

**UPAYA GURU DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BELAJAR
PEMECAHAN MASALAH ANAK USIA DINI MELALUI BALOK
CRUISSENAIRE DI KBIT ULUL ALBAB PRAYUNGAN, SAWOO,
PONOROGO**

SKRIPSI



**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO
2023**

ABSTRAK

Khasanah, Uswatun. 2023. *Upaya Guru dalam Meningkatkan Kemampuan Belajar Pemecahan Masalah Anak Usia Dini melalui Balok Cruissenaire di KBIT Ulul Albab Prayungan, Sawoo, Ponorogo.*
Skripsi. Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.
Pembimbing: Yuli Salis Hijriyani, M.Pd.

Kata Kunci: Upaya Guru, Belajar Pemecahan Masalah, dan Balok *Cruissenaire*.

Upaya guru PAUD dalam pembelajaran sangat berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan anak, salah satunya kemampuan belajar pemecahan masalah yang termasuk dalam lingkup aspek kognitif. Fakta yang ditemukan di KBIT Ulul Albab ada anak yang mampu memecahkan masalah dengan baik, namun ada beberapa anak yang masih kesulitan dalam memecahkan suatu masalah.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis (1) upaya guru dalam meningkatkan kemampuan belajar pemecahan masalah anak usia dini di KBIT Ulul Albab Prayungan, Sawoo, Ponorogo; (2) faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan belajar pemecahan masalah anak usia dini melalui balok *cruissenaire* di KBIT Ulul Albab Prayungan, Sawoo, Ponorogo; dan (3) capaian perkembangan belajar pemecahan masalah anak usia dini melalui balok *cruissenaire* di KBIT Ulul Albab Prayungan, Sawoo, Ponorogo.

Adapun penelitian ini dirancang menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Partisipan yang termasuk dalam sumber data dalam penelitian ini yaitu kepala sekolah, guru kelas, guru pendamping 2, dan siswa usia 3-4 tahun di KBIT Ulul Albab. Data hasil penelitian kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Berdasarkan hasil analisis data ditemukan bahwa (1) Upaya guru dalam meningkatkan kemampuan belajar pemecahan masalah anak usia dini di KBIT Ulul Albab adalah melihat karakteristik perkembangan anak, menyediakan media dan alat peraga, mengatur lingkungan belajar, mengemas pembelajaran melalui bermain, dan penampilan guru dalam memberikan pembelajaran. (2) Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan belajar pemecahan masalah anak usia dini melalui balok *cruissenaire* di KBIT Ulul Albab adalah faktor lingkungan, kematangan, pembentukan keterampilan kognitif, minat dan bakat, serta kebebasan bereksplorasi. (3) Capaian perkembangan belajar pemecahan masalah anak usia dini melalui balok *cruissenaire* di KBIT Ulul Albab adalah paham bila ada bagian yang hilang, menyebutkan berbagai nama makanan dan rasanya, menyebutkan berbagai macam kegunaan dari benda, memahami persamaan antara dua benda, memahami perbedaan antara dua hal dari jenis yang sama, bereksperimen dengan bahan menggunakan cara baru, mengerjakan tugas sampai selesai, menjawab apa yang akan terjadi selanjutnya dari berbagai kemungkinan, menyebutkan bilangan angka 1-10, dan mengenal beberapa huruf atau abjad tertentu dari A-Z yang pernah dilihatnya.



LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Uswatun Khasanah
NIM : 205190039
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul : Upaya Guru dalam Meningkatkan Kemampuan Belajar
Pemecahan Masalah Anak Usia Dini melalui Balok *Cruissenaire*
di KBIT Ulul Albab Prayungan, Sawoo, Ponorogo

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqasah

Pembimbing

YULI SALIS HIJRIYANI, M.Pd
NIP. 199307102018012003

Ponorogo, 04 April 2023

Mengetahui,

Ketua
Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo

Dr. UMI ROHMAH, M.Pd.I
NIP. 197608202005012002



**KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

PENGESAHAN

Skripsi atas nama:

Nama : Uswatun Khasanah
NIM : 205190039
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : Upaya Guru dalam Meningkatkan Kemampuan Belajar Pemecahan Masalah Anak Usia Dini melalui Balok *Cruissenaire* di KBIT Ulul Albab Prayungan, Sawoo, Ponorogo

telah dipertahankan pada sidang munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Ponorogo pada:

Hari : Jum'at
Tanggal : 9 Juni 2023

dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada:




Hari : Selasa
Tanggal : 20 Juni 2023

Ponorogo, 20 Juni 2023
Mengesahkan,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo

Dr. H. Moh. Munir, Lc., M.Ag.
NIP. 196807051999031001

Tim Penguji:

Ketua Sidang : Dr. Kharisul Wathoni, M.Pd.I
Penguji I : Dr. Elfi Yuliani Rochmah, M.Pd.I
Penguji II : Yuli Salis Hijriyani, M.Pd

()
()
()

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Uswatun Khasanah
NIM : 205190039
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : Upaya Guru dalam Meningkatkan Kemampuan Belajar Pemecahan
Masalah Anak Usia Dini melalui Balok *Cruissenaire* di KBIT Ulul
Albab Prayungan, Sawoo, Ponorogo

Menyatakan bahwa naskah skripsi/ tesis telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di etheses.iainponorogo.ac.id. Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis. Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan semestinya.

Ponorogo, 01 Juli 2023



Uswatun Khasanah
NIM. 205190039

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Uswatun Khasanah

NIM : 205190039

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Judul Skripsi : Upaya Guru dalam Meningkatkan Kemampuan Belajar Pemecahan Masalah Anak Usia Dini melalui Balok *Cruissenaire* di KBIT Ulul Albab Prayungan, Sawoo, Ponorogo

dengan ini, menyatakan yang sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil-alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Ponorogo, 30 Maret 2023

Yang Membuat Pernyataan



Uswatun Khasanah
NIM.205190039

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sejak lahir kemampuan kognitif anak sudah terbentuk dan mengalami perkembangan yang sesuai dengan tingkat usianya. Kemampuan berfikir anak sangat berpengaruh dalam menerima informasi yang baru, oleh sebab itu pembelajaran perlu dikembangkan lebih menarik dan terbaru untuk mengembangkan kerja otak dalam pengetahuan dan proses belajar melalui pemecahan masalah. Pemecahan masalah pada anak dipengaruhi oleh lingkungan sekitar sekolah anak, oleh sebab itu bermain dapat dijadikan bentuk nyata untuk meningkatkan fungsi otak anak.¹ Bermain dapat dijadikan belajar untuk anak usia dini, karena anak masih belum mampu dalam menyadari tentang sekolah merupakan hal yang penting. Pada usia prasekolah, kemampuan berpikir anak masih bersifat khayalan atau imajinasi, berbeda dengan sekolah dasar yang kemampuan berpikirnya sudah mampu berkembang menjadi pemikiran konkret. Oleh sebab itu, perhatian lebih perlu diberikan kepada anak usia dini seperti, memberikan pendidikan baik pendidikan langsung maupun melalui lembaga pendidikan anak usia dini.²

Pada lembaga pendidikan anak usia dini harus mempunyai strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan perkembangan anak yang

¹ Marhamah Jalilah and Syah Khalif Alam, "Kemampuan Kognitif Anak Dalam Pemecahan Masalah Melalui Media Monopoli," *Jurnal Ceria* 1, no. 6 (2018), 24-25.

² Nurlaela, "Penggunaan Media Jarimatika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini," *Wisdom: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 01, no. 02 (2020), 117.

disesuaikan dengan tingkat usia anak.³ Pembelajaran dengan memberikan kesempatan yang luas kepada anak juga sangat diperlukan, agar anak mampu mendapatkan pengalaman dan pengetahuan yang bermakna. Namun, pembelajaran yang diterapkan di sekolah masih kurang dalam penerapan sistem bermain sambil belajar, memberikan tugas kepada anak, dan membatasi anak menjadi aktif dalam belajarnya.⁴

Permasalahan yang sering terjadi dalam aktivitas pembelajaran diantaranya yang berhubungan dengan pemecahan masalah. Memecahkan masalah pada anak dapat dilakukan dengan pendekatan yang berupa pengamatan dan kegiatan yang disukai oleh anak, menarik perhatian anak, jelas dan fokus, kemampuan bernalar dalam memecahkan suatu masalah dengan permainan kreatif. Kemampuan memecahkan masalah pada anak dapat dikembangkan dengan menggunakan media yang digunakan dalam pembelajaran yang lebih mengenalkan pada konsep pemecahan masalah, menyelesaikan masalah secara kreatif, dan latihan dalam membilang.⁵

Gagne mengemukakan bahwa media pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang lebih dikenal dengan Alat Permainan Edukatif (APE) adalah berbagai macam komponen pada lingkungan anak didik yang dapat memotivasi anak didik untuk belajar.⁶ Alat permainan dapat berfungsi untuk mengenalkan lingkungan dan pembimbingan pada anak untuk mengenali kekuatan ataupun kelemahannya. Anak dengan aktif melakukan kegiatan

³ Nurlaela, 116-117.

⁴ Jalilah and Alam, 24-25.

⁵ Jalilah and Alam, 26-29.

⁶ Een Y Haenilah, *Kurikulum Dan Pembelajaran PAUD* (Yogyakarta: Media Akademi, 2015), 101.

permainan dan dengan optimal memanfaatkan seluruh pancaindranya dengan aktif. Aktivitas yang menyenangkan atau permainan dapat berpengaruh dalam peningkatan sel otak anak yang dapat membantu memperlancar proses pembelajaran. Alat permainan Edukatif yang digunakan dalam pembelajaran dapat mendukung perkembangan anak dan tercapainya tujuan pembelajaran.⁷

Alat permainan edukatif yang digunakan dalam pembelajaran mampu mengembangkan kemampuan anak, salah satu kemampuan tersebut merupakan kemampuan kognitif. Kemampuan kognitif khususnya dalam belajar pemecahan masalah dapat ditingkatkan dengan alat permainan yang dapat membuat anak untuk menyelesaikan suatu masalah. Berbagai jenis alat permainan edukatif yang digunakan dalam pembelajaran, salah satu yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan belajar pemecahan masalah yaitu balok *cruissenaire*. Balok *cruissenaire* yang diciptakan oleh George Cruissenaire mampu mengembangkan konsep matematika, bahasa, dan keterampilan bernalar pada anak.⁸

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan di KBIT Ulul Albab Prayungan, Sawoo, Ponorogo, peneliti menemukan bahwa ada beberapa anak di Kelompok Bermain dengan usia 3-4 tahun yang memiliki keterlambatan pada kemampuan kognitif khususnya pada belajar pemecahan masalah. Keterlambatan kognitif tersebut seperti, beberapa anak masih sulit dalam memahami persamaan dua benda, beberapa anak masih kesulitan

⁷Sigit Purnama, Yuli Salis Hijriyani, and Heldanita, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), 41-61.

⁸Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan (Untuk Pendidikan Anak Usia Dini)* (Jakarta: PT Grasindo, 2010), 21.

dalam memahami perbedaan antara dua hal dari jenis yang sama, terdapat anak yang belum mengerjakan tugas sampai selesai, dan beberapa anak kesulitan dalam menyebutkan angka. Melihat dari permasalahan yang terjadi di lapangan, peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian tentang upaya guru dalam meningkatkan kemampuan belajar pemecahan masalah anak usia dini melalui balok *cruissenaire* di KBIT Ulul Albab Prayungan, Sawoo, Ponorogo.⁹

Bidang pengembangan yang mengarahkan perkembangan kognitif anak usia dini dibagi menjadi 7 bidang, yaitu pengembangan *auditory*, visual, taktil, kinestetik, aritmatika, geometri, dan sains.¹⁰ Pada penelitian ini peneliti memilih bidang pengembangan visual untuk diteliti. Pengembangan visual anak usia dini ini mengarah untuk kemampuan yang berhubungan dengan penglihatan, pengamatan, perhatian, tanggapan, dan persepsi anak terhadap lingkungan di sekitarnya.

Berdasarkan uraian dan permasalahan yang sebenarnya di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Upaya Guru dalam Meningkatkan Kemampuan Belajar Pemecahan Masalah Anak Usia Dini melalui Balok *Cruissenaire* di KBIT Ulul Albab Prayungan, Sawoo, Ponorogo”**.

⁹ Lihat pada transkrip observasi dalam lampiran penelitian ini, kode: 01/O/13-10-2022.

¹⁰Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, 50.

B. Fokus Penelitian

Pada penelitian ini peneliti berfokus pada upaya guru dalam meningkatkan kemampuan belajar pemecahan masalah anak usia dini melalui balok *cruissenaire* di KBIT Ulul Albab Prayungan, Sawoo, Ponorogo.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian diatas, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana upaya guru dalam meningkatkan kemampuan belajar pemecahan masalah anak usia dini di KBIT Ulul Albab Prayungan, Sawoo, Ponorogo?
2. Apa faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan belajar pemecahan masalah anak usia dini melalui balok *cruissenaire* di KBIT Ulul Albab Prayungan, Sawoo, Ponorogo?
3. Bagaimana capaian perkembangan belajar pemecahan masalah anak usia dini melalui balok *cruissenaire* di KBIT Ulul Albab Prayungan, Sawoo, Ponorogo?

D. Tujuan Penelitian

Berangkat dari rumusan masalah diatas, maka tujuan yang hendak dicapai sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan upaya guru dalam meningkatkan kemampuan belajar pemecahan masalah anak usia dini di KBIT Ulul Albab Prayungan, Sawoo, Ponorogo
2. Untuk mendeskripsikan faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan belajar pemecahan masalah anak usia dini melalui balok *cruissenaire* di KBIT Ulul Albab Prayungan, Sawoo, Ponorogo
3. Untuk mengetahui capaian perkembangan belajar pemecahan masalah anak usia dini melalui balok *cruissenaire* di KBIT Ulul Albab Prayungan, Sawoo, Ponorogo

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Secara teoritis, penelitian ini dapat bermanfaat untuk dijadikan sebagai sumber pengetahuan atau informasi dalam menjawab permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam upaya guru dalam meningkatkan kemampuan belajar pemecahan masalah anak usia dini melalui balok *cruissenaire*.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi lembaga

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan pemikiran bagi sekolah (kepala sekolah) dalam meningkatkan kemampuan dan pemahaman tentang guru dalam meningkatkan

kemampuan belajar pemecahan masalah anak usia dini melalui balok *cruissenaire* KBIT Ulul Albab Prayungan, Sawoo, Ponorogo.

b. Manfaat bagi guru

Sebagai bahan masukan yang berharga bagi guru tentang upaya guru dalam meningkatkan kemampuan belajar pemecahan masalah anak usia dini melalui balok *cruissenaire*.

c. Manfaat bagi peneliti

Sebagai bahan latihan untuk pengembangan penalaran dan perpaduan antara ilmu yang diterima di bangku kuliah dengan kenyataan di lapangan, khususnya tentang upaya guru dalam meningkatkan kemampuan belajar pemecahan masalah anak usia dini melalui balok *cruissenaire*.

F. Sistematika Pembahasan

Untuk mendapatkan gambaran dengan jelas dan menyeluruh dalam isi pembahasan desain ini, maka secara global dapat dilihat pada sistematika penelitian di bawah ini:

BAB I Pendahuluan. Di bab ini membahas beberapa pembahasan mendasar penelitian dari penelitian ini, seperti latar belakang masalah, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika pembahasan secara keseluruhan, dan jadwal penelitian yang akan dilaksanakan.

BAB II Kajian Pustaka dan Telaah Penelitian Terdahulu. Di bab ini membahas kajian teori dan kajian penelitian terdahulu. Kajian teori pada penelitian ini membahas tentang upaya guru dalam meningkatkan kemampuan belajar pemecahan masalah anak usia dini melalui balok *cruissenaire* di KBIT Ulul Albab Prayungan, Sawoo, Ponorogo.

BAB III Metode Penelitian. Di bab ini membahas beberapa sub bab yang sudah ditentukan, yaitu pendekatan dan jenis penelitian, lokasi dan waktu penelitian, data dan sumber data, prosedur pengumpulan data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, pengecekan keabsahan penelitian, serta tahap penelitian.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan. Di bab ini membahas beberapa sub bab, diantaranya yaitu gambaran umum latar penelitian yang berisi tentang situasi latar penelitian yang berdasar pada karakter subyek penelitian, deskripsi data yang berisi tentang informasi dari hasil pengolahan data penelitian, dan pembahasan yang berisi temuan penelitian dengan teori.

BAB V Penutup. Di bab ini membahas tentang simpulan dan saran. Mendeskripsikan simpulan yang diambil dari rumusan masalah, yang berfungsi untuk memudahkan para pembaca dalam mengambil inti dari isi.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Upaya Guru PAUD

Upaya dalam Kamus Bahasa Indonesia adalah sebuah usaha untuk mencapai suatu tujuan, memecahkan masalah, dan mencari solusi.¹ Adapun guru dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia merupakan orang yang bekerja, mata pencaharian atau profesinya mengajar. Guru adalah sosok yang mempunyai tugas sebagai pengajar, pendidik dan pembimbing.² Sedangkan secara etimologi, guru dalam bahasa Inggris merupakan *teacher*, *tutor*, *instructor*, dan *educator*. Dalam *Kamus Webster's* kata-kata dari bahasa Inggris tersebut yaitu, *teacher* merupakan seorang pengajar; *tutor* merupakan seorang guru yang memberikan pengajaran terhadap peserta didik; *instructor* merupakan seorang pengajar; dan *educator* merupakan seorang yang bertanggung jawab sebagai pendidik.³

Guru merupakan seorang tenaga pendidik profesional yang mendidik, mengajarkan suatu ilmu, membimbing, melatih, mengarahkan, melatih peserta didik agar memahami ilmu pengetahuan yang diajarkan,

¹Qonita Alya, *Kamus Bahasa Indonesia Untuk Pendidikan Dasar* (Bandung: PT INDAHJAYA Adipratama, 2009), 829.

²Mujtahid, *Pengembangan Profesi Guru* (Malang: UIN-Maliki Press, 2011), 33.

³Umar, *Pengantar Profesi Keguruan* (Depok: Rajawali Pers, 2019), 7.

memberi penilaian, serta melakukan evaluasi kepada peserta didik.⁴ Hal tersebut sesuai dengan Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen BAB 1 Pasal 1 Ayat 1 yang berbunyi bahwa guru adalah pendidik profesional dengan tugas utamanya mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.⁵ Guru mempunyai pengaruh dan kewajiban yang begitu besar dalam pertumbuhan dan perkembangan peserta didik dalam pembentukan kepribadiannya untuk mempersiapkan dan pengembangan sumber daya manusia dan dalam kesejahteraan serta kemajuan bangsa dan negara.

Guru PAUD adalah seseorang yang mampu mendidik, mengasuh, dan membimbing.⁶ Guru PAUD merupakan seseorang yang melakukan profesinya yang ditunjang dengan ilmu tertentu secara mendalam dari lembaga pendidikan, serta mampu melaksanakan perannya sebagai guru, pengajar, pembimbing, pelatih, penilai, mengevaluasi, administrator, dan pembina anak didik dalam satuan PAUD.⁷ Guru PAUD dapat diartikan sebagai seseorang yang mempunyai bekal ilmu tertentu dan memiliki peran sebagai guru dalam mendidik, mengasuh, membimbing, melatih, menilai, serta membina anak usia dini.

⁴Dewi Safitri, *Menjadi Guru Profesional* (Riau: PT. Indragiri Dot Com, 2019), 5.

⁵Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen, 2.

⁶ Masnipal, *Menjadi Guru PAUD Profesional* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), 107.

⁷ Irjus Indrawan, *Menjadi Guru PAUD DMIJ Plus Terintegrasi Yang Profesional* (Riau: DOTPLUS Publisher, 2020), 8.

Pengertian upaya dan guru PAUD diatas dapat dijadikan pengertian tentang upaya guru PAUD. Upaya guru PAUD adalah usaha yang dilakukan guru dalam mendidik, mengasuh, membimbing, melatih, menilai, dan membina anak usia dini. Suatu usaha yang dilakukan guru PAUD dalam pembelajaran dilakukan dengan optimal agar mampu mencari jalan keluar dalam persoalan yang terjadi dalam pembelajaran di kelas. Dalam mengajar anak usia dini yang dilakukan guru PAUD tidaklah mudah, guru PAUD perlu memiliki karakteristik yang mampu disukai oleh anak dan sesuai dengan kebutuhan anak. Karakteristik guru PAUD yang dikemukakan oleh Masnipal dalam bukunya yaitu, mampu menguasai bahan-bahan pembelajaran, memiliki komitmen kepada anak, bertanggung jawab, mampu berkomunikasi dengan baik dan bersosialisasi dengan orang lain, mampu mencairkan suasana atau membuat lelucon, terampil menumbuhkan minat anak, menguasai ilmu pengetahuan sesuai bidangnya, kepribadian yang matang, mempunyai pemikiran yang sistematis, menguasai kurikulum, memiliki wawasan yang luas, kreatif, ramah, demokratis, fleksibel, mempunyai sikap kooperatif, sabar, adil, konsisten, dan terbuka serta suka menolong.⁸

Upaya guru PAUD dalam menentukan pembelajaran yang akan diberikan kepada anak perlu direncanakan dengan baik, agar semua aspek perkembangan anak dapat tercapai dengan baik, salah satunya aspek kemampuan kognitif khususnya dalam belajar pemecahan masalah.

⁸ Masnipal, *Menjadi Guru PAUD Profesional*, 116.

Dalam merencanakan pembelajaran tersebut guru perlu melakukan strategi pembelajaran yang akan diberikan dengan baik dan sesuai dengan karakteristik anak. Hal tersebut mampu membuat proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik dan efektif. Strategi yang dapat disiapkan oleh guru PAUD dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini khususnya dalam belajar pemecahan masalah, antara lain:⁹

a. Memahami karakteristik perkembangan anak

Guru perlu memahami karakteristik tugas perkembangan anak sesuai dengan kelompok usianya, dengan mempelajari dari aspek kognitif anak yang dapat dilihat dan dipahami dari indikator pencapaian perkembangan menurut kelompok usia.

b. Kreatif menyediakan sumber belajar, media, dan alat peraga

Peserta didik dapat lebih bersemangat dalam belajarnya apabila guru menyediakan sumber belajar yang beragam, alat peraga yang menarik, media yang mendukung dan sesuai. Dalam memilih sumber belajar, media, dan alat peraga disesuaikan dengan tema dan subtema pada hari itu.

c. Keterampilan mengatur lingkungan belajar efektif

Guru perlu menyiapkan lingkungan belajar dan mengatur sedemikian rupa sebelum pembelajaran dilaksanakan. Oleh karena itu, guru perlu menyiapkan dan menata ruangan kelas menjadi tempat yang menyenangkan dengan memberi banyak

⁹ Masnipal, 212-219.

sumber belajar, alat peraga, dan media pembelajaran yang bervariasi, serta memberikan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

- d. Keterampilan mengemas pembelajaran bermakna, asyik, menarik melalui bermain dan permainan

Tantangan guru dalam pembelajaran yaitu mengemas pembelajaran yang bermakna, asyik, menarik, dan menyenangkan. Dalam mengemas pembelajaran tersebut dengan bermain memerlukan minimal tiga hal yang harus diperhatikan, diantaranya:

- 1) Guru berkemauan kuat dalam memberikan pembelajaran yang asyik dan menarik;
 - 2) Ide kreatif dan inovatif untuk meracik materi, media, alat peraga, permainan, menjadi kegiatan yang dapat menarik perhatian peserta didik; dan
 - 3) Kemauan dan rajin membuat alat peraga yang sesuai dengan perencanaan permainan.
- e. Guru tampil totalitas

Guru perlu tampil totalitas dalam pembelajaran agar peserta didik merasa senang dalam belajar, minatnya dapat terpenuhi, dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Terdapat 3 bekal yang harus diperhatikan guru, yaitu:

- 1) Kemampuan mengolah pembelajaran yang aktif dan menarik mulai dari pembukaan sampai penutup;
- 2) Kemampuan menata pembelajaran menjadi permainan yang menarik;
- 3) Mempunyai komitmen dan keinginan yang kuat untuk menjadikan setiap pembelajaran yang bermakna dan memiliki kesan bagi peserta didik.

Pada pendidikan anak usia dini terdapat karakteristik yang dapat diperhatikan oleh guru PAUD, diantaranya ada anak belajar sambil bermain, anak belajar dengan cara membangun pengetahuannya, anak belajar secara alamiah, dan anak belajar paling baik jika yang dipelajarinya dilakukan secara menyeluruh, bermakna, menarik, dan fungsional. Bermain merupakan salah satu cara anak untuk belajar, karena dengan bermain memiliki ciri yang menyenangkan, aktif, simbolik, bermakna, sukarela, ditentukan oleh aturan, dan episodik, maka guru perlu memilih strategi yang tepat sesuai dengan usia anak.

Strategi pembelajaran melalui bermain dapat memberikan makna pada pengembangan anak, salah satunya perkembangan kognitif. Pada strategi belajar melalui bermain ini, memiliki 3 langkah utama yang harus diperhatikan, yaitu:¹⁰

¹⁰Mulyasa, *Strategi Pembelajaran PAUD* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), 57-71.

a. Tahap Prabermain

Terdiri dari dua kegiatan persiapan yaitu penyiapan siswa dalam pelaksanaan kegiatan bermain dan kegiatan penyiapan bahan dan peralatan yang akan digunakan.

b. Tahap Bermain

Pada tahap ini anak menuju tempat yang akan digunakan untuk bermain yang sudah disediakan; kemudian anak mulai melakukan tugasnya masing-masing dengan bimbingan guru; setelah selesai melakukan kegiatan bermain, anak diminta untuk menata kembali bahan dan peralatan permainan; dan anak-anak melakukan cuci tangan setelah kegiatan bermain.

c. Tahap Penutup

Pada tahap ini terdiri dari, menarik perhatian dan menumbuhkan minat anak pada aspek penting dalam membangun sesuatu, seperti mengulas bentuk geometris yang dibentuk anak; menghubungkan pengalaman bermain yang telah dilakukan anak dengan pengalaman lain atau pengalaman kesehariannya; menunjukkan aspek penting dalam bekerja secara kelompok; dan menekankan pentingnya kerja sama dalam belajar dan bermain.

2. Kemampuan Belajar Pemecahan Masalah dalam Lingkup Kognitif

Pada masa usia dini termasuk kedalam periode awal yang begitu penting dan paling dasar dalam rentang pertumbuhan dan perkembangan

kehidupan setiap manusia. Anak usia dini adalah masa membentuk pondasi karakter dalam menentukan pengalaman anak untuk kehidupan selanjutnya. Hurlock mengemukakan bahwa anak usia dini adalah sekelompok manusia yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Anak usia dini merupakan individu yang unik, yang mempunyai pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek, salah satunya yaitu aspek kognitif. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa anak usia dini merupakan anak yang memiliki usia 0 sampai 6 tahun.

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu proses pembinaan yang diberikan kepada anak usia sejak lahir hingga usia 6 tahun yang dilaksanakan dengan memberikan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki persiapan dalam memasuki jenjang selanjutnya. Pendidikan anak usia dini lebih mengarah pada aspek-aspek perkembangan anak, salah satunya yaitu aspek kognitif yang disesuaikan dengan keunikan dan tahapan perkembangan anak usia dini yang terdapat dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD.¹¹

Istilah kognitif dari kata *cognition* yang berarti *knowing* yang memiliki arti mengetahui, arti luas dari *cognition* adalah memperoleh, penataan, dan menggunakan pengetahuan. Kognitif memiliki pengertian yaitu kemampuan belajar atau berfikir atau kecerdasan yang merupakan

¹¹Windayani et al., *Teori Dan Aplikasi Pendidikan Anak Usia Dini*, 1-4.

keahlian dalam memahami keterampilan dan teori baru, keterampilan dalam mengerti apa yang terjadi di lingkungan sekitarnya, serta keterampilan untuk memanfaatkan daya ingat dan penyelesaian soal-soal sederhana.¹² Para ahli juga menjelaskan pengertian dari perkembangan kognitif anak usia dini, salah satunya yaitu Jean Piaget. Piaget mengungkapkan bahwa dunia kognitif anak dibangun oleh anak-anak sendiri secara aktif. Teori perkembangan kognitif Piaget yaitu menjabarkan tentang cara anak beradaptasi dan mendefinisikan objek dan peristiwa-peristiwa di sekitarnya. Anak-anak belajar tentang ciri dan fungsi dari suatu objek, misalnya mainan, perabot, dan makanan, serta objek sosial seperti diri, orangtua, dan teman. Selain itu, anak-anak juga belajar tentang cara menggolongkan benda-benda untuk mencari persamaan dan perbedaannya, untuk memahami penyebab dari perubahan dalam objek dan peristiwa, dan untuk membangun perkiraan tentang objek dan peristiwa tersebut.¹³ Pada teori Piaget ini, untuk menentukan lingkungan yang cukup dan mampu merangsang anak untuk mengemukakan pertanyaan tentang pemikiran anak-anak tersebut terhadap lingkungan, maka lingkungan fisik dan peran orang dewasa sangat penting.¹⁴

Menurut Piaget, pemikiran anak-anak berkembang sesuai dengan tahap-tahap yang selalu bertambah kompleks.¹⁵ Menurut Jean Piaget ada

¹²Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, 31.

¹³Masganti Sit, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2017), 129.

¹⁴Noorhapizah et al., *Teori Perkembangan Peserta Didik*, 56.

¹⁵Sit, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, 129-130.

empat tahap dalam perkembangan kognitif yang dilalui secara urut dan bertahap, yaitu:

a. Tahap Sensori Motorik (usia 0-2 tahun)

Pada tahap ini akan mulai memanfaatkan imitasi, memori dan cara berpikir, dengan menyadari bahwa benda-benda yang bergerak dan memiliki bunyi.¹⁶ Anak merespon sesuatu secara refleks, misalnya menangis, merasa sakit ketika digigit nyamuk, dan sebagainya. Dari respon anak yang secara refleks kemudian sampai anak mampu berpikir dan mengingat sesuatu, sehingga anak akan merasa bahwa dirinya berada dalam masa pertumbuhan dengan ditandainya banyak kegiatan yang dilakukan agar pertumbuhannya berjalan secara optimal.¹⁷

b. Tahap Praoperasional (usia 2-7 tahun)

Pada tahap ini kemampuan anak mulai berkembang secara bertahap dalam menggunakan bahasa dan kemampuan berpikir dalam bentuk yang simbolik, berpikir secara logis dalam satu arah, mengerti sebab akibat dalam kejadian meskipun belum sempurna, dan keingin tahunya yang tinggi.¹⁸

c. Tahap Operasional Konkrit (usia 7-11 tahun)

Pada tahap ini kemampuan berfikir anak mulai meningkat lebih baik, dengan mampu memecahkan masalah konkrit dalam mode

¹⁶Noorhapizah et al., *Teori Perkembangan Peserta Didik*, 57.

¹⁷Khadijah and Armanila, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini* (Medan: Perdana Publishing, 2017), 8-9.

¹⁸Noorhapizah et al., *Teori Perkembangan Peserta Didik*, 58; Khadijah and Armanila, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*, 9.

logis, mengelompokkan dan mengerti hukum konservasi, dan mulai mengerti reversinilitas.¹⁹

d. Tahap Operasional Formal (usia 11-dewasa)

Pada tahap ini anak mampu menyelesaikan masalah abstrak secara logis dan lebih ilmiah dalam berpikir sehingga mampu meningkatkan kekhawatiran mengenai isu-isu sosial dan identitas.²⁰

Pada aspek perkembangan kognitif mengajarkan anak belajar untuk mendapat sesuatu dan menggunakan bentuk representasi atau bentuk yang mewakili objek yang telah dihadapinya. Winkel berpendapat bahwa dalam belajar kognitif terdapat dua aktivitas yaitu mengingat dan berpikir. Dua aktivitas tersebut mewakili anak dalam mempelajari, mengingat, dan berpikir sampai mendapatkan sebuah konsep. Model pembelajaran berbasis masalah atau belajar pemecahan masalah atau *problem solving* merupakan salah satu model pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Menurut Duch, pembelajaran berbasis *problem solving* atau belajar pemecahan masalah adalah suatu model pembelajaran yang menghadapkan peserta didik pada tantangan belajar untuk belajar. *Problem solving* atau belajar pemecahan masalah merupakan kegiatan pembelajaran dengan cara melatih anak untuk menghadapi berbagai masalah, baik masalah pribadi atau perorangan ataupun masalah kelompok untuk dipecahkan secara

¹⁹Noorhapizah et al., *Teori Perkembangan Peserta Didik*, 58.

²⁰Noorhapizah et al., *Teori Perkembangan Peserta Didik*, 59.

sendiri maupun bersama-sama.²¹ Belajar pemecahan masalah (*problem solving*) adalah belajar dengan menggunakan metode ilmiah atau berpikir secara sistematis atau runtut, logis, teratur, dan teliti untuk memperoleh kemampuan dan kepandaian kognitif dalam memecahkan suatu masalah secara rasional, lugas, dan tuntas.²²

Dalam PAUD anak mendapat pembelajaran dari guru yang mampu mengembangkan kemampuan anak, yang perlu diperhatikan dalam pembelajarannya yaitu merancang strategi perkembangan kognitif pada anak usia dini. Hal tersebut perlu diperhatikan agar pembelajaran dapat sesuai dengan tingkat pencapaian anak dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Adapun jenis dari strategi yang mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini khususnya dalam belajar pemecahan masalah, yaitu:²³

a. Karakteristik pembelajaran yang berpusat pada anak

Karakteristik ini karena anak merupakan seorang yang aktif dan masih berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Oleh sebab itu, terdapat pengembangan pada strategi pembelajaran yang berdasar pada pendekatan, perkembangan, dan pendekatan belajar aktif.

²¹ Lina Dani Lestari, "Pentingnya Mendidik *Problem Solving* Pada Anak Melalui Bermain," *Jurnal Pendidikan Anak* 9, no. 2 (2020), 2.

²² Muh. Sain Hanafy, "Konsep Belajar Dan Pembelajaran," *Lentera Pendidikan* 17, no. 1 (2014), 72.

²³Khadijah and Nurul Amelia, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini: Teori Dan Praktik* (Jakarta: Kencana, 2020), 21-25.

b. Strategi belajar melalui bermain

Strategi ini karena bermain merupakan salah satu kebutuhan anak dan dunia anak yang mampu mengembangkan kemampuan anak, salah satunya kemampuan kognitif anak.

c. Strategi belajar melalui cerita

Dengan strategi belajar melalui cerita ini mampu mencapai suatu tujuan pada anak usia dini, karena dari bercerita banyak manfaat yang didapat.

d. Strategi belajar melalui bernyanyi

Strategi belajar melalui bernyanyi ini karena dengan bernyanyi mampu mengembangkan secara luas dan banyak manfaat yang didapatkan, karena bernyanyi bersifat menyenangkan, media dalam mengekspresikan perasaan, mengatasi kecemasan, membantu memori anak, memberikan rasa kepercayaan diri, mengembangkan kemampuan berpikir dan motorik, memberikan rasa humor, dan keeratan dalam kelompok.

e. Strategi pembelajaran terpadu

Pembelajaran terpadu merupakan pembelajaran yang memadukan semua bidang pengembangan dan beberapa keterampilan anak mampu berkembang dengan maksimal.

f. Strategi pembelajaran mengembangkan 8 kecerdasan

Strategi ini dibagi menjadi 4 bagian, yaitu kecerdasan spasial-visual, linguistik verbal, kecerdasan interpersonal, dan kecerdasan musikal ritmik.

Pada pendidikan anak usia dini dalam memenuhi perkembangan kognitif anak, guru perlu memperhatikan indikator yang harus dicapai menurut kelompok usia anak. Pada program pendidikan anak usia dini dalam kelompok bermain biasanya cenderung menyediakan layanan pada anak usia 2-4 tahun.²⁴ Oleh karena itu, hendaknya guru harus memperhatikan usia anak dengan indikator pencapaian perkembangan anak yang tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini. Dalam lingkup perkembangan kognitif anak usia 3-4 tahun meliputi:²⁵

Tabel 2. 1 Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Lingkup Kognitif Usia 3-4 Tahun berdasarkan Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014

Lingkup Perkembangan Kognitif	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 3-4 tahun
a. Belajar dan Pemecahan Masalah	1) Paham bila ada bagian yang hilang dari suatu pola gambar seperti pada gambar wajah orang matanya tidak ada, mobil bannya copot, dsb 2) Menyebutkan berbagai nama makanan dan rasanya (garam, gula atau cabai) 3) Menyebutkan berbagai macam kegunaan dari benda 4) Memahami persamaan antara dua benda 5) Memahami perbedaan antara dua hal dari jenis yang sama seperti membedakan antara buah rambutan dan pisang; perbedaan antara ayam dan kucing 6) Bereksperimen dengan bahan menggunakan cara baru

²⁴Hery Widodo, *Dinamika Pendidikan Anak Usia Dini* (Semarang: ALPRIN, 2019), 11.

²⁵Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, 15-16.

	<ul style="list-style-type: none"> 7) Mengerjakan tugas sampai selesai 8) Menjawab apa yang akan terjadi selanjutnya dari berbagai kemungkinan 9) Menyebutkan bilangan angka 1-10 10) Mengenai beberapa huruf atau abjad tertentu dari A-Z yang pernah dilihatnya
b. Berpikir Logis	<ul style="list-style-type: none"> 1) Menempatkan benda dalam urutan ukuran (paling kecil-paling besar) 2) Mulai mengikuti pola tepuk tangan 3) Mengenali konsep banyak dan sedikit 4) Mengenali alasan mengapa ada sesuatu yang tidak masuk dalam kelompok tertentu 5) Menjelaskan model/karya yang dibuatnya
c. Berpikir Simbolik	<ul style="list-style-type: none"> 1) Menyebutkan peran dan tugasnya (misal, koki tugasnya memasak) 2) Menggambar atau membentuk sesuatu konstruksi yang mendeskripsikan sesuatu yang spesifik 3) Melakukan aktivitas bersama teman dengan terencana (bermain berkelompok dengan memainkan peran tertentu seperti yang telah direncanakan)

Selain memperhatikan tingkat perkembangan kognitif anak usia dini dalam Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini tersebut, dalam tingkat perkembangan kognitif anak usia dini juga dapat memperhatikan dalam karakteristik perkembangan kognitif menurut para ahli. Adapun tingkat perkembangan kognitif usia 3-4 tahun menurut Catron dan Allen, sebagai berikut:²⁶

Tabel 2. 2 Tugas Perkembangan Kognitif Anak Usia 3-4 Tahun Menurut Catron dan Allen

Aspek	Karakteristik Perkembangan (Usia 3-3,5 Tahun)	Karakteristik Perkembangan (Usia 3,5-4 Tahun)
Kognisi	a. Menyebutkan kembali benda-benda yang dikenalnya	a. Menghitung tiga buah benda
	b. Hafal berhitung angka 1-3	b. Memasangkan dua warna
	c. Menunjukkan perbedaan dua objek yang serupa, tetapi tak sama	c. Memahami pertanyaan "Apa yang kamu lakukan ketika kamu?"
	d. Mengelompokkan benda-benda dengan kategori tertentu	d. Mengetahui jenis kelaminnya sendiri
	e. Menyortir kumpulan kувus	e. Mengetahui konsep "satu"

²⁶Winda Gunarti, "Hakikat Kemampuan Dasar Dan Perilaku Anak Usia 3—4 Tahun," *Modul 1*, 2021, 1.11.

	dari dua warna yang berbeda	lagi” ketika diminta memberikan suatu benda “satu lagi”
	f. Menyusun gambar pada <i>lotto/puzzle</i>	f. Mengetahui konsep “kosong”
	g. Memahami tiga jenis kata depan	

Tingkat pencapaian perkembangan anak lingkup kognitif usia 3-4 tahun dan tugas perkembangan kognitif anak usia 3-4 tahun menurut Catron dan Allen tersebut dapat digunakan dalam bahan penilaian atau asesmen dalam pembelajaran. Penilaian atau asesmen adalah langkah pengumpulan dari berbagai informasi yang telah dilaksanakan secara menyeluruh dan berkesinambungan terkait proses dan hasil belajar yang sudah dicapai oleh setiap peserta didik yang didapat dari proses pembelajaran. Linn dan Gronlund mengemukakan bahwa *assessment* merupakan suatu istilah dengan melibatkan serangkaian prosedur secara menyeluruh yang digunakan dalam memperoleh informasi terkait hasil belajar peserta didik (misalnya observasi, skala bertingkat tentang kinerja, tes tertulis) dan pelaksanaan penilaian mengenai kemajuan belajar peserta didik.²⁷

Informasi yang didapat berkaitan dengan proses belajar mengajar, terutama dalam keberhasilan pembelajaran yang berupa ketercapaian dalam rentang tujuan yang sudah ditetapkan. Adanya penilaian ini mampu membantu guru untuk mengetahui seberapa jauh ketercapaian tujuan pembelajaran. Selain itu, dengan penilaian mampu mengetahui

²⁷Selfi Lailiyatul Iftitah, *Evaluasi Pembelajaran Anak Usia Dini* (Pamekasan: Duta Media Publishing, 2019), 1-3.

mana anak yang berhasil dan mana yang belum, sehingga dapat diambil keputusan bahwa pembelajaran dapat dilanjutkan atau diulang.²⁸

3. Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Belajar Pemecahan Masalah

Dalam kemampuan belajar pemecahan masalah terdapat faktor yang mempengaruhi. Menurut Susanto faktor yang mampu mempengaruhi perkembangan kognitif khususnya dalam belajar pemecahan masalah yaitu faktor hereditas atau keturunan, faktor lingkungan, faktor kematangan tiap organ baik fisik maupun psikis, faktor pembentukan, faktor minat dan bakat, dan faktor kebebasan.²⁹ Faktor yang mempengaruhi tersebut sebagai penunjang dalam perkembangan belajar pemecahan masalah anak usia dini, berikut penjelasan dari setiap faktor-faktor tersebut:

a. Faktor Hereditas atau Keturunan

Pada faktor ini mempengaruhi perkembangan kognitif anak, yang mana bahwa anak memungkinkan mempunyai kemampuan berpikir yang sama dengan orang tuanya, baik itu normal, diatas normal, ataupun dibawah normal. Apabila kemampuan tersebut tidak ada lingkungan yang mampu memberikan kesempatan

²⁸Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: KENCANA, 2015), 40.

²⁹Noor Baiti, *Perkembangan Anak Melejitkan Potensi Anak Sejak Dini* (Banjarmasin: Guepedia, 2021), 73-74.

berkembang maka kemampuan tersebut juga tidak akan berkembang.³⁰

b. Faktor Lingkungan

Banyak penelitian yang mendukung bahwa kemampuan kognitif atau intelegensi seseorang meningkat jika didukung oleh faktor lingkungan. Faktor lingkungan yang paling berperan dalam proses perkembangan kognitif anak yaitu keluarga dan sekolah.³¹

Menurut John Locke, perkembangan manusia sangat ditentukan oleh lingkungannya. Taraf intelegensi sangat ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh dari lingkungan hidupnya.³²

c. Faktor Kematangan

Kematangan memiliki hubungan yang erat dengan usia kronologis (usia menurut kalender). Oleh sebab itu, setiap organ baik fisik ataupun psikis dapat dikatakan matang apabila telah mampu menjalankan fungsinya masing-masing. Sehingga, faktor ini juga mempengaruhi perkembangan kognitif anak usia dini.

d. Faktor Pembentukan

Pembentukan merupakan suatu kondisi dari luar diri seseorang yang dapat mempengaruhi perkembangan intelegensi atau

³⁰ Chandrawaty et al., *Pendidikan Anak Usia Dini Perspektif Dosen PAUD Perguruan Tinggi Muhammadiyah* (Jakarta: EDU PUBLISHER, 2020),6 .

³¹Chandrawaty et al., *Pendidikan Anak Usia Dini Perspektif Dosen PAUD Perguruan Tinggi Muhammadiyah* (Jakarta: EDU PUBLISHER, 2020), 6-7.

³² Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya* (Jakarta: Kencana, 2011), 59-60.

kecerdasan. Pembentukan dibagi menjadi dua, yaitu pembentukan sengaja seperti di sekolah formal dan pembentukan tidak sengaja seperti pengaruh alam disekitarnya.

e. Faktor Minat dan Bakat

Minat mampu mengarahkan suatu perbuatan kepada tujuan dan dorongan untuk melakukan perbuatan secara bersemangat dan lebih baik lagi. Sedangkan, bakat merupakan potensi dari bawaan. Bakat mempengaruhi kecerdasan seseorang, sehingga seseorang yang berbakat akan lebih mudah dalam mencapai sesuatu dan lebih cepat dalam mempelajarinya.

f. Faktor Kebebasan

Kebebasan memiliki arti keleluasaan seseorang untuk berfikir secara divergen (menyebar), sehingga seseorang dapat menentukan metode yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah dan bebas dalam memilih masalah yang disesuaikan dengan kebutuhannya.³³

4. Alat Permainan Edukatif Berbasis Kognitif

a. Alat Permainan Edukatif

Alat permainan edukatif menurut Mayke Sugianto adalah alat permainan yang dibuat secara sengaja khusus untuk kepentingan pendidikan. APE untuk anak usia dini merupakan alat permainan yang

³³Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya* (Jakarta: Kencana, 2011), 59-60.

dibuat dengan tujuan untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini.³⁴ Hal ini sejalan dengan pengertian APE menurut Direktorat Pendidikan Anak Dini Usia (PADU) bahwa alat permainan sebagai suatu yang mampu digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain dengan memiliki nilai edukatif (pendidikan) dan mampu meningkatkan kemampuan anak secara menyeluruh.³⁵

Alat permainan edukatif memiliki tujuan yang banyak dalam pendidikan anak usia dini, khususnya bagi anak. Adanya APE ini mampu memberikan manfaat dalam tumbuh kembang anak baik itu dalam fisik maupun psikis, dari hal tersebut dapat diketahui bahwa APE ini sangatlah penting. Adapun tujuan alat permainan edukatif untuk anak usia dini, sebagai berikut:³⁶

- 1) Untuk memudahkan anak belajar.

Alat permainan edukatif digunakan anak sebagai media pembelajaran, dengan ini anak dapat bermain sekaligus dengan meningkatkan berbagai kemampuan yang dimilikinya.

- 2) Untuk melatih konsentrasi anak

APE seperti puzzle, ular tangga, ayunan, dan jungkitan dapat digunakan untuk melatih konsentrasi dan ketenangan agar

³⁴Yasbiati and Gilar Gandana, *Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini (Teori Dan Konsep Dasar)* (Tasikmalaya: Ksatria Siliwangi, 2018), 1.

³⁵Nuryati and Sitti Rahmawati Talango, *Alat Permainan Edukatif Berbasis Multiple Intelligence* (Banten: PT. Runzune Sapta Konsultan, 2022), 24.

³⁶M Fadlillah, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini* (Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP, 2017), 57-59.

anak dapat terhindar dari kesalahan yang dapat membahayakannya dan mendapatkan hasil yang maksimal.

3) Untuk media kreativitas dan imajinasi anak, karena anak akan mencoba-coba dan memainkannya dengan cara yang beragam.

4) Untuk menghilangkan kejenuhan anak, dengan mengajak anak untuk bermain dengan alat permainan edukatif. Dengan APE ini anak juga dapat belajar, sehingga anak tidak melupakan belajarnya.

5) Untuk menambah ingatan anak

Sesuatu yang menarik bagi anak akan mudah diingat dan dikenang, biasanya hal tersebut berupa alat permainan edukatif. APE ini dapat digunakan oleh anak sebagai media untuk mengingat materi atau tema pembelajaran yang sudah dilakukan. Sehingga, anak akan mudah mengingat pengalaman-pengalaman yang sudah dilakukannya.

6) Untuk bahan percobaan anak

Cara anak belajar adalah dengan mencoba hal-hal yang baru. Hal-hal tersebut berupa kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan alat permainan edukatif. Seperti, membongkar mobil-mobilan, menyusun dan menumpuk balok, bermain lego, dan melempar-lempar alat permainan. Kegiatan tersebut dapat membantu anak dalam memecahkan masalah dari rasa keingin tahuannya.

b. Alat Permainan Edukatif untuk Perkembangan Kognitif

Alat permainan edukatif yang ditujukan untuk anak usia dini memiliki banyak jenis APE yang beragam. Alat permainan yang dapat digunakan dalam mengembangkan proses keterampilan berpikir anak yaitu alat permainan yang memiliki bentuk keping-keping, mozaik, benda-benda lainnya seperti batu untuk berhitung, alat *Montessori* dan *Cruissenaire*.³⁷ APE yang digunakan disesuaikan dengan kemampuan dan kelompok usia anak. Adapun contoh APE untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak yaitu:³⁸

a. APE ciptaan Montessori

APE yang diciptakan oleh Montessori adalah APE yang memudahkan anak untuk mengingat berbagai konsep yang akan dipelajarinya tanpa perlu bimbingan, meliputi *puzzle* berbentuk geometri, papan bentuk bidang I dan papan bentuk bidang II, serta kantong keterampilan tangan untuk melatih kemandirian.

b. APE Balok *Cruissenaire*

Balok *Cruissenaire* yang diciptakan oleh George Cruissenaire digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung, pengenalan bilangan, dan keterampilan anak dalam bernalar.

³⁷Anggani Sudono, *Sumber Belajar Dan Alat Permainan (Untuk Pendidikan Anak Usia Dini)* (Jakarta: PT Grasindo, 2010), 57.

³⁸Yasbiati and Gandana, *Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini (Teori Dan Konsep Dasar)*, 3-7.

c. APE Ciptaan Froebel

Froebel mempunyai alat khusus yang disebut dengan balok Bloccos. APE ini berbentuk balok bangunan, dengan kotak besar yang memiliki ukuran 20 x 20 cm yang terdiri dari balok kecil dengan ukuran yang beragam yang merupakan kelipatan.

d. APE Loto Warna

APE ini terbuat dari tripleks atau dupleks yang terdiri dari papan loto ukuran 17,5 x 17,5 cm dan 9 kartu loto yang terdiri dari 9 macam warna. Dalam permainan ini mampu membuat anak untuk mengenal warna melatih daya pengamatan anak serta belajar membedakan.

Dari contoh-contoh APE untuk perkembangan kognitif tersebut dapat diambil salah satu alat permainan yang dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak khususnya dalam belajar pemecahan masalah yaitu alat permainan balok *cruissenaire*. Balok *cruissenaire* diciptakan oleh George Cruissenaire untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak, pengenalan bilangan, dan meningkatkan kemampuan anak dalam bernalar.³⁹ Diciptakan balok *cruissenaire* ini karena George Cruissenaire telah mengamati pemahaman anak yang sulit terhadap matematika. Balok *cruissenaire* ini selain untuk konsep matematika, juga untuk mengembangkan bahasa, meningkatkan kemampuan anak dalam

³⁹Yasbiati and Gandana, 4.

bernalar, mengembangkan kemampuan berhitung pada anak, pengenalan bilangan, dan pengenalan bilangan utuh.⁴⁰ Selain itu, fungsi dari balok *cruissenaire* ini yaitu sebagai pengembangan motorik halus, melatih ketelitian, pengembangan kecerdasan anak, melatih kemampuan matematika dasar, berhitung, penjumlahan, dan pengurangan. Balok ini terdiri dari 10 potongan balok yang diberi cat warna dengan tertulis bilangan angka 1-10.⁴¹ Adapun warna dan ukuran potongan balok *cruissenaire* ini yaitu, sebagai berikut:⁴²

Tabel 2. 3Ukuran Balok *Cruissenaire*

1 x 1 x 1 cm	warna kayu asli
2 x 1 x 1 cm	warna merah
3 x 1 x 1 cm	warna hijau muda
4 x 1 x 1 cm	warna merah muda
5 x 1 x 1 cm	warna kuning
6 x 1 x 1 cm	warna hijau tua
7 x 1 x 1 cm	warna hitam
8 x 1 x 1 cm	warna coklat
9 x 1 x 1 cm	warna biru tua
10 x 1 x 1 cm	warna jingga

Penggunaan balok *cruissenaire* ini juga tidak terlalu sulit. Adapun penggunaan balok ini yaitu pertama, menghitung sesuai dengan urutan yang sesuai (*root counting*); kedua, menghitung dan memadukan satu-satu (*one to one correspondence*); ketiga, menghitung dengan syair sederhana; dan keempat, menggunakan dengan bebas menggunakan bahasa.⁴³

⁴⁰Sudono, *Sumber Belajar Dan Alat Permainan (Untuk Pendidikan Anak Usia Dini)*, 20-21.

⁴¹Yasbiati and Gandana, *Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini (Teori Dan Konsep Dasar)*, 23.

⁴²Sudono, *Sumber Belajar Dan Alat Permainan (Untuk Pendidikan Anak Usia Dini)*, 20.

⁴³Sudono, 21.

Pada pendidikan anak usia dini pembelajaran dapat dilakukan dengan media pembelajaran yang disebut dengan alat permainan edukatif. Proses pembelajaran dengan alat permainan edukatif tersebut dapat dilakukan dengan bermain. Sehingga, anak tidak akan merasa cepat jenuh karena belajar akan menyenangkan jika dilakukan dengan bermain. Adapun guru juga perlu melakukan penilaian dalam pembelajaran, agar guru dapat mengetahui seberapa jauh potensi anak. Pengamatan yang dilakukan guru dalam pelaksanaan anak bermain merupakan hal yang menarik, karena tidak seorang pun memiliki perilaku yang sama. Sehingga, keunikan dari masing-masing anak perlu mendapatkan perhatian dari guru. Maka, guru dapat mengetahui bahwa anak tersebut apakah cukup baik perkembangannya dan dapat ditingkatkan atau masih memerlukan bantuan untuk memperbaiki kemampuannya.⁴⁴

B. Kajian Penelitian Terdahulu

Pada penentuan judul skripsi ini, penulis melakukan telaah terhadap penelitian terdahulu agar terhindar dari kesamaan serta sebagai perbandingan dengan penelitian ini. Penulis tidak menemukan penelitian terdahulu yang sama dengan penelitian ini, namun penulis menemukan penelitian yang hampir serupa dengan penelitian ini.

⁴⁴Anggani Sudono, *Sumber Belajar Dan Alat Permainan (Untuk Pendidikan Anak Usia Dini)* (Jakarta: PT Grasindo, 2010), 141.

1. Skripsi karya Yulia Fitriani dengan judul “Upaya Guru dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Kajang Lako Kecamatan Mandiangin Kabupaten Sarolangun”, Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Syaifuddin tahun 2022. Tujuan dari penelitian tersebut yaitu untuk mengetahui bagaimana guru dalam meningkatkan kognitif pada aspek kemampuan berfikir simbolik anak usia dini, mengetahui kendala-kendala guru dalam meningkatkan kognitif pada aspek kemampuan berfikir simbolik anak usia dini, dan mengetahui upaya guru dalam meningkatkan kognitif pada aspek kemampuan berfikir simbolik anak usia dini di Taman Kanak-kanak Kajang Lako Kecamatan Mandiangin Kabupaten Sarolangun. Metode penelitian yang digunakan penelitian tersebut adalah jenis penelitian kualitatif deskriptif, yang mana lebih menekankan pada analisis penyimpulan secara induktif dan deduktif dengan logika ilmiah. Hasil dalam penelitian tersebut yaitu upaya guru untuk mengatasi kendala berupa terbatasnya waktu karena masih dalam kondisi pandemik dan terbatasnya alat permainan yang bervariasi, yaitu dengan memberikan tugas tambahan kepada anak untuk dikerjakan di rumah.⁴⁵

Persamaan dari penelitian yang dilakukan oleh Yulia Fitriani dengan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti tentang upaya guru dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini dan metode penelitian yang digunakan yaitu jenis penelitian kualitatif. Adapun perbedaannya

⁴⁵Yulia Fitriani, *Upaya Guru Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Kajang Lako Kecamatan Mandiangin Kabupaten Sarolangun*, Skripsi (Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Syaifuddin, 2022).

dari penelitian Yulia Fitriani dengan penelitian ini yaitu ada pada fokus penelitian kognitifnya dan media yang digunakan, pada penelitian tersebut lebih menekankan pada kemampuan berhitung anak dan mengenal angka dengan memanfaatkan benda-benda, tumbuhan, dan hewan disekitar rumah anak. Sedangkan, dalam penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu peneliti akan melakukan penelitian terhadap tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak usia 3-4 tahun khususnya dalam belajar pemecahan masalah dengan menggunakan balok *cruissenaire*.

2. Artikel jurnal karya Sukma Sari, Mawardi, dan Elin B. Somantri dengan judul “Upaya Guru dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Al-Madani Pontianak Tenggara”, Universitas Muhammadiyah Pontianak tahun 2021. Tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk mengetahui tentang persiapan yang dilakukan guru dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini, pelaksanaan yang dilakukan guru dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini, dan evaluasi terhadap persiapan dan pelaksanaan guru dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di Taman Kanak-kanak Al-Madani Pontianak Tenggara. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Hasil dari penelitian yaitu upaya guru dalam memberikan penjelasan ulang dan diberi contoh kepada anak-anak karena beberapa anak ada yang masih keliru dan tidak memahami dalam mengerjakannya, upaya guru yang memfokuskan perhatian kepada anak yang masih kurang menangkap materi yang

disampaikan dan setelahnya menyatukan dalam satu kelompok karena masih ada anak yang kurang menangkap pembelajaran, dan upaya guru dalam mencoba suatu kegiatan ketika anak masih keliru dalam mengerjakan kegiatan terlihat ada kejanggalan gambar pada tema binatang.⁴⁶

Persamaan dari penelitian yang dilakukan oleh Sukma Sari, Mawardi, dan Elin B. Somantri dengan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti tentang kemampuan kognitif anak usia dini dan metode penelitian yang digunakan sama-sama penelitian kualitatif. Adapun perbedaannya dari penelitian Sukma Sari, Mawardi, dan Elin B. Somantri dengan penelitian ini yaitu pada penelitian tersebut tidak menggunakan media pembelajaran atau alat permainan edukatif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Sedangkan, dalam penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu peneliti akan melakukan penelitian terhadap kemampuan kognitif anak khususnya dalam belajar pemecahan masalah dengan menggunakan alat permainan edukatif yaitu balok *cruissenaire*.

3. Artikel Jurnal karya Muhammad Busyro Karim dan Siti Herlinah Wifroh dengan judul “Meningkatkan Perkembangan Kognitif pada Anak Usia Dini melalui Alat Permainan Edukatif”, Universitas Trunojoyo Madura tahun 2014. Tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk mengetahui pengertian dari alat permainan edukatif serta mengetahui bagaimana

⁴⁶Sari, Mawardi, and Somantri, “Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Al-Madani Pontianak Tenggara”, Arikel Jurnal, 2021.

pelaksanaan penerapan pembelajaran dalam meningkatkan aspek kognitif melalui APE sederhana yang dikembangkan TK Ihyausunnah Margorejo. Metodologi yang digunakan adalah penelitian deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara dan observasi. Hasil dari penelitian tersebut adalah dalam meningkatkan perkembangan kognitif bisa dilakukan dengan memberikan alat permainan edukatif kepada anak, seperti menggunakan alat permainan boneka-bonekaan, peralatan dokter ataupun peralatan masak, dengan alat-alat permainan tersebut guru mengajak anak untuk bermain peran.⁴⁷

Persamaan dari penelitian Muhammad Busyro Karim dan Siti Herlinah Wifroh dengan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti tentang kemampuan kognitif anak usia dini melalui alat permainan edukatif dan metode penelitian yang digunakan sama-sama penelitian deskriptif. Adapun perbedaan dari penelitian Muhammad Busyro Karim dan Siti Herlinah Wifroh dengan penelitian ini adalah pada penelitian tersebut meneliti kemampuan kognitif anak usia dini melalui alat permainan edukatif untuk bermain peran, sedangkan dalam penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu peneliti meneliti kemampuan kognitif anak usia dini khususnya dalam belajar pemecahan masalah melalui balok *cruissenaire*, peneliti juga akan meneliti upaya guru dalam meningkatkan kemampuan belajar pemecahan masalah anak usia dini melalui alat permainan edukatif khususnya balok *cruissenaire*, maka upaya guru dalam pembelajaran

⁴⁷Muhammad Busyro Karim and Siti Herlinah Wifroh, "Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif," Artikel *Jurnal PG- PAUD Trunojoyo* 1, no. 2 (2014).

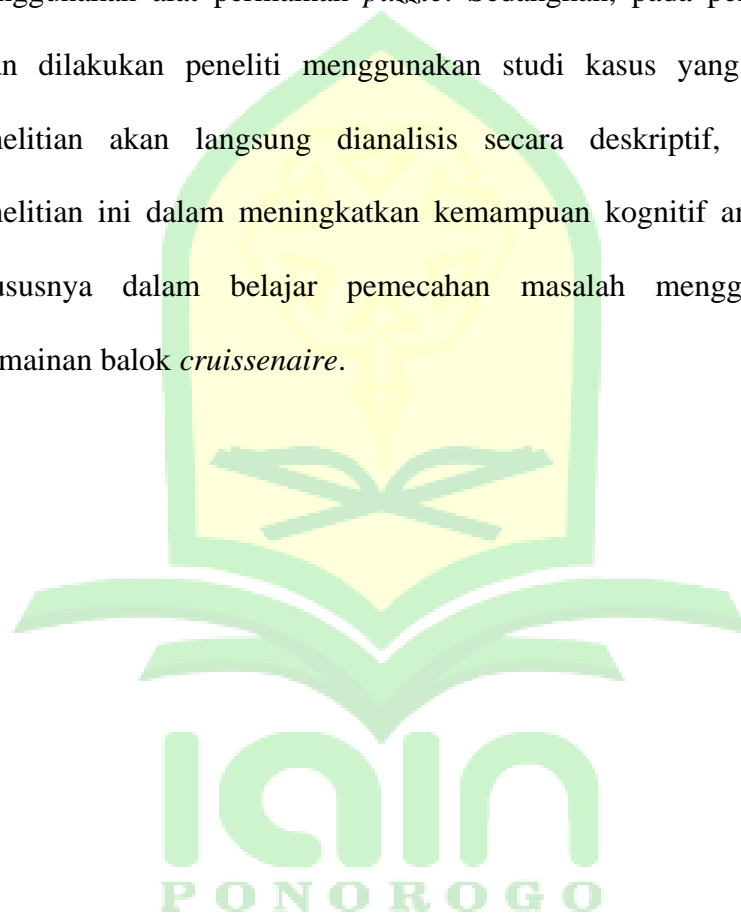
untuk meningkatkan kemampuan kognitif khususnya belajar pemecahan masalah juga akan diteliti.

4. Skripsi karya Irma Laynia dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini melalui Permainan *Puzzle* di Kelas B2 Taman Kanak-Kanak Jumnih Kota Palopo”, Institut Agama Islam Negeri Palopo tahun 2020. Tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui permainan *puzzle* pada siswa kelas B2 Taman Kanak-Kanak Jumnih kota Palopo. Metode penelitian menggunakan jenis penelitian tindakan kelas atau PTK dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif yang menggunakan siklus I dan siklus II. Hasil dari penelitian tersebut adalah dengan menggunakan metode permainan *puzzle*, kemampuan kognitif anak mengalami peningkatan yang cukup signifikan pada setiap siklusnya. Dilihat dari siklus I meningkat sebesar 63% dan siklus II meningkat sebesar 98% dengan besar peningkatan 35%. Rata-rata dari hasil belajar siswa kelas B2 setelah diterapkan permainan *puzzle* mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 53% ke siklus II sebesar 92% dengan besar peningkatan 39%.⁴⁸

Persamaan dari penelitian Irma Laynia dengan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti tentang upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini dengan menggunakan alat permainan edukatif dan sama-sama menggunakan metode deskriptif kualitatif. Adapun perbedaan dari

⁴⁸Irma Laynia, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Puzzle Di Kelas B2 Taman Kanak-Kanak Jumnih Kota Palopo*, Skripsi (Institut Agama Islam Negeri Palopo, 2020).

Irma Laynia dengan penelitian ini adalah pada penelitian tersebut menggunakan penelitian tindakan kelas, yang mana pada penelitian tersebut menggunakan siklus I dan siklus II dengan menggunakan angka sebagai hasil dari penelitian yang kemudian dianalisis secara deskriptif, serta dalam penelitian tersebut dalam meningkatkan kemampuan kognitif menggunakan alat permainan *puzzle*. Sedangkan, pada penelitian yang akan dilakukan peneliti menggunakan studi kasus yang mana hasil penelitian akan langsung dianalisis secara deskriptif, serta dalam penelitian ini dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini khususnya dalam belajar pemecahan masalah menggunakan alat permainan balok *cruissenaire*.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, dengan peneliti sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian lebih menekankan pada makna atau data yang sebenarnya.¹ Menurut Erickson, penelitian kualitatif adalah suatu usaha untuk menemukan dan menggambarkan secara naratif kegiatan yang telah dilaksanakan dan dampak dari tindakan yang dilakukan terhadap kehidupan mereka.² Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada obyek yang alami yang sesuai dengan data yang sebenarnya terjadi dengan menggunakan peneliti sebagai instrumen utamanya dan hasil penelitian didapat dari teknik pengumpulan data secara gabungan, serta analisis data bersifat induktif, yang kemudian kegiatan-kegiatan dilapangan dan dampak dari tindakan yang diberikan dijabarkan secara naratif.

¹Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017), 9.

²Albi Anggito and Johan Setiawan, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Sukabumi: CV Jejak, 2018), 7.

Jenis penelitian dari penelitian kualitatif ini adalah studi kasus atau *case study*. Studi kasus merupakan bagian dari metode kualitatif yang digunakan untuk mendalami suatu kasus tertentu secara lebih mendalam dengan menggunakan beraneka sumber informasi untuk mendapatkan kejadian atau peristiwa di lapangan. Studi kasus digunakan untuk meneliti secara mendalam terhadap perorangan, kelompok, program, organisasi, budaya, agama, daerah atau bahkan Negara. Jenis penelitian ini bertujuan untuk melihat suatu kasus secara menyeluruh dari kejadian-kejadian yang nyata. Bentuk dari jenis penelitian studi kasus ini adalah deskriptif, dengan studi kasus secara deskriptif ini memiliki tujuan untuk menggambarkan suatu gejala, fakta atau realita.³ Sehingga, dapat diambil pengertian bahwa jenis penelitian studi kasus adalah penelitian yang dilakukan secara mendalam dengan menggunakan berbagai sumber informasi yang kemudian dilihat secara menyeluruh dari kejadian yang sebenarnya, dengan meneliti suatu perorangan maupun kelompok, yang kemudian hasilnya dijelaskan secara deskriptif.

Peneliti memilih menggunakan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus dikarenakan peneliti meneliti tentang suatu hal yang berkaitan dengan aktivitas, kejadian, dan proses pembelajaran yang dilakukan di KBIT Ulul Albab Prayungan, Sawoo, Ponorogo. Subyek dalam penelitian ini adalah kepala sekolah, guru kelas, siswa usia 3-4 tahun di KBIT Ulul Albab Prayungan, serta kegiatan-kegiatan pembelajaran yang berhubungan dengan kognitif anak usia dini khususnya dalam belajar pemecahan masalah.

³J .R. Raco, *Metode Penelitian Kualitatif: Jenis, Karakteristik Dan Keunggulannya* (Jakarta: PT Grasindo, 2010), 49-50.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi dari penelitian ini yaitu di KBIT Ulul Albab Prayungan, Sawoo, Ponorogo. Penelitian ini dilakukan dengan menyesuaikan topik yang telah dipilih oleh peneliti, dengan peneliti melakukan pengamatan terlebih dahulu di sekolah tersebut. Pada waktu pengamatan peneliti menemukan masalah yang unik dan menarik untuk diteliti sehingga peneliti memilih penelitian ini, masalah tersebut yaitu ada beberapa anak yang memiliki keterlambatan pada kemampuan kognitifnya khususnya dalam belajar pemecahan masalah.

Peneliti disini sebagai pengamat dan pengumpul data, dengan menggunakan instrumen tambahan berupa kertas penilaian perkembangan kognitif khususnya dalam belajar pemecahan masalah anak usia 3-4 tahun. Hal tersebut diketahui oleh kepala sekolah dan guru kelas, karena sebelumnya peneliti berdiskusi bersama kepala sekolah dan guru kelas. Peneliti mengambil penelitian di KBIT Ulul Albab Prayungan, Sawoo, Ponorogo karena peneliti ingin mengetahui upaya guru dalam meningkatkan kemampuan belajar pemecahan masalah anak usia dini melalui balok *cruissenaire* di KBIT Ulul Albab Prayungan, Sawoo, Ponorogo.

C. Data dan Sumber Data

Pada penelitian ini data yang diambil peneliti yaitu data tentang upaya guru dalam meningkatkan belajar pemecahan masalah anak usia dini yang mencakup dari memahami bila ada yang hilang, menyebutkan berbagai nama makanan dan rasanya, menyebutkan berbagai macam kegunaan dari benda,

memahami persamaan antara dua benda, memahami perbedaan antara dua hal dari jenis yang sama, bereksperimen dengan bahan menggunakan cara baru, mengerjakan tugas sampai selesai, menjawab apa yang akan terjadi selanjutnya dari berbagai kemungkinan, menyebutkan bilangan angka 1-10, dan mengenal beberapa huruf atau abjad tertentu dari A-Z yang pernah dilihatnya. Serta, faktor yang mempengaruhi dalam meningkatkan kemampuan belajar pemecahan masalah anak usia dini dan capaian kemampuan belajar pemecahan masalah anak usia dini melalui balok *cruissenaire* di KBIT Ulul Albab Prayungan, Sawoo, Ponorogo.

Sumber data dalam penelitian berarti subyek dari mana data diperoleh. Sumber datanya disebut responden yang merupakan orang yang menjawab pertanyaan dari peneliti baik itu secara tertulis ataupun lisan. Sumber data yang diperoleh dari hasil observasi bisa berupa benda, gerak, ataupun proses. Oleh karena itu sumber data dapat dibagi menjadi tiga kelompok.⁴ Sumber data dalam penelitian ini yaitu:

1. Orang (*people*) merupakan sumber data yang diperoleh dari melakukan wawancara atau observasi di KBIT Ulul Albab Prayungan, Sawoo, Ponorogo. Pada penelitian ini sumber datanya yaitu kepala sekolah, guru kelas, dan siswa usia 3-4 tahun di KBIT Ulul Albab Prayungan, Sawoo, Ponorogo.
2. Tempat (*place*) merupakan sumber data yang berupa tempat atau sumber data yang berupa keadaan diam atau gerak yang mencakup fasilitas guru

⁴Eri Barlian, *Metodologi Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif* (Padang: Sukabina Press, 2016), 29.

yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini khususnya belajar pemecahan masalah, serta keadaan di KBIT Ulul Albab Prayungan, Sawoo, Ponorogo.

3. Simbol (*paper*) merupakan sumber data yang digunakan dalam proses pengumpulan data yang termasuk gambar, angka, huruf, simbol, dan sebagainya. Pada penelitian ini simbol atau *paper* yang digunakan adalah dokumen sejarah KB, letak geografis, visi, misi, tujuan sekolah, pendidik, tenaga pendidik, sarana prasarana, dan lembar penilaian kemampuan belajar pemecahan masalah anak usia dini di KBIT Ulul Albab Prayungan, Sawoo, Ponorogo.

D. Prosedur Pengumpulan Data

Prosedur pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengurus surat izin ke fakultas untuk diberikan kepada lembaga yang akan dijadikan tempat penelitian
2. Memberikan informasi kepada pihak terkait tentang kegiatan penelitian yang akan dilakukan
3. Membuat perjanjian dengan kepala sekolah dan guru kelas
4. Melakukan penelitian awal di KBIT Ulul Albab Prayungan, Sawoo, Ponorogo
5. Menyusun jadwal kegiatan dan penelitian yang disesuaikan dengan jadwal di KBIT Ulul Albab Prayungan, Sawoo, Ponorogo
6. Mempersiapkan materi yang akan dirancang

7. Menyusun instrumen penilaian
8. Dilakukannya pembelajaran dan diberi materi yang akan dipelajari
9. Melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan balok *cruissenaire*
10. Melakukan penelitian akhir dengan bermain balok *cruissenaire*
11. Memeriksa lembar observasi untuk memperoleh data
12. Data yang sudah diperoleh akan dianalisis dan setelahnya diambil kesimpulan.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Lynda M. Baker mengemukakan bahwa observasi adalah rekaman fenomena atau perilaku yang terjadi dalam kehidupan apa adanya. Tujuan peneliti melakukan observasi adalah untuk mendapatkan data sebanyak-banyaknya, sesuai unit analisis dari penelitiannya, dan fenomena yang hendak diamati.⁵ Dilakukannya observasi ini adalah untuk mengetahui upaya guru dalam meningkatkan kemampuan belajar pemecahan masalah anak usia dini, penerapan balok *cruissenaire*, serta peningkatan kemampuan belajar pemecahan masalah anak usia dini melalui balok *cruissenaire* di KBIT Ulul Albab Prayungan, Sawoo, Ponorogo. Pada penelitian ini peneliti melakukan observasi kepada guru kelas dan siswa usia 3-4 tahun.

⁵Dede Rosyada, *Penelitian Kualitatif Untuk Ilmu Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2020), 167-168.

2. Wawancara

Pendapat Kvale yang dikutip oleh Al Shenqeti adalah percakapan yang bertujuan untuk menyajikan pendapat yang berbeda oleh orang yang diwawancarai tentang makna dan interpretasi dari fenomena yang sedang dijelaskan. Wawancara bertujuan untuk memperoleh wawasan yang lebih mendalam mengenai fokus yang diamati, beserta interpretasi informan sendiri tentang makna fenomena tersebut.⁶ Wawancara menurut Esterberg memiliki berbagai macam, ada wawancara terstruktur, semi-struktur, dan tidak terstruktur. Pada penelitian ini peneliti menggunakan wawancara semi-struktur yang mana dalam pelaksanaannya dilakukan secara bebas dengan melakukan wawancara secara mendalam, yang memiliki tujuan untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka, yang mana subyek yang diwawancarai dimintai pendapat dan gagasan-gagasannya. Peneliti juga mendengarkan dengan teliti dan juga menulis apa saja yang telah diucapkan oleh informan.⁷

Pada penelitian ini informan yang diwawancarai oleh peneliti adalah kepala sekolah dan guru kelas di KBIT Ulul Albab Prayungan, Sawoo, Ponorogo. Peneliti mewawancarai kepala sekolah untuk mengetahui tentang pelaksanaan pembelajaran yang diterapkan di sekolah, upaya kepala sekolah, dan program di sekolah. Serta mewawancarai guru kelas untuk mengetahui tentang upaya guru untuk meningkatkan kemampuan belajar pemecahan masalah anak usia dini, penerapan balok *cruissenaire*,

⁶Rosyada, 201.

⁷Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 233.

dan peningkatan kemampuan belajar pemecahan masalah anak usia dini melalui balok *cruissenaire* di KBIT Ulul Albab Prayungan, Sawoo, Ponorogo.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah mengambil data mengenai hal-hal yang berbentuk catatan, transkrip, buku, dan sebagainya.⁸ Selain itu, data gambar berupa foto-foto kejadian dan orang tertentu yang menjadi bagian dari fokus yang sedang diamati.⁹ Pada penelitian ini peneliti menggunakan dokumentasi yang disesuaikan dengan tujuan dan fokus masalah di penelitian ini. Peneliti mencari data-data tertulis berupa gambaran umum KBIT Ulul Albab Prayungan, Sawoo, Ponorogo, seperti sejarah berdirinya KBIT Ulul Albab, letak geografis, struktur organisasi, visi, misi, tujuan, sarana prasarana, dan dokumen lainnya yang berhubungan dengan penelitian ini, seperti foto-foto pada waktu kegiatan pembelajaran berlangsung dan lembar penilaian kemampuan belajar pemecahan masalah anak usia dini di KBIT Ulul Albab Prayungan, Sawoo, Ponorogo.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data pada penelitian kualitatif, dilaksanakan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah pengumpulan data selesai dalam jangka waktu tertentu. Pada saat wawancara, peneliti menganalisis tanggapan

⁸Salim and Haidir, *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, Dan Jenis* (Jakarta: Kencana, 2019), 100.

⁹Rosyada, *Penelitian Kualitatif Untuk Ilmu Pendidikan*, 209.

responden. Setelah dianalisis dan responden merasa jawabannya kurang memadai, maka peneliti melanjutkan pertanyaan kembali sampai memperoleh data yang dianggap reliable pada tahap tertentu. Miles dan Huberman berpendapat bahwa kegiatan analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan terus menerus sampai datanya jenuh. Kegiatan analisis data yaitu reduksi data, penyajian data, dan inferensi/validasi atau penarikan kesimpulan. Kegiatan analisis tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:¹⁰

1. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, fokus hanya pada hal-hal yang penting saja, serta mencari tema dan pola. Sehingga, data yang sudah direduksi memberikan gambaran yang lebih jelas dan memudahkan peneliti untuk mengumpulkan dan mencari lebih banyak data jika diperlukan. Pada penelitian ini, peneliti merangkum dengan memilih hal-hal yang mendasar dari hasil penelitian di KBIT Ulul Albab Prayungan.

2. *Data Display* (Penyajian Data)

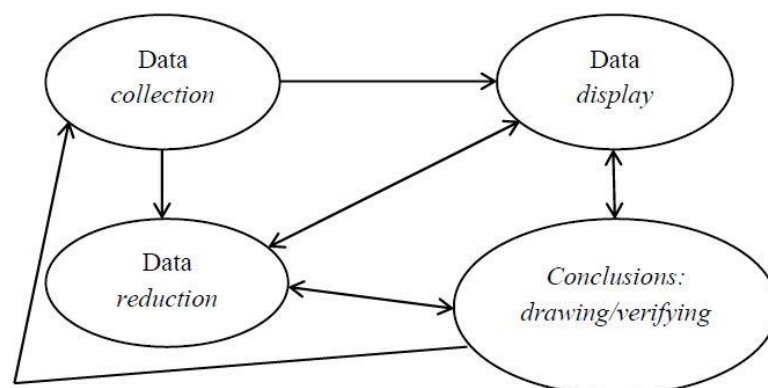
Setelah mereduksi data, langkah berikutnya adalah mendisplaykan data. Pada penelitian kualitatif, penyajian data dapat berupa deskripsi singkat, bagan, hubungan antar kategori. *Flowchart*, dan sebagainya. Sehubungan dengan hal tersebut, Miles dan Huberman juga mengemukakan bahwa yang paling umum digunakan untuk penyajian data dalam penelitian kualitatif adalah teks yang bersifat naratif. Pada penelitian ini, setelah

¹⁰Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 246-252.

peneliti merangkum hasil penelitian, peneliti menyajikan data dengan bentuk naratif.

3. *Conclusion Drawing/Verification* (Penarikan Kesimpulan)

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif yaitu Miles dan Huberman menyatakan bahwa penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dijelaskan masih bersifat sementara dan dapat berubah apabila tidak ditemukannya bukti-bukti kuat yang dapat mendukung di tahap pengumpulan data selanjutnya. Namun, kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal didukung dengan bukti-bukti valid dan konsisten pada waktu peneliti kembali ke lapangan untuk mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan adalah kesimpulan yang kredibel. Pada penelitian ini, setelah peneliti merangkum dan menyajikan data dalam bentuk naratif, peneliti lalu menarik kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan di KBIT Ulul Albab Prayungan.



Gambar 3. 1 Komponen dalam Analisis Data (*interactive model*) Model Miles dan Huberman

G. Pengecekan Keabsahan Penelitian

Pada metode penelitian kualitatif dalam pengujian keabsahan data, berbeda dengan penelitian kuantitatif. Uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif yaitu uji *credibility* (validitas interval), *transferability* (validitas eksternal), *dependability* (reliabilitas), dan *confirmability* (obyektivitas). Pada penelitian ini, dalam menguji keabsahan data peneliti menggunakan teknik triangulasi, karena dengan teknik triangulasi ini dalam pengujian data diambil dari berbagai sumber menggunakan bermacam cara dan berbagai waktu. Namun, dalam penelitian ini peneliti lebih memilih menggunakan triangulasi waktu. Kredibilitas data dipengaruhi oleh waktu. Data yang didapatkan menggunakan wawancara yang dilakukan di pagi hari ketika narasumber masih segar, maka data yang diberikan jauh lebih valid sehingga lebih kredibel. Oleh sebab itu, dalam menguji kredibilitas data dapat dilaksanakan melalui wawancara, observasi ataupun teknik yang lain dengan waktu atau situasi yang berbeda. Ini dilakukan sampai menemukan data yang pasti atau akurat.¹¹ Pada penelitian ini, peneliti melakukan wawancara dan observasi di waktu yang berbeda untuk mendapatkan data. Waktu yang diperlukan peneliti, sampai hasil data mendapatkan data yang pasti.

H. Tahap Penelitian

Tahap penelitian dalam penelitian ini yaitu :

1. Tahap pra lapangan

¹¹Sugiyono, 269-274.

Pada tahap pra lapangan ini mencakup, menyusun rancangan penelitian, mengurus perizinan, menjajagi dan menilai keadaan lapangan, memilih dan memanfaatkan informasi, menyiapkan perlengkapan penelitian dan yang menyangkut persoalan etika penelitian.

2. Tahap pekerjaan lapangan

Pada tahap pekerjaan lapangan ini mencakup, memahami latar belakang, penelitian dan persiapan diri, memasuki lapangan dan beberapa peran serta sambil mengumpulkan data yang terkait dengan peningkatan kemampuan belajar pemecahan masalah anak usia dini melalui balok *cruissenaire* di KBIT Ulul Albab Prayungan.

3. Tahap analisis data

Pada tahap analisis data ini merupakan kegiatan menelaah seluruh data dari apa yang sudah didapatkan selama penelitian di lapangan, yang kemudian hasil dari penelitian disimpulkan dengan bentuk laporan hasil penelitian. Di tahap ini, peneliti lakukan secara bersamaan dengan tahap pekerjaan lapangan.

4. Tahap penulisan hasil lapangan

Tahap penulisan hasil lapangan merupakan deskripsi tentang gambaran umum daerah penelitian yang memuat penjelasan kondisi fisik dan nonfisik lokasi dan subjek penelitian.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Latar Penelitian

Pada bab ini membahas tentang deskripsi data umum pada lokasi penelitian tentang sejarah berdirinya KBIT Ulul Albab Prayungan yang meliputi visi, misi, tujuan, struktur geografis, sarana dan prasarana, struktur organisasi, dan jumlah siswa. Deskripsi data khusus yang terkait dengan meningkatkan kemampuan belajar pemecahan masalah melalui balok *cruissenaire* di KBIT Ulul Albab Prayungan, Sawoo, Ponorogo.

1. Sejarah berdirinya KBIT Ulul Albab

Kelompok Bermain Islam Terpadu Ulul Albab berdiri tanggal 1 Juli 2018 dibawah naungan Yayasan Ulul Albab. Tokoh yang berjasa atas berdirinya Kelompok Bermain Islam Terpadu Ulul Albab adalah Dr. H. Mulyono, MA merasa bahwa di desa Prayungan perlu didirikan Kelompok Bermain karena begitu banyak anak usia 3 - 4 tahun di lingkungan tersebut yang belum bisa terjangkau pendidikannya. Kegiatan awal dilakukan di rumah Mbah Parti, dengan fasilitas seadanya anak usia dini di lingkungan tersebut mampu mengenyam pendidikan Kelompok Bermain. Gedung dan tanah yang ditempati lembaga merupakan milik keluarga dengan status pemanfaatan rumah orang tua. Berkat perjuangan dan usaha keras Dr. H. Mulyono, MA dan bekerjasama dengan PAS Baitul Qur'an Gontor yang waktu itu

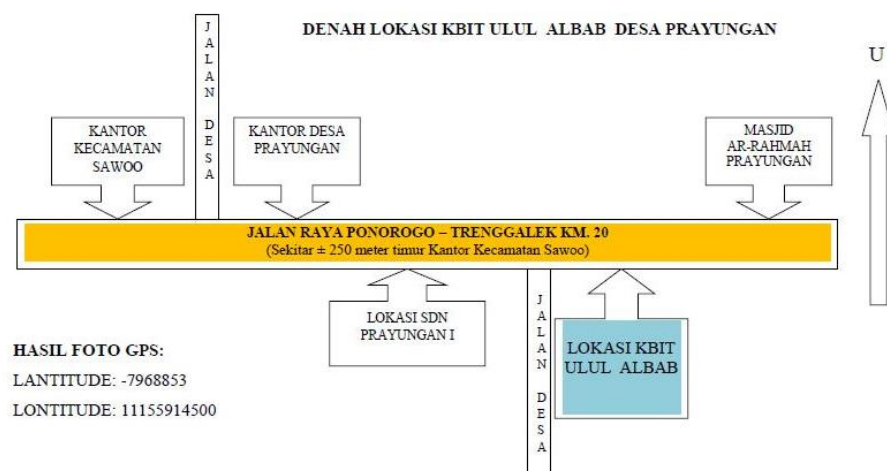
diketahui oleh Bapak Reza Ashari, M.Pd. Akhirnya KBIT Ulul Albab berhasil didirikan pada tanggal 1 Juli 2018 bertempat di rumah Mbah Parti, dalam peresmianya dihadiri oleh ketua yayasan Ulul Albab, kepala PAS Baitul Qur'an, kepala desa Prayungan, tokoh masyarakat, dan perangkat desa. KBIT Ulul Albab berdiri dengan SK Yayasan Ulul Albab nomor: 04/YPSDU/SK/KBIT/II/2018.

Pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan situasi dan kondisi yang bertumpu pada kebutuhan belajar anak, mengingat kondisi sosial ekonomi dari peserta didik adalah berasal dari kalangan ekonomi menengah ke bawah. Namun, kami selalu berbenah dimulai dengan penerapan model pembelajaran, dari model pembelajaran klasikal menjadi pembelajaran kelompok. Dalam kegiatan belajar mengajar selalu melakukan inovasi, dengan menekankan pada prinsip pembelajaran di Kelompok Bermain yaitu belajar melalui bermain dan bermain seraya belajar. Semua itu dilakukan untuk menciptakan suasana yang aman, nyaman, dan menyenangkan di sekolah.

Pembenahan juga dilakukan dalam hal tenaga pendidik, dengan mengikutkan guru pelatihan, workshop, aktif dalam kegiatan gugus (KKG), juga kegiatan organisasi profesi (HIMPAUDI). Hingga sekarang Kelompok Bermain Islam Terpadu Ulul Albab masih dibutuhkan masyarakat, terbukti dengan jumlah murid yang stabil.

2. Letak Geografis KBIT Ulul Albab

Kelompok Bermain Islam Terpadu Ulul Albab beralamatkan di RT 001 RW 002 dukuh Brajan, desa Prayungan, kecamatan Sawoo, kabupaten Ponorogo. Kelompok Bermain Islam Terpadu Ulul Albab berada di lingkungan yang strategis, dengan kota Ponorogo berjarak 20 km, dari pusat kecamatan Sawoo berjarak 0,5 km, dan berada pada daerah pedesaan dengan akses jalan yang beraspal, sehingga memudahkan untuk dijangkau oleh masyarakat sekitar.



**Gambar 4. 1 Denah Lokasi Kelompok Bermain Islam Terpadu
Ulul Albab**

3. Profil KBIT Ulul Albab

Nomor Statistik Sekolah : 70001174

Nama Lembaga : KBIT Ulul Albab

Alamat : RT 001 RW 002 dukuh Brajan

Kelurahan/Desa : Prayungan

Kecamatan : Sawoo

Kabupaten	: Ponorogo
Provinsi	: Jawa Timur
Telepon/HP	: 085337507570
Jenjang	: PAUD
Status	: Swasta
Tahun Berdiri	: 2018
Akreditasi	: B
Luas Tanah	: ±350 m ²
Luas Bangunan	: ±254 m ²
Status Tanah	: Sewa Pakai
Status Bangunan	: Sewa Pakai

4. Visi, Misi, Tujuan KBIT Ulul Albab

a. Visi

Menjadi Kelompok Bermain Islam Terpadu (KBIT) yang unggul dalam mendidik kader pemimpin yang memiliki karakter Keislaman, Keindonesiaan, dan Kearifan Jawa.

b. Misi

Menyelenggarakan pendidikan dan pembelajaran yang terpadu dan unggul untuk menanamkan karakter Keislaman, Keindonesiaan, dan Kearifan Jawa guna menyiapkan peserta didik menjadi kader pemimpin di masa depan.

c. Tujuan

- 1) Menyelenggarakan pendidikan dan pembelajaran agama melalui kegiatan baca tulis al-Qur'an, hafalan, dan praktek ibadah.
- 2) Mengembangkan kecerdasan melalui pendalaman membaca, menulis, dan berhitung (CALISTUNG).
- 3) Mewujudkan keceriaan anak dengan pendekatan Pembelajaran yang Aktif, Kreatif, dan Menyenangkan (PAKEM).
- 4) Menanamkan karakter kemandirian anak dengan pendidikan dan pelatihan berbagai kecakapan dan ketrampilan hidup (*Lifskill*).
- 5) Menumbuhkembangkan fisik dan mental serta kesehatan anak melalui pendidikan olahraga, *outbonds*, dan program gizi.
- 6) Melatih dan membiasakan anak untuk menjadi kader pemimpin yang mandiri, tangguh, bermental juara, dan bahagia (*Softskill*).

5. Data Guru dan Siswa

a. Jumlah Guru dan Karyawan

Tabel 4. 1 Jumlah Guru KBIT Ulul Albab

Status	L	P	Jumlah
1. Guru Tetap Yayasan	1	3	4
2. Guru Tidak Tetap	0	1	1
3. Pegawai Yayasan	0	1	1
Jumlah			6

b. Perkembangan siswa 4 tahun terakhir

Tabel 4. 2 Jumlah Siswa 4 Tahun Terakhir

Tahun Pelajaran	Anak		
	Laki-Laki	Perempuan	Total
2017/2018			
2018/2019	2	2	4
2019/2020	7	8	15
2020/2021	10	13	23
2021/2022	5	17	22
2022/2023	10	10	20

6. Sarana dan Prasarana

a. Ruangan

Tabel 4. 3 Ruangan

No	Jenis Ruangan	Jumlah Ruangan	Kondisi		
			Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat
1	Ruang Kelas	1	√		
2	Ruang Bermain	1	√		
3	Ruang Tata Usaha	0			
4	Ruang Kepala Sekolah	0			
5	Ruang Guru	1	√		
6	Ruang UKS	0			
7	Gudang	1	√		
10.	Ruang Baca	0			

b. Sanitasi dan Air Bersih

Tabel 4. 4 Sanitasi dan Air Bersih

No	Ruang / Fasilitas	Jumlah	Kondisi		
			Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat
1	KM / WC Anak	0			
2	KM / WC Guru	1		√	

c. Sumber Air Bersih

Tabel 4. 5 Sumber Air Bersih

N0	Jenis	Kondisi		
		Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat
1	Sumur dengan pompa listrik	1		
2	Sumur tanpa pompa listrik	-		
3	Tadah Hujan	-		
4	PDAM	1		

d. Sarana Protokol Kesehatan

Tabel 4. 6 Sarana Protokol Kesehatan

N0	Jenis	Kondisi		
		Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat
1	Tempat cuci tangan	1		
2	Termoghoun	1		
3	Handsanitizer	1		
4	Masker	1		
5	Faceshield	0		
6	Sabun	1		

e. Instalasi Listrik

Tabel 4. 7 Instalasi Listrik

N0	Fasilitas	Ada/ Tidak	Pemanfaatan		Kondisi		
			Berfungsi	Tidak	Baik	RR	RB
1	Instalasi listrik	Ada	√		√		

f. Alat Penunjang KBM/APE

Tabel 4. 8 Alat Penunjang KBM/APE

NO	Fasilitas	Jumlah	Pemanfaatan Alat			Kondisi		
			Dipakai	Tidak	Jarang	Baik	RR	R B
1	Balok	1	√			√		
2	Puzzle	5	√			√		
3	Alat bermain seni	1	√			√		
4	Bola berbagai ukuran	2	√			√		
5	Alat bermain keaksaraan	2	√			√		
6	Alat bermain Peran	2	√			√		
7	Alat bermain Sensorimotor	2	√			√		
8	Alat Pengukur Berat Badan	1	√			√		
9	Alat Pengukur Tinggi Badan	1	√			√		
10	Alat bermain di luar	2	√			√		
11	APE dalam	5	√			√		

g. Alat Mesin Kantor

Tabel 4. 9 Alat Mesin Kantor

NO	Fasilitas	Jumlah	Pemanfaatan Alat			Kondisi		
			Dipakai	Tidak	Jarang	Baik	RR	RB
1	Komputer	1	√				√	
2	Printer	1	√			√		
3	Sound	1	√			√		

4	LCD	-						
5	Wi Fi	-						

7. Struktur Kepengurusan Satuan Lembaga



Gambar 4. 2 Struktur Organisasi KBIT Ulul Albab

B. Deskripsi Data

1. Upaya guru dalam meningkatkan kemampuan belajar pemecahan masalah anak usia dini di KBIT Ulul Albab Prayungan, Sawoo, Ponorogo

Upaya guru dalam meningkatkan berbagai perkembangan anak salah satunya yaitu kemampuan belajar pemecahan masalah anak usia dini, memiliki berbagai upaya yang dapat dilakukan. Upaya guru merupakan

usaha yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dan anak lebih mudah dalam memahami pembelajaran yang telah diberikan. Hal tersebut sejalan dengan Upaya guru PAUD dalam meningkatkan kemampuan belajar pemecahan masalah anak, upaya guru PAUD yaitu usaha yang dilakukan guru dalam mendidik, membimbing, membina anak usia dini. Guru PAUD dapat melihat indikator-indikator yang hendak dicapai didalam STPPA sebelum menentukan upaya yang hendak dilakukan dalam pembelajaran. Dalam belajar pemecahan masalah berbagai upaya dapat dilakukan guru dengan memperhatikan berbagai hal yang perlu disiapkan guru. Berbagai hal yang perlu disiapkan guru PAUD diantaranya dengan memahami karakteristik anak, menyediakan sumber belajar, media, dan alat peraga, kemampuan guru dalam mengatur tempat belajar, keterampilan guru dalam mengemas pembelajaran, serta kemampuan guru dalam mengajar.

Pembelajaran yang diberikan kepada anak disesuaikan dengan karakteristik anak dengan melihat dan memahami kebutuhan dan usia anak. Pembelajaran yang disesuaikan bertujuan untuk meningkatkan perkembangan anak, baik itu perkembangan fisik maupun kognitif anak. Guru memahami perkembangan anak sesuai dengan usianya sehingga pembelajaran yang diberikan sesuai dengan karakteristik perkembangan sang anak. Seperti yang disampaikan oleh Ibu Sujinah, S.Pd, selaku kepala sekolah KBIT Ulul Albab, yaitu sebagai berikut:

Upaya yang saya lakukan yaitu dengan mengajak wali murid untuk bekerjasama dalam mengadakan pembelajaran demonstrasi.

Mengajak wali murid untuk membantu mempersiapkan sebelum pembelajaran dimulai dan terkadang jika pembelajaran terlalu sulit untuk anak, wali murid ikut membantu anak.¹

Berdasarkan penjelasan dari Ibu Sujinah tersebut, pembelajaran disesuaikan dengan kemampuan anak dalam belajar pemecahan masalah dengan melibatkan wali murid. Sehingga, perkembangan anak dalam pemecahan masalah tetap tercapai dengan sedikit bantuan dari orang tua sang anak. Usia KB memiliki usia antara 3-4 tahun, di usia tersebut anak masih memerlukan beberapa bantuan dari orang disekitarnya dalam memecahkan suatu masalah. Bantuan dari orang disekitarnya membantu anak dalam memecahkan masalah dan perkembangan anak mampu tercapai dengan baik, sehingga anak mampu berkembang sesuai dengan usianya.

Selain karakteristik, guru perlu mempersiapkan sumber belajar, media, dan alat peraga dalam belajar pemecahan masalah. Sumber belajar disesuaikan dengan materi yang hendak diberikan kepada anak dengan menyesuaikan tema yang berjalan. Guru memilih media yang tepat sesuai dengan tema dalam pembelajaran, supaya proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Alat peraga yang dipilih guru ditentukan dengan tema dan disesuaikan dengan ketersediaan alat peraga di lembaga, sehingga dengan alat peraga sebagai pendukung proses pembelajaran, pembelajaran mampu tersampaikan dengan baik dan mudah diterima oleh anak.

¹ Lihat pada transkrip wawancara dalam lampiran penelitian ini, kode: 03/W/15-2-2023.

Guru juga perlu mengatur lingkungan belajar yang membuat anak nyaman dalam belajar pemecahan masalah. Lingkungan belajar yang nyaman untuk anak membuat anak lebih bersemangat dalam belajar, sehingga minat anak dalam belajar menjadi lebih besar. Oleh karena itu, guru perlu mengatur kelas sedemikian rupa yang membuat belajar anak menjadi nyaman. Guru mengatur dan menata kelas sesuai dengan tema pembelajaran yang hendak diberikan dengan menyiapkan berbagai sumber belajar, media, dan alat peraga sebagai pendukung dalam proses pembelajaran, dengan hal tersebut memudahkan anak lebih memahami pembelajaran.

Dalam meningkatkan kognitif khususnya dalam belajar pemecahan masalah, pembelajaran yang diberikan dikemas dengan kegiatan yang menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan perlu diterapkan guru, karena dengan pembelajaran yang menyenangkan mampu meningkatkan rasa keingintahuan anak, meningkatkan minat anak dalam belajar, dan anak tidak mudah merasa jenuh saat pembelajaran. Sehingga, upaya guru dalam pembelajaran merupakan hal penting sebelum melakukan pembelajaran. Seperti yang disampaikan oleh Ibu Wachidatul Musarofah, selaku wali kelas kelompok usia 3-4 tahun, sebagai berikut:

Upaya yang saya lakukan untuk belajar pemecahan masalah pada anak yaitu dengan mengajarkan pembelajaran secara berulang-ulang, tetapi juga diselingi dengan materi tambahan lainnya supaya anak tidak mudah merasa jenuh.²

² Lihat pada transkrip wawancara dalam lampiran penelitian ini, kode: 04/W/15-2-2023.

Berdasarkan penjelasan dari Ibu Wachidatul tersebut, beliau berupaya dalam belajar pemecahan masalah dengan mengemas pembelajaran yang membuat anak mudah memahami dalam pembelajaran dengan cara berulang-ulang, namun dengan menambah materi tambahan agar anak tidak mudah merasa jenuh. Hal tersebut merupakan upaya guru dalam mengajar di kelas dengan menampilkan pembelajaran yang menyenangkan agar pembelajaran mudah diterima oleh anak.

Kemampuan guru dalam mengajar juga menjadi penentu dalam hal proses pembelajaran di kelas, dengan keahlian guru yang baik dalam membawakan pembelajaran mampu memudahkan anak lebih cepat dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Hal tersebut mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Selain itu, dengan kemampuan guru yang baik dalam mengajar mampu menimbulkan rasa senang pada anak dalam kegiatan pembelajaran dan minat anak dalam belajar dapat terpenuhi dengan baik. Pada hasil pengamatan di KBIT Ulul Albab, guru melakukan pembelajaran dengan mengenalkan angka kepada anak dengan balok *cruissenaire*. Guru menunjukkan balok *cruissenaire* dan meminta anak untuk menyebutkan huruf secara urut, kemudian guru meminta anak untuk mengambil satu balok secara acak dengan mata tertutup. Setelah mengambil satu balok, guru bertanya kepada anak untuk menyebutkan angka yang sudah

diambil. Selain itu, guru juga meminta anak untuk menyusun balok sesuai dengan angka dari terkecil ke terbesar.³

Sehubungan dengan hal yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran belajar pemecahan masalah yang hendak dilaksanakan guru, kegiatan pembelajaran yang dibawakan oleh guru di setiap lembaga pastinya memiliki suatu rancangan yang akan digunakan serta memiliki tujuan yang jelas. Rancangan pembelajaran dilakukan guru, agar pembelajaran dapat berjalan lancar dan pembelajaran mampu diterima oleh anak dengan baik. Dalam merancang pembelajaran memerlukan kurikulum sebagai pedomannya. Kurikulum yang dijadikan sebagai pedoman untuk membuat rancangan seperti modul ajar. Modul dibuat secara rinci agar memudahkan guru dalam mengajar. Modul yang dibuat juga disesuaikan dengan tema yang berjalan pada bulan tersebut. Seperti yang disampaikan oleh Ibu Sujinah, S.Pd, selaku kepala sekolah, sebagai berikut:

Perencanaan pembelajaran dibuat dengan cara merancang yang disesuaikan dengan tema yang berjalan. Setiap guru harus membuat modul ajar setiap seminggu sekali sebelum melaksanakan proses pembelajaran. Modul ajar dibuat dengan berpedoman pada kurikulum merdeka mengajar. Sebelum membuat modul, guru perlu memahami kurikulum merdeka mengajar terlebih dahulu, lalu membuat modul. Tujuan membuat modul ini untuk mengetahui gambaran pembelajaran yang akan dilakukan dan melancarkan proses pembelajaran.⁴

Berdasarkan penjelasan dari Ibu Sujinah S.Pd tersebut, perencanaan dalam pembelajaran dibuat guru sebelum melaksanakan proses pembelajaran. Pembuatan perencanaan pembelajaran yaitu modul ajar

³ Lihat pada transkrip observasi dalam lampiran penelitian ini, kode:04/O/20-2-2023.

⁴ Lihat pada transkrip wawancara dalam lampiran penelitian ini, kode: 02/W/15-2-2023.

dilakukan guru setiap seminggu sekali dengan berpedoman pada kurikulum merdeka belajar dan pembelajaran dimodul ajar disesuaikan dengan tema yang berjalan pada saat itu. Pembuatan modul ajar untuk meningkatkan belajar pemecahan masalah lebih memudahkan guru dalam mempersiapkan pembelajaran sebelum disampaikan kepada anak, sehingga pembelajaran dapat diberikan secara runtut.

Dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan belajar pemecahan masalah, selain perencanaan pembelajaran perlu juga adanya strategi guru agar pembelajaran yang disampaikan dari guru kepada anak mampu tersampaikan dengan baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Strategi pembelajaran yang diterapkan guru disesuaikan dengan kemampuan dan usia anak, dengan mengacu pada tema yang sedang berjalan pada saat itu. Berbagai strategi dapat dilakukan guru dalam meningkatkan belajar pemecahan masalah pada anak usia dini, salah satunya yaitu strategi belajar melalui bermain. Belajar dapat dilakukan sambil bermain karena anak usia 3-4 tahun masih berkeinginan tinggi dalam bermain. Oleh sebab itu, belajar sambil bermain merupakan hal yang tepat dalam menyampaikan pembelajaran belajar pemecahan masalah pada anak usia 3-4 tahun. Seperti yang diungkapkan Ibu Wachidatul Musarofah selaku wali kelas kelompok usia 3-4 tahun, sebagai berikut:

Strategi pembelajaran yang diterapkan yaitu strategi pembelajaran belajar sambil bermain. Dengan menyesuaikan tema yang berjalan, materi pembelajaran untuk belajar pemecahan masalah disesuaikan dengan kemampuan anak. Misalnya, dalam hal

mengenal angka, anak menyebutkan angka 1-5, apabila sudah mampu dilanjut dengan angka 6-10. Selain itu, dalam hal memecahkan masalah, guru menggiring atau membantu anak untuk memecahkan masalah, seperti saat membuat juz, guru akan bertanya agar juz terasa manis perlu ditambahkan sesuatu, lalu anak akan menjawab sesuai dengan kemampuan anak tentang makanan yang memiliki rasa manis.⁵

Berdasarkan penjelasan dari Ibu Wachidatul tersebut, dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan guru menggunakan strategi belajar sambil bermain, yang pembelajarannya disesuaikan dengan tema yang sedang berjalan. Dalam belajar pemecahan masalah guru mengajak anak untuk bereksperimen dalam membuat juz, guru bertanya kepada anak bahwa juz memiliki rasa manis dan memerlukan sesuatu untuk menambah rasa manis pada juz. Guru menanyakan masalah pada anak tentang juz yang harus memiliki rasa manis, namun guru masih belum menambahkan sesuatu untuk menambah rasa manis. Sehingga, anak akan menjawab sesuatu yang memiliki rasa manis untuk ditambahkan di juz agar juz memiliki rasa manis. Hal tersebut mampu membuat anak memecahkan suatu permasalahan dengan baik.

Dalam membuat strategi pembelajaran, guru perlu memerhatikan dan mempersiapkan berbagai hal, supaya dalam membuat strategi pembelajaran dapat sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak. Hal tersebut perlu dilakukan guru agar tercapainya perkembangan anak dengan baik. Oleh sebab itu, guru perlu membuat strategi pembelajaran dengan baik sebelum pembelajaran disampaikan kepada anak. Seperti

⁵ Lihat pada transkrip wawancara dalam lampiran penelitian ini, kode: 04/W/15-2-2023.

yang disampaikan oleh Ibu Wachidatul Musarofah selaku wali kelas kelompok usia 3-4 tahun, sebagai berikut:

Hal yang perlu diperhatikan sebelum membuat strategi pembelajaran yaitu menyediakan sumber belajar yang mampu menumbuhkan belajar pemecahan masalah pada anak, media atau alat permainan edukatif sebagai pendamping ketika proses belajar di kelas, dan usaha yang akan saya lakukan dalam pembelajaran agar terasa menyenangkan dan menarik perhatian anak.⁶

Berdasarkan penjelasan dari Ibu Wachidatul tersebut, beberapa hal perlu diperhatikan dalam membuat strategi pembelajaran untuk meningkatkan belajar pemecahan masalah anak usia dini. Hal tersebut diantaranya menyediakan sumber belajar yang mampu meningkatkan belajar pemecahan masalah anak, media sebagai pendamping dalam pembelajaran yang berupa alat permainan edukatif agar pembelajaran mudah tersampaikan kepada anak, serta usaha yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran agar pembelajaran lebih menyenangkan dan mampu menarik perhatian anak dalam belajar. Oleh sebab itu, dengan memperhatikan hal yang seharusnya diperhatikan merupakan hal yang sangat penting sebelum melakukan strategi pembelajaran yang hendak disampaikan kepada anak.

Strategi belajar sambil bermain dilakukan guru untuk membuat pembelajaran lebih terasa menyenangkan. Sebelum memilih strategi tersebut guru memahami karakteristik anak sesuai dengan usia sang anak. Memahami karakteristik perkembangan anak perlu dilakukan guru sebelum memilih pembelajaran yang akan diberikan kepada anak. Hal

⁶ Lihat pada transkrip wawancara dalam lampiran penelitian ini, kode: 04/W/15-2-2023.

tersebut mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak terutama dalam belajar pemecahan masalah. Pada hasil pengamatan di KBIT Ulul Albab, guru mengamati karakteristik setiap anak, setelah mengamati guru memberikan pembelajaran yang mampu diterima anak dengan baik. Guru memberikan permainan yang sesuai dengan karakteristik anak di usia 3-4 tahun dengan bermain menggunakan balok *cruissenaire*, guru meminta anak untuk menyusun balok menjadi bentuk menara. Anak merasa senang dalam menyusun balok tersebut dan anak menyusun menara dengan cepat setelah guru memberikan contoh cara menyusun menara dengan balok *cruissenaire*.⁷

Pembelajaran yang menarik dan menyenangkan mampu membuat anak tertarik dalam belajar dan anak tidak cepat merasa bosan. Guru perlu lebih kreatif dalam memilih materi, media, alat peraga, dan permainan agar pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak terutama belajar pemecahan masalah yang lebih menyenangkan, bermakna, menarik perhatian anak, dan materi pembelajaran dapat diterima dengan baik oleh anak. Di KBIT Ulul Albab guru melakukan pembelajaran dengan memanfaatkan balok *cruissenaire*. Guru menunjukkan warna dari balok *cruissenaire*, kemudian guru mencocokkan warna balok dengan makanan yang hendak ditunjukkan kepada anak. Misalnya, warna balok putih untuk makanan manis yaitu gula. Kemudian, anak mencoba gula tersebut dan menyebutkan rasa gula.

⁷ Lihat pada transkrip observasi dalam lampiran penelitian ini, kode: 09/O/20-3-2023.

Guru juga menunjukkan makanan lain yang disesuaikan dengan warna pada balok *cruissenaire*. Anak merasa senang dan tertarik dalam menyebutkan makanan beserta rasanya, anak juga berteriak karena melihat makanan yang ditunjukkan guru memiliki rasa pedas yaitu cabai.⁸

Pembelajaran pada anak usia 3-4 tahun selain dengan memilih strategi belajar sambil bermain, dalam memilih ruang belajar juga disesuaikan dengan usia sang anak. Pada usia 3-4 tahun anak masih menyukai bermain, oleh karena itu ruang belajar anak diatur dan dihias sesuai dengan usia sang anak, seperti mengatur kelas agar anak merasa nyaman dalam belajar dan menghias kelas dengan memberi gambar-gambar pada dinding kelas atau memberi media pembelajaran. Pada hasil pengamatan di KBIT Ulul Albab dalam mengatur kelas yaitu dengan menyiapkan kelas yang luas agar anak lebih leluasa dalam belajar serta bermain dan duduk beralas tikar agar anak merasa lebih nyaman.⁹ Adapun dalam menghias kelas, guru menggunakan media belajar yang ditempel di dinding. Hal tersebut dilakukan agar saat pembelajaran guru dapat memanfaatkan media tersebut sebagai alat pendukung pembelajaran.¹⁰

Pada proses pembelajaran guru dituntut untuk tampil secara totalitas agar pembelajaran yang diberikan mampu disampaikan kepada anak serta diterima dengan baik oleh anak. Selain itu, guru juga harus mampu menarik minat anak dalam belajar agar tujuan pembelajaran dapat

⁸ Lihat pada transkrip observasi dalam lampiran penelitian ini, kode: 03/O/20-2-2021.

⁹ Lihat pada transkrip observasi dalam lampiran penelitian ini, kode: 06/O/21-2-2023.

¹⁰ Lihat pada transkrip observasi dalam lampiran penelitian ini, kode: 05/O/21-2-2023.

terpenuhi dan berkesan bagi anak. Di KBIT Ulul Albab, guru melakukan pembelajaran dengan alat pendukung yaitu balok *cruissenaire* untuk meningkatkan belajar pemecahan masalah pada anak. Guru menunjukkan balok yang memiliki angka dan meminta anak untuk menyebutkan angka yang terdapat pada balok secara urut. Kemudian, guru meminta kepada setiap anak untuk mengambil salah satu balok dengan mata tertutup. Setelah anak-anak mengambil, guru meminta anak untuk menyebutkan angka yang ada pada balok tersebut. Setelah permainan tersebut selesai, guru meminta untuk mengurutkan angka dari terkecil sampai terbesar. Pada kegiatan-kegiatan yang dipilih guru tersebut mampu meningkatkan belajar anak dan menarik minat anak dalam belajar mengenal angka.¹¹

Guru perlu menyediakan media untuk membantu dalam kegiatan pembelajaran agar pembelajaran berjalan lancar. Media yang digunakan disesuaikan dengan materi yang akan diberikan kepada anak. Media yang digunakan bisa berupa alat permainan edukatif atau APE. Alat permainan edukatif merupakan suatu barang yang dibuat dengan tujuan untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan pada anak usia dini, salah satunya yaitu belajar pemecahan masalah dalam aspek kognitif. Alat permainan edukatif juga digunakan untuk memudahkan anak dalam belajar, melatih konsentrasi pada anak, media kreativitas dan imajinasi anak, menghilangkan kejenuhan anak, memperkuat ingatan anak, dan bahan eksperimen. Guru memanfaatkan alat permainan edukatif yang ada

¹¹ Lihat pada transkrip observasi dalam lampiran penelitian ini, kode: 03/O/20-2-2023.

dilembaga untuk membantu proses kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. APE yang digunakan disesuaikan dengan perkembangan anak yang hendak ditingkatkan. Seperti yang disampaikan oleh Ibu Wachidatul Musarofah selaku wali kelas kelompok usia 3-4 tahun, sebagai berikut:

Alat permainan edukatif yang digunakan untuk belajar pemecahan masalah disesuaikan dengan ketersediaan yang ada di sekolah. Seperti, bahan alam yang ada di sekitar sekolah, balok, puzzle, dan lainnya. APE yang saya gunakan biasanya saya sesuaikan dengan pembelajaran yang akan saya ajarkan ke anak. Misalnya untuk belajar pemecahan masalah, saya menggunakan balok untuk mendukung proses pembelajaran.¹²

Berdasarkan penjelasan dari Ibu Wachidatul tersebut, alat permainan yang digunakan untuk mendukung pembelajaran belajar pemecahan masalah, beliau menggunakan alat permainan edukatif yang tersedia di lembaga. Alat permainan edukatif yang tersedia di lembaga KBIT Ulul Albab yaitu bahan alam, balok, puzzle, dan sebagainya. Alat permainan tersebut dimanfaatkan dengan baik untuk meningkatkan belajar pemecahan masalah, misalnya salah satu alat permainan tersebut yaitu balok. Alat permainan edukatif digunakan dalam proses pembelajaran di kelas bertujuan untuk mendukung sekaligus melancarkan proses pembelajaran dan mampu membuat anak lebih mudah dalam menerima pembelajaran dari guru. Dalam belajar pemecahan masalah APE disesuaikan dengan indikator yang hendak dicapai. Pada anak usia 3-4 tahun masih sangat senang bermain, sehingga belajar sambil bermain mampu diterima anak dengan mudah.

¹² Lihat pada transkrip wawancara dalam lampiran penelitian ini, kode: 06/W/16-2-2023.

Pada pembelajaran anak usia dini, guru harus memilih media pembelajaran yang digunakan sebagai alat penunjang. Media yang digunakan disesuaikan dengan materi yang hendak diberikan guru kepada anak, agar anak lebih tertarik dalam belajar dan tidak mudah merasa bosan. Di KBIT Ulul Albab, guru memberikan pembelajaran untuk mengenalkan huruf kepada anak. Guru menggunakan balok *cruissenaire* sebagai alat penunjang dalam pembelajaran. Guru menunjukkan beberapa huruf untuk disebutkan oleh anak, kemudian anak menebak huruf yang ditunjukkan guru. Balok *cruissenaire* yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran mampu mendukung materi yang diberikan guru kepada anak agar materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik.¹³

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan belajar pemecahan masalah anak usia dini melalui balok *cruissenaire* di KBIT Ulul Albab Prayungan, Sawoo, Ponorogo

Faktor merupakan suatu hal yang menjadi pengaruh dalam suatu peristiwa yang terjadi. Faktor yang menyebabkan suatu peristiwa memiliki berbagai faktor, begitu juga dengan faktor yang mempengaruhi seseorang juga disebabkan oleh berbagai faktor, baik itu faktor yang timbul dari dalam diri seseorang maupun faktor yang timbul dari lingkungan sekitarnya, baik itu lingkungan keluarga, sekolah, ataupun masyarakat. Faktor-faktor tersebut mempengaruhi seseorang dalam

¹³ Lihat pada transkrip observasi dalam lampiran penelitian ini, kode: 08/O/2-3-2023.

berbagai hal, salah satunya perkembangan pada anak. Perkembangan pada anak memiliki berbagai aspek yang perlu diperhatikan, salah satunya yaitu kemampuan belajar pemecahan masalah dalam aspek kognitif.

Pada belajar pemecahan masalah tentunya terdapat faktor yang dapat mempengaruhi anak. Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar pemecahan masalah pada anak yaitu faktor hereditas atau keturunan, faktor lingkungan, faktor kematangan, faktor pembentukan, faktor minat dan bakat, serta faktor kebebasan. Faktor hereditas atau keturunan merupakan faktor yang diturunkan dari orang tua sang anak. Faktor ini mempengaruhi kemampuan belajar pemecahan masalah anak yang membuat anak memiliki daya kemampuan berpikir normal, diatas normal, maupun dibawah normal. Sehingga, dengan faktor yang diturunkan dari orang tua anak, perlu adanya pengaruh dari luar agar kemampuan anak mampu berkembang dengan baik.

Faktor lingkungan juga mempengaruhi kemampuan belajar pemecahan masalah pada anak, baik itu lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Faktor lingkungan ini sangat berpengaruh dalam kemampuan belajar pemecahan masalah pada anak, karena dengan adanya dukungan dari lingkungan sekitar mampu meningkatkan kemampuan belajar pemecahan masalah anak. Faktor lingkungan yang paling berpengaruh terhadap belajar pemecahan masalah anak yaitu lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah. Seperti yang disampaikan oleh Ibu

Wachidatul Musarofah selaku wali kelas kelompok usia 3-4 tahun, sebagai berikut:

Faktor yang biasanya mempengaruhi belajar pemecahan masalah pada anak yaitu keluarga, dukungan dari keluarga ada yang kurang dan beberapa juga ada dukungan yang baik dari keluarganya, seperti anak yang sulit dalam pelajaran, ketika saya tanya orang tuanya, beliau menjawab karena sulit diajak belajar pengennya main terus dan kesibukan orang tuanya.¹⁴

Berdasarkan penjelasan dari Ibu Wachidatul tersebut, terdapat faktor yang mampu mempengaruhi belajar pemecahan masalah pada anak. Faktor dukungan dari keluarga sangat mempengaruhi perkembangan belajar pemecahan masalah pada anak, seperti anak yang tidak memiliki dukungan penuh dan anak yang memiliki dukungan penuh dari orang tuanya. Dukungan yang baik dari keluarga mampu meningkatkan kemampuan anak dalam belajar pemecahan masalah, sedangkan dukungan yang kurang dari keluarga membuat anak sulit dalam mengikuti pembelajaran yang diberikan guru.

Ibu Azka selaku guru pendamping 2 juga menyampaikan, sebagai berikut:

Faktor yang mempengaruhi kemampuan belajar pemecahan masalah anak yaitu dari motivasi atau dukungan yang diberikan kepada anak, dukungan dari keluarga atau dari lingkungan sekitarnya itu mempengaruhi.¹⁵

Berdasarkan penjelasan dari Ibu Azka tersebut, faktor yang mempengaruhi belajar pemecahan masalah anak yaitu dukungan dari keluarga dan lingkungan sekitar sang anak. Hal tersebut sama dengan

¹⁴ Lihat pada transkrip wawancara dalam lampiran penelitian ini, kode: 05/W/16-2-2023.

¹⁵ Lihat pada transkrip wawancara dalam lampiran penelitian ini, kode: 09/W/14-6-2023.

yang disampaikan dengan penjelasan dari Ibu Wachidatul, dukungan keluarga sangat mempengaruhi belajar anak. Anak yang mempunyai dukungan penuh dari keluarga dan lingkungan anak yang mendukung dalam belajar anak mampu membuat kemampuan belajar pemecahan masalah anak berkembang dengan baik.

Pada hasil dari pengamatan di KBIT Ulul Albab, anak yang tidak memiliki dukungan penuh dari keluarga terlihat saat pembelajaran berlangsung. Anak kesulitan dalam menjawab pertanyaan dari guru dan kurang dalam belajarnya. Pada pembelajaran dengan menggunakan balok *cruissenaire* terdapat anak yang kesulitan dalam mengurutkan angka dari terkecil ke terbesar. Berbeda dengan anak yang memiliki dukungan penuh dari keluarga, anak tersebut lebih cepat dalam mengurutkan angka. Anak yang memiliki dukungan dari keluarga, seperti orang tua anak memberikan perhatian lebih dalam belajar anak, mampu membuat perkembangan anak dalam belajar pemecahan masalah menjadi berkembang dengan baik. Hal tersebut, karena selain anak mendapat pembelajaran di sekolah dari guru, anak juga mendapat pembelajaran lagi di rumah dengan orang tua sang anak.¹⁶

Faktor kematangan yang mempengaruhi kemampuan belajar pemecahan masalah pada anak ditentukan oleh usia sang anak. Organ fisik maupun psikis pada anak dapat dikatakan matang apabila mampu menjalankan fungsinya dengan baik yang sesuai dengan usia anak. Faktor

¹⁶ Lihat pada transkrip observasi dalam lampiran penelitian ini, kode: 04/O/20-2-2023.

kematangan ini sangat mempengaruhi belajar pemecahan masalah pada anak, karena kemampuan anak mampu dilihat dari usianya. Usia anak yang cenderung lebih muda masih memerlukan perhatian khusus dalam belajar, sedangkan usia anak yang sudah siap untuk memasuki jenjang pendidikan berikutnya lebih mudah dalam belajar dan menerima pembelajaran dengan baik. Seperti yang disampaikan oleh Ibu Wachidatul Musarofah selaku wali kelas kelompok usia 3-4 tahun, sebagai berikut:

Lalu usia anak, anak yang baru masuk ajaran baru yang masih memiliki usia lebih muda, ada yang sulit menerima pembelajaran sampai sekarang, tapi ada juga yang mudah menerima pembelajaran dengan cepat. Sedangkan, usia anak yang akan memasuki TK, sudah lebih mampu dan cepat tanggap ketika ditanya dan mengerjakan tugas.¹⁷

Berdasarkan penjelasan dari Ibu Wachidatul tersebut, usia anak juga mendukung perkembangan anak, anak yang memiliki usia lebih muda cenderung masih sulit dalam menerima pembelajaran, namun ada yang cepat menerima pembelajaran dengan baik. Sebaliknya, usia anak yang siap untuk memasuki jenjang TK lebih cepat dalam menerima pembelajaran yang diberikan guru. Sehingga, faktor usia atau kematangan pada anak mampu mempengaruhi kemampuan belajar pemecahan masalah pada anak.

Faktor pembentukan merupakan faktor yang timbul dari luar yang mampu mempengaruhi perkembangan anak, yaitu dalam belajar pemecahan masalah. Faktor pembentukan ini dapat dilakukan secara sengaja maupun tidak sengaja. Faktor pembentukan yang sengaja

¹⁷ Lihat pada transkrip wawancara dalam lampiran penelitian ini, kode: 05/W/16-2-2023.

dilakukan terjadi di sekolah-sekolah formal, di sekolah anak dididik untuk belajar. Sedangkan, faktor pembentukan yang tidak sengaja dilakukan seperti pengaruh dari alam disekitarnya, hal ini membentuk perkembangan anak tanpa unsur kesengajaan, sehingga pembentukan pada anak terjadi secara alami. Seperti yang disampaikan oleh Ibu Azka selaku guru pendamping 2, sebagai berikut:

Lalu, kepercayaan diri anak, anak yang punya kepercayaan diri siap menghadapi salah, menjawab pertanyaan yang penting jawab gitu.¹⁸

Berdasarkan penjelasan dari Ibu Azka tersebut, kepercayaan diri anak mempengaruhi perkembangan belajar pemecahan masalah pada anak. Kepercayaan diri pada anak terjadi dari pengaruh dari sekolah yang mengajarkan anak untuk berani menjawab meskipun jawaban dari sang anak belum tentu benar. Hal tersebut mampu membentuk kepercayaan diri sang anak yang mampu meningkatkan kemampuan anak dalam belajar, terutama dalam kemampuan belajar pemecahan masalah.

Faktor minat dan bakat juga mempengaruhi belajar pemecahan masalah pada anak. Anak yang memiliki minat dalam belajar, memiliki semangat yang tinggi untuk belajar, sedangkan yang tidak memiliki minat belajar bersikap sebaliknya. Anak yang mempunyai bakat lebih mudah dalam menangkap sesuatu dan mudah mencapainya. Seperti yang disampaikan oleh Ibu Wachidatul Musarofah selaku wali kelas kelompok usia 3-4 tahun, sebagai berikut:

¹⁸ Lihat pada transkrip wawancara dalam lampiran penelitian ini, kode: 09/W/14-6-2023.

Ketertarikan anak juga mendukung, seperti anak yang berkeinginan untuk belajar, ada yang meminta bu ayo belajar ini, dan ketika diajak belajar untuk membuat sesuatu seperti membuat makanan, dia akan senang sekali dan akan memberitahu bu kalau begini nanti jadinya begini. Jadi, rasa keingintahuan anak itu tinggi ketika diajak untuk membuat sesuatu dan anak akan bereksplorasi menemukan masalah dan akan menyelesaikannya sendiri meskipun terkadang masih butuh bantuan dalam menyelesaikannya. Ada juga anak yang tidak mau diajak belajar di kelas, setiap belajar lari-larian kesana kemari, kadang juga mengganggu temannya yang lagi belajar.¹⁹

Berdasarkan penjelasan dari Ibu Wachidatul tersebut, minat anak juga menjadi faktor dalam belajar pemecahan masalah, anak yang tertarik dalam belajar akan mampu bereksplorasi dengan baik sehingga mampu menemukan masalah dan menyelesaikannya dengan bantuan. Anak yang kurang berminat dalam belajar, lebih memilih untuk melakukan bermain sendiri dan mengganggu temannya.

Pada hasil pengamatan di KBIT Ulul Albab anak yang kurang tertarik dalam belajar memilih untuk bermain sendiri. Guru menjelaskan tentang pembelajaran persamaan dari dua benda, saat guru menjelaskan terdapat anak yang bermain dengan teman disebelahnya dan anak yang lain memerhatikan penjelasan dari guru. Anak yang tertarik dalam belajar lebih memilih untuk mendengarkan penjelasan guru dan mampu menjawab pertanyaan guru dengan baik dan cepat. Sedangkan, anak yang kurang tertarik dalam belajar lebih memilih bermain dengan teman disebelahnya. Hal ini mampu mempengaruhi belajar pemecahan masalah

¹⁹ Lihat pada transkrip wawancara dalam lampiran penelitian ini, kode: 05/W/16-2-2023.

pada anak. Anak yang tertarik dalam belajar, perkembangan anak mampu berkembang dengan baik dalam belajar pemecahan masalah.²⁰

Faktor kebebasan merupakan faktor yang memiliki kebebasan dalam berpikir dalam memecahkan suatu masalah. Faktor ini membuat anak akan berpikir secara luas dan bebas untuk menemukan suatu permasalahan dan memecahkannya. Hal tersebut mampu membuat anak bereksplorasi dengan baik, karena anak dapat menemukan suatu masalah dan menemukan cara dalam memecahkan masalah. Sehingga, faktor kebebasan ini mampu meningkatkan belajar pemecahan masalah pada anak usia dini. Seperti yang disampaikan oleh Ibu Azka selaku guru pendamping 2, sebagai berikut:

Satu lagi sama kebiasaan anak, anak yang punya kebiasaan baik belajarnya juga baik, nurut, mengerjakan tugas dengan baik, dan lebih eksploratif, sebaliknya yang kebiasaannya suka main sendiri, suka makan waktu pelajaran juga main sendiri dan makan.²¹

Berdasarkan penjelasan dari Ibu Azka tersebut, kebiasaan anak mempengaruhi belajar pemecahan masalah. Anak yang memiliki kebiasaan baik mampu belajar dengan baik dan lebih eksploratif. Anak mampu berpikir mencari sebuah solusi untuk memecahkan suatu permasalahan. Hal tersebut mampu meningkatkan kemampuan belajar pemecahan masalah sang anak. Anak mampu berpikir secara bebas untuk memecahkan suatu permasalahan.

²⁰ Lihat pada transkrip observasi dalam lampiran penelitian ini, kode: 06/O/21-2-2023.

²¹ Lihat pada transkrip wawancara dalam lampiran penelitian ini, kode: 09/W/14-6-2023.

Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan anak selain dapat meningkatkan perkembangan anak dalam belajar pemecahan masalah, juga terdapat faktor yang menghambat anak dalam belajar pemecahan masalah, guru perlu melakukan sesuatu untuk menarik perhatian anak agar anak tertarik mengikuti pembelajaran. Sehingga, berbagai hal dilakukan guru agar anak tertarik dengan pembelajaran. Seperti yang disampaikan oleh Ibu Wachidatul Musarofah selaku wali kelas kelompok usia 3-4 tahun, sebagai berikut:

Biasanya yang saya lakukan untuk anak yang bermain sendiri ketika diajak belajar yaitu, dengan mengajak anak bermain tapi diselingi pembelajaran sedikit. Ketika anak yang lain saya suruh untuk menyelesaikan tugas seperti mewarnai ataupun menebali sebagai pengaman, anak yang bermain sendiri tersebut saya ajak bermain dan sedikit-sedikit saya selipkan pembelajaran. Lalu, ketika anak tersebut sudah lupa dengan mainannya atau kegiatan lari-larinya, saya ajak anak tersebut untuk belajar yang saya ajarkan ke anak yang lain sebelumnya. Saya ajak anak tersebut untuk ikut bereksplorasi sama dengan anak-anak sebelumnya, sehingga anak tersebut lebih cepat menemukan masalah ternyata, dan dalam menyelesaikannya tentunya masih saya bantu.²²

Berdasarkan penjelasan yang disampaikan dari Ibu Wachidatul tersebut, anak yang kurang tertarik dalam belajar apabila diajak untuk belajar sambil bermain, mampu mengikuti kegiatan pembelajaran dan secara perlahan diajak belajar memecahkan untuk suatu masalah. Guru perlu membuat strategi untuk membuat anak-anak tertarik dalam belajar di kelas, sehingga dengan hal tersebut kemampuan belajar pemecahan masalah anak mampu berkembang dengan baik.

²²Lihat pada transkrip wawancara dalam lampiran penelitian ini, kode: 05/W/16-2-2023.

Belajar pemecahan masalah melalui balok *cruissenaire* tentunya memiliki faktor yang dapat mempengaruhinya, baik itu faktor penghambat ataupun pendukung. Faktor penghambat dalam belajar pemecahan masalah membuat kemampuan anak tertinggal daripada kemampuan belajar pemecahan masalah anak lainnya. Sedangkan, faktor pendukungnya mampu meningkatkan kemampuan belajar pemecahan masalah anak usia dini dengan baik. Seperti yang diungkapkan oleh Ibu Wachidatul Musarofah selaku wali kelas kelompok usia 3-4 tahun, sebagai berikut:

Sama seperti sebelumnya, banyak faktor yang mempengaruhi belajar pemecahan masalah melalui balok *cruissenaire*. Seperti, ketertarikan anak dalam belajar. Anak saat diajak belajar dengan balok *cruissenaire* ada yang lari-larian, bermain kejar-kejaran, dan mengganggu temannya yang lain. Kadang juga baloknya direbut, mengacak-acak balok juga, dan melempar balok juga. Namun, hanya 1 atau 2 anak yang seperti itu, yang lain mampu mengikuti pembelajaran pemecahan masalah dengan balok *cruissenaire*.²³

Berdasarkan penjelasan dari Ibu Wachidatul tersebut, faktor yang mempengaruhi belajar pemecahan masalah pada anak usia dini melalui balok *cruissenaire* beragam, seperti minat anak dalam belajar. Anak yang kurang minat dalam belajar lebih memilih bermain sendiri dan tidak mengikuti pembelajaran. Baik itu faktor pendukung maupun penghambat, setiap faktor pasti mempengaruhi kemampuan anak dalam belajar pemecahan masalah.

²³ Lihat pada transkrip wawancara dalam lampiran penelitian ini, kode: 05/W/16-2-2023.

Ibu Azka selaku guru pendamping 2 juga memberikan penjelasan tentang faktor yang mempengaruhi belajar pemecahan masalah anak usia dini dengan menggunakan balok *cruissenaire*, sebagai berikut:

Sama saja faktornya. Sama, dari motivasi yang diberikan kepada anak, baik dari keluarga anak dan lingkungan sekitar anak. Kepercayaan diri anak dan kebiasaan anak juga mempengaruhi, anak yang suka main sendiri waktu pembelajaran juga suka main sendiri.²⁴

Berdasarkan penjelasan dari Ibu Azka tersebut, faktor yang mempengaruhi belajar anak dengan balok *cruissenaire* yaitu faktor dukungan dari keluarga maupun lingkungan sekitar anak. Selain itu, kepercayaan diri anak juga mempengaruhi belajar anak, serta kebiasaan anak. Anak yang memiliki kebiasaan baik dalam belajar, mampu bereksplorasi dalam bermain dan mampu memecahkan masalah dengan baik.

3. Capaian perkembangan belajar pemecahan masalah anak usia dini melalui balok *cruissenaire* di KBIT Ulul Albab Prayungan, Sawoo, Ponorogo

Capaian perkembangan anak usia dini dalam belajar pemecahan masalah dapat dilihat dan dipahami didalam Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini. Dalam Permendikbud No. 137 Tahun

²⁴ Lihat pada transkrip wawancara dalam lampiran penelitian ini, kode: 09/W/14-6-2023.

2014 tersebut tercantum indikator-indikator yang perlu dikembangkan. Pada belajar pemecahan masalah yang terdapat dalam lingkup kognitif usia 3-4 tahun, terdapat 10 indikator yang harus dicapai. Diantaranya, paham bila ada bagian yang hilang, menyebutkan berbagai nama makanan dan rasanya, menyebutkan berbagai macam kegunaan dari benda, memahami persamaan antara dua benda, memahami perbedaan antara dua hal dari jenis yang sama, bereksperimen dengan bahan menggunakan cara baru, mengerjakan tugas sampai selesai, menjawab apa yang akan terjadi selanjutnya dari berbagai kemungkinan, menyebutkan bilangan angka 1-10, dan mengenal beberapa huruf atau abjad tertentu dari A-Z yang pernah dilihatnya.

Dalam meningkatkan perkembangan anak yang sesuai dengan indikator yang hendak dicapai, dapat menggunakan berbagai hal agar mudah dalam mencapai perkembangan anak. Hal tersebut dapat menggunakan media, alat peraga, maupun sumber belajar agar lebih memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran dan mudah diterima anak sehingga perkembangannya dapat berkembang dengan baik. Media yang dapat digunakan seperti alat permainan edukatif, dalam belajar pemecahan masalah banyak alat permainan edukatif yang dapat digunakan dalam meningkatkan perkembangan anak, salah satunya yaitu balok *cruissenaire*.

Balok *cruissenaire* merupakan salah satu alat permainan edukatif untuk meningkatkan kemampuan belajar pemecahan masalah anak usia

dini, karena dengan balok *cruissenaire* tersebut anak mampu bereksplorasi dengan baik. Balok *cruissenaire* digunakan dalam meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung, mengenal bilangan, dan meningkatkan kemampuan berpikir pada anak. Balok yang diciptakan oleh George Cruissenaire ini, memiliki 10 potong balok yang berbeda ukuran dengan warna yang berbeda-beda.

Belajar pemecahan masalah melalui balok *cruissenaire* dilakukan guru untuk membantu kelancaran dalam pembelajaran dan memudahkan anak untuk menerima pembelajaran. Dalam menggunakan balok *cruissenaire* terdapat langkah penggunaannya agar pembelajaran mampu tersampaikan dengan baik kepada anak. Penggunaan balok *cruissenaire* untuk meningkatkan belajar pemecahan masalah dapat digunakan secara sederhana dan beragam. Seperti yang disampaikan oleh Ibu Wachidatul Musarofah, sebagai berikut:

Penggunaan balok *cruissenaire* tidak sulit, saya hanya menggunakan dengan sederhana.²⁵

Berdasarkan penjelasan dari Ibu Wachidatul tersebut, penggunaan balok yang disesuaikan dengan kemampuan yang dicapai tidak begitu sulit. Balok *cruissenaire* digunakan secara sederhana dan menyenangkan agar anak-anak tertarik dalam belajar dan memudahkan anak dalam menerima pembelajaran yang diberikan guru. Selain itu, balok *cruissenaire* yang digunakan sebagai alat pembantu dalam proses

²⁵ Lihat pada transkrip wawancara dalam lampiran penelitian ini, kode: 07/W/16-2-2023.

pembelajaran memudahkan guru dalam mengajar di kelas dan memudahkan anak dalam menerima pembelajaran dengan baik.

Balok *cruissenaire* yang digunakan guru untuk meningkatkan belajar pemecahan masalah dalam memenuhi capaian indikator, guru dapat menggunakannya sesuai dengan kebutuhan dan usia anak. Dalam memahami ada bagian yang hilang dan menyebutkan bilangan, guru dapat menggunakan balok *cruissenaire* dengan mengambil beberapa bagian balok yang telah disusun, lalu dapat menunjukkannya ke anak. Guru mengajak anak untuk mencari balok yang hilang tersebut, sehingga dengan ini anak mampu menemukan solusi dalam masalah. Selain menyadari bahwa ada balok yang hilang dan mencarinya, anak juga belajar berhitung. Anak lebih mudah menemukan masalah pada balok yang hilang dalam susunan balok dengan menghitung secara urut. Seperti yang disampaikan oleh Ibu Wachidatul Musarofah, sebagai berikut:

Pertama, saya ajak anak untuk berhitung secara urut sesuai dengan urutan balok *cruissenaire*. Kedua, saya ajak anak untuk mengambil balok secara acak dengan cara menutup mata, setelah itu saya tanya ke anak angka yang diambil angka berapa. Ketiga, saya ajak anak untuk melihat kelengkapan balok, jadi saya mengambil beberapa balok, kemudian saya perlihatkan balok ke anak-anak lagi dan anak-anak akan memerhatikan bahwa balok tersebut ada yang hilang, jadi disini masalah ditemukan, kemudian saya ajak anak untuk mencari solusi bagaimana balok yang hilang bisa ditemukan lagi, saya ajak anak untuk mencari balok yang hilang.²⁶

Penjelasan dari Ibu Wachidatul tersebut, guru mengajak anak-anak untuk berhitung secara urut sesuai dengan urutan balok, kemudian guru

²⁶ Lihat pada transkrip wawancara dalam lampiran penelitian ini, kode: 07/W/16-2-2023.

mengambil beberapa balok tanpa pengetahuan anak-anak. Anak-anak diminta untuk melihat balok lagi sampai menemukan masalah dan solusi agar baloknya kembali utuh, dengan menghitung angka secara urut agar lebih mudah dalam menemukan balok yang hilang. Hal tersebut membantu anak dalam menemukan dan memecahkan masalah dengan baik, sehingga belajar pemecahan masalah anak usia dini mampu meningkat dengan baik.

Dari hasil pengamatan di KBIT Ulul Albab dalam meningkatkan pemahaman anak tentang sesuatu yang hilang ini, guru memanfaatkan balok *cruissenaire* untuk proses pembelajaran. Anak mampu menyadari dan memahami balok yang hilang, dengan ini anak mampu meningkatkan kepekaan terhadap sesuatu yang kurang, sehingga anak akan berpikir mencari solusi untuk menemukan balok yang hilang tersebut.²⁷

Indikator menyebutkan berbagai nama makanan dan rasanya dengan balok *cruissenaire*, hal yang dilakukan guru adalah dengan mengajak anak untuk bereksplorasi dengan balok. Balok *cruissenaire* memiliki berbagai warna yang berbeda, guru kemudian menggabungkan warna dengan nama makanan yang memiliki warna yang sama dengan balok. Seperti yang diungkapkan oleh Ibu Wachidatul Musarofah, sebagai berikut:

Keempat, saya ajak anak untuk bereksplorasi secara luas dengan balok yaitu dengan mengajak anak untuk menebak makanan dan

²⁷ Lihat pada transkrip observasi dalam lampiran penelitian ini, kode: 02/O/20-2-2023.

rasanya sesuai dengan warna balok, kalau warna merah ada cabai dan rasa cabai pedas.²⁸

Penjelasan dari Ibu Wachidatul tersebut, guru mengajarkan kepada anak tentang nama makanan dan rasanya dengan menyesuaikan warna pada balok. Warna merah untuk cabai dan anak dapat menyebutkan rasanya bahwa rasa cabai yaitu pedas. Hal yang dilakukan guru membantu anak untuk memecahkan masalah warna balok yang memiliki warna yang sama dengan makanan dan menyebutkan rasanya. Sehingga, belajar pemecahan masalah anak usia dini berkembang dengan baik.

Dari hasil pengamatan di KBIT Ulul Albab dalam meminta anak untuk menyebutkan nama makanan dan rasanya, guru juga memanfaatkan balok *cruissenaire*. Anak menyebutkan nama makanan yang ditunjukkan guru yang telah disesuaikan dengan warna yang ada pada balok. Anak mampu menyebutkan beberapa nama makanan tersebut dengan baik. Ada beberapa makanan yang memiliki rasa berbeda dicicipi oleh anak untuk mengetahui rasa makanan tersebut, namun juga ada makanan yang tidak diicipi oleh anak. Setelah anak mencoba makanan, anak mengetahui bahwa makanan-makanan yang dicobanya memiliki berbagai rasa yang berbeda. Hal ini mampu membuat anak mengerti berbagai macam rasa, baik yang sudah diketahuinya maupun yang belum diketahuinya, sehingga anak mampu membedakan berbagai rasa makanan. Serta, makanan yang tidak dicoba oleh anak, anak mampu menyebutkan rasa makanan tersebut, karena makanan tersebut sudah tidak asing bagi anak. Hal ini mampu

²⁸ Lihat pada transkrip wawancara dalam lampiran penelitian ini, kode: 07/W/16-2-2023.

membuat anak mengerti dan mengenal banyak rasa makanan yang memiliki rasa berbeda-beda.²⁹

Indikator menyebutkan berbagai macam kegunaan dari benda dapat dilakukan guru dengan balok *cruissenaire*. Guru dapat menyesuaikan dengan warna pada balok dan benda yang memiliki sama dengan warna balok, serta menyebutkan kegunaan dari benda yang memiliki warna dengan warna balok tersebut. Seperti yang disampaikan oleh Ibu Wachidatul Musarofah, sebagai berikut:

Kelima, dengan melihat warna-warna dari balok saya ajak anak untuk menebak benda yang sama dengan warna yang ada pada balok, kemudian menebak kegunaan benda tersebut.³⁰

Penjelasan dari Ibu Wachidatul tersebut, guru mengajak anak mengamati warna-warna yang ada balok *cruissenaire* kemudian menyebutkan nama benda yang memiliki warna yang sama dengan balok dan menyebutkan kegunaan dari benda tersebut. Hal ini anak mampu memecahkan masalah dengan menemukan benda yang memiliki warna yang sama dengan balok *cruissenaire* dan menyebutkan kegunaannya. Sehingga, kemampuan belajar pemecahan masalah anak usia dini mampu meningkat dengan baik.

Dari hasil pengamatan di KBIT Ulul Albab, guru menggunakan balok *curissenaire* dengan mencocokkan warna yang ada pada balok. Anak mampu menyebutkan benda yang memiliki warna yang sama dengan balok yang ditunjukkan guru dan menyebutkan kegunaannya

²⁹ Lihat pada transkrip observasi dalam lampiran penelitian ini, kode: 03/O/20-2-2023.

³⁰ Lihat pada transkrip wawancara dalam lampiran penelitian ini, kode: 07/W/16-2-2023.

dengan bantuan guru. Sehingga, dengan hal ini anak mengerti bahwa beberapa benda memiliki warna yang sama dan kegunaan benda yang berbeda-beda.³¹

Capaian memahami persamaan antara dua benda dan perbedaan antara dua benda hal dari jenis yang sama dengan balok *cruissenaire*, guru dapat memanfaatkan balok dengan mengambil dua balok yang sama untuk memahami persamaan antara dua benda. Anak mengamati dua benda dan mempelajari kesamaan antara dua balok tersebut. Sedangkan, untuk memahami perbedaan antara dua benda hal dari jenis yang sama, anak mempelajari dua balok *cruissenaire* yang berbeda, kemudian anak menyebutkan perbedaannya. Seperti yang disampaikan oleh Ibu Wachidatul Musarofah, sebagai berikut:

Keenam, memperlihatkan 2 balok dengan ukuran yang sama dan berbeda, kemudian anak mencari persamaan pada kedua balok yang sama dan mencari perbedaan pada kedua balok yang berbeda ukuran, warna, angka, dan huruf.³²

Penjelasan yang dijelaskan oleh Ibu Wachidatul tersebut, guru mengajak anak untuk mengamati dua balok yang sama dan memastikan kesamaan kedua balok tersebut dari ukuran, warna, angka, dan huruf yang terdapat pada kedua balok. Serta guru mengajak anak untuk mencari perbedaan antara dua balok yang berbeda dengan mengamati dari ukurannya, warnanya, angka, dan huruf yang terdapat pada kedua balok tersebut. Dalam hal ini anak mampu memecahkan masalah dengan

³¹ Lihat pada transkrip observasi dalam lampiran penelitian ini, kode: 05/O/21-2-2023.

³² Lihat pada transkrip wawancara dalam lampiran penelitian ini, kode: 07/W/16-2-2023.

mengamati persamaan dan perbedaan dari kedua balok yang ditunjukkan gurunya. Sehingga, kemampuan belajar pemecahan masalah anak usia dini dapat berkembang dengan baik.

Dari hasil penelitian di KBIT Ulul Albab, guru menggunakan balok *cruissenaire* dengan menunjukkan dua buah balok dan meminta anak untuk menyebutkan persamaan dari kedua balok tersebut. Anak mampu menyebutkan persamaan dari kedua balok tersebut, sehingga dengan hal ini anak mampu memahami kesamaan-kesamaan setiap benda dari berbagai segi, baik segi bentuk maupun warna, serta mengerti kesamaan tulisan yang ada pada balok, baik itu angka maupun huruf.³³

Dari hasil penelitian di KBIT Ulul Albab, guru menggunakan balok *cruissenaire* dengan menggunakan dua balok yang memiliki ukuran berbeda. Anak mampu menyebutkan perbedaan dari kedua balok yang ditunjukkan guru dengan baik dan anak memberikan alasan yang baik dengan melihat dari kedua balok tersebut. Hal ini mampu melatih anak untuk mengamati sesuatu dengan teliti, sehingga anak akan mampu menemukan masalah dalam perbedaan benda tersebut yang menyebabkan benda-benda memiliki perbedaan.³⁴

Capaian bereksperimen dengan bahan menggunakan cara baru, mengerjakan tugas sampai selesai, dan menjawab apa yang terjadi selanjutnya dari berbagai kemungkinan dengan balok *cruissenaire*, guru dapat melakukan beberapa kegiatan. Seperti mengajak anak untuk

³³ Lihat pada transkrip observasi dalam lampiran penelitian ini, kode: 06/O/21-2-2023.

³⁴ Lihat pada transkrip observasi dalam lampiran penelitian ini, kode: 07/O/21-2-2023.

membuat sesuatu dari balok dan guru mengamati anak mengerjakan tugasnya. Serta guru meminta anak untuk membayangkan jika balok yang telah disusun diambil satu ditengah-ditengah. Seperti yang disampaikan oleh Ibu Wachidatul Musarofah, sebagai berikut:

Ketujuh, saya juga mengajak anak untuk membuat sesuatu dengan balok *cruissenaire*, seperti membuat rumah-rumahan dari balok *cruissenaire*, serta menebak yang kemungkinan terjadi apabila balok yang disusun diambil pas ditengah-tengah.³⁵

Penjelasan dari Ibu Wachidatul tersebut, guru mengajak anak untuk membuat sesuatu dari balok *cruissenaire* yang disusun. Guru meminta anak untuk membuat sesuatu, sehingga anak mampu bereksperimen dan mengerjakannya sampai selesai. Kemudian guru meminta anak untuk menebak jika balok yang ditengah-ditengah diambil apa yang terjadi selanjutnya, sehingga anak mampu menjawab apa yang terjadi selanjutnya dari berbagai kemungkinan. Hal ini dapat membuat kemampuan belajar pemecahan masalah anak usia dini berkembang dengan baik.

Dari hasil penelitian di KBIT Ulul Albab, guru menggunakan balok *cruissenaire* untuk jadi bahan eksperimen anak. Guru memberikan pekerjaan kepada anak untuk menyusun balok sesuai dengan cara masing-masing anak. Anak bereksplorasi dengan balok *cruissenaire*, anak mampu menemukan konsep serta mampu bereksperimen, serta anak menemukan cara baru dalam menyusun balok menjadi bentuk yang sesuai dengan arahan guru. Dalam hal ini, anak mampu bereksperimen dengan balok secara baik, karena dalam menyusun balok menggunakan cara kreativitas

³⁵ Lihat pada transkrip wawancara dalam lampiran penelitian ini, kode: 07/W/16-2-2023.

masing-masing anak. Sehingga, anak mampu bereksplorasi dengan baik dan mampu mengerjakan pekerjaan sesuai dengan arahan guru.³⁶

Capaian mengerjakan tugas sampai selesai. Pada tingkat capaian ini anak mendapat tugas dari guru dan mengerjakannya sampai selesai. Dari hasil pengamatan di KBIT Ulul Albab, guru menggunakan balok *cruissenaire* yang dimanfaatkan untuk melihat anak mengerjakan tugasnya. Anak menyusun balok menjadi sebuah menara sesuai arahan yang diberikan oleh guru. Guru mengamati dan mengawasi anak untuk memastikan anak menyelesaikan pekerjaan yang diberikan guru. Hal ini mampu melatih tanggung jawab anak atas pekerjaan yang diberikan guru, sehingga dengan hal ini anak menyelesaikan pekerjaannya dengan baik dan benar.³⁷

Capaian menjawab apa yang akan terjadi selanjutnya dari berbagai kemungkinan. Pada tingkat capaian ini, anak menebak kejadian-kejadian selanjutnya dalam sebuah peristiwa. Dari hasil pengamatan di KBIT Ulul Albab, guru menggunakan balok *cruissenaire* dalam memastikan tebakan anak terhadap kejadian selanjutnya dari sebuah peristiwa. Guru memberikan pertanyaan balok yang telah disusun akan diambil satu balok ditengah-ditengah dan anak-anak kompak menjawab yang terjadi selanjutnya adalah balok tersebut akan hancur. Kemudian guru memastikan dengan mengambil satu balok ditengah-tengah dan benar balok yang disusun hancur. Hal tersebut mampu membuat anak berpikir

³⁶ Lihat pada transkrip observasi dalam lampiran penelitian ini, kode: 09/O/20-3-2023.

³⁷ Lihat pada transkrip observasi dalam lampiran penelitian ini, kode: 10/O/20-3-2023.

lebih luas dalam memecahkan suatu masalah, sehingga masalah dapat terselesaikan dengan baik.³⁸

Capaian menyebutkan bilangan angka 1-10 dan mengenal beberapa huruf atau abjad tertentu dari A-Z yang pernah dilihatnya dengan balok *cruissenaire*, guru dapat mengajak anak untuk berhitungurut sesuai dengan susunan balok *cruissenaire* dan dalam mengenal huruf, guru dapat mengajak anak untuk menyebutkan huruf yang sudah dilihatnya di balok *cruissenaire*. Seperti yang disampaikan oleh Ibu Wachidatul Musarofah, sebagai berikut:

Kedelapan, saya ajak untuk menyebutkan angka yang ada di balok *cruissenaire* secara urut, kemudian saya menanyakan huruf yang sudah dilihatnya tadi dan anak-anak menyebutkannya.³⁹

Penjelasan oleh Ibu Wachidatul tersebut, guru mengajak anak untuk menyebutkan angka yang sesuai dengan urutan di balok *cruissenaire*. Setelah itu, guru bertanya kepada anak tentang huruf yang telah dilihatnya dari balok *cruissenaire*. Hal ini mampu membantu anak dalam meningkatkan kemampuan belajar pemecahan masalah anak usia dini dengan baik, sehingga kemampuan anak mampu meningkat dengan baik.

Dari hasil pengamatan di KBIT Ulul Albab, guru menggunakan balok *cruissenaire* untuk mengenalkan angka pada anak. Anak berhitung secara urut sesuai dengan urutan balok *cruissenaire* dan berhitung secara acak sesuai dengan angka yang ditunjukkan guru. Dalam hal ini, anak mampu menyebutkan angka yang diketahuinya dengan baik dan anak juga

³⁸ Lihat pada transkrip observasi dalam lampiran penelitian ini, kode: 11/O/20-3-2023.

³⁹ Lihat pada transkrip wawancara dalam lampiran penelitian ini, kode: 07/W/16-2-2023.

mampu mengetahui beberapa angka yang belum diketahuinya sebelumnya.⁴⁰

Dari hasil penelitian di KBIT Ulul Albab, guru menggunakan balok *cruissenaire* untuk mengenalkan huruf kepada anak. Guru meminta anak untuk menyebutkan huruf yang pernah dilihatnya, kemudian guru menunjukkan huruf dan ditebak oleh anak. Balok *cruissenaire* yang diberi tulisan beberapa huruf mampu mengenalkan huruf dengan kepada anak. Anak lebih cepat mengenal dan mengerti huruf karena cara penyampaian yang diberikan guru mampu diterima dengan baik oleh anak. Sehingga, anak mampu menyebutkan huruf yang diketahuinya dengan baik dan mampu mengenal huruf yang belum pernah dilihatnya atau belum dimengerti oleh anak. Anak mampu memecahkan masalah dengan menjawab pertanyaan dari guru dengan tepat.⁴¹

Kemampuan anak dalam belajar pemecahan masalah melalui balok *cruissenaire* dapat meningkat dengan baik. Anak mampu menyebutkan, menebak, dan menjawab pertanyaan dari guru serta keadaan balok *cruissenaire* dari yang utuh sampai ada yang hilang, balok yang memiliki ukuran sama, serta balok yang memiliki ukuran, warna, angka, dan huruf yang berbeda. Sehingga, capaian dalam kemampuan belajar pemecahan masalah dapat dicapai dengan baik. Seperti yang disampaikan oleh Ibu Wachidatul Musarofah, sebagai berikut:

⁴⁰ Lihat pada transkrip observasi dalam lampiran penelitian ini, kode: 04/O/20-2-2023.

⁴¹ Lihat pada transkrip observasi dalam lampiran penelitian ini, kode: 08/O/2-3-2023.

Terlihat setelah saya menggunakan balok *cruissenaire* setelah beberapa kali ya. Beberapa capaian perkembangan terlihat dengan baik, seperti anak bisa menyebutkan angka secara urut, menyebutkan huruf, menemukan masalah dan mencari solusi ketika balok ada yang hilang, menebak makanan dan rasanya sesuai warna, menebak benda dan kegunaannya juga sesuai dengan warnanya, bisa menyebutkan persamaan dan perbedaan dari kedua balok, menyusun balok untuk membuat sesuatu sampai selesai dan tersusun dengan rapi sekaligus diajak untuk menebak jika balok diambil satu ditengah-tengah yang terjadi seperti apa. Dari sini dapat dilihat kemampuan anak menjadi berkembang meskipun ada beberapa anak yang masih belum tercapai dengan baik perkembangannya. Iya, jadi beberapa anak dapat menjawab secara baik dan beberapa anak hanya diam, jika tidak dipanggil namanya dan diberi pertanyaan hanya diam saja.⁴²

Berdasarkan penjelasan dari Ibu Wachidatul tersebut, capaian penggunaan balok *cruissenaire* untuk meningkatkan belajar pemecahan masalah dapat terlihat setelah beberapa kali penggunaan. Anak-anak mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan guru dan menebak berbagai kemungkinan yang terjadi pada balok *cruissenaire*. Selain itu, anak mampu bereksplorasi dengan baik menggunakan balok *cruissenaire*.

C. Pembahasan

1. Upaya guru dalam meningkatkan kemampuan belajar pemecahan masalah anak usia dini di KBIT Ulul Albab Prayungan, Sawoo, Ponorogo

Upaya guru PAUD merupakan usaha yang dilakukan guru dalam mendidik, mengasuh, membimbing, melatih, menilai, dan membina anak

⁴² Lihat pada transkrip wawancara dalam lampiran penelitian ini, kode: 08/W/16-2-2023.

usia dini. Suatu usaha yang dilakukan guru PAUD dalam pembelajaran dilakukan dengan optimal agar mampu mencari jalan keluar dalam persoalan yang terjadi dalam pembelajaran di kelas.⁴³ Guru di KBIT Ulul Albab melakukan usaha dalam meningkatkan belajar pemecahan masalah dengan mengajarkan anak tentang materi atau tema dan menilai hasil dari pekerjaan anak dengan cara mengamati kemampuan sang anak, serta mendidik, mengasuh, membimbing, melatih, dan membina anak.

Dalam mengajar anak usia dini yang dilakukan guru PAUD tidaklah mudah, guru PAUD perlu memiliki karakteristik yang mampu disukai oleh anak dan sesuai dengan kebutuhan anak. Masnipal mengemukakan dalam bukunya bahwa karakteristik guru PAUD yaitu, mampu menguasai bahan-bahan pembelajaran, memiliki komitmen kepada anak, bertanggung jawab, mampu berkomunikasi dengan baik dan bersosialisasi dengan orang lain, mampu mencairkan suasana atau membuat lelucon, terampil menumbuhkan minat anak, menguasai ilmu pengetahuan sesuai bidangnya, kepribadian yang matang, mempunyai pemikiran yang sistematis, menguasai kurikulum, memiliki wawasan yang luas, kreatif, ramah, demokratis, fleksibel, mempunyai sikap kooperatif, sabar, adil, konsisten, dan terbuka serta suka menolong.⁴⁴ Oleh sebab itu, yang dilakukan guru di KBIT Ulul Albab untuk meningkatkan belajar pemecahan masalah dengan menguasai dan menemukan bahan pembelajaran yang dibutuhkan anak, komitmen atau keterikatan terhadap

⁴³ Indrawan, *Menjadi Guru PAUD DMIJ Plus Terintegrasi Yang Profesional*.

⁴⁴ Masnipal, *Menjadi Guru PAUD Profesional*.

anak terjalin dengan baik, memiliki tanggung jawab, berkomunikasi yang baik dengan anak, membuat lelucon untuk anak yang menyenangkan, menumbuhkan minat anak dengan baik, menguasai ilmu pengetahuan, kepribadian yang matang, terstruktur atau sistematis, kreatif, ramah, sabar, adil, dan terbuka dengan anak, serta menolong anak yang masih memerlukan bantuan dari guru.

Guru memerlukan banyak persiapan sebelum mengajar anak didik, dimulai dalam merancang pembelajaran yang akan dilaksanakan hingga strategi yang akan dipersiapkan guru dalam mengajar. Dalam merencanakan pembelajaran tersebut guru perlu melakukan strategi pembelajaran yang akan diberikan dengan baik dan sesuai dengan karakteristik anak. Hal tersebut mampu membuat proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik dan efektif. Strategi yang dapat disiapkan oleh guru PAUD dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini khususnya dalam belajar pemecahan masalah yang dikemukakan oleh Masnipal dalam bukunya yaitu memahami karakteristik perkembangan anak; kreatif menyediakan sumber belajar, media, dan alat peraga; keterampilan mengatur lingkungan belajar efektif; keterampilan mengemas pembelajaran bermakna asyik, menarik, melalui bermain dan permainan; dan guru tampil totalitas.⁴⁵ Strategi yang dilakukan guru di KBIT Ulul Albab sebelum memulai pembelajaran dengan melihat karakteristik perkembangan anak, menyediakan media dan alat peraga,

⁴⁵ Masnipal.

mengatur lingkungan belajar, mengemas pembelajaran melalui bermain, dan penampilan guru dalam memberikan pembelajaran.

Strategi guru yang diberikan disesuaikan dengan perkembangan anak, salah satunya yaitu kemampuan belajar pemecahan masalah. Strategi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan belajar pemecahan masalah yang dikemukakan oleh Khadijah dan Nurul diantaranya karakteristik pembelajaran yang berpusat pada anak, strategi belajar melalui bermain, strategi belajar melalui cerita, strategi belajar melalui bernyanyi, strategi pembelajaran terpadu, dan strategi pembelajaran mengembangkan 8 kecerdasan.⁴⁶ Di KBIT Ulul Albab dalam mengajarkan anak tentang belajar pemecahan masalah anak agar mampu berkembang sesuai dengan usia sang anak, guru menggunakan strategi belajar melalui bermain.

Strategi belajar sambil bermain dilakukan guru untuk membuat pembelajaran lebih terasa menyenangkan. Salah satu cara dalam melakukan belajar sambil bermain guru dalam pernyataan Masnival di bukunya yaitu dengan memahami karakteristik anak sesuai dengan usia sang anak. Memahami karakteristik perkembangan anak perlu dilakukan guru sebelum memilih pembelajaran yang akan diberikan kepada anak. Hal tersebut mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak terutama dalam belajar pemecahan masalah.⁴⁷ Oleh sebab itu, guru di KBIT Ulul Albab mengamati kemampuan anak dalam belajar pemecahan masalah

⁴⁶ Noorhapizah et al., *Teori Perkembangan Peserta Didik*.

⁴⁷ Masnival, *Menjadi Guru PAUD Profesional*.

dan memberikan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak dalam meningkatkan belajar pemecahan masalah.

Dalam strategi belajar sambil bermain untuk meningkatkan belajar pemecahan masalah memerlukan alat peraga atau media dalam pelaksanaannya. Masnipal dalam bukunya mengemukakan guru perlu lebih kreatif dalam memilih sumber belajar yang beragam, media yang mendukung, dan alat peraga yang menarik agar anak lebih bersemangat dalam belajar. Menentukan sumber belajar, media, dan alat peraga disesuaikan dengan tema yang berjalan.⁴⁸ Guru di KBIT Ulul Albab dalam meningkatkan belajar pemecahan masalah menggunakan balok *cruissenaire* sebagai media pendukung agar pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik dan mudah diterima oleh anak.

Masnipal mengemukakan dalam bukunya bahwa guru perlu terampil mengatur lingkungan belajar efektif dalam strategi yang mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak. Ruang kelas anak disiapkan dan ditata menjadi tempat yang menyenangkan dengan memberi banyak sumber belajar, alat peraga, dan media pembelajaran yang bervariasi.⁴⁹ Oleh sebab itu, guru di KBIT Ulul Albab menyiapkan ruang kelas yang luas untuk belajar agar strategi belajar sambil bermain dapat dilakukan lebih leluasa. Serta, guru di KBIT Ulul Albab menata sumber belajar, alat peraga, dan media pembelajaran yang bervariasi di

⁴⁸ Masnipal.

⁴⁹ Masnipal.

kelas agar anak merasa lebih senang dalam belajar yang dilakukan di kelas.

Strategi untuk meningkatkan kemampuan belajar pemecahan masalah yang dikemukakan Masnipal dalam bukunya bahwa guru tampil totalitas. Guru perlu tampil secara totalitas dalam pembelajaran agar anak merasa senang dalam belajar, minat anak dapat terpenuhi, dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.⁵⁰ Guru di KBIT Ulul Albab melakukan pembelajaran dengan media pendukung yaitu balok *cruissenaire* untuk meningkatkan belajar pemecahan masalah pada anak. Dengan menggunakan balok *cruissenaire* guru memberikan pembelajaran kepada anak dengan tampil secara totalitas agar anak merasa senang dalam belajar, minatnya terpenuhi, dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan belajar pemecahan masalah anak usia dini melalui balok *cruissenaire* di KBIT Ulul Albab Prayungan, Sawoo, Ponorogo

Kemampuan belajar pemecahan masalah anak usia dini dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor tertentu. Menurut Susanto faktor yang mampu mempengaruhi yaitu faktor hereditas atau keturunan, faktor lingkungan, faktor kematangan tiap organ baik fisik maupun psikis, faktor pembentukan, faktor minat dan bakat, dan faktor kebebasan.⁵¹ Kemampuan belajar pemecahan masalah anak di KBIT Ulul Albab

⁵⁰ Masnipal.

⁵¹ Baiti, *Perkembangan Anak Melejitkan Potensi Anak Sejak Dini*.

disebabkan oleh faktor lingkungan dari keluarga maupun sekolah, faktor kematangan anak, faktor pembentukan yang terjadi pada anak, faktor kebebasan anak, dan faktor minat atau ketertarikan anak.

Menurut John Locke, perkembangan manusia sangat ditentukan oleh lingkungannya. Taraf inteligensi sangat ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh dari lingkungan hidupnya.⁵² Menurut Chandrawaty, intan, dkk dalam bukunya faktor lingkungan berasal dari keluarga dan sekolah.⁵³ Oleh sebab itu, anak di KBIT Ulul Albab memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam belajar pemecahan masalah melalui balok *cruissenaire*, karena dipengaruhi oleh lingkungan keluarga sang anak. Serta, didalam lingkungan sekolah anak di KBIT Ulul Albab dibimbing guru dengan baik agar belajar pemecahan masalah anak mampu berkembang dengan baik.

Faktor kematangan juga mempengaruhi kemampuan belajar pemecahan masalah. Ahmad mengemukakan dalam bukunya bahwa faktor kematangan dapat dilihat dari usia anak menurut kalender. Setiap organ baik fisik maupun psikis anak dapat dikatakan matang apabila telah mampu menjalankan fungsinya masing-masing.⁵⁴ Oleh sebab itu, anak di KBIT Ulul Albab dalam belajar pemecahan masalah melalui balok *cruissenaire* memiliki kemampuan yang berbeda-beda. Kemampuan yang berbeda pada anak di KBIT Ulul Albab karena perbedaan usia antara satu

⁵² Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*.

⁵³ Chandrawaty et al., *Pendidikan Anak Usia Dini Perspektif Dosen PAUD Perguruan Tinggi Muhammadiyah*.

⁵⁴ Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*.

anak dengan anak yang lain sehingga beberapa anak dalam belajar pemecahan masalah melalui balok *cruissenaire* masih memerlukan bantuan guru dalam menemukan solusi dari suatu permasalahan.

Ahmad dalam bukunya mengemukakan bahwa faktor pembentukan yang terjadi dari pengaruh luar diri seseorang dapat mempengaruhi perkembangan inteligensi atau kecerdasan, terutama dalam belajar pemecahan masalah pada anak. Pembentukan dibagi menjadi dua, yaitu pembentukan sengaja seperti di sekolah formal dan pembentukan tidak sengaja seperti pengaruh alam disekitarnya.⁵⁵ Oleh sebab itu, guru di KBIT Ulul Albab memberikan pembelajaran, membimbing, dan mengasuh anak dengan baik agar pembentukan kecerdasan anak dapat meningkat terutama dalam belajar pemecahan masalah. Guru di KBIT Ulul Albab membirak pembelajaran tentang belajar pemecahan masalah menggunakan balok *cruissenaire* agar pembentukan kecerdasan anak lebih cepat terbentuk.

Faktor kebebasan yang dikemukakan oleh Ahmad dalam bukunya mampu membuat anak berpikir secara divergen atau menyebar sehingga dapat menentukan metode yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah dan bebas dalam memilih masalah yang disesuaikan dengan kebutuhannya.⁵⁶ Oleh sebab itu, guru di KBIT Ulul Albab memberikan kebebasan kepada anak dalam memecahkan suatu permasalahan dengan

⁵⁵ Susanto.

⁵⁶ Susanto.

membiarkan anak bereksplorasi dengan balok *cruissenaire* sesuai kemampuan anak masing-masing.

Faktor minat atau ketertarikan anak yang dikemukakan oleh Ahmad dalam bukunya juga mempengaruhi kemampuan belajar pemecahan masalah anak. Minat mampu mengarahkan suatu perbuatan kepada tujuan dan dorongan untuk melakukan perbuatan secara bersemangat dan lebih baik lagi. Sedangkan, bakat merupakan potensi dari bawaan. Bakat mempengaruhi kecerdasan seseorang, sehingga seseorang yang berbakat akan lebih mudah dalam mencapai sesuatu dan lebih cepat dalam mempelajarinya.⁵⁷ Anak di KBIT Ulul Albab yang memiliki bakat lebih berminat dalam belajar, karena anak tersebut mampu mengasah kemampuannya dengan baik terutama dalam kemampuan belajar pemecahan masalah dan senang diajak guru untuk belajar sambil bermain. Di KBIT Ulul Albab, anak yang kurang tertarik dalam belajar, lebih memilih melakukan kegiatannya sendiri sehingga faktor minat ini sangat mempengaruhi kemampuan belajar pemecahan masalah anak usia dini melalui balok *cruissenaire*.

⁵⁷ Susanto.

3. Capaian perkembangan belajar pemecahan masalah anak usia dini melalui balok *cruissenaire* di KBIT Ulul Albab Prayungan, Sawoo, Ponorogo

Belajar pemecahan masalah merupakan salah satu lingkup perkembangan kognitif pada anak. Belajar pemecahan masalah (*problem solving*) adalah belajar dengan menggunakan metode ilmiah atau berpikir secara sistematis atau runtut, logis, teratur, dan teliti untuk memperoleh kemampuan dan kepandaian kognitif dalam memecahkan suatu masalah secara rasional, lugas, dan tuntas.⁵⁸ Dalam belajar pemecahan masalah banyak indikator yang perlu dicapai, agar perkembangan anak mampu berkembang sesuai dengan tingkat usianya. Indikator tersebut dapat dilihat dan dipelajari di Permendikbud Nomor 137 tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini yang memiliki 10 tingkat pencapaian untuk usia 3-4 tahun dalam lingkup perkembangan kognitif yaitu belajar pemecahan masalah. Indikator tersebut diantaranya paham bila ada bagian yang hilang, menyebutkan berbagai nama makanan dan rasanya, menyebutkan berbagai macam kegunaan dari benda, memahami persamaan antara dua benda, memahami perbedaan antara dua hal dari jenis yang sama, bereksperimen dengan bahan menggunakan cara baru, mengerjakan tugas sampai selesai, menjawab apa yang akan terjadi selanjutnya dari berbagai kemungkinan, menyebutkan bilangan angka 1-10, dan mengenal beberapa huruf atau abjad tertentu dari A-Z yang

⁵⁸ Hanafy, "Konsep Belajar Dan Pembelajaran."

pernah dilihatnya.⁵⁹ Belajar pemecahan masalah pada dunia PAUD dapat dilakukan dengan bermain, karena dengan bermain anak akan tertarik dan tidak mudah bosan, sehingga tujuan perkembangan anak yang hendak dicapai dapat tercapai dengan baik.

Bermain sambil belajar dapat diterapkan dalam belajar pemecahan masalah pada anak usia dini, karena anak usia dini tidak lepas dari bermain, sehingga bermain sambil belajar adalah salah satu kegiatan yang mampu diterapkan guru dalam proses pembelajaran. Dalam bermain sambil belajar, guru dapat menggunakan alat permainan edukatif untuk memperlancar proses pembelajaran. Alat permainan edukatif menurut Mayke Sugianto adalah alat permainan yang dibuat secara sengaja khusus untuk kepentingan pendidikan. Alat permainan yang digunakan dapat beragam yang disesuaikan dengan perkembangan yang akan dicapai.⁶⁰

Dalam mencapai perkembangan kognitif anak, khususnya kemampuan belajar pemecahan masalah dapat menggunakan berbagai alat permainan edukatif, salah satunya yaitu dengan balok *cruissenaire*. Balok *cruissenaire* merupakan permainan balok yang memiliki berbagai ukuran yang berbeda, terdapat angka, dan berbagai warna.⁶¹ Di KBIT Ulul Albab, guru menggunakan balok *cruissenaire* yang memiliki 9 warna dengan berbagai ukuran, serta terdapat angka dan huruf. Angka yang terdapat pada balok memiliki angka 1-10 dan huruf a-j.

⁵⁹ Permendikbud, "Standar Nasional Penilaian PAUD No. 137," *Menteri Kesehatan Republik Indonesia Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 65, no. 879 (2014)*.

⁶⁰ Yasbiati and Gandana, *Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini (Teori Dan Konsep Dasar)*.

⁶¹ Sudono, *Sumber Belajar Dan Alat Permainan (Untuk Pendidikan Anak Usia Dini)*.

Capaian pertama yang terdapat dalam Permendikbud Nomor 137 tahun 2014 yaitu, anak memahami sesuatu yang hilang. Dalam tingkat pencapaian yang ini, anak harus memahami bahwa ada sesuatu yang hilang, baik dari gambar maupun alat permainan. Guru di KBIT Ulul Albab dalam meningkatkan pemahaman anak tentang sesuatu yang hilang ini memanfaatkan balok *cruissenaire* untuk proses pembelajaran. Anak mampu menyadari dan memahami balok yang hilang, dengan ini anak mampu meningkatkan kepekaan terhadap sesuatu yang kurang, sehingga anak akan berpikir mencari solusi untuk menemukan balok yang hilang tersebut.

Capaian kedua yang terdapat dalam Permendikbud Nomor 137 tahun 2014 yaitu, menyebutkan berbagai nama makanan dan rasanya. Pada tingkat pencapaian ini, anak harus menyebutkan nama makanan serta rasanya. Guru di KBIT Ulul Albab dalam meminta anak untuk menyebutkan nama makanan dan rasanya juga memanfaatkan balok *cruissenaire*. Anak menyebutkan nama makanan yang ditunjukkan guru yang telah disesuaikan dengan warna yang ada pada balok. Anak mampu menyebutkan beberapa nama makanan yang sesuai warna balok dengan baik. Ada beberapa makanan yang memiliki rasa berbeda dicicipi oleh anak untuk mengetahui rasa makanan tersebut, namun juga ada makanan yang tidak dicicipi oleh anak. Setelah anak mencoba makanan, anak mengetahui bahwa makanan-makanan yang dicobanya memiliki berbagai rasa yang berbeda. Hal ini mampu membuat anak mengerti berbagai

macam rasa, baik yang sudah diketahuinya maupun yang belum diketahuinya, sehingga anak mampu membedakan berbagai rasa makanan. Serta, makanan yang tidak dicoba oleh anak, anak mampu menyebutkan rasa makanan tersebut, karena makanan tersebut sudah tidak asing bagi anak. Hal ini mampu membuat anak mengerti dan mengenal banyak rasa makanan yang memiliki rasa berbeda-beda.

Capaian ketiga yang terdapat dalam Permendikbud Nomor 137 tahun 2014 yaitu, menyebutkan berbagai macam kegunaan dari benda. Pada tingkat ini, anak menyebutkan berbagai benda yang diketahuinya dan menyebutkan kegunaan dari benda tersebut. Guru di KBIT Ulul Albab menggunakan balok *curissenaire* dengan mencocokkan warna yang ada pada balok. Anak mampu menyebutkan benda yang memiliki warna yang sama dengan balok yang ditunjukkan guru dan menyebutkan kegunaannya dengan bantuan guru. Sehingga, dengan hal ini anak mengerti bahwa beberapa benda memiliki warna yang sama dan kegunaan benda yang berbeda-beda.

Capaian keempat yang terdapat dalam Permendikbud Nomor 137 tahun 2014 yaitu, memahami persamaan antara dua benda. Pada tingkat ini, anak mengamati benda dengan mencari beberapa kesamaan pada benda tersebut. Guru di KBIT Ulul Albab menggunakan balok *cruissenaire* dengan menunjukkan dua buah balok dan meminta anak untuk menyebutkan persamaan dari kedua balok tersebut. Anak mampu menyebutkan persamaan dari kedua balok tersebut, sehingga dengan hal

ini anak mampu memahami kesamaan-kesamaan setiap benda dari berbagai segi, baik segi bentuk maupun warna, serta mengerti kesamaan tulisan yang ada pada balok, baik itu angka maupun huruf.

Capaian kelima yang terdapat dalam Permendikbud Nomor 137 tahun 2014 yaitu, memahami perbedaan antara dua hal dari jenis yang sama. Pada tingkat ini, anak mengamati berbagai benda dan menyebutkan perbedaan benda tersebut meskipun memiliki jenis yang sama. Guru di KBIT Ulul Albab menggunakan balok *cruissenaire* dengan menggunakan dua balok yang memiliki ukuran berbeda. Anak mampu menyebutkan perbedaan dari kedua balok yang ditunjukkan guru dengan baik dan anak memberikan alasan yang baik dengan melihat dari kedua balok tersebut. Hal ini mampu melatih anak untuk mengamati sesuatu dengan teliti, sehingga anak akan mampu menemukan masalah dalam perbedaan benda tersebut yang menyebabkan benda-benda memiliki perbedaan.

Capaian keenam yang terdapat dalam Permendikbud Nomor 137 tahun 2014 yaitu, bereksperimen dengan bahan menggunakan cara baru. Pada tingkat capaian ini, anak bereksperimen dengan bahan membuat sesuatu dengan cara yang sesuai dengan kreativitas anak masing-masing. Guru di KBIT Ulul Albab menggunakan balok *cruissenaire* untuk jadi bahan eksperimen anak. Guru memberikan pekerjaan kepada anak untuk menyusun balok sesuai dengan cara masing-masing anak. Anak bereksplorasi dengan balok *cruissenaire*, anak mampu menemukan konsep serta mampu bereksperimen, serta anak menemukan cara baru

dalam menyusun balok menjadi bentuk yang sesuai dengan arahan guru. Dalam hal ini, anak mampu bereksperimen dengan balok secara baik, karena dalam menyusun balok menggunakan cara kreativitas masing-masing anak. Sehingga, anak mampu bereksplorasi dengan baik dan mampu mengerjakan pekerjaan sesuai dengan arahan guru.

Capaian ketujuh yang terdapat dalam Permendikbud Nomor 137 tahun 2014 yaitu, mengerjakan tugas sampai selesai. Pada tingkat capaian ini anak mendapat tugas dari guru dan mengerjakannya sampai selesai. Guru di KBIT Ulul Albab menggunakan balok *cruissenaire* yang dimanfaatkan untuk melihat anak mengerjakan tugasnya. Anak menyusun balok sesuai arahan yang diberikan oleh guru. Guru mengamati dan mengawasi anak untuk memastikan anak menyelesaikan pekerjaan yang diberikan guru. Hal ini mampu melatih tanggung jawab anak atas pekerjaan yang diberikan guru, sehingga dengan hal ini anak menyelesaikan pekerjaannya dengan baik dan benar.

Capaian kedelapan yang terdapat dalam Permendikbud Nomor 137 tahun 2014 yaitu, menjawab apa yang akan terjadi selanjutnya dari berbagai kemungkinan. Pada tingkat capaian ini, anak menebak kejadian-kejadian selanjutnya dalam sebuah peristiwa. Guru di KBIT Ulul Albab menggunakan balok *cruissenaire* dalam memastikan tebakan anak terhadap kejadian selanjutnya dari sebuah peristiwa. Guru memberikan pertanyaan tentang yang terjadi pada balok yang telah disusun akan diambil satu balok ditengah-ditengah. Hal tersebut mampu membuat anak

berpikir lebih luas dalam memecahkan suatu masalah, sehingga masalah dapat terselesaikan dengan baik.

Capaian kesembilan yang terdapat dalam Permendikbud Nomor 137 tahun 2014 yaitu, menyebutkan bilangan angka 1-10. Pada tingkat ini, anak menyebutkan angka yang diketahuinya dari angka 1 sampai 10, baik itu menyebutkan secara urut maupun secara acak. Guru di KBIT Ulul Albab menggunakan balok *cruissenaire* untuk mengenalkan angka pada anak. Anak berhitung secara urut sesuai dengan urutan balok *cruissenaire* dan berhitung secara acak sesuai dengan angka yang ditunjukkan guru. Dalam hal ini, anak mampu menyebutkan angka yang diketahuinya dengan baik dan anak juga mampu mengetahui beberapa angka yang belum diketahuinya sebelumnya.

Capaian kesepuluh yang terdapat dalam Permendikbud Nomor 137 tahun 2014 yaitu, mengenal beberapa huruf atau abjad tertentu dari A-Z yang pernah dilihatnya. Pada tingkat capaian ini, anak mengenal berbagai huruf dari A-Z dengan menyebutkan beberapa huruf yang pernah dilihatnya diantara huruf A-Z. Guru di KBIT Ulul Albab menggunakan balok *cruissenaire* untuk mengenalkan huruf kepada anak. Guru meminta anak untuk menyebutkan huruf yang pernah dilihatnya dan balok *cruissenaire* yang diberi tulisan beberapa huruf ditunjukkan keanak. Anak lebih cepat mengenal dan mengerti huruf karena cara penyampaian yang diberikan guru mampu diterima dengan baik oleh anak. Sehingga, anak mampu menyebutkan huruf yang diketahuinya dengan baik dan mampu

mengenal huruf yang belum pernah dilihatnya atau belum dimengerti oleh anak. Anak mampu memecahkan masalah dengan menjawab pertanyaan dari guru dengan tepat.

Capaian perkembangan belajar pemecahan masalah anak usia dini di KBIT Ulul Albab dilakukan selama beberapa hari disesuaikan dengan tingkat pencapaian perkembangan anak usia 3-4 tahun dalam Permendikbud No. 137 Tahun 2014.

Capaian perkembangan diteliti pada Senin, 20 Februari 2023

**Tabel 4. 10 Hasil Observasi Capaian Perkembangan Anak Usia
3-4 Tahun**

No	Tingkat Pencapaian Perkembangan	Nama											
		Abi	Adam	Alwi	Dyto	Fatma	Hanum	Kayra	Livia	Pampam	Putri	Rafa	Seva
1	Paham bila ada bagian yang hilang	M B	BB	M B	-	-	BB	BB	-	-	BS H	BS H	BB
2	Menyebutkan berbagai nama makanan dan rasanya	M B	M B	BS H	-	-	M B	M B	-	-	BS H	BS H	M B
3	Menyebutkan bilangan angka 1-10	M B	BB	M B	-	-	BB	BB	-	-	BS H	BS H	BS H

Keterangan:

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa, ada dua anak yang mampu dalam memahami bila ada bagian yang hilang dengan sangat baik, dua anak yang mulai memahami bila ada bagian yang hilang dan empat anak yang masih belum memahami bila ada bagian yang hilang. Tiga anak yang mampu menyebutkan berbagai nama makanan dan rasanya dengan sangat baik dan lima anak yang mulai mampu menyebutkan berbagai nama makanan dan rasanya. Tiga anak yang mampu menyebutkan bilangan angka 1-10 dengan sangat baik, dua anak yang mulai mampu menyebutkan bilangan 1-10, dan tiga anak yang masih belum mampu menyebutkan bilangan angka 1-10.

Capaian perkembangan diteliti pada Selasa, 21 Februari 2023

**Tabel 4. 11 Hasil Observasi Capaian Perkembangan Anak Usia
3-4 Tahun**

No	Tingkat Pencapaian Perkembangan	Nama											
		Abi	Adam	Alwi	Dyto	Fatma	Hanum	Kayra	Livia	Pampam	Putri	Rafa	Seva
1	Menyebutkan berbagai macam kegunaan dari benda	BB	-	M B	-	M B	M B	-	BB	-	-	BS H	BB
2	Memahami persamaan antara dua benda	M B	-	BS H	-	BS H	M B	-	M B	-	-	BS H	M B
3	Memahami perbedaan antara dua hal dari jenis yang sama	M B	-	M B	-	BS H	M B	-	M B	-	-	BS H	M B

Keterangan:

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa satu anak mampu menyebutkan berbagai macam kegunaan dari benda dengan sangat baik, tiga anak mulai mampu menyebutkan berbagai macam kegunaan dari benda, dan tiga anak masih belum mampu menyebutkan berbagai macam kegunaan dari benda. Tiga anak yang mampu memahami persamaan antara dua benda dengan sangat baik dan empat anak mulai mampu memahami persamaan antara dua benda. Dua anak yang mampu memahami perbedaan antara dua hal dari jenis yang sama dan lima anak mulai mampu memahami perbedaan antara dua hal dari jenis yang sama.

Capaian perkembangan diteliti pada Kamis, 2 Maret 2023

**Tabel 4. 12 Hasil Observasi Capaian Perkembangan Anak Usia
3-4 Tahun**

No	Tingkat Pencapaian Perkembangan	Nama											
		Abi	Adam	Alwi	Dyto	Fatma	Hanum	Kayra	Livia	Pampam	Putri	Rafa	Seva
1	Mengenal beberapa huruf atau abjad tertentu dari A-Z yang pernah dilihatnya	BB	-	BB	-	M B	BB	BB	-	-	M B	M B	M B

Keterangan:

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa empat anak mulai mampu mengenal beberapa huruf atau abjad tertentu dari A-Z yang pernah dilihatnya dan empat anak yang belum mampu dalam mengenal beberapa huruf atau abjad dari A-Z yang pernah dilihatnya.

Capaian perkembangan diteliti pada Senin, 20 Maret 2023

**Tabel 4. 13 Hasil Observasi Capaian Perkembangan Anak Usia
3-4 Tahun**

No	Tingkat Pencapaian Perkembangan	Nama											
		Abi	Adam	Alwi	Dyto	Fatma	Hanum	Kayra	Livia	Pampam	Putri	Rafa	Seva
1	Bereksperimen dengan bahan menggunakan cara baru	BB	-	MB	-	MB	BB	BB	BB	-	-	-	-
2	Mengerjakan tugas sampai selesai	BB	-	BSH	-	BSH	MB	BB	BSH	-	-	-	-
3	Menjawab apa yang akan terjadi selanjutnya dari berbagai kemungkinan	BSH	-	BB	-	BSH	BB	BB	BB	-	-	-	-

Keterangan:

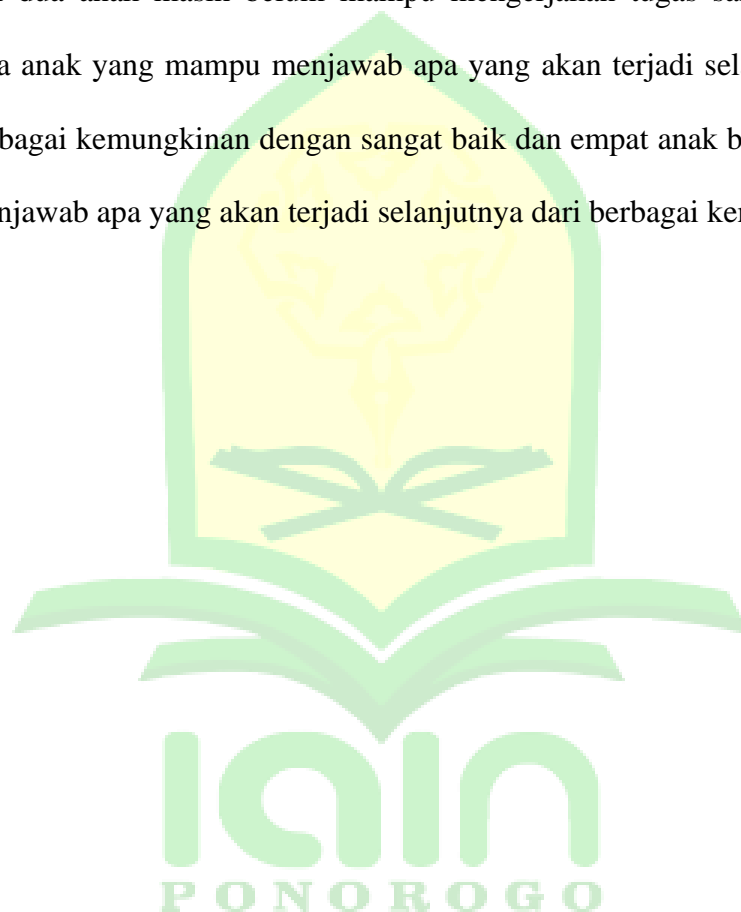
BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa dua anak mulai mampu bereksperimen dengan bahan menggunakan cara baru dan empat anak masih belum mampu bereksperimen dengan bahan menggunakan cara baru. Tiga anak mampu mengerjakan tugas sampai selesai dengan sangat baik, satu anak mulai mampu mengerjakan tugas sampai selesai, dan dua anak masih belum mampu mengerjakan tugas sampai selesai. Dua anak yang mampu menjawab apa yang akan terjadi selanjutnya dari berbagai kemungkinan dengan sangat baik dan empat anak belum mampu menjawab apa yang akan terjadi selanjutnya dari berbagai kemungkinan.



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan dari temuan data dan pembahasan yang telah dipaparkan oleh peneliti pada bab-bab sebelumnya, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Upaya guru dalam meningkatkan kemampuan belajar pemecahan masalah anak usia dini di KBIT Ulul Albab Prayungan, Sawoo, Ponorogo adalah melihat karakteristik perkembangan anak, menyediakan media dan alat peraga, mengatur lingkungan belajar, mengemas pembelajaran melalui bermain, dan penampilan guru dalam memberikan pembelajaran.
2. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan belajar pemecahan masalah anak usia dini melalui balok *cruissenaire* di KBIT Ulul Albab Prayungan, Sawoo, Ponorogo adalah faktor lingkungan baik dari keluarga ataupun sekolah, kematangan atau usia anak menurut kalender, pembentukan keterampilan kognitif, minat anak dalam belajar yang disertai dengan bakat yang dimiliki anak, dan kebebasan anak dalam bereksplorasi menggunakan balok *cruissenaire*.
3. Capaian perkembangan belajar pemecahan masalah anak usia dini melalui balok *cruissenaire* di KBIT Ulul Albab Prayungan, Sawoo, Ponorogo adalah paham bila ada bagian yang hilang, menyebutkan berbagai nama makanan dan rasanya, menyebutkan berbagai macam

kegunaan dari benda, memahami persamaan antara dua benda, memahami perbedaan antara dua hal dari jenis yang sama, bereksperimen dengan bahan menggunakan cara baru, mengerjakan tugas sampai selesai, menjawab apa yang akan terjadi selanjutnya dari berbagai kemungkinan, menyebutkan bilangan angka 1-10, dan mengenal beberapa huruf atau abjad tertentu dari A-Z yang pernah dilihatnya.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti dapatkan, terdapat saran dari peneliti yang bisa dijadikan bahan masukan dalam meningkatkan kemampuan anak khususnya kemampuan belajar pemecahan masalah anak usia dini di KBIT Ulul Albab. Adapun saran dari peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru dapat mempertimbangkan kembali pembelajaran yang hendak diberikan kepada anak, guru diharapkan mampu mengembangkan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan, serta memilih media pembelajaran yang tepat untuk anak agar kemampuan kognitif khususnya belajar pemecahan masalah anak mampu meningkat dengan baik.

2. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan mempertimbangkan lagi sistem guru dalam mengajar dengan memperbaiki sistem mengajar di sekolah dan

menambah alat permainan edukatif untuk mendukung anak belajar agar kemampuan anak mampu berkembang secara optimal.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan mampu melanjutkan penelitian tentang belajar pemecahan masalah anak usia dini dengan sistem yang lebih baik lagi dari yang peneliti lakukan sekarang.



DAFTAR PUSTAKA

- Alya, Qonita. *Kamus Bahasa Indonesia Untuk Pendidikan Dasar*. Bandung: PT INDAHJAYA Adipratama, 2009.
- Anggito, Albi, and Johan Setiawan. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak, 2018.
- Baiti, Noor. *Perkembangan Anak Melejitkan Potensi Anak Sejak Dini*. Banjarmasin: Guepedia, 2021.
- Barlian, Eri. *Metodologi Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif*. Padang: Sukabina Press, 2016.
- Chandrawaty, Intan Puspitasari, Diah Andika Sari, Badroeni, Hidjanah, Rikha Surtika Dewi, Dewi Eko Wati, et al. *Pendidikan Anak Usia Dini Perspektif Dosen PAUD Perguruan Tinggi Muhammadiyah*. Jakarta: EDU PUBLISHER, 2020.
- Fadlillah, M. *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP, 2017.
- Fitriani, Yulia. *Upaya Guru Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Kajang Lako Kecamatan Mandiangin Kabupaten Sarolangun*. Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Syaifuddin, 2022.
- Gunarti, Winda. "Hakikat Kemampuan Dasar Dan Perilaku Anak Usia 3—4 Tahun." *Modul 1*, 2021.
- Haenilah, Een Y. *Kurikulum Dan Pembelajaran PAUD*. Yogyakarta: Media Akademi, 2015.
- Hanafy, Muh. Sain. "Konsep Belajar Dan Pembelajaran." *Lentera Pendidikan* 17, no. 1 (2014).
- Iftitah, Selfi Lailiyatul. *Evaluasi Pembelajaran Anak Usia Dini*. Pamekasan: Duta Media Publishing, 2019.
- Indrawan, Irjus. *Menjadi Guru PAUD DMIJ Plus Terintegrasi Yang Profesional*. Riau: DOTPLUS Publisher, 2020.
- Jalilah, Marhamah, and Syah Khalif Alam. "Kemampuan Kognitif Anak Dalam Pemecahan Masalah Melalui Media Monopoli." *Jurnal Ceria* 1, no. 6 (2018).

- Karim, Muhammad Busyro, and Siti Herlinah Wifroh. "Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif." *Jurnal PG- PAUD Trunojoyo* 1, no. 2 (2014).
- Khadijah. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing, 2016.
- Khadijah, and Nurul Amelia. *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini: Teori Dan Praktik*. Jakarta: Kencana, 2020.
- Khadijah, and Armanila. *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing, 2017.
- Laynia, Irma. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Puzzle Di Kelas B2 Taman Kanak-Kanak Jumnih Kota Palopo*. Institut Agama Islam Negeri Palopo, 2020.
- Lestari, Lina Dani. "Pentingnya Mendidik *Problem Solving* Pada Anak Melalui Bermain." *Jurnal Pendidikan Anak* 9, no. 2 (2020).
- Masnipal. *Menjadi Guru PAUD Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018.
- Mujtahid. *Pengembangan Profesi Guru*. Malang: UIN-Maliki Press, 2011.
- Mulyasa. *Strategi Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017.
- Noorhapizah, Novita Maulidya Jajal, Intan Safiah, Saryanto, Konstantinus Dua Dhiu, Ni Putu Ayu Hervina Sanjayanti, Ali Akbar, et al. *Teori Perkembangan Peserta Didik*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.
- Nurlaela. "Penggunaan Media Jarimatika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini." *Wisdom: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 01, no. 02 (2020).
- Nuryati, and Sitti Rahmawati Talango. *Alat Permainan Edukatif Berbasis Multiple Intellegence*. Banten: PT. Runzune Sapta Konsultan, 2022.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*, n.d.
- Permendikbud. "Standar Nasional Penilaian PAUD No. 137." *Menteri Kesehatan Republik Indonesia Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 65*, no. 879 (2014).

- Purnama, Sigit, Yuli Salis Hijriyani, and Heldanita. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018.
- Raco, J .R. *Metode Penelitian Kualitatif: Jenis, Karakteristik Dan Keunggulannya*. Jakarta: PT Grasindo, 2010.
- Rosyada, Dede. *Penelitian Kualitatif Untuk Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2020.
- Safitri, Dewi. *Menjadi Guru Profesional*. Riau: PT. Indragiri Dot Com, 2019.
- Salim, and Haidir. *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, Dan Jenis*. Jakarta: Kencana, 2019.
- Sari, Sukma, Mawardi, and Elin B Somantri. "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Al-Madani Pontianak Tenggara." *EKSISTENSI* 3, no. 2 (2021).
- Sit, Masganti. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana, 2017.
- Sudono, Anggani. *Sumber Belajar Dan Alat Permainan (Untuk Pendidikan Anak Usia Dini)*. Jakarta: PT Grasindo, 2010.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- Susanto, Ahmad. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana, 2011.
- Umar. *Pengantar Profesi Keguruan*. Depok: Rajawali Pers, 2019.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen, n.d.
- Widodo, Hery. *Dinamika Pendidikan Anak Usia Dini*. Semarang: ALPRIN, 2019.
- Windayani, Ni Luh Ika, Ni Wayan Risna Dewi, Sera Yuliantini, Ni Putu Widyasanti, I Komang Sesara Ariyana, Yosep Belen Keben, Komang Trisna Mahartini, Nur Dafi, Suparman, and Putu Eka Sastrika Ayu. *Teori Dan Aplikasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.
- Yasbiati, and Gilar Gandana. *Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini (Teori Dan Konsep Dasar)*. Tasikmalaya: Ksatria Siliwangi, 2018.

Yus, Anita. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: KENCANA, 2015.

