dan sesuai kebutuhan

Hendaknya permainan tahan lama dan sesuai tujuan yang diinginkan, sesuai kebutuhan dan tidak menghabiskan ruangan.

6) Mendorong Anak untuk bermain bersama

Sebaiknya memilih anak yang memberi kesempatan untuk bersosialisasi dengan temannya dengan segenap kreativitasnya.

7) Mengembangkan Daya Fantasi

Permainan edukasi diharapkan mampu mengembangkan daya fantasi dan imajinasi anak.

d. Balok

Balok adalah suatu bangun ruang yang dibatasi oleh 6 persegi panjang dimana setiap sisi persegipanjang berimpit dengan tepat satu sisi persegipanjang yang lain dan persegi panjang yang sehadap adalah kongruen. Bangun berbentuk balok dapat kita jumpai dalam kehidupan

sehari-hari. Seperti lemari berbentuk balok, televisi, speaker, ataupun bus. Terdapat 6 buah sisi yang berbentuk persegi panjang yang membentuk balok posisinya yakni sisi alas, sisi depan, sisi atas, sisi belakang, sisi kiri dan kanan. Sisi alas kongruen dengan sisi atas, sisi depan kongruen dengan sisi belakang, sisi kiri kongruen dengan sisi kanan.

Balok adalah suatu bangun ruang yang dibatasi oleh 6 persegi panjang, di mana setiap sisi persegipanjang berimpit dengan tepat satu sisi persegipanjang yang lain dan persegi panjang yang sehadap adalah kongruen. Bangun berbentuk balok dapat kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari. Seperti lemari berbentuk balok, televisi, speaker, ataupun bus. Terdapat 6 buah sisi yang berbentuk persegi panjang yang membentuk balok posisinya yakni sisi alas, sisi depan, sisi atas, sisi belakang, sisi kiri dan kanan. Sisi alas kongruen dengan sisi atas, sisi depan kongruen dengan sisi belakang, sisi kiri kongruen dengan sisi kanan (Hanko, 2012:87).

Balok adalah mainan yang tidak asing lagi, karena saat dulu (1979) sekolah di Taman Kanak-kanak, balok juga sudah ada dan dimainkan di sekolah. Balok adalah potongan-potongan kayu yang polos (tanpa dicat), sama tebalnya dan dengan panjang dua kali atau empat kali sama besarnya dengan satu unit balok. Sedikit berbentuk kurva, silinder dan setengah dari potongan-potongan balok juga disediakan, tetapi semua dengan panjang yang sama yang sesuai dengan ukuran balok-balok dasar.

(Sumber: Alat Permainan Edukatif untuk Kelompok Bermain, Diknas, 2013).

Bermain balok susun merupakan salah satu alat bermain konstruksi yang bermanfaat untuk anak. Tidak hanya untuk aspek kognitif, motorik, tetapi juga untuk meningkatkan kecerdasan emosi anak (EQ). Balok terdiri dari berbagai bentuk. Ada yang segitiga, segiempat, lingkaran, dengan berbagai warna yang menarik. Balok dapat dimainkan sendiri oleh anak, maupun berkelompok dengan teman-temannya. Anak usia batita biasanya belum dapat menciptakan bentuk bangunan yang bermakna. Biasanya anak hanya menumpukkan baloknya saja. Karena pada tahap ini, anak berada dalam tahap perkembangan sensor-motorinya. Untuk anak di atas usia batita, mereka sudah dapat menciptakan bentuk yang baru seperti bangunan, jembatan, dan sebagainya. Pemberian mainan balok dilakukan secara bertahap. Pada anak usia kecil, jangan diberikan permainan balok yang rumit karena perkembangan motorik halusnya belum sempurna. Karena manfaatnya besar, permainan ini sebaiknya diberikan pada anak sejak usia dini. Untuk bayi, tersedia berbagai balok yang terbuat dari bahan busa.

Menurut Montolulu (2008:6.22) bahwa bermain balok mempunyai tempat dihati anak serta menjadi pilihan favorit sepanjang tahun, bahkan sampai tahun ajaran berakhir. Ketika bermain balok banyak temuan-temuan terjadi. Demikian pula pemecahan masalah terjadi secara ilmiah. Bentuk konstruksi mereka dari yang sederhana sampai yang rumit dapat

menunjukkan adanya peningkatan pengembangan berpikir mereka. Daya penalaran anak akan bekerja aktif. Konsep pengetahuan matematika akan mereka temukan sendiri, seperti nama bentuk, ukuran, warna, pengertian sama/tidak sama, seimbang, dan lain-lain. Balok dianggap sebagai alat bermain yang paling bermanfaat dan yang paling banyak digunakan di TK maupun lembaga pendidikan pra sekolah (Benish, 1978; Kinsmans G Bark, 1979). Nilai dari membangun dengan balok meliputi 4 aspek pengembangan yaitu: fisik motorik, perkembangan kognitif, perkembangan sosial, perkembangan emosional.

Permainan balok dapat digunakan untuk meningkatkan perkembangan anak seperti meningkatkan kemampuan motorik halus, perkembangan sosialnya maupun kemampuan kognitif pada lingkup perkembangan pemecahan masalah pada anak usia dini.

e. Manfaat Bermain Balok

Bermain merupakan kegiatan yang tidak pernah lepas dari anak. Keadaan ini menarik minat peneliti sejak abad ke 17 untuk melakukan penelitian tentang anak dan bermain. Peneliti ingin menunjukkan sejauh mana bermain berpengaruh terhadap anak, apakah hanya sekedar untuk mendapatkan pengakuan dan penerimaan sosial atau sekedar untuk mengisi waktu luang. *Teori Cognitive Developmental* dari Jean Piaget, juga mengungkapkan bahwa bermain mampu mengaktifkan otak anak, mengintegrasikan fungsi belahan otak kanan dan kiri secara seimbang dan membentuk struktur syaraf, serta mengembangkan pilar-pilar syaraf

pemahaman yang berguna untuk masa datang. Berkaitan dengan itu pula otak yang aktif adalah kondisi yang sangat baik untuk menerima pelajaran.

Ada hubungan yang sangat erat antara kegiatan bermain anak dengan kegiatan yang akan dilakukan anak dimasa yang akan datang. Menurut Aristoteles, anak perlu dimotivasi untuk bermain dengan permainan yang akan ditekuni di masa yang akan datang. Sebagai contoh anak yang bermain balok-balokan, dimasa dewasanya akan menjadi arsitek. Anak yang suka menggambar maka akan menjadi pelukis, dan lain sebagainya (Yosodipuro, 2013:32).

Bermain mengembangkan aspek sosial emosional anak yaitu melalui bermain anak mempunyai rasa memiliki, merasa menjadi bagian dalam kelompok, belajar untuk hidup dan bekerja sama dalam kelompok dengan segala perbedaan yang ada. Dengan bermain dalam kelompok anak juga akan belajar untuk menyesuaikan tingkah lakunya dengan anak yang lain, belajar untuk menguasai diri dan egonya, belajar menahan diri, mampu mengatur emosi, dan belajar untuk berbagi dengan sesama. Dari sisi emosi, keinginan yang tak terucapkan juga semakin terbentuk ketika anak bermain imajinasi dan sosiodrama.

Berdasarkan kajian tersebut maka bermain sangat penting bagi anak usia dini karena melalui bermain mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak. Aspek tersebut ialah aspek fisik, sosial emosional dan kognitif. Bermain mengembangkan aspek fisikmotorik yaitu melalui

permainan motorik kasar dan halus, kemampuan mengontrol anggota tubuh, belajar keseimbangan, kelincahan, koordinasi mata dan tangan, dan lain sebagainya. Aspek kognitif berkembang pada saat anak bermain yaitu anak mampu meningkatkan perhatian dan konsentrasinya, mampu memunculkan kreativitas, mampu berfikir divergen, melatih ingatan, mengembangkan perspektif, dan mengembangkan kemampuan berbahasa. Konsep abstrak yang membutuhkan kemampuan kognitif juga terbentuk melalui bermain, dan menyerap dalam hidup anak sehingga anak mampu memahami dunia disekitarnya dengan baik (Danim, 2014:17).

Adapun manfaat dari permainan balok adalah (Danim, 2014:18) :

1) Belajar mengenai konsep

Dalam bermain susun balok, akan ditemukan beragam konsep, seperti warna, bentuk, ukuran, dan keseimbangan. Dengan bermain balok anak-anak mengenal konsep lebih banyak–lebih sedikit, sama dan tidak sama, konsep angka dan bilangan serta sains, seperti menghitung, klasifikasi, gravitasi dan stabilisasi..

2) Belajar mengembangkan imajinasi

Untuk membangun sesuatu tentunya diperlukan kemampuan anak dalam berimajinasi. Imajinasi yang dituangkan dalam karya mengasah kreativitas anak dalam mencipta beragam bentuk.

3) Melatih kemampuan berkomunikasi

Komunikasi diperlukan oleh anak manakala ingin menyatakan pendapat tentang sesuatu yang berhubungan dengan bangunan yang sedang dibuatnya

4) Melatih kesabaran

Dalam menyusun balok satu demi satu agar terbentuk bangunan seperti dalam imajinasinya, tentu anak memerlukan kesabaran. Berarti ia melatih dirinya sendiri untuk melakukan proses dari awal sampai akhir demi mencapai sesuatu. Anak berlatih untuk menyelesaikan pekerjaannya.

5) Secara sosial anak belajar

Ketika bermain susun balok bersama teman, anak terlatih untuk berbagi. Misalnya, jika si teman kekurangan balok tertentu, anak diminta untuk mau membagi balok yang dibutuhkan. Perlahan tapi pasti, anak juga belajar untuk tidak saling berebut saat bermain.

6) Mengembangkan rasa percaya diri

Ketika anak bermain susun balok dan bisa membuat bangunan, tentu anak akan merasa puas dan gembira. Pencapaian ini akan menumbuhkan rasa percaya diri akan kemampuannya.

7) Melatih kepemimpinan anak

Bila bermain dengan temannya, permainan ini dapat melatih kepemimpinan, inisiatif, perencanaan, mengemukakan pendapat, dan kemampuan mengarahkan orang lain. Permainan ini juga

mengembangkan empati anak dengan menghargai hasil karya orang lain. Inilah yang merupakan bagian dari kecerdasan emosi anak.

8) Sebagai kekuatan dan koordinasi motorik halus dan kasar

Balok adalah alat bermain yang berguna untuk mengembangkan fisik anak.

9) Mengembangkan pemikiran simbolik

Membangun balok-balok sangat penting bagi perkembangan kognitif anak.

10) Perlu dampingan

Agar permainan ini terasa manfaatnya, Orangtua perlu mendampingi anak tetapi jangan mudah memberikan bantuan.

f. Tahapan Perkembangan bermain Balok

Balok adalah potongan-potongan kayu yang polos (tanpa cat) sama tebalnya dan dengan panjang dua kali atau empat kali sama besarnya dengan satu unit balok. Semua anak akan melalui tahapan dalam bermain menggunakan balok (Wiyani, 2016:58):

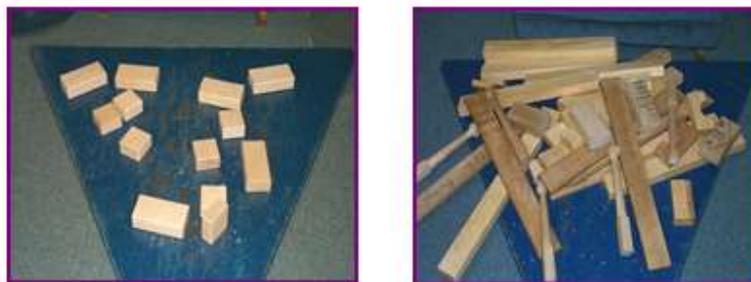
- 1) Membawa balok-balok berkeliling, anak-anak pada mulanya seringkali mengangkat balok sambil membawanya berkeliling, dengan demikian mereka belajar tentang balok misalnya berapa berat balok tersebut, bagaimana rasanya dan berapa banyak bisa diangkat sekali jalan.
- 2) Memancang balok atau menidurkannya di lantai, kadang balok diletakkan mendatar di lantai tanpa bersinggungan satu sama lain, anak masih belajar karakter balok tersebut, bagaimana meletakkan yang satu

di atas lainya untuk membuat menara. Jalan seringkali merupakan tradisi dari tahap bangunan lurus sampai membuat bangunan berikutnya.

- 3) Cara baru menyambung balok : memagar, jembatan, pola-pola dekoratif dan kejelian membanding. Mulanya anak akan senang memagar dengan teknik baru, membuat pagar adalah suatu pengalaman yang menyenangkan, kemudian pagar dapat digunakan untuk permainan dramatik. Mengarahkan anak-anak untuk mengenal bentuk-bentuk geometrik dan lapangan. Membuat jembatan dengan dua balok ditancapkan dalam posisi antara satu dan lainnya diberi jarak lalu jarak ini dihubungkan dengan satu balok lagi di bagian atasnya.
- 4) Memberi nama bangunan, menggunakan dan mengembangkan bangunan, begitu mereka memiliki pengalaman, untuk umur 4 sampai 6 tahun, anak-anak mulai memberi nama bangunan yang mereka buat.

Secara lebih rinci, ada sembilan belas tahap anak dalam permainan balok ini antara lain sebagai berikut (Wiyani, 2016:60):

- 1) Tahap 1 : Tanpa bangunan.



Gambar 2.1 Anak menggunakan balok, tetapi tidak membangun. Anak meneliti ciri-ciri fisik dari balok dengan membuat suara-suara, memindahkan, menggerakkan, melakukan percobaan, dan memanipulasi balok dengan badannya sendiri, main mengisi dan mengosongkan

Anak menggunakan balok, tetapi tidak membangun. Anak menelicitirici- ciri fisik dari balok dengan membuat suara-suara, memindahkan, menggerakkan, melakukan percobaan, dan memanipulasi balok dengan badannya sendiri, main mengisi dan mengosongkan.

2) Tahap 2 : Susunan garis lurus ke atas.

Anak menumpuk atau menyusun balok-balok secara vertikal.



Gambar 2.2 Anak menumpuk atau menyusun balok-balok secara vertikal

3) Tahap 3 : Susunan garis lurus ke samping.

Anak menempatkan balok-balok bersisian atau dari ujung ke ujung dalam satu garis.



Gambar 2.3 Anak menempatkan balok-balok bersisian atau dari ujung ke ujung dalam satu garis

4) Tahap 4 : Susunan daerah lurus ke atas.

Anak membangun dengan cara menggabungkan tumpukan-tumpukan balok dan menumpuk garis demi garis (sisi demi sisi menumpuk).



Gambar 2.4 Anak membangun dengan cara menggabungkan tumpukan-tumpukan balok dan/atau menumpuk garis demi garis (sisi demi sisi menumpuk).

5) Tahap 5: Susunan daerah mendatar.

Anak mengkombinasikan barisan-barisan dari balok dalam daerah mendatar.



Gambar 2.5 Anak mengkombinasikan barisan-barisan dari balok dalam daerah mendatar

6) Tahap 6 : Ruang tertutup ke atas.

Anak menempatkan dua balok sejajar yang berjarak dan menghubungkan diantara dua balok dengan satu balok di atasnya, membentuk lengkungan atau jembatan.



Gambar 2.6 Anak menempatkan dua balok sejajar yang berjarak dan menghubungkan diantara dua balok dengan satu balok di atasnya, membentuk lengkungan atau jembatan

7) Tahap 7 : Ruang tertutup mendatar.

Anak membuat bentuk seperti kotak terbuka dari empat atau lebih balok-balok.



Gambar 2.7 Anak membuat bentuk seperti kotak terbuka dari empat atau lebih balok-balok

- 8) Tahap 8: Menggunakan Balok Untuk Membangun Bangunan Tiga Dimensi yang Padat



Gambar 2.8 Anak membuat daerah mendatar dari balok dan menumpuk satu atau lebih lapisan dari balok; menyusun bangunan tiga dimensi yang penuh tidak berongga

- 9) Tahap 9 : Ruang Tertutup Tiga Dimensi



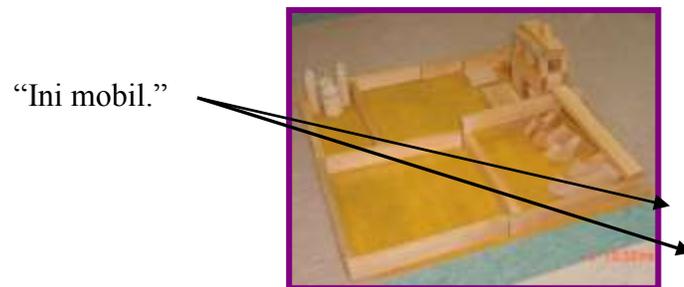
Gambar 2.9 Anak membuat atap pada bangunan seperti kotak yang terbuka; menjadi ruang tertutup tiga dimensi

- 10) Tahap 10: Menggabungkan/ mengkombinasikan beberapa bentuk bangunan



Gambar 2.10 Anak menggunakan bermacam-macam kombinasi dari bangunan-bangunan garis lurus, dua dimensi (area), dan tiga dimensi (ruang); anak belum memberi nama apa yang dibangunnya

11) Tahap 11 : Mulai Memberi Nama



Gambar 2.11 Anak membangun satu bangunan dan memberi nama pada balok satu-satu sebagai “benda” walaupun bangunan atau bentuk balok itu tidak seperti “benda” itu, tetapi tetap mewakili pikiran anak

12) Tahap 12 : Satu Bangunan, Satu Nama



“Ini masjid”



“Ini gedung tinggi”

Gambar 2.12 Anak memberi nama pada seluruh bangunan balok sebagai satu “benda;” satu bangunan merepresentasikan satu benda.

13) Tahap 13 : “Bentuk bentuk” Balok diberi Nama



“Perabotan di dalam rumah.”



“Ada tempat tidur, meja, dan TV.”

Gambar 2.13 Anak memberi nama “bentuk-bentuk” balok dalam satu bangunan mewakili “benda-benda”. Lebih dari satu balok digunakan untuk membentuk obyek (contoh: kursi)

14) Tahap 14 : Memberi Nama Obyek-obyek yang Terpisah



“Ini masjid dan kolam
disebelahnya”



“Ini jembatan dengan mercu suar”

Gambar 2.14 Anak membangun bangunan termasuk obyek-obyek yang terpisah; memberi nama pada masing-masing obyek tersebut

15) Tahap 15 : Merepresentasikan Ruang Dalam



“Ini ibukota. Sebelahnya kebun
binatang.”



“Ini klinik dokter. Kamu masuk
ke ruangan untuk disuntik.”

Gambar 2.15 Anak membangun bangunan tertutup yang merepresentasikan ruang dalam; ruang dalam belum sempurna

16) Tahap 16 : Obyek-obyek di dalam Ditempatkan di Luar



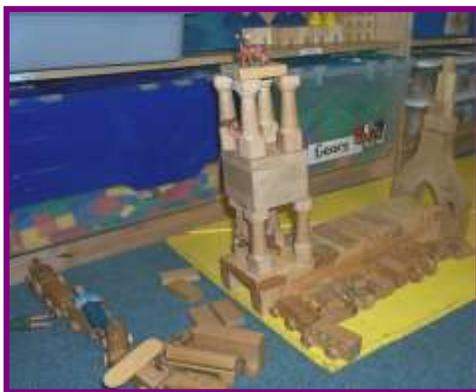
“Ini rumah saya. Keluarga bisa menggunakan tempat tidur dan perabotan lain.”



“Ini hotel. Orang-orang tidur di tempat tidur. Ada meja dimana kita bisa makan.”

Gambar 2.16 Anak membangun bangunan tertutup yang merepresentasikan ruang dalam dan ruang luar; obyek di dalam ditempatkan di luar

17) Tahap 17 : Representasi ruang dalam dan ruang luar secara tepat



“Ini puri, dan itu tempat tidur puteri di belakang. Puteri memiliki perabotan dan tidur di tempat tidurnya.”



“Ini puri, dan itu tempat tidur puteri di belakang. Puteri memiliki perabotan dan tidur di tempat tidurnya.”

Gambar 2.17 Anak membangun bangunan tertutup yang merepresentasikan ruang dalam dan ruang luar. Obyek-obyek di dalam dan di luar dipisahkan secara tepat

18) Tahap 18 : Bangunan Dibangun Sesuai Skala



“Ada gedung kantor, dan menara bandara. Ruang antara bangunannya dimana orang dapat berjalan tetapi kebanyakan digunakan untuk pesawat mendarat, membawa orang-orang bekerja. Ada juga satu rumah kecil.”

Gambar 2.18 Anak membangun bangunan dengan “bentuk-bentuk” balok terpisah; beberapa pengertian tentang skala mulai terlihat dalam bangunan

19) Tahap 19 : Bangunan Yang Terdiri Dari Banyak Bagian



Gambar 2.19 Anak membangun secara rumit; terdiri dari ruang dalam, petunjuk, jalan, dan pengertian skala

2. Hakikat Perkembangan Kognitif

a. Pengertian Perkembangan kognitif

Jean Piaget adalah psikologi agung Swiss yang berperan penting dalam bidang psikologi perkembangan. Teori-teorinya dalam psikologi perkembangan yang mengutamakan unsur kesadaran (kognitif) masih dianut oleh banyak orang sampai sekarang. Salah satu gagasan penting yang diutarakan Piaget ialah inteligensi berkembang sebagai hasil/ akibat dari interaksi lingkungan dan maturasi (pemasakan) sang anak (Thobroni dan Mumtaz, 2011:21).

Kognitif lebih terkait dengan kemampuan anak untuk menggunakan otaknya secara menyeluruh. Kemampuan yang termasuk dalam aspek kognitif sangat banyak dan cakupannyapun sangat luas. Kemampuan-kemampuan dalam aspek kognitif antara lain mengingat, mengelompokkan, mengenali, mengontrol, mengkoordinasikan, memilih, dan sebagainya (Aqib, 2011:30).

Teori kognitif lebih menekankan kepada aspek pemikiran anak. Setiap anak mempunyai kebolehan untuk mengelola, menyimpan, dan mengeluarkan segala pembelajaran lanjutan atau untuk menyelesaikan masalah. Menurut Bloom, asas pengetahuan terbagi enam, yaitu pengetahuan, keahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan penilaian (Asmani, 2010:59).

Taksonomi berarti klasifikasi berhierarki dari sesuatu atau prinsip yang mendasari klasifikasi atau juga dapat berarti ilmu yang mempelajari

tentang klasifikasi. Taksonomi merupakan suatu tipe sistem klasifikasi yang berdasarkan data penelitian ilmiah mengenai hal-hal yang digolongkan-golongkan dalam sistematika itu. Taksonomi ini mengklasifikasikan sasaran atau tujuan pendidikan menjadi tiga domain (ranah kawasan): kognitif, afektif, dan psikomotor 3 dan setiap ranah tersebut dibagi kembali ke dalam pembagian yang lebih rinci berdasarkan hierarkinya (Santrock, 2007:468).

Proses kognitif adalah proses manusia memperoleh pengetahuan tentang dunia, yang meliputi proses berpikir, belajar, menangkap, mengingat, dan memahami. Perkembangan kognitif merupakan pertumbuhan dan perkembangan kapasitas intelektual. Piaget (Fikriyati, 2013:48) perkembangan kognitif terkait dengan kemampuan motorik, bahasa, sosial dan kemandirian anak.

Teori perkembangan kognitif Piaget (Santrock, 2007:48) menyatakan bahwa anak secara aktif membangun pemahaman mengenai dunia dan melalui empat tahap perkembangan kognitif. Dua proses mendasari perkembangan tersebut: organisasi dan adaptasi. Vygotsky (Santrock, 2007:50) bahwa anak secara aktif menciptakan pengetahuan mereka sendiri. Meskipun demikian, Vygotsky memberikan peran yang lebih penting pada interaksi sosial dan budaya dalam perkembangan kognitif.

Perkembangan kognitif mengacu pada perkembangan anak dalam berpikir dan kemampuan untuk memberikan alasan. Malkus, Feldman dan

Gardner dalam Asmani (2010:25) menggambarkan perkembangan kognitif sebagai “kapasitas untuk tumbuh dan menyampaikan serta menghargai maksud dalam penggunaan beberapa sistem yang secara kebetulan ditonjolkan dalam suatu bentuk pengaturan”. Simbol ini meliputi kata-kata, gambaran, isyarat, bentuk benda dan angka-angka.

Perkembangan kognitif merupakan perkembangan yang terkait dengan kemampuan berpikir seseorang. Bisa juga diartikan sebagai perkembangan intelektual. Terjadinya proses perkembangan ini dipengaruhi oleh kematangan otak yang mampu menunjukkan fungsinya secara baik. Pendapat lain menyebutkan bahwa kognitif merupakan bagian intelek yang merujuk pada penerimaan, penafsiran, pemikiran, pengingatan, pengkhayalan, pengambilan keputusan dan penalaran. Dengan kemampuan kognisi inilah, individu mampu memberikan respons terhadap kejadian yang terjadi secara internal dan eksternal (Fadlillah, 2012:42).

Teori belajar *cognitive field* (Kurt Lewin) menitikberatkan perhatian pada kepribadian dan psikologi sosial, karena pada hakikatnya masing-masing individu berada di dalam suatu medan kekuatan yang bersifat psikologis yang disebut *life space*. *Life space* mencakup perwujudan lingkungan di mana individu bereaksi, misalnya orang yang dijumpai, fungsi kejiwaan yang dimiliki dan objek material yang dihadapi. Menurut teori ini belajar itu berlangsung sebagai akibat dari perubahan dalam struktur kognitif. Sedangkan dalam teori Piaget

Cognitive Development, Piaget memandang bahwa proses berpikir merupakan aktivitas gradual dari fungsi intelektual, yaitu dari berpikir konkret menuju abstrak. Berarti perkembangan kapasitas mental memberikan kemampuan baru yang sebelumnya tidak ada, (Djaali, 2009:75).

b. Perkembangan Pemecahan Masalah

Masalah pada hakikatnya adalah suatu pertanyaan yang mengundang jawaban. Suatu pertanyaan mempunyai peluang tertentu untuk dijawab dengan tepat, bila pertanyaan itu dirumuskan dengan baik dan sistematis (Hamalik, 2005: 151). Selain itu, masalah muncul karena seseorang bertemu dengan kondisi baru yang dinilai sulit dan dituntut untuk memecahkannya.

Sugiono (2010:52) mengatakan, masalah diartikan sebagai penyimpangan antara yang seharusnya dengan apa yang benar-benar terjadi misalnya antara teori dengan praktik, antara aturan dengan pelaksanaan, serta antara rencana dan pelaksana. Sementara Jonassen dalam Undang (2015:93-94) menjelaskan bahwa masalah adalah situasi baru persoalan yang saat ini dirasakan menjadi kesulitan, dan dalam sudut pandang kognitif masalah dianggap sebuah pertanyaan yang akan diselesaikan.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka dapat dipahami bahwa masalah adalah keadaan yang tidak sesuai antara kenyataan dengan harapan yang diinginkan atau masalah adalah situasi dimana kita

mencoba untuk mencapai beberapa sasaran atau tujuan dan harus menemukan cara yang tepat untuk mencapai sasaran dan tujuan tersebut.

Kemampuan menyelesaikan masalah termasuk dalam kecerdasan kognitif. Anak usia 5-6 tahun berada dalam tahap praoperasional. Menurut Piaget tahap kognitif pada tahap praoperasional ialah pemikiran konkrit, egosentrik, operasi formal dan pemikiran kritis. Anak berpikir dengan melihat dunia secara keseluruhan menurut perspektif mereka sendiri. Menurut Darsinah pemecahan masalah adalah mencari cara yang tepat untuk mencapai suatu tujuan. Pemecahan masalah juga dapat diartikan sebagai proses berpikir yang meliputi tiga aktivitas yaitu menemukan, merumuskan dan menerapkan solusi masalah. Pemecahan masalah hendaknya dilaksanakan secara berkelanjutan dan diterapkan pada proses pembelajaran, agar kemampuan anak untuk berpikir kritis dapat berkembang dengan baik. Pemecahan masalah bermanfaat untuk mengembangkan ketrampilan berpikir anak serta dapat meningkatkan ketrampilan berkomunikasi baik tertulis maupun secara lisan.

Dunia Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan dunia bermain, anak menghabiskan hampir seluruh waktunya untuk bermain. Dalam bermain anak mendapat pelajaran adanya perkembangan kognitif. Untuk mengoptimalkan perkembangan potensi yang dimiliki anak perlu adanya dukungan serta fasilitas yang memadai dari guru maupun orang tua. Hal ini dapat dilakukan dengan memberi fasilitas kepada anak agar dapat bermain dengan alat dan cara yang tepat sesuai dengan bakat yang

dimiliki anak. Perkembangan kognitif dapat meningkatkan pola pikir anak, sehingga perlu dikembangkan agar anak mampu berpikir dan memecahkan masalah dengan baik saat menghadapi suatu masalah dalam kegiatan pembelajaran.

Melalui kemampuan intelektual yang dimilikinya, seseorang memiliki kemampuan untuk berinteraksi dengan lingkungannya. Menurut Slameto, seseorang menghadapi suatu masalah apabila ia menghadapi suatu kondisi yang harus memberikan respon tetapi tidak mempunyai informasi, konsep-konsep, prinsip-prinsip dan cara-cara yang dapat dipergunakan dengan segera untuk memperoleh pemecahan (Slameto, 2013: 144).

Menurut Robert L. Solso (2007:434), pemecahan masalah adalah suatu pemikiran yang terarah secara langsung untuk menentukan solusi atau jalan keluar untuk suatu masalah yang spesifik. Gagne dalam Undang (2015:94) menegaskan bahwa pemecahan masalah merupakan kemampuan intelektual tertinggi. Belajar untuk menyelesaikan masalah adalah kemampuan intelektual paling penting dimana peserta didik dapat belajar dalam pengaturan apapun. Abdurrahman (2013:254) mendefinisikan pemecahan masalah sebagai aplikasi dari konsep dan keterampilan.⁹ Senada dengan hal tersebut, menurut Made Wena (Hamalik, 2005:151) pada dasarnya tujuan akhir dalam suatu pembelajaran adalah untuk menghasilkan peserta didik yang memiliki pengetahuan dan kemampuan dalam memecahkan masalah yang dihadapi

dalam kehidupan bermasyarakat.¹⁰ Ini berarti, pemecahan masalah menuntut kemampuan tertentu pada individu yang hendak memecahkan masalah tersebut.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka dapat dipahami bahwa pemecahan masalah adalah suatu proses menemukan masalah dan memecahkannya berdasarkan data dan informasi yang akurat agar dapat memberikan kesimpulan yang tepat dan cermat. Sejalan dengan hal tersebut maka pemecahan masalah menuntut kemampuan memproses informasi untuk membuat keputusan tertentu.

Kemampuan pemecahan masalah adalah salah satu aspek keterampilan yang perlu dimiliki anak usia dini, karena dalam kehidupan sehari-hari, anak akan dihadapkan pada berbagai permasalahan yang membutuhkan kemampuan pemecahan masalah. Kemampuan ini sangat penting dimiliki anak usia dini karena akan membangun kemampuan berpikir logis, kritis, dan sistematis. Polya menyatakan bahwa pemecahan masalah merupakan salah satu usaha mencari jalan keluar dari suatu kesulitan yang dihadapi oleh individu. Kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini merupakan salah satu kemampuan yang harus dikembangkan sejak dini, hal ini dikarenakan kemampuan pemecahan masalah berkaitan dengan cara anak mengembangkan kemampuan kognitif anak. Beaty & Wortham mengemukakan kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini adalah kemampuan anak untuk menggunakan pengalamannya dalam pengembangan kemampuan pemecahan masalah.

Kemampuan pemecahan masalah merupakan proses penghilangan perbedaan atau ketidaksesuaian yang terjadi antara hasil yang diperoleh dan hasil yang diinginkan. Menurut Nasution, kemampuan pemecahan masalah merupakan suatu proses dimana peserta didik mampu menemukan kombinasi mengenai aturan-aturan yang telah dipelajari sebelumnya yang digunakan untuk memecahkan masalah yang baru. Selanjutnya, kemampuan pemecahan masalah bukan perbuatan yang sederhana, akan tetapi lebih kompleks dari pada yang diduga. Kemampuan pemecahan masalah memerlukan keterampilan berpikir yang banyak ragamnya termasuk mengamati, melaporkan, mendeskripsikan, menganalisis, mengklarifikasi, menafsirkan, mengkritik, meramalkan, menarik kesimpulan dan membuat generalisasi berdasarkan informasi yang dikumpulkan dan diolah. Kemampuan pemecahan masalah adalah kemampuan mengambil keputusan secara rasional. Selain itu kemampuan pemecahan masalah adalah aplikasi dari konsep dan keterampilan. Dalam pemecahan masalah biasanya melibatkan beberapa kombinasi konsep dan keterampilan ikut terlibat.

Dengan semakin baiknya kemampuan pemecahan masalah anak sejak dini maka anak mampu mengatasi permasalahannya sendiri sesuai usianya dan bisa membuat anak lebih mandiri serta tidak cengeng juga memiliki perilaku yang lebih baik selama lingkungan mendukungnya. Ajak anak-anak berfikir sesuai dengan tahap tumbuh kembangnya, agar ia terbiasa menemukan solusi dari setiap masalah yang dihadapinya. Maka

dari itu, pemecahan masalah memegang peranan penting dalam banyak disiplin ilmu, terutama agar pembelajaran berjalan dengan fleksibel.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan diatas, maka dapat dipahami bahwa kemampuan pemecahan masalah adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk dapat menyelesaikan masalah yang melibatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi termasuk mengamati, melaporkan, mendeskripsikan, menganalisis, mengklarifikasi, menafsirkan, mengkritik, meramalkan, menarik kesimpulan dan membuat generalisasi berdasarkan informasi yang dikumpulkan dan diolah.

c. Tahapan perkembangan kognitif

Dilihat dari aspek perkembangan kognitif, menurut Piaget masa ini berada pada tahap praoperasional, yang ditandai dengan salah satunya ialah kemampuan memecahkan masalah yang sederhana. Yelon dan Weinstein mengemukakan bahwa perkembangan itu berlangsung dari “*outer control to inner control*”. Maksudnya, pada awalnya anak sangat bergantung pada orang lain (terutama orang tuanya), baik menyangkut pemenuhan kebutuhan fisik maupun psikis (perlindungan dan kasih sayang, atau norma-norma) sehingga dia dalam menjalani hidupnya masih didominasi oleh pengontrolan atau pengawasan dari luar. Seiring bertambahnya pengalaman atau belajar dari pergaulan sosial tentang norma atau nilai-nilai, baik dilingkungan keluarga, sekolah, teman sebaya atau masyarakat, anak dapat mengembangkan kemampuan untuk mengontrol dirinya (*inner control*). Kemampuan “*inner control*” ini

seperti: dia dapat mengambil keputusan atau memecahkan masalah berdasarkan pertimbangan sendiri dan bertanggung jawab terhadap risiko yang mungkin terjadi.

Pemecahan masalah pada anak usia dini merupakan kemampuan pada anak dengan cara belajar sendiri namun perlu bimbingan bapak/ibu dan anggota keluarga pada umumnya. Seperti kemampuan lain, ia adalah suatu yang bisa diajarkan dari pertama dan dikreasikan dalam berbagai hal dari kegiatan kesehariannya. Pada usia 5-6 tahun anak mulai berkreasi saat bermain, contohnya menggunakan potongan kertas untuk bermain masak-masakan, menyusun balok, menyusun kardus atau kotak untuk arena balap mobil, menyelesaikan puzzle yang lebih kompleks, dan mengelompokkan mainannya.

Fase-fase perkembangan kognitif anak usia Taman Kanak-kanak berada pada fase praoperasional yang mencakup tiga aspek, yaitu:

1) Berpikir Simbolik

Aspek berpikir simbolik yaitu kemampuan untuk berpikir tentang objek dan peristiwa walaupun objek dan peristiwa tersebut tidak hadir secara fisik (nyata) di hadapan anak.

2) Berpikir Egosentris

Aspek berpikir secara egosentris yaitu cara berpikir tentang benar atau tidak benar, setuju atau tidak setuju berdasarkan sudut pandang sendiri. Oleh karena itu anak belum dapat meletakkan cara pandangnya di sudut pandang orang lain.

3) Berpikir Intuitif

Fase berpikir secara intuitif yaitu kemampuan untuk menciptakan sesuatu, seperti menggambar atau menyusun balok, akan tetapi tidak mengetahui dengan pasti alasan untuk melakukannya

Anak usia dini berada pada tahapan pra operasional kongkrit (2-7 tahun). Dikatakan pra operasional karena anak telah menggunakan logika pada tempatnya. Tahapan ini dijelaskan sebagai berikut (Fadlillah, 2012:44) :

- 1) Pada tahap ini anak mengembangkan kemampuan untuk mengorganisasikan dan mengkoordinasikan serta mempersiapkan dengan gerakan-gerakan dan tindakan-tindakan fisik.
- 2) Perkembangan pra operasional anak memungkinkan anak berpikir dan menyimpulkan eksistensi sebuah benda atau kejadian tertentu walaupun benda atau kejadian itu berada di luar pandangan, pendengaran, atau jangkauan tangannya.
- 3) Anak mengerti bahwa perubahan dalam satu faktor disebabkan oleh perubahan dalam faktor lain.
- 4) Pada tahap ini anak memiliki angan-angan karena ia berpikir secara intuitif yakni berpikir berdasarkan ilham.

d. Tahapan Perkembangan Pemecahan Masalah

Dalam proses pembelajaran, disamping perlunya penalaran yang baik, juga penting menguasai tahapan memecahkan masalah secara tepat. Adapun tahapan tersebut pada umumnya (Hamalik, 2005:152) adalah:

- 1) Siswa menghadapi masalah, artinya dia menyadari adanya suatu masalah tertentu.
- 2) Siswa merumuskan masalah, artinya menjabarkan masalah dengan jelas dan rinci.
- 3) Siswa merumuskan hipotesis, artinya merumuskan kemungkinan-kemungkinan jawaban atas masalah tersebut, yang masih perlu diuji kebenarannya.
- 4) Siswa mengumpulkan dan mengolah data/informasi dengan teknik dan prosedur tertentu.
- 5) Siswa menguji hipotesis berdasarkan data/informasi yang telah dikumpulkan dan diolah.
- 6) Menarik kesimpulan berdasarkan pengujian hipotesis dan jika ujinya salah maka dia kembali kelangkah 3 dan 4 dan seterusnya.
- 7) Siswa menerapkan hasil pemecahan masalah pada situasi baru.

Sesuai dengan Permendikbud RI Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini, pada aspek perkembangan kognitif pada kompetensi dasar pemecahan masalah, indikator pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun adalah sebagai berikut:

- 1) Mampu memecahkan sendiri masalah sederhana yang dihadapi;
- 2) Menyelesaikan masalah sehari-hari dengan kreatif;
- 3) Menyelesaikan tugas meskipun menghadapi kesulitan.

Permendikbud RI Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar nasional pendidikan Anak Usia Dini pada lingkup perkembangan kognitif dalam

aspek belajar dan pemecahan masalah, tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun adalah sebagai berikut:

- 1) Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan);
- 2) Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial;
- 3) Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru;
- 4) Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka peneliti dapat menentukan indikator kemampuan pemecahan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik;
2. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel;
3. Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah.

e. Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah

Menurut Brewer dan Scully kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini meliputi kemampuan melakukan observasi, mengelompokkan, membandingkan, mengukur, mengkomunikasikan, melakukan eksperimen, menghubungkan, menyimpulkan dan menggunakan informasi.

Maria menyebutkan bahwa indikator kemampuan pemecahan masalah pada anak TK antara lain :

- 1) Kemampuan observasi/mengamati (*observation*),
- 2) Kemampuan mengumpulkan data dan informasi (*collecting*),
- 3) Kemampuan mengolah informasi (*communicating*),
- 4) Kemampuan mengkomunikasikan informasi.

Guru mempunyai peranan penting dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini. Ketika guru mengungkapkan masalah, mereka hendaknya menghadapi masalah tersebut kepada anak dan mendiskusikan pemecahannya dengan mereka sehingga anak lebih menyadari pentingnya proses pemecahan masalah.

f. Prinsip-prinsip Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak

Pengembangan kemampuan kognitif pada anak usia dini dapat dilakukan melalui berbagai metode, guru bebas memilih metode sesuai kebutuhan; yang terpenting adalah apapun metodenya perlu diciptakan pembelajaran menarik, asyik, dan menyenangkan bagi anak dan tidak terbebani. Di samping itu guru perlu mengusahakan media belajar yang kaya dan beragam dalam setiap pembelajarannya. Media belajar yang kaya dan beragam akan terus memacu kemampuan berpikir anak (Masnipal, 2013:153).

Pengembangan kemampuan kognitif anak hendaknya memperhatikan prinsip-prinsip sebagai berikut (Fadlillah, 2012:45):

- 1) Memberikan kesempatan kepada anak untuk menghubungkan pengetahuan yang sudah diketahui dengan pengetahuan yang baru diperolehnya.
- 2) Memberikan kegiatan pengembangan kognitif terutama pada lingkup perkembangan pemecahan masalah.
- 3) Dilakukan secara bertahap sesuai dengan keadaan dan tingkat perkembangan anak.
- 4) Mengacu kepada kompetensi yang hendak dicapai dan sedapat mungkin dikaitkan dengan tema yang sedang dibahas.
- 5) Dapat menggunakan bermacam-macam metode yang sesuai dengan kompetensi yang hendak dicapai.
- 6) Memanfaatkan lingkungan sekitar.
- 7) Memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi pengalaman yang didapat secara lisan atau dengan media kreatif (menciptakan bentuk dari kegiatan bentuk-bentuk geometri).
- 8) Kegiatan-kegiatan yang diberikan hendaknya merupakan pengetahuan yang objektif dan sesuai dengan kenyataan.

Perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun Permendikbud No. 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD adalah sebagai berikut:

- 2) Pengetahuan Umum dan Sains
 - i. Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi.
 - ii. Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksplorasi dan menyelidiki (seperti apa yang terjadi ketika air ditumpahkan).

- iii. Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan.
 - iv. Mengenal sebab akibat berdasarkan lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah).
 - v. Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti; “ayo kita bermaian pura-pura seperti burung”).
 - vi. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Konsep Bentuk, Warna, Ukuran dan Pola
- i. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: “lebih dari”; “kurang dari”; “paling/ter”.
 - ii. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi).
 - iii. Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi.
 - iv. Mengenal pola ABCD-ABCD.
 - v. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.
- 4) Konsep Bilangan, dan Lambang Bilangan
- i. Menyebutkan lambang bilangan 1-10.
 - ii. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan
- Untuk mengembangkan kemampuan kognitif pada anak usia dini dapat dilakukan secara bertahap, menggunakan berbagai macam metode,

memanfaatkan lingkungan, memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi dan kegiatan yang diberikan bersifat real atau nyata.

G. Kajian Penelitian yang relevan

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Anggraini (2019) yang berjudul Penerapan Strategi Pemecahan Masalah dalam Meningkatkan kemampuan Kognitif pada Anak Kelompok B2 PAUD Pertiwi 1 Kota Bengkulu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi pemecahan masalah menggunakan media maze dapat meningkatkan kemampuan kognitif dengan aspek pemecahan masalah terdiri dari kemampuan menganalisis masalah, ketepatan waktu dalam memecahkan masalah serta kemampuan menghubungkan. Hal ini dibuktikan ketarampilan kognitif anak meningkat dengan ketuntasan belajar 77,8%. Disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak dengan menggunakan strategi pemecahan masalah melalui media maze yang lebih bervariasi dan penuh warna.
- b. Suryati (2019) yang berjudul Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah melalui Metode Mind Map di TK Mutiara Merbau Mataram Lampung Selatan. Hasil penelitian ini dapat penulis tunjukkan ada peningkatan dari setiap siklus, dari siklus I dan II dengan jumlah peserta didik 16 anak. Dimana pada siklus I peserta didik yang berkembang sesuai harapan (BSH) adalah 10 anak atau sebesar 62,5%, sedangkan peserta didik yang mulai berkembang (MB) adalah 2 anak atau sebesar 12,5%, dan yang belum berkembang (BB) adalah 2 anak atau sebesar 12,5%. Pada siklus II peserta didik yang berkembang sesuai harapan (BSH) adalah 14 anak atau sebesar 87,5%,

sedangkan peserta didik yang mulai berkembang (MB) adalah 2 anak atau sebesar 12,5%. Hal ini menunjukkan penerapan metode mind mapping di Taman Kanak-kanak Mutiara Merbau Mataram Lampung Selatan dapat mengembangkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik.

- c. Penelitian yang dilakukan oleh Faj'riah (2015) yang berjudul Pengenalan Bentuk Gometri dengan media balok pada anak di TK Mujahidin II Pontianak bahwa langkah-langkah yang dilakukan guru dimulai pada mengenalkan bentuk-bentuk dasar geometri, kemudian meminta anak membuat bangunan dari berbagai bentuk balok dapat disimpulkan bahwa kemampuan anak mengenal bentuk geometri dapat dikatakan berkembang sesuai harapan (BSH).
- d. Dyawati (2015) yang berjudul Mengembangkan Kemampuan Kognitif dalam mengenal bentuk Geometri menggunakan Media Balok pada kelompok A TK PKK Selodono Desa Selodono Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri dapat diketahui Hasil dari penelitian ini adalah melalui siklus pembelajaran dengan pengenalan bentuk geometri dengan media balok mampu meningkatkan kemampuan kogintif dalam mengenal bentuk geometri pada anak usia dini TK PKK Selodono Desa Selodono Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri pada kelompok A. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil yang diperoleh pada siklus I, II, dan III yang terus mengalami peningkatan. Hasil yang diperoleh dalam pelaksanaan kegiatan dengan menggunakan media balok pada pra siklus memperoleh ketuntasan 30% anak yang memenuhi kriteria ketuntasan belajar, pada siklus I prosentase pengenalan geometri anak mencapai 47% anak yang memenuhi kriteria ketuntasan belajar, kemudian pada siklus II meningkat

menjadi 53% anak yang memenuhi kriteria ketuntasan belajar, dan meningkat lebih baik lagi menjadi 90% anak yang memenuhi kriteria ketuntasan belajar pada siklus III.

- e. Nazilah (2017) Peningkatan Kemampuan Kognitif melalui Penggunaan media Balok pada Anak usia 4-5 tahun dapat diketahui hasil penelitian menunjukkan respon anak dalam pembelajaran dengan menggunakan media belok dapat dikategorikan sangat baik, dengan kriteria penilaian berkembang sesuai harapan (BSH) sebesar 80%. Hal tersebut dikarenakan sebagian besar anak menaruh perhatian dan minat belajar yang efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Berdasarkan kelima penelitian terdahulu dapat dianalisis bahwa pada penelitian yang dilakukan Faj'riah (2015) dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah yang dilakukan dengan mengenalkan bentuk-bentuk dasar geometri, kemudian meminta anak membuat bangunan dari berbagai bentuk balok, dengan hasil bahwa kemampuan anak mengenal bentuk geometri dapat dikatakan berkembang sesuai harapan (BSH). Dyawati (2015) bahwa pada penelitian tersebut menggunakan 3 siklus dengan hasil yang diperoleh dalam pelaksanaan kegiatan dengan menggunakan media balok pada pra siklus memperoleh ketuntasan 30% anak yang memenuhi kriteria ketuntasan belajar, pada siklus I prosentase pengenalan geometri anak mencapai 47% anak yang memenuhi kriteria ketuntasan belajar, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 53% anak yang memenuhi kriteria ketuntasan belajar, dan meningkat lebih baik lagi menjadi 90% anak yang memenuhi kriteria ketuntasan belajar pada siklus III.

Sedangkan penelitian yang dilakukan Nazilah (2017) menunjukkan respon anak dalam pembelajaran dengan menggunakan media belok dapat dikategorikan sangat baik, dengan kriteria penilaian berkembang sesuai harapan (BSH) sebesar 80%. Hal tersebut dikarenakan sebagian besar anak menaruh perhatian dan minat belajar yang efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Dari ketiga penelitian tersebut terdapat persamaan dengan penelitian ini yaitu menggunakan permainan edukasi balok, dan perbedaan dengan penelitian ini adalah pada penelitian yang dilakukan ini untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada lingkup perkembangan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun dengan implementasi permainan edukasi balok.

H. Kerangka Berpikir

Permasalahan dalam perkembangan kemampuan pemecahan masalah pada anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Kendal dipengaruhi oleh berbagai faktor, yaitu anak belum mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk, warna, ukuran dengan tepat, media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih monoton. Maka dari itu perlu adanya upaya untuk menstimulasi kemampuan kognitif pada lingkup perkembangan pemecahan masalah dan guru juga dapat merancang dan melakukan pembelajaran semenarik mungkin dengan menggunakan permainan balok, agar dalam proses pembelajaran tidak monoton.

Dengan menggunakan permainan balok dapat mempermudah guru dalam memberikan penjelasan ketika pembelajaran. Maka dari itu, dengan menggunakan permainan balok dengan sebaik mungkin dapat menarik perhatian anak agar dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Dan anak didik dapat

menstimulasi kemampuan pemecahan masalah, karena dengan menggunakan permainan balok dapat mempermudah anak didik dalam menerima pembelajaran. Implementasi permainan balok diharapkan dapat menstimulasi kemampuan pemecahan masalah.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

1. Pendekatan Penelitian

Secara umum metode penelitian diartikan “sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan manfaat tertentu”. Karena fokus penelitian yang digunakan untuk memperoleh gambaran tentang implementasi permainan balok dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Kendal, maka penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif.

Penelitian kualitatif merupakan suatu bentuk penelitian yang bersifat deskriptif kualitatif yang pada prinsipnya ingin menerangkan, mendeskripsikan atau menggambarkan suatu fenomena, suatu kejadian atau suatu peristiwa interaksi sosial dalam masyarakat untuk mencari dan menemukan makna dalam konteks yang sesungguhnya. Dalam penelitian kualitatif data disajikan dalam bentuk deskriptif yang bersumber dari data yang telah dikumpulkan seperti hasil interview, foto.

Menurut Moleong (2015:4), pendekatan deskriptif kualitatif yaitu pendekatan penelitian dimana data-data yang dikumpulkan berupa katakata, gambar-gambar dan bukan angka. Data-data tersebut dapat diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, foto, video tape, dokumentasi pribadi, catatan, atau memo dan dokumentasi lainnya. Pada penelitian ini akan menggambarkan dan memahami adanya peristiwa di dalam masyarakat yang dianggap termasuk ke

dalam penyimpangan sosial dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan yang bercirikan deskriptif kualitatif ini bertujuan mengkaji dan mengklarifikasi mengenai adanya suatu fenomena yang terjadi di dalam masyarakat. Suatu fenomena atau kenyataan di masyarakat yang mengungkapkan jika dengan adanya metode deskriptif kualitatif bisa dijadikan prosedur untuk memecahkan masalah yang sedang diteliti. Masalah yang sedang diselidiki adalah berdasarkan fakta-fakta yang ada dan tampak di dalam masyarakat.

Dengan jenis kualitatif yang menghasilkan deskripsi data secara tertulis atau kata-kata yang diucapkan dan perilaku yang diamati diharapkan dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai makna dan fakta yang relevan, agar dapat memecahkan masalah dengan menggunakan permainan edukasi balok.

2. Setting Penelitian

Penelitian ini, peneliti mengambil lokasi atau tempat penelitian ini di TK Negeri Pembina Kendal yang terletak di Griya Praja Mukti Langenharjo Kecamatan Kota Kendal Kabupaten Kendal Kode Pos 51314. Sementara itu waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Januari sampai dengan Februari 2021.

3. Data, Sumber Data dan Instrumen Penelitian

a. Jenis Data

Adapun data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif.

- a. Data kualitatif, yaitu data yang disajikan dalam bentuk kata verbal bukan dalam bentuk angka, yang termasuk data kualitatif dalam penelitian ini yaitu gambaran umum obyek penelitian.
- b. Data kuantitatif adalah jenis data yang dapat diukur atau dihitung secara langsung, yang berupa informasi atau penjelasan yang dinyatakan dengan bilangan atau berbentuk angka. Dalam hal ini data kuantitatif yang diperlukan adalah: Jumlah guru dan peserta didik.

b. Sumber Data

Yang dimaksud dengan sumber data dalam penelitian adalah subyek dari mana data dapat diperoleh. penelitian ini penulis menggunakan dua sumber data yaitu :

- a. Sumber data primer, yaitu data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti dari sumber pertamanya. Adapun yang menjadi sumber data primer dalam penelitian ini adalah kepala sekolah, guru dan peserta didik di TK Negeri Pembina Kendal. Adapun jumlah guru ada 12 pendidik, jumlah seluruh peserta didik 98 anak. Dalam penelitian ini anak didik yang dijadikan subjek penelitian ini adalah Kelompok B1 yang berjumlah 20 anak.
- b. Sumber data skunder, yaitu data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti sebagai penunjang dari sumber pertama. Dapat juga dikatakan data yang tersusun dalam bentuk dokumen-dokumen. Dalam penelitian ini, dokumentasi dan hasil wawancara merupakan sumber data sekunder.

c. Instrumen Penelitian

Instrumen yang dibutuhkan untuk menstimulasi kemampuan pemecahan masalah anak usia dini 5-6 tahun melalui implementasi permainan balok adalah dengan menggunakan penilaian hasil karya anak dalam bermain balok. Untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah peneliti telah menetapkan indikator-indikator yang telah peneliti tentukan sesuai dengan perkembangan pemecahan masalah pada anak usia 5-6 tahun, yaitu dengan indikator sebagai berikut :

- a. Anak mampu menggunakan simbol;
- b. Anak mampu mengelompokkan benda sesuai bentuk, warna dan ukuran yang sejenis;
- c. Anak menunjukkan sikap kreatif;
- d. Anak Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik.

4. Prosedur Pengumpulan Data

Prosedur pengumpulan data pada kualitatif ini menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi sebagai alat pengumpul data. Pengumpulan data adalah prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan.

a. Observasi

Moleong (2015:186) merupakan metode pengumpulan data dimana peneliti mencatat informasi sebagaimana yang mereka saksikan selama penelitian. Observasi melibatkan dua komponen yaitu si pelaku observasi atau observer, dan obyek yang diobservasi atau observer.

b. Dokumentasi

Dokumentasi adalah salah satu pengumpulan data kualitatif dengan melihat atau menganalisis dokumen-dokumen yang dibuat oleh subjek sendiri atau orang lain tentang subjek. Jika data yang diperoleh untuk menjawab masalah penelitian dapat dicari dari dalam dokumen atau bahan pustaka, maka kegiatan pengumpulan data itu disebut sebagai studi dokumen. Data yang diperlukan sudah tertulis atau diolah orang lain atau suatu lembaga, dengan kata lain datanya sudah jadi dan disebut data sekunder (Rianto, 2004:61). Dalam hal ini, penulis mengambil data dari penilaian, foto dan RPPH.

c. Wawancara (*Interview*)

Menurut Moleong (2015:186) menyatakan wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu, percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu. Metode wawancara ini, peneliti lakukan dengan anak Kelompok B1 TK Negeri Pembina Kendal, kepala sekolah TK Negeri Pembina Kendal, untuk mendapatkan data yang berkaitan dengan peningkatan kemampuan pemecahan masalah. Kisi-kisi Instrumen penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1
Kisi-kisi Instrumen Penelitian Implementasi Permainan Balok dalam Menstimulasi Kemampuan Pemecahan Masalah
Anak Usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Kendal

Item	Dimensi	Indikator	Kisi-kisi
Permainan Balok	Kognitif	Belajar mengenai konsep	- Anak dapat mengenal konsep bentuk geometri
	Kognitif	Mengembangkan imajinasi	- Anak dapat menyusun balok menjadi sebuah bangunan
	Kognitif	Mengembangkan pemikiran simbolik	- Anak menggunakan balok sebagai perumpamaan/ simbolik
	Bahasa	Melatih kemampuan berkomunikasi	- Anak mengungkapkan keinginan, dan pendapat dengan kalimat sederhana dalam berkomunikasi
	Sosial emosional	Melatih kesabaran	- Anak mau menunggu giliran, mau mendengarkan ketika orang lain bicara
	Sosial emosional	Secara sosial anak belajar	- Anak mentaati aturan kelas (kegiatan, aturan)
	Sosial emosional	Mengembangkan rasa percaya diri	- Anak bangga menunjukkan hasil karya
	Sosial emosional	Melatih kepemimpinan anak	- Anak berani tampil mempresentasikan hasil karyanya di depan kelas
	Fisik motorik	Sebagai kekuatan dan koordinasi motorik halus dan kasar	- Anak terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas (menyusun balok)
	Kognitif	Mengembangkan pemikiran simbolik	- Anak mulai menggunakan simbol-simbol ketika menggunakan sebuah objek atau tindakan untuk mempresentasikan sesuatu
Pemecahan masalah	Kognitif	Kemampuan mengamati	- Anak dapat mengetahui obyek melalui melihat, meraba,
	Kognitif	Kemampuan mengumpulkan data	- Anak terbiasa menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik
	Kognitif	Kemampuan mengolah informasi	- Anak mampu menghubungkan nama benda dengan tulisan sederhana
	Kognitif	Mengkomunikasikan informasi	- Anak dapat menunjukkan hasil karyanya
	Kognitif	Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik	- Anak aktif bertanya, mencoba melakukan sesuatu untuk mendapatkan jawaban
	Kognitif	Memecahkan masalah sederhana dalam dengan cara yang fleksibel	- Anak mampu menyelesaikan tugas secara mandiri
	Kognitif,	Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah	- Anak mampu menyelesaikan tugas meskipun menghadapi kesulitan

5. Keabsahan Data

Peneliti menguji keabsahan hasil temuan data penelitian dengan uji kredibilitas. Uji kredibilitas adalah uji yang dilakukan untuk mengetahui tingkat kepercayaan terhadap data yang diteliti (Sugiyono, 2015:117-122). Cara untuk menguji kredibilitas data, namun penulis hanya menggunakan sesuai dengan kebutuhan penelitian, yakni:

1. Perpanjangan Pengamatan. Dengan perpanjangan pengamatan berarti peneliti kembali ke lapangan, melakukan pengamatan berarti peneliti kembali ke sumber data yang pernah ditemui maupun yang baru.
2. Peningkatan Ketekunan. Meningkatkan ketekunan berarti melakukan pengamatan secara lebih cermat dan berkesinambungan. Dengan cara tersebut maka kepastian data dan urutan peristiwa akan dapat direkam secara pasti dan sistematis.
3. Triangulasi. Triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu. Triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini yakni triangulasi sumber. Triangulasi sumber adalah pengujian untuk menguji kredibilitas data dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber.

Menggunakan Bahan Referensi. Bahan referensi yang dimaksud adalah adanya adanya data pendukung untuk membuktikan data yang telah ditemukan oleh peneliti seperti mencari sumber data lain yang berasal dari perpustakaan, buku-buku serta literatur lain yang menunjang dalam penulisan hasil penelitian tersebut.

6. Metode Analisis Data

Moleong (2012:156) analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif artinya data yang diperoleh dari penelitian tentang penggunaan permainan edukasi balok dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Kendal melalui lembar observasi dan dilaporkan apa adanya kemudian dianalisis secara deskriptif untuk mendapat gambaran mengenai fakta yang ada.

Proses analisis data dalam penelitian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan penelitian, yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana kemampuan anak usia 5-6 tahun pada aspek perkembangan kognitif pemecahan masalah di TK Negeri Pembina Kendal?
2. Bagaimana permainan balok pada anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Kendal?
3. Bagaimana permainan balok dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Kendal?

Tahapan langkah kegiatan analisis data model Miles dan Huberman dalam Muri Yusuf (2014:407), yaitu:

a. Reduksi data

Reduksi data menunjuk pada proses pemilihan, pemokusan, penyerdehaan, pemisahan dan pentransformasian data “mentah” yang terlihat dalam catatan tertulis lapangan (*written-up field notes*). Reduksi data adalah suatu bentuk analisis yang mempertajam, memilih, memfokuskan, membuang, dan mengorganisasikan data dalam satu cara, dimana kesimpulan akhir dapat digambarkan dan diverifikasikan.

b. Data display

Bentuk *display* data dalam penelitian kualitatif yang paling sering yaitu teks naratif dan kejadian atau peristiwa itu terjadi di masa lampau.

c. Kesimpulan / verifikasi

Tahap ketiga dalam analisis data yaitu penarikan kesimpulan/verifikasi. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif adalah merupakan temuan baru yang berupa deskripsi atau gambaran suatu obyek yang sebelumnya masih belum jelas sehingga setelah diteliti menjadi jelas.

7. Tahapan Penelitian

Supaya penelitian yang dirancang ini berjalan dengan sistematis, efektif dan efisien, maka peneliti bermaksud membuat tahapan penelitian sebagai berikut:

a. Tahapan persiapan

Sebelum melakukan penelitian di lapangan, peneliti terlebih dahulu akan menentukan tema penelitian. Karena bagi peneliti, tema penelitian merupakan kunci utama untuk melakukan penelitian.

Peneliti mengawali penelitian dengan membuat proposal penelitian. Setelah proposal disetujui peneliti melanjutkan tahapan penelitian ini dengan meminta surat izin penelitian yang ditandatangani oleh Dosen pembimbing. Kemudian peneliti menyerahkan surat ijin penelitian ke pihak TK Negeri Pembina Kendal.

b. Tahapan pelaksanaan

1. Pencarian data

Setelah surat penelitian masuk dan disetujui oleh pihak yang bersangkutan, maka peneliti langsung melakukan penelitian yaitu mencari data terkait dengan permasalahan yang diangkat dalam penelitian. Akan tetapi sebelum terjun ke lapangan, peneliti membuat transkrip wawancara yang sesuai dengan pokok permasalahan dan instrumen penilaian peserta didik.

2. Mengkaji kembali data-data yang dihasilkan

Setelah mendapatkan data terkait dengan fokus permasalahan, peneliti tidak langsung memasukkan data mentah tersebut. Akan tetapi peneliti melakukan pengkajian ulang terhadap data-data yang sudah dihasilkan, yaitu mana data yang paling sesuai dengan fokus penelitian.

3. Tahap analisis data

Data yang sudah terkumpul dan telah direduksi, maka akan dilakukan analisis data. Analisis data dilakukan dengan analisis deskriptif dengan menerangkan proses berfikir induktif yaitu berangkat dari faktor-faktor khusus, peristiwa-peristiwa yang konkrit kemudian dari faktor-

faktor atau peristiwa yang khusus dan konkrit kemudian itu ditarik generalisasi yang bersifat umum. Setelah itu dilakukan penyajian data dan penarikan kesimpulan.

BAB IV

TEMUAN HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

8. Gambaran Umum

TK Negeri Pembina Kendal berdiri pada tahun 2002 oleh Pemerintahan kabupaten Kendal yang berlokasi di Jalan Perum RSS Griya Praja Mukti Kelurahan Langenharjo kecamatan Kendal Kabupaten Kendal.

1. Profil Lembaga : TK Negeri Pembina Kendal
2. Alamat lembaga : Jalan Perum RSS Griya Praja Mukti Kelurahan
Langenharjo Kecamatan Kendal Kabupaten Kendal

3. Visi TK Negeri Pembina Kendal

Mewujudkan berkembangnya potensi anak agar berperilaku baik dan cerdas, mandiri, demokrasi, serta bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa

4. Misi TK Negeri Pembina Kendal

- a. Melaksanakan pembiasaan yang lebih baik dalam kegiatan sehari - hari;
- b. Melaksanakan proses belajar mengajar secara teratur yang dapat mengembangkan potensi anak semaksimal mungkin;
- c. Menumbuh kembangkan penghayatan dan pengamalan terhadap agama serta membentuk pribadi yang luhur;
- d. Melestarikan dan mengembangkan seni dan budaya

5. Tujuan TK Negeri Pembina Kendal

Tujuan yang ingin dicapai oleh TK Negeri Pembina Kabupaten Kendal selama 4 (empat) tahun mendatang adalah sebagai berikut :

- a. Memiliki anak didik yang mempunyai kebiasaan baik dan berbudi pekerti luhur dalam kehidupan sehari-hari;
- b. Memiliki anak didik yang mempunyai kecerdasan majemuk di semua bidang pengembangan baik psikis maupun fisik agar siap memasuki jenjang pendidikan dasar;
- c. Memiliki anak didik yang terampil dalam menolong dirinya sendiri dan membantu orang lain;
- d. Memiliki anak didik yang demokratis, menghayati dan mengamalkan pancasila serta melestarikan dan mengembangkan seni budaya;
- e. Memiliki anak didik yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berkepribadian luhur.

6. Profil Peserta Didik

Tabel 4.1 Data Murid Kelompok B

No	Kelompok B	Putra	Purri	Jumlah
1	B	12	8	20
Jumlah				20

9. Hasil Penelitian

a. Temuan Penelitian

1. Permainan balok pada anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Kendal

Pertanyaan mengapa menggunakan permainan balok? Melalui permainan anak-anak dapat mempelajari cara belajar. Pembelajaran melalui permainan terjadi dengan mudah dan tanpa ketakutan. Permainan dapat membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan sehingga

anak tidak merasa terpaksa dan takut dalam belajar. Anak-anak dapat menjadi diri mereka sendiri sehingga permainan itu alamiah karena dunia anak adalah bermain. Permainan memungkinkan para guru untuk mengamati pembelajaran yang sesungguhnya. Melalui bermain pula, anak dapat menemukan hal baru. Mereka bisa bereksplorasi, meniru, dan mempraktikkan kehidupan sehari-hari sebagai sebuah langkah dalam membangun ketrampilan untuk memecahkan masalah sehari-hari.

Dalam pelaksanaan penelitian untuk menstimulasi kemampuan pemecahan masalah melalui bermain balok ini persiapan atau penyediaan alat permainan (balok) maupun dalam pelaksanaan bermain balok, peneliti hanya mengamati saat kegiatan bermain balok berlangsung sambil mencatat aspek-aspek yang diamati dalam lembar pedoman observasi hasil menstimulasi kemampuan pemecahan masalah melalui bermain balok yang kemudian digunakan untuk mengolah data.

Dari hasil observasi atau pengamatan dilapangan selama melakukan kegiatan bermain balok pada indikator mengenali benda disekitarnya menurut bentuk, warna dan ukuran yang mendapatkan kriteria Mulai Berkembang (MB) terdapat 4 anak, yang mendapat kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) terdapat 9 anak, sedangkan yang mendapat kriteria Berkembang Sangat baik (BSB) terdapat 7 anak. Pada indikator mengenal bilangan, konsep matematika secara sederhana yang mendapatkan kriteria Mulai Berkembang (MB) terdapat 5 anak, yang mendapat kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) terdapat 9 anak,

sedangkan yang mendapat kriteria Berkembang Sangat baik (BSB) terdapat 6 anak. Sedangkan pada indikator dapat memecahkan masalah dalam pembelajaran yang mendapatkan kriteria Mulai Berkembang (MB) terdapat 2 anak, yang mendapat kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) terdapat 8 anak, sedangkan yang mendapat kriteria Berkembang Sangat baik (BSB) terdapat 10 anak.

Dari hasil observasi dapat diketahui bahwa implementasi permainan balok dapat digunakan untuk menstimulasi kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Kendal. Dari data yang telah diperoleh tersebut kemudian dianalisis dengan menggunakan persentase berdasarkan skor setiap penilaian yang telah ditetapkan. Dalam menstimulasi kemampuan pemecahan masalah melalui implementasi permainan balok pada anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Kendal skor yang didapat untuk seluruh aspek yang diamati adalah 80%.

2. Permainan balok dapat menstimulasi kemampuan memecahkan masalah anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Kendal

Apakah metode permainan balok dapat digunakan untuk menstimulasi kemampuan pemecahan masalah? Bahwa melalui bermain balok dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada anak usia 5-6 tahun khususnya anak kelompok B1 di TK Negeri Pembina Kendal. Melalui bermain balok anak dapat menciptakan kondisi yang ideal untuk mempelajari dan meningkatkan mutu pembelajaran,

mendorong minat anak untuk belajar dan kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan dan anak mampu mengaktualisasi terhadap apa yang ada pada dirinya melalui bermain.

Dokumentasi pelaksanaan kegiatan anak bermain balok dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 4.1

Anak mengelompokkan balok bentuk persegi panjang



Gambar 4.2

Anak mulai menyusun balok

b. Pelaksanaan Pembelajaran dengan Bermain Balok

Langkah-langkah yang dilakukan guru adalah :

1. Guru membantu anak untuk mengambil mainan balok dari rak

Proses pelaksanaan langkah ini sudah dilakukan dengan cukup efektif oleh guru pendamping. Hal ini terlihat dari hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis bahwa guru pendamping sudah cukup baik dalam membantu anak-anak dalam mengambil mainan dirak penyimpanan. Letak mainan yang berada dirak menyulitkan anak-anak dalam mencari serta mengambil mainan yang mereka suka, sehingga peran guru sangat diperlukan dalam langkah ini. Pelaksanaan permainan balok :

Tabel 4.2
Penilaian perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun

Aspek	Indikator	Sub Indikator	Kegiatan main	Penilaian	
				Nama	Nilai
Kognitif	Pemecahan masalah : Anak dapat memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel. Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak dapat mengenal konsep bentuk geometri 2. Anak dapat menyusun balok menjadi sebuah bangunan 3. Anak menggunakan balok sebagai perumpamaan/ simbolik 4. Anak mulai menggunakan simbol-simbol ketika menggunakan sebuah objek atau tindakan untuk mempresentasikan sesuatu 		Kaila	BSB
				Adhim	BSH
				Anis	MB
				Insyira	BSB
				Sukma	BSH
				Irtia	BSH
				Nafis	BSB
				Radit	BSB
				Husna	BSB
				Haidar	MB
				Hasby	BSB
				Fara	BSH
				Fajrul	MB
				Rahma	BSH
				Kamil	MB
Sisilia	BSB				
Mujib	BSB				
Zahra	BSH				
Kheisyysya	BSB				
Chika	BSH				

Keterangan Nilai :

BB : Belum Berkembang, apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator.

MB : Mulai Berkembang, apabila peserta didik sudah memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten.

BSH : Berkembang Sesuai Harapan, apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten.

BSB : Berkembang Sangat Baik, apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten atau telah membudaya.

Keterangan :

BSB : 9 anak

BSH : 7 anak

MB : 4 anak

2. Guru mengarahkan anak dalam menyusun balok, bentuk arahnya ke atas, memanjang, berjejer, atau berdamping

Dalam pelaksanaan tahapan ini juga peran guru sudah cukup baik, hal ini terlihat dari antusias guru yang mau membimbing anak dalam menyusun balok dengan arah pola memanjang, keatas, berjejer maupun dengan cara membentuk pola balok secara berdampingan. Anak-anak juga jadi lebih termotivasi dan antusias dalam belajar menggunakan

media balok sehingga saraf motorik halus anak-anak juga dapat terangsang baik.

3. Guru membimbing anak, ketika meletakkan balok untuk membentuk suatu bangunan, sesuai imajinasinya misalnya jembatan, rumah, orang-orangan, dan lain seterusnya

Dalam pelaksanaan tahap ini terlihat guru belum efektif dalam pelaksanaannya, hal ini terlihat dari kurang antusiasnya guru dalam membimbing anak dalam proses pembentukan suatu bangunan yang mulai rumit sesuai imajinasi anak, seperti anak yang antusias ingin membuat bentuk orang-orangan, bentuk hati, bentuk kereta dan lain sebagainya. Karena kreativitas guru belum timbul dalam proses pelaksanaan tahap ini. Hal ini terjadi karena permainan balok jarang pernah diterapkan.

4. Guru memdampingi anak, ketika anak ingin berkreasi menyusun balok dengan berbagai variasi, membuat berbagai pola dan menyusun balok-balok dengan keseimbangan

Dalam tahapan ini hasil dari yang telah peneliti lakukan ialah peran guru dapat melakukannya dengan baik. Terlihat dari antusias guru ketika anak sudah membentuk balok sesuai dengan imajinasinya guru sudah mau terus turut andil dalam mendampingi anak melanjutkan variasi balok yang sudah mereka bentuk sebelumnya Guru memdampingi anak, ketika anak ingin berkreasi menyusun balok dengan memadukannya dengan mainan lain.

c. Perkembangan Pemecahan Masalah

- a. Anak-anak mengenal konsep-konsep matematika; lebih banyak, lebih sedikit, sama dan tidak sama, lebih besar-kecil, konsep angka dan bilangan seperti menghitung.

Perkembangan anak setelah anak melakukan permainan balok yakni anak sudah mulai bisa mengenal lebih mudah konsep matematika, hal ini dikarenakan bentuk balok yang variatif memudahkan anak dalam proses belajar, sehingga antusias anakpun sudah semakin besar dalam belajar. Tujuan dari pembelajaran anak usia dini yang lebih mengutamakan bermain yang berorientasi pada perkembangan dan pertumbuhan anak sehingga memberikan kesempatan kepada anak untuk aktif, bebas dan kreatif dalam melakukan berbagai kegiatan belajar dan bermain serta dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan. Dalam proses berkreaitifitas anak, dalam hal ini anak dituntun untuk dapat berkreaitivitas dalam permainan balok, anak akan mulai dapat menghitung karena dalam proses permainannya, membentuk balok juga diperlukan perhitungan yang akurat sehingga dapat terbentuk suatu bangunan atau bentuk yang imajinatif.

- b. Anak-anak dapat mengelompokkan benda berdasarkan fungsi, bentuk (bundar, segitiga, seempat, kotak, dan seterusnya), warna (merah, kuning, biru, hijau, dan seterusnya), dan ukuran (berat, ringan, besar dan kecil).

Dalam pencapaian indikator ini, perkembangan anak dalam bermain balok sangat baik dengan anak dapat mengelompokkan benda

berdasarkan fungsi dan bentuk. Terlihat dari beberapa anak yang ingin membentuk balok menjadi rumah maka segitiga mereka gunakan sebagai atap rumah. Hal ini terjadi karena permainan balok membantu anak dalam merangsang aspek sehingga kreativitas anakpun semakin berkembang. Permainan balok memudahkan anak dalam berimajinatif. Seperti halnya anak dalam membentuk suatu bangunan sesuai dengan keinginan mereka. Mereka harus menentukan sendiri bentuk balok serta variasi warna yang unik seperti apa yang dibutuhkan sehingga dapat membentuk bangunan yang mereka inginkan.

Dalam proses ini penjelasan dari guru pendamping mengenai balok berdasarkan fungsi, bentuk dan warna kepada anak sangat diperlukan, sehingga anak juga dapat dengan mudah mengenal permainan balok.

- c. Anak-anak dapat berkreasi dengan memasang benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi sehingga terbentuk pola.

Dalam dalam pencapaian tahapan ini kreativitas anak cukup berkembang baik. Terlihat dari hasil penelitian penulis bahwa anak masih terlihat belum dapat mengerti cara memasang benda kelompok yang sama dan divariasikan sehingga terbentuk pola. Proses berkreasi anak dalam tahap ini misalnya seperti keinginan anak seperti yang dijelaskan diatas yakni pada saat anak ingin membentuk bangunan seperti rumah, anak harus menyusun balok berbentuk kotak yang disusun secara

berpasangan sehingga dapat terbentuk bangunan yang tersusun rapi selanjutnya menyusun bentuk segitiga diatas susunan balok berbentuk kotak yang bertujuan membentuk kerangka atap pada bangunan. Dalam tahap ini peran guru sangat diperlukan dan penerapannya harus lebih sering diterapkan. Hal ini bertujuan agar kreativitas anak dalam berkreasi membentuk pola lebih lanjut dapat berkembang lebih baik lagi. Ketika guru dapat membimbing anak dalam proses tahapan ini dengan baik, maka kreativitas anak juga dapat terbentuk dengan baik.

- d. Anak-anak dapat membangun orang-orangan, rumah, sekolah, jalan tol dalam satu kota, atau bentuk lainnya berdasarkan pola yang telah dibuat.

Dalam pelaksanaan proses ini indikator pencapaian sudah cukup berkembang baik. Hal ini terlihat dari hasil kreativitas anak dalam membentuk balok yang sudah cukup variatif. Namun hasilnya masih sederhana sesuai dengan kemampuan masing-masing anak dalam berkreaitivitas. Seperti hasil penjelasan pada sub sebelumnya, dalam tahapan ini anak akan terus dibimbing dalam proses permainan balok. Karena pada tahapan-tahapan peroses permainan balok kreativitas anak dapat terbentuk dengan baik, sehingga pengawasan guru sangat diperlukan. Kreativitas anak dalam membangun suatu bentuk sesuai dengan kreativitas mereka akan berjalan sesuai dengan harapan guru. Hal ini terjadi karna anak dengan sendirinya akan termotivasi mau mengenal dan selanjutnya mau membentuk bangunan sesuai dengan kreativitas mereka sesuai dengan petunjuk yang diberikan guru pendamping.

Misalnya guru memberikan kisi-kisi gambar tentang bentuk rumah atau sekolah, dengan melihat berbagai variasi bentuk balok mereka akan dengan sendirinya berimajinasi membentuk balok yang sudah disediakan sehingga bangunan rumah dan sekolah tadi dapat terbentuk apik dan berwarna-warni sesuai dengan kreativitas anak tersebut.

10. Analisis dan Pembahasan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diketahui :

1. Upaya guru dalam proses tahapan pelaksanaan permainan balok sudah berjalan cukup baik. Hal ini terlihat dari langkah guru dalam membantu anak untuk mengambil mainan dari lemari, mengarahkan anak dalam menyusun balok membentuk arah keatas, memanjang, berjejer atau berdampingan, memdampingi anak, ketika anak ingin berkreasi menyusun balok dengan berbagai variasi, membuat berbagai pola dan menyusun balok-balok dengan keseimbangan, serta memdampingi anak, ketika anak ingin berkreasi menyusun balok dengan memadukannya dengan mainan lain. Upaya pada tahapan guru dalam membimbing anak, ketika meletakkan balok untuk membentuk suatu bangunan, sesuai imajinasinya misalnya jembatan, rumah, orang-orangan, dan lain seterusnya cukup berjalan baik. Dalam hal ini upaya yang dilakukan guru dalam mengembangkan kognitif anak dalam bermain balok berkebang sesuai harapan terlihat dari upaya guru dengan menggunakan langkah-langkah yang telah penulis sumbangsikan, sehingga anak menjadi aktif dalam kognitifnya dengan melalui permainan balok.

2. Perkembangan kognitif anak dengan bermain balok sudah sesuai dengan indikator tingkat pencapaian kognitif untuk anak usia 5-6 tahun, khususnya indikator anak mampu mengenal Konsep Bentuk, Warna, Ukuran dan Pola. Namun yang belum berkembang sesuai dengan indikator yakni anak dapat berkreasi dengan memasang benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi sehingga terbentuk pola. Hal ini terlihat dari anak masih kesulitan dalam berkreasi lebih lanjut lagi. Dipola indikator inilah peran guru sangat diperlukan lagi dalam membimbing anak melewati tahapan ini. Sehingga semua indikator pencapaian dapat berjalan dengan baik sesuai dengan harapan.

Pada tahapan ini merupakan bagian yang membahas tentang pengolahan data dan analisis data yang diperoleh melalui penelitian yang dilakukan. Dimana data tersebut penulis dapatkan dari hasil observasi, wawancara, dan analisis terhadap dokumen sekolah. Pengumpulan data observasi menjadi teknik pokok dalam pengumpulan data.

1. Anak dapat mengenali benda di sekitarnya menurut bentuk, warna dan ukuran.

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan mengenai mengembangkan kognitif melalui bermain balok, dengan langkah penerapan guru memilih tema yang ingin dicapai, guru menyusun media balok, guru menjelaskan dan melakukan tanya jawab dengan anak, guru membagi kelompok anak dalam beberapa kelompok, guru memberi kesempatan pada anak untuk bertanya dan memegang media, guru menunjukkan benda-benda

yang akan di buat oleh anak dari balok, guru memberikan kesempatan pada anak untuk memperoleh pengalaman langsung dalam berbagai aktifitas pembelajaran terpadu dan mengandung makna, dan guru mengulangi materi dari media balok. Dengan indicator anak dapat mengenali benda di sekitarnya menurut bentuk, warna dan ukuran.

Terdapat 9 anak yang perkembangan kognitifnya sudah berkembang sangat baik, terlihat dari anak dapat memahami bahwa bentuk bulan berbentuk bulat, bahwa bintang sepetri bentuk buah belimbing, anak dapat mengenali warna-warna jeruk bahwa kuning dan hijau, dapat mengenal warna dari pelangi, anak dapat mengukur benda disekitar dengan telapak tangan.

2. Anak dapat mengenal bilangan

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan mengenai mengembangkan kognitif anak melalui bermain balok, dengan langkah-langkah penerapan guru memilih teman yang ingin di capai, guru menyusun media balok, guru menjelaskan dan melakukan tanya jawab dengan anak dalam beberapa kelompok, guru menjelaskan tugas kepada anak terlebih dahulu, guru memberikan pengarahan cara permainan, guru meminta setiap kelompok untuk menyampaikan hasil dari bentuk-bentuk yang mereka buat, guru membuat suasana menjadi menyenangkan.

Terdapat 5 anak yang sudah berkembang sangat baik, terlihat dari anak sudah dapat membilang/menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 10, anak dapat membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan

dari benda-benda) bilangan 5, Anak mampu menunjukkan urutan benda dan membilang angka 1-5, Anak dapat memasang benda dengan lambang bilangan 1-5, Anak dapat mengenal konsep besar, kecil, banyak, namun masih dengan bantuan dan bimbingan guru.

3. Anak dapat mengenal konsep matematika secara sederhana

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan mengenai mengembangkan kognitif anak melalui bermain balok, dengan langkah-langkah penerapan guru memilih tema yang ingin di capai, guru menyusun media balok, guru menjelaskan dan melakukan tanya jawab dengan anak, anak dapat membentuk balok menjadi bentuk-bentuk aktifitas pembelajaran, dan guru mengulangi materi dari bermain balok dengan indikator anak dapat mengenal konsep matematika secara sederhana.

Terdapat 8 anak yang sudah berkembang sangat baik terlihat dari anak dapat mengenal benda dengan mengelompokkan berbagai benda di lingkungannya berdasarkan pola atau bentuk, anak dapat mengenal benda dengan menghubungkan nama benda dengan tulisan. Terlihat dari anak dapat mengenal benda dengan mengelompokkan berbagai benda di lingkungannya berdasarkan pola atau bentuk. Terdapat 7 anak berkembang sesuai harapan, dan 5 anak sudah mulai berkembang.

Hakikat pembelajaran anak usia dini yang lebih mengutamakan bermain yang berorientasi pada perkembangan dan pertumbuhan anak sehingga memberikan kesempatan kepada anak untuk aktif, bebas dan kreatif dalam melakukan berbagai kegiatan belajar dan bermain serta dapat mengembangkan

seluruh aspek perkembangan. Sebegitu pentingnya bagi guru untuk meningkatkan kreativitas anak dalam perkembangannya sehingga tidak bisa diabaikan dan dipisahkan dari anak sebagai satu kesatuan dari pertumbuhan dan perkembangan anak, begitu pula dengan perkembangan kognitif anak. Hal ini sesuai dengan pendapat Montessori, seorang tokoh pendidikan menekankan bahwa ketika anak bermain, anak akan mempelajari dan menyerap segala sesuatu yang terjadi dilingkungan sekitarnya. Anak bagaikan spons yang menyerap air. Untuk itu perencanaan dan persiapan lingkungan belajar anak harus dirancang dengan seksama sehingga segala sesuatu dapat merupakan kesempatan belajar yang sangat menyenangkan bagi anak itu sendiri (Sudono, 2010:2).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan terkait dengan implementasi kemampuan pemecahan masalah melalui bermain balok di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Kendal, menunjukkan bahwa metode permainan balok dapat digunakan untuk menstimulasi kemampuan pemecahan masalah pada anak Kelompok B1, karena bermain dapat mendorong minat anak untuk belajar, melalui bermain anak mampu mengaktualisasi terhadap apa yang ada pada dirinya melalui bermain. Permainan dapat menciptakan kondisi yang ideal untuk mempelajari dan meningkatkan mutu pembelajaran, Selain anak dapat mempelajari pelajaran tertentu dalam permainan, anak juga memperoleh kesenangan selama belajar.

Berdasarkan hasil observasi implementasi permainan balok dapat digunakan untuk menstimulasi kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Kendal yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4.2
 Persentase Hasil Penelitian Implementasi Permainan Balok dalam Menstimulasi
 Kemampuan Pemecahan Masalah Anak di TK Negeri Pembina Kendal

No	Indikator	Kriteria Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik	0	4	9	7
2	Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel	0	5	9	6
3	Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah	0	2	8	10

Sumber: Observasi pada tanggal 6 Februari 2021 di Kelompok B1 TK Negeri Pembina Kendal

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa pada indikator menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik dapat diketahui bahwa terdapat 4 anak pada kemampuan Mulai Berkembang (MB), 9 anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 7 anak Berkembang Sangat Baik (BSB); indikator memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dapat diketahui bahwa terdapat 5 anak pada kemampuan Mulai Berkembang (MB), 9 anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 6 anak Berkembang Sangat Baik (BSB); dan pada indikator Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah dapat diketahui bahwa terdapat 2 anak pada kemampuan Mulai Berkembang (MB), 8 anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 10% anak Berkembang Sangat Baik (BSB). Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa rata-rata kemampuan anak yang Mulai Berkembang (MB) 3 anak, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 9 anak, dan pada kemampuan Berkembang Sangat baik (BSB) sebanyak 8 anak. Dari hasil persentase kemampuan pemecahan masalah dapat

disimpulkan bahwa sebanyak 17 anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Kendal mampu memecahkan masalah dengan baik, yang artinya setelah diadakan penelitian dengan menggunakan media permainan balok kemampuan anak memecahkan masalah meningkat, sebanyak 17 anak memiliki kemampuan memecahkan masalah dengan baik.

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa penerapan upaya guru yang di lakukan melalui bermain balok dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia dini 5-6 tahun pada kelompok B1 Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Kendal sudah berjalan dengan baik, hal ini terlihat dari adanya peningkatan kemampuan pemecahan masalah anak.

BAB V

PENUTUP

11. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah peneliti lakukan sebelumnya, maka dapat penulis simpulkan mengenai implementasi permainan balok dalam menstimulasi kemampuan pemecahan masalah anak melalui bermain balok di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kendal, bahwa implementasi permainan balok anak diberi kesempatan untuk menyalurkan gagasan dan minat mereka dalam suatu permainan, anak dapat bekerja sama dengan teman kelompoknya, untuk mencapai tujuan tertentu sehingga rasa saling memiliki akan muncul dalam diri anak. Selama anak bermain, anak menerima pengamalan baru, memanipulasi bahan dan alat, berinteraksi dengan orang lain. Pembelajaran melalui permainan menjadi lebih relevan karena anak diberi kebebasan untuk mengembangkan dan mengungkapkan inisiatif sendiri.

Melalui bermain pula, anak dapat menemukan hal baru. Anak bisa bereksplorasi, meniru, dan mempraktikkan kehidupan sehari-hari sebagai sebuah langkah dalam membangun keterampilan untuk memecahkan masalah sehari-hari. Dengan permainan anak-anak dapat mempelajari cara belajar. Pembelajaran melalui permainan terjadi dengan mudah dan tanpa ketakutan. Permainan dapat membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan sehingga anak tidak merasa terpaksa dan takut dalam belajar. Anak-anak dapat menjadi diri mereka sendiri sehingga permainan itu alamiah karena dunia anak adalah bermain.

Permainan memampukan para guru untuk mengamati pembelajaran yang sesungguhnya. Guru tidak hanya dapat melihat hasil belajar anak, tetapi juga proses belajar anak selama permainan berlangsung.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa rata-rata kemampuan anak yang Mulai Berkembang (MB) 4 anak, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 7 anak, dan pada kemampuan Berkembang Sangat baik (BSB) sebanyak 9 anak. Dari hasil kemampuan pemecahan masalah dapat disimpulkan bahwa sebanyak 16 anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Kendal mampu memecahkan masalah dengan baik, yang artinya setelah diadakan penelitian dengan menggunakan media permainan balok kemampuan anak memecahkan masalah meningkat, sebanyak 16 anak memiliki kemampuan memecahkan masalah dengan baik.

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa penerapan upaya guru yang dilakukan melalui bermain balok dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia dini 5-6 tahun pada kelompok B Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Kendal sudah berjalan dengan baik, hal ini terlihat dari adanya peningkatan kemampuan anak dalam pemecahan masalah.

12. Saran

Setelah mengambil beberapa kesimpulan, peneliti ingin memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepala TK Negeri Pembina Kendal, hendaknya mengawasi proses pembelajaran dengan bekerjasama dengan pendidik dalam merancang proses pembelajaran yang efektif untuk anak. Selain itu juga, lebih meningkatkan

sarana dan prasarana serta fasilitas sekolah yang dapat mendukung proses pembelajaran.

2. Kepada guru atau pendidik, sebaiknya guru dalam mengajar lebih berorientasikan pada perkembangan dan pertumbuhan anak, dalam hal ini dapat disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif anak. Tenaga pendidik juga seharusnya dapat mengantisipasi setiap kelemahan-kelemahan disetiap metode bermain, sehingga kemampuan pemecahan masalah pada anak dapat berkembang secara optimal.
3. Kepada peneliti lain diharapkan dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai referensi untuk melakukan penelitian yang lebih baik lagi dan dapat mencoba menggunakan permainan balok dalam menstimulasi kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, (2015). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Oerdana Publishing.
- Anggraini (2019). *Penerapan Strategi Pemecahan Masalah dalam Meningkatkan kemampuan Kognitif pada Anak Kelompok B2 PAUD Pertiwi 1 Kota Bengkulu*
- Aqib, Zainal. (2011). *Pedoman Penyelenggaraan PAUD*. Bandung: Penerbit Nuansa Aulia.
- Arikunto, Suharsimi. (2009). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. Suhardjono & Supardi, (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Asmani, Jamal Ma'mur. (2010). *Buku Pintar Playgroup*. Jogjakarta: Buku Biru.
- Danim, (2014). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana.
- Desmita. (2009). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Bandung.
- Djaali. (2009). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dyawati, (2015). *Mengembangkan Kemampuan Kognitif dalam mengenal bentuk Geometri menggunakan Media Balok pada kelompok A TK PKK Selodono Desa Selodono Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri*.
- Fadlillah, Muhammad. (2012). *Desain Pembelajaran PAUD*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Faj'riah (2015). *Pengenalan Bentuk Gometri dengan media balok pada anak di TK Mujahidin II Pontianak*.
- Fikriyatul, Mirroh. (2013). *Perkembangan Anak Usia Emas*. Yogyakarta: Laras Media Prima.
- Handriyantini, (2009). *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta :Gramedia
- Montolulu (2009). *Bermain dan Permainan Anak*. Universitas Terbuka, Jakarta.
- Muliawan, Jasa Ungguh. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Gava Media.

- Musfiroh, Tadkiroatun, (2012), *Pengembangan kecerdasan Majemuk*, Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Nazilah, (2017). *Peningkatan Kemampuan Kognitif melalui Penggunaan media Balok pada Anak usia 4-5 tahun*.
- Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.
- Permendikbud RI Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini
- Santrock, John W. (2007). *Child Development (Perkembangan Anak)*. Alih Bahasa: Mila Rachmawati & Anna Kuswanti. Jakarta : Penerbit Erlangga.
- Seifert, Kelvin. (2012). *Pedoman Pembelajaran dan Instruksi Pendidikan*. Alih Bahasa: Yusuf Anas. Jogjakarta: IrciSod.
- Sudono, Anggani, (2010). *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta : Grasindo.
- Sugiyono, (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif dan R & D*, Bandung: Alfabeta.
- Suryati (2019). *Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah melalui Metode Mind Map di TK Mutiara Merbau Mataram Lampung Selatan*.
- Susanto, (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Suyadi, (2014). *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Tedjasaputra, Mayke.(2013). *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia Grasindo.
- Thobroni & Mumtaz, (2011). *Mendongkrak Kecerdasan Anak melalui Bermain dan Permainan*. Jogjakarta : Ar-Ruzz Media.
- Wiyani, Novan Ardy (2016). *Format PAUD*. Jogjakarta : Ar-Ruzz Media.

LAMPIRAN

**Hasil Wawancara Implementasi Permainan Balok Dalam Menstimulasi
Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 5-6 Tahun
Di TK Negeri Pembina Kendal**

Berikut adalah pertanyaan yang peneliti tanyakan kepada kepala sekolah dan guru kelompok B1 di TK Negeri Pembina Kendal, yaitu:

1. Apakah metode permainan balok dapat digunakan untuk menstimulasi kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Kendal?

Jawab:

- Ibu Sulistiningsih, S.Pd (Kepala Sekolah)

“Ya. Permainan dapat menciptakan kondisi yang ideal untuk mempelajari dan meningkatkan mutu pembelajaran, Selain anak dapat mempelajari pelajaran tertentu dalam permainan, anak juga memperoleh kesenangan selama belajar.”

- Yuli Ambarsari, S.Pd (Guru Kelompok B1)

“Ya. Metode permainan balok dapat digunakan untuk menstimulasi kemampuan pemecahan masalah pada anak Kelompok B1, karena bermain dapat mendorong minat anak untuk belajar, melalui bermain anak mampu mengaktualisasi terhadap apa yang ada pada dirinya melalui bermain.”

2. Siapakah yang menstimulasi dan distimulasi kemampuan pemecahan masalah?

- Ibu Sulistiningsih, S.Pd (Kepala Sekolah)

“yang menstimulasi ya semua guru di TK Negeri Pembina Kendal, sedangkan yang distimulasi ya semua anak dari Kelompok A dan B di TK Negeri Pembina Kendal.”

- Yuli Ambarsari, S.Pd (Guru Kelompok B1)

“yang menstimulasi ya semua guru di TK Negeri Pembina Kendal khususnya guru kelas B1, sedangkan yang distimulasi semua anak Kelompok B1 di TK Negeri Pembina Kendal.”

3. Kapan implementasi permainan balok dalam menstimulasi kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Kendal?

- Ibu Sulistiningsih, S.Pd (Kepala Sekolah)

“Penelitian tersebut diadakan pada bulan Januari sampai dengan Februari 2020.”

- Yuli Ambarsari, S.Pd (Guru Kelompok B1)

“Penelitian tersebut diadakan pada semester 2 yaitu bulan Januari sampai dengan Februari 2020.”

4. Dimana implementasi permainan balok dalam menstimulasi kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun?

- Ibu Sulistiningsih, S.Pd (Kepala Sekolah)

Di TK Negeri Pembina Kendal yang terletak di Griya Praja Mukti Langenharjo Kecamatan Kota Kendal Kabupaten Kendal Kode Pos 51314. Di Ruang kelompok B1.

- Yuli Ambarsari, S.Pd (Guru Kelompok B1)

Di TK Negeri Pembina Kendal yang terletak di Griya Praja Mukti Langenharjo Kecamatan Kota Kendal Kabupaten Kendal Kode Pos 51314. Di Ruang kelompok B1.

5. Mengapa menggunakan metode permainan balok?

- Ibu Sulistiningsih, S.Pd (Kepala Sekolah)

“Dengan permainan anak-anak dapat mempelajari cara belajar. Pembelajaran melalui permainan terjadi dengan mudah dan tanpa ketakutan. Permainan dapat membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan sehingga anak tidak merasa terpaksa dan takut dalam belajar. Anak-anak dapat menjadi diri mereka sendiri sehingga permainan itu alamiah karena dunia anak adalah bermain. Permainan memungkinkan para guru untuk mengamati pembelajaran yang sesungguhnya. Guru tidak hanya dapat melihat hasil belajar anak, tetapi juga proses belajar anak selama permainan berlangsung.”

- Yuli Ambarsari, S.Pd (Guru Kelompok B1)

“Dalam implementasi permainan balok, anak diberi kesempatan untuk menyalurkan gagasan dan minat mereka dalam suatu permainan, anak dapat bekerja sama dengan teman kelompoknya, untuk mencapai tujuan tertentu sehingga rasa saling memiliki akan muncul dalam diri anak. selama anak bermain, anak menerima pengamalan baru, memanipulasi bahan dan alat, berinteraksi dengan orang lain. Pembelajaran melalui permainan menjadi lebih relevan karena anak diberi kebebasan untuk mengembangkan dan mengungkapkan inisiatif sendiri. Melalui bermain pula, anak dapat menemukan hal baru. Mereka bisa bereksplorasi, meniru, dan mempraktikkan kehidupan sehari-hari sebagai sebuah langkah dalam membangun ketrampilan untuk memecahkan masalah sehari-hari.”

6. Bagaimana implementasi permainan balok dalam menstimulasi kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Kendal?

- Ibu Sulistiningsih, S.Pd (Kepala Sekolah)

“Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai guru kelas menyiapkan media pembelajaran yang akan diberikan dalam hal ini balok, dan mengkondisikan kelas untuk duduk melingkar, kemudian guru kelas menjelaskan, mengenalkan berbagai macam bentuk balok kemudian memberikan contoh menyusun balok untuk menjadi sebuah bentuk dan memberikan tugas pada anak untuk membuat bentuk dari balok.”

- Yuli Ambarsari, S.Pd (Guru Kelompok B1)

“Sebelum memulai kegiatan saya menjelaskan dan mengenalkan berbagai macam bentuk balok yang akan digunakan untuk bermain, kemudian membimbing anak untuk menyusun balok sehingga bisa menjadi suatu bentuk misalnya kereta api dan memberikan contoh, dan kegiatan ini dilakukan berulang-ulang, sehingga anak dapat berpikir lebih kreatif dan menggunakan imajinasinya untuk menyusun bentuk dari balok dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.”

Data Upaya Guru dalam Implementasi Permainan Balok dalam Mensstimulasi
Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 5-6 tahun
di TK Negeri Pembina Kendal

No	Nama	Indikator			Keterangan
		1	2	3	
1	Kaila	BSH	BSB	BSB	BSB
2	Adhim	BSB	BSH	BSH	BSH
3	Anis	BSH	MB	MB	MB
4	Insyira	BSB	BSH	BSB	BSB
5	Sukma	BSH	MB	BSH	BSH
6	Irtia	BSH	BSH	BSB	BSH
7	Nafis	BSB	BSH	BSB	BSB
8	Radit	BSH	BSB	BSB	BSB
9	Husna	BSB	BSB	BSH	BSB
10	Haidar	MB	MB	BSH	MB
11	Hasby	BSB	BSH	BSB	BSB
12	Fara	BSH	BSH	MB	BSH
13	Fajrul	MB	MB	BSH	MB
14	Rahma	MB	BSH	BSH	BSH
15	Kamil	MB	MB	BSH	MB
16	Sisilia	BSB	BSB	BSB	BSB
17	Mujib	BSH	BSB	BSB	BSB
18	Zahra	BSH	BSH	BSB	BSH
19	Kheisyia	BSB	BSB	BSB	BSB
20	Chika	BSH	BSH	BSH	BSH

Sumber : Observasi pada tanggal 6 Februari 2021 di Kelompok B1 TK Negeri Pembina Kendal

Keterangan angka:

1. Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik;
2. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel;
3. Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah.

Keterangan huruf:

BB : Belum Berkembang, apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator.

MB : Mulai Berkembang, apabila peserta didik sudah memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten.

BSH : Berkembang Sesuai Harapan, apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten.

BSB : Berkembang Sangat Baik, apabila peserta didik sudah memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten atau telah membudaya.

Dokumentasi



Media balok yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah



Guru membimbing anak mengelompokkan bentuk balok



Anak mengelompokkan balok bentuk persegi panjang



Anak mulai menyusun balok



Guru mengamati kegiatan bermain balok



Guru memberikan contoh menyusun balok menjadi gapura



Anak menyusun balok menjadi gapura



Anak menyusun balok menjadi sebuah bangunan masjid



Anak menyusun balok menjadi gedung



Guru membimbing anak mengelompokkan bentuk geometri



Anak bermain membuat bangunan dari balok di rumah



Peneliti membimbing anak menyusun balok



Peneliti membimbing anak menyusun balok



Peneliti membimbing anak menyusun balok



Peneliti membimbing anak menyusun balok



Peneliti membimbing anak menyusun balok