



**PENGARUH PERMAINAN “*STACKING BLOCK*” TERHADAP
KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH ANAK KELOMPOK B DI TK
ILMU AL-QUR’AN KECAMATA KALIWATES
KABUPATEN JEMBER**

SKRIPSI

Oleh:

Faizah Habiba

NIM 190210205097

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JEMBER**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

JEMBER



**PENGARUH PERMAINAN “*STACKING BLOCK*” TERHADAP
KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH ANAK KELOMPOK B DI TK
ILMU AL-QUR’AN KECAMATA KALIWATES
KABUPATEN JEMBER**

*Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar
Sarjana pada program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*

SKRIPSI

Oleh:

Faizah Habiba

NIM 190210205097

KEMENTERIAN PENDIDIKAN KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS JEMBER

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

JEMBER

2023

PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, atas segala rahmat dan karunia-Nya yang telah dilimpahkan, sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan nabi kita nabi besar Muhammad SAW. Syukur Alhamdulillah karena karya ilmiah ini dapat terselesaikan dengan baik. Dengan segala ketulusan dan kerendahan hati, karya ilmiah ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya yang saya sayangi. Ayahanda tercinta Chammim Tohari dan Ibunda tercinta Nanik Hanifa, terimakasih atas segala doa, dukungan, dan pengorbanan yang tidak pernah berhenti dari saya kecil hingga saya beranjak dewasa yang selalu mengiringi langkah dalam perjalanan saya selama ini.
2. Guru-guru sejak saya di bangku Taman Kanak-kanak hingga sampai perguruan tinggi, terimakasih atas ilmu yang bermanfaat selama ini, dan
3. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember, khususnya jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang saya banggakan.

MOTTO

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

“Allah SWT tidak akan membebani seseorang hamba melainkan sesuai dengan kemampuannya”¹

(Q.S Al-Baqarah:286)



¹ Drs. H. Enang Sudrajat, 2007, *AL-QUR'ANULKARIM*, (diakses 21 Juni 2023)

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Faizah Habiba

NIM 190210205097

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan dengan kesungguhan hati bahwa karya tulis ilmiah yang berjudul ‘‘Pengaruh Permainan ‘‘*Stacking Block*’’ Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Kelompok B di TK Ilmu Al-Qur’an Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember’’. Adalah hasil karya saya sendiri bukan hasil karya orang lain, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi manapun, dan bukan karya tiruan. Saya bertanggung jawab atas kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Dengan demikian pernyataan yang saya buat dengan kesungguhan, dan tidak ada tekanan dari pihak manapun serta bersedia untuk mendapatkan sanksi akademik jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar

Jember, 12 Juni 2023

Yang Menyatakan,

Faizah Habiba
NIM. 190210205097

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi berjudul “*Pengaruh Permainan Stacking Block Terhadap Kemampuan Anak Kelompok B Di Tk Ilmu Al-Qur’an Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember*” karya Faizah Habiba telah diuji dan disahkan pada:

Hari :
Tanggal :

Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Pembimbing

Tanda Tangan

1. Pembimbing Utama

Nama : Luh Putu Indah Budyawati, S.Pd., M.Pd.

(.....)

NIP : 198712112015042001

2. Pembimbing Anggota

Nama : Muhammad Haidlor, Lc., M.Pd.I.

(.....)

NIP 760015733

Penguji

1. Penguji Utama

Nama : Laily Nur Aisyah, S.Pd., M.Pd.

(.....)

NIP : 198007182015042001

2. Penguji Anggota

Nama : Aisyah Nur Atika, S.Pd., M.Pd.

(.....)

NIP 199404192019032014

ABSTRACT

Results of initial observations at one of the early childhood education institutions, Al-Qur'an Science Kindergarten, Kaliwates sub-district, Jember district. The researcher found problems in group B. Where in group B children the cognitive development of the children was still less developed in terms of problem solving, seen when the teacher was explaining the children did not pay attention so that when the children were doing the teacher's assignments they were always asking questions continuously, and during break time When playing guessing games, always answer carelessly. So here the researcher wants to focus on children's cognitive development, especially on problem solving. So children's cognitive development can be trained using many activities, for example playing with activities. With play activities, children can show their thoughts through expressions and fantasies about a work naturally, for example the game "Stacking Block" because the game "Stacking Block" has never been used by group B because the game given to children is only monotonous. By playing the Stacking Block game, children can concentrate better and improve cognitive development in problem solving. It is important to introduce problem-solving skills to children from an early age so that children will become accustomed to problems in the surrounding environment and be able to overcome them without instant thinking. The type of research used in this research is quantitative with experimental methods, in the form of quasi-experiments. The samples in this study were B1 and B2. The results obtained were analyzed with the help of SPSS 22, namely 2.348, which was then consulted with ttable. For the results from ttable 2.306. The significance condition is $t_{count} > t_{table}$ so it can be written $2.348 > 2.306$. These findings show that the alternative hypothesis H_a is accepted and the hypothesis H_o is rejected, which shows that there is an influence of the 'Stacking Block' game on the problem solving abilities of group B children in the Al-Qur'an Science Kindergarten, Kaliwates District, Jember Regency. So the results of this research conclude that there is a significant influence from the game "Stacking Block" to improve the problem solving abilities of group B children in the Al-Qur'an Science Kindergarten, Kaliwates District, Jember Regency.

Keyword: *Stacking Block, solution to problem, early childhood*

RINGKASAN

Pengaruh Permainan “Stacking Block” Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Kelompok B di TK Ilmu Al-Qur’an Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember; Faizah Habiba, 190210205097; 2019; 58 halaman; Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini; Jurusan Ilmu Pendidikan; Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan; Universitas Jember.

Pemecahan masalah yaitu sebuah langkah yang dilaksanakan anak untuk memakai keterampilan, pengetahuan, dan pemahamannya agar dicapai hal yang diinginkan. Kemampuan masalah yang dialami oleh anak dimulai dari aktivitas psikis dan fisik yang dilaksanakan oleh anak. Untuk menumbuhkan sifat kreatif dalam pemecahan masalah pada kelompok B, maka anak-anak di kenalkan dengan permainan “Stacking Block” guna melatih anak dalam menyelesaikan permasalahan melalui permainan yang di mainkan.

Berdasarkan latar belakang penelitian ini, maka di rumusan masalah penelitian ini yaitu: Apakah terdapat pengaruh permainan “Stacking Block” terhadap kemampuan pemecahan masalah anak kelompok B di TK Ilmu Al-Qur’an Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan “Stacking Block” terhadap kemampuan pemecahan masalah anak kelompok B di TK Ilmu Al-Qur’an kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember.

Penelitian ini dilaksanakan di TK Ilmu Al-Qur’an Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember, anak-anak kelompok B dari TK Ilmu Al-Qur’an yang berjumlah 50 orang 25 dari kelas B1 dan 25 dari kelas B2, yang dijadikan sebagai subjek penelitian. Desain penelitian ini menggunakan desain penelitian quasi experimental design dengan menggunakan model non-equivalent control group design. Teknik sampel yang digunakan yaitu convenience sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan obeservasi dan dokumentasi. T-test sample undependent adalah analisis data yang dipakai dalam penelitian kuantitatif ini.

Menurut temuan penelitian, pengaruh permainan "*Stacking Block*" pada anak kelompok B di TK Ilmu Al-Qur'an Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember memiliki rata-rata nilai pretest 56,2 dan nilai posttest 83,8. Diperoleh hasil yang telah dianalisis dengan bantuan SPSS 22 yaitu sebesar 2,348 yang kemudian dikonsultasikan dengan t_{tabel} . Untuk hasil dari t_{tabel} 2,306. Ketentuan signifikansi adalah $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka dapat ditulis $2,348 > 2,306$. Temuan ini menunjukkan bahwa hipotesis alternatif H_a diterima dan hipotesis H_o ditolak, yang menunjukkan ada pengaruh permainan "*Stacking Block*" terhadap kemampuan pemecahan masalah anak kelompok B di TK Ilmu Al-Qur'an Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember. Maka hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari permainan "*Stacking Block*" untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak kelompok B di TK Ilmu Al-Qur'an Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember.

Beberapa saran yang dapat diberikan kepada guru adalah permainan "*Stacking Block*" sangat berguna untuk digunakan dalam kegiatan bermain di TK Ilmu Al-Qur'an Kecamatan Kaliwates, untuk mengenalkan kepada anak tentang permainan Pemecahan masalah jadi nantinya anak mampu belajar memecahkan masalah melalui permainan "*Stacking Block*".

PRAKATA

Puji Syukur ke hadirat Allah SWT. Atas segala rahmat dan karunia yang telah dilimpahkan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul ‘‘Pengaruh Permainan ‘‘ *Stacking Block*’’ Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Kelompok B di TK Ilmu Al-Qur’an Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember’’ dengan baik.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari berbagai hambatan, akan tetapi berkat bantuan yang telah diberikan oleh berbagai pihak, maka penulis dapat mengatasi hal tersebut. Oleh karena itu dengan rendah hati penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak-pihak sebagai berikut.

1. Dr. Ir. Iwan Taruna, M. Eng sebagai Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Dr. Bambang Soepeno, M.Pd. sebagai Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember Dr. Muhammad Irfan Hilmi, M.Pd.;
4. Senny Weyara Dienda Saputri, S.Psi., M.A selaku ketua program studi PG PAUD FKIP Universitas Jember;
5. Luh Putu Indah Budyawati, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing I yang telah mencurahkan tenaga, pikiran, dan waktunya dalam pembuatan skripsi ini;
6. Muhammad Haidlor, Lc., M.Pd.I. selaku dosen pembimbing II yang telah mencurahkan tenaga, pikiran, dan waktunya dalam pembuatan skripsi ini;
7. Laily Nur Aisyah, S.Pd., M.Pd.I. selaku dosen penguji I;
8. Aisyah Nur Atika, S.Pd., M.Pd.I. selaku dosen penguji II;
9. Seluruh dosen Program Studi PG PAUD Universitas Jember;
10. Kepala sekolah, seluruh guru-guru TK Ilmu Al-Qur’an Kecamatan Kaliwates yang telah memberikan izin penelitian;
11. Kepala sekolah, seluruh guru-guru SPS Nusa Indah 31 Bedengan Ambulu

Yang selalu mendukung dan memberi semangat pada saya;

12. Kakak dan adik saya yang saya sayangi Hani Nur Aziah dan Tarisa Wandani atas doa dan dukunganya dengan penuh kasih sayang;
13. Sahabat seperjuangan saya selama menembuh kuliah Rizkia Oktaviani Putri, Nina, Ayu Syifaur, Alvia Eka, Biru, Niken, Hania mysiki, Arista Ramadhan;
14. Teman-teman ASJAR TK Ilmu Al-Qur'an yang selalu mendukung atas penyelesaiannya skripsi ini dan selalu mendengarkan keluh kesah saya;
15. Teman-teman kos halmahera 33 yang selalu bersedia mendengarkan keluh kesah saya;
16. Niken Novita Sari, Fitria Dwi Jayanti yang telah membantu membimbing saya dalam proses penyelesaian skripsi ini;
17. Semua pihak yang telah memberikan kontribusi dalam terselesaikannya skripsi ini.

Semoga segala bimbingan, bantuan, dukungan, dan motivasi yang mereka berikan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari kesalahan. Berkenan dengan hal tersebut dengan segala kerendahan hati, penulis mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak, khususnya akademisi di lingkungan Universitas Jember.
Amin

Jember, 14 Juni 2023

Penulis

DAFTAR ISI

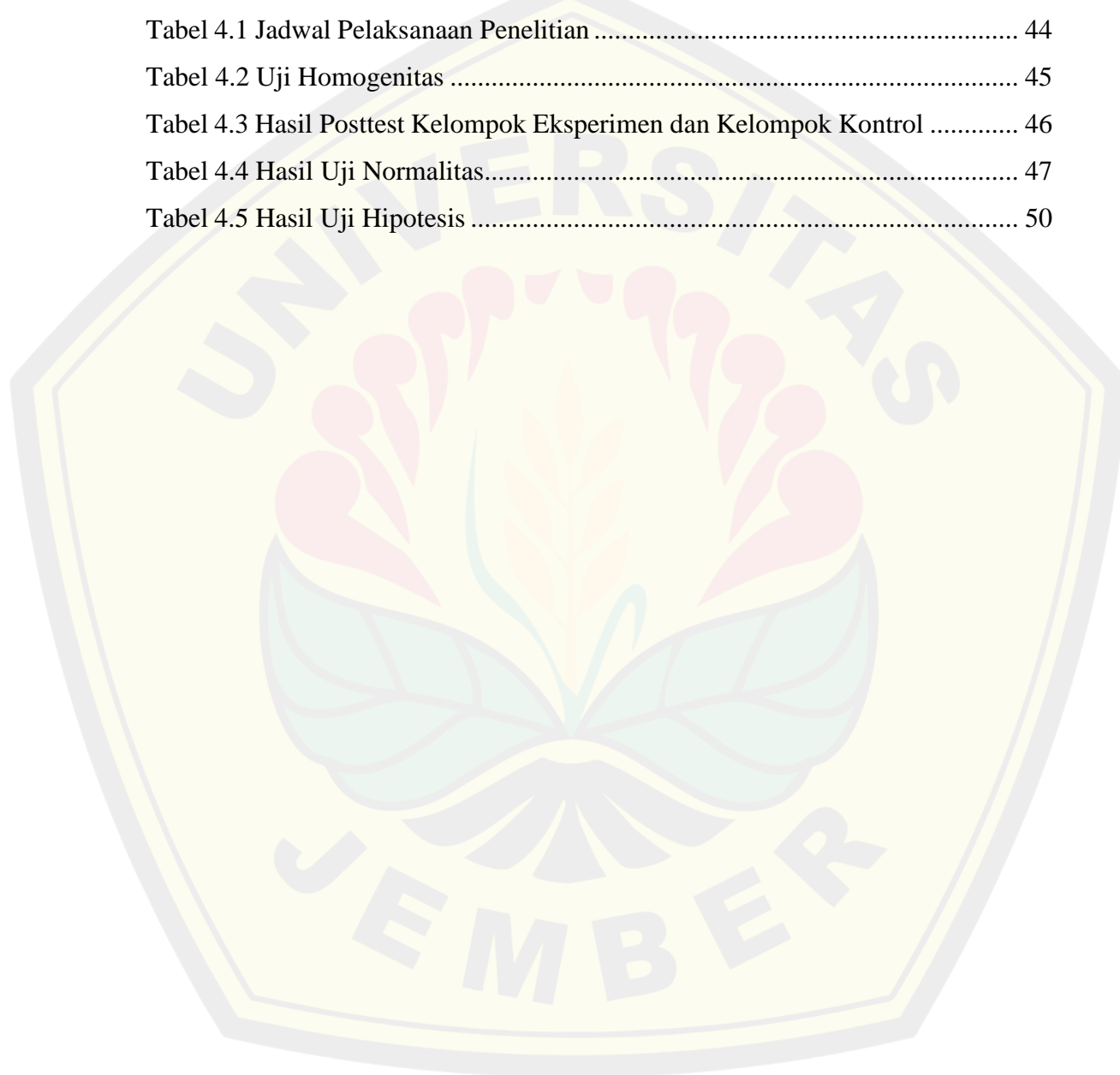
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
HALAMAN MOTTO	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN	vi
HALAMAN PENGESAHAN	vii
RINGKASAN	viii
PRAKATA	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.4.1 Bagi Anak.....	5
1.4.2 Bagi Guru.....	5
1.4.3 Bagi peneliti.....	5
1.4.4 Bagi peneliti lain.....	5
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Kajian Literatur	6
2.1.1 Pengertian Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.....	6
2.1.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.....	9
2.1.3 Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini.....	12
2.1.4 Tahap Perkembangan Kognitif.....	16

2.1.5	Macam-macam Perkembangan Kognitif	18
2.2	Pemecahan Masalah	19
2.2.1	Tahapan Kemampuan Pemecahan Masalah	20
2.2.2	Kelebihan Kemampuan Pemecahan Masalah.....	22
2.2.3	Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 5-6 tahun	23
2.3	Permainan ‘Stacking Block’	23
2.3.1	Pengertian Bermain dan Permainan	23
2.3.2	Stacking Block.....	25
2.4	Penelitian yang Relevan.....	27
2.5	Kerangka Berpikir	28
2.6	Hipotesis Penelitian.....	29
BAB 3.	METODE PENELITIAN	31
3.1	Jenis Penelitian.....	31
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian	32
3.2.1	Tempat Penelitian	32
3.2.2	Waktu Penelitian	32
3.3	Populasi dan Sampel.....	33
3.3.1	Populasi	33
3.3.2	Sampel	33
3.4	Definisi Operasional Variabel.....	33
3.4.1	Permainan “Stacking Block”	33
3.4.2	Kemampuan Pemecahan Masalah	34
3.5	Rancangan Penelitian	35
3.6	Sumber Data	37
3.7	Metode Pengumpulan Data.....	37
3.7.1	Observasi	37
3.7.2	Dokumentasi.....	38
3.8	Uji Validasi dan Uji Reliabilitas	38
3.8.1	Uji Validasi.....	38
3.8.2	Uji Reliabilitas.....	39
3.9	Teknik Analisis Data.....	40
3.9.1	Analisis Statistik.....	41

3.9.2 Pengujian Hipotesis	41
3.10 Instrumen Penelitian	42
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN	43
4.1 Hasil Penelitian	43
4.1.1 Gambaran Umum Penelitian/Lokasi Penelitian	43
4.1.2 Analisis Data Pretest.....	45
4.1.3 Analisis Data Posttest	46
4.1.4 Analisis Uji Normalitas	46
4.1.5 Analisis Data Hipotesis	47
4.2 Pembahasan.....	48
BAB 5. PENUTUP.....	54
5.1 Kesimpulan.....	54
5.2 Saran	54
5.2.1 Bagi Guru	54
5.2.2 Bagi Peneliti Lain.....	54
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN.....	57

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Hasil Uji Validitas Instrumen.....	39
Tabel 3.2 Uji Validitas Kegiatan Permainan ‘‘Stacking Block’’	39
Tabel 3.3 Hasil Uji Reliabilitas	40
Tabel 3.4 Penafsiran Hasil Uji Reliabilitas	40
Tabel 4.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	44
Tabel 4.2 Uji Homogenitas	45
Tabel 4.3 Hasil Posttest Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	46
Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas.....	47
Tabel 4.5 Hasil Uji Hipotesis	50



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir	29
Gambar 3.1 <i>Non-Equivalent Control Grup Design</i>	31
Gambar 3. 2 Bagan Prosedur Penelitian.....	35



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Matriks Usulan Penelitian.....	57
Lampiran B. Kisi-Kisi Instrument Observasi dan Pedoman Dokumentasi Instrumen	57
Lampiran C. Instrumen Validasi	57
Lampiran D. Instrumen Observasi	57
Lampiran E. Ceklis Kegiatan Pretest-Posttest.....	57
Lampiran F. Surat Penelitian.....	57
Lampiran G. Dokumen.....	57
Lampiran H. Tabel Nilai Rho Tata Jenjang	57
Lampiran I. Nilai T Tabel.....	57
Lampiran J. Validasi Instrumen	57
Lampiran K. Hasil Pretest Dan Posttest Kelompok B1 dan B2	57
Lampiran L. Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas Menggunakan SPSS.....	57
Lampiran M. Gambar Kegiatan.....	57
Lampiran N. Biodata Mahasiswa	58

BAB 1. PENDAHULUAN

Untuk Bab ini bisa dipaparkan terkait: 1.1 Latar belakang, 1.2 Rumusan Masalah, 1.3 Tujuan Penelitian, 1.4 Manfaat Penelitian. Berikut masing-masing penjelasannya.

1.1 Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini (PAUD) termasuk jenjang Pendidikan yang tujuannya memberi atau agar anak-anak bisa dipersiapkan bekal, baik secara emosional, mental dan yang lainnya yang ada dalam diri anak, agar anak siap untuk memasuki jenjang berikutnya. Paud adalah suatu jenjang dalam rangka pengembangan ke enam aspek perkembangan anak, ke enam aspek tersebut diantaranya sebagai berikut: aspek agama, bahasa, seni, nilai moral, sosial emosional, dan fisik motorik serta kognitif. Perkembangan kognitif sangat di perlukan oleh anak agar bisa dikembangkan pengetahuannya mengenai hal-hal yang dilihat, didengar, dirasa, diraba, dan dicium lewat panca inderanya masing-masing. Menurut Susanto (2011:47) mengatakan bahwasannya kognitif diartikan sebagai sebuah proses berpikir yakni agar seseorang mampu membuat pertimbangan, penilaian dan melihat hubungan atas sebuah peristiwa serta kejadian.

Menurut Sujiono (2007:54) mengatakan bahwasannya perkembangan kognitif yakni proses berpikir, artinya kapasitas seseorang dalam menimbang, menilai dan menghubungkan, sebuah peristiwa ataupun kejadian. Diantara proses ataupun upaya dari kognitif yakni mengoptimalkan kemampuan rasional dari seseorang. Menurut (Dewi et al. (2013) perkembangan kognitif memainkan peran yang penting agar saat belajar, anak bisa lebih berhasil, sebab banyak aktivitas yang dijalankan saat belajar yang tidak bisa dilepaskan dari mengingat dan berpikir. Sementara perkembangan kognitif berpikir kritis tergolong hal penting, sebab jika tidak ada perkembangan kognitif seseorang anak cenderung kesulitan dalam pemahaman dan berpikir jika diberikan materi oleh gurunya. Didalam perkembangan kognitif terdapat 3 lingkup perkembangan salah satunya yaitu

terdapat pemecahan masalah, berpikir kritis dan berpikir simbolik ketiga lingkup perkembangan tersebut masuk kedalam aspek perkembangan kognitif.

Perkembangan kognitif adalah peningkatan kemampuan memikirkan dan melihat berbagai solusi untuk memecahkan masalah, membantu anak dalam memilah, kelompok dan mempersiapkan pengembangan keterampilan berpikir menyeluruh. Tergolong hal yang penting, perkembangan kognitif berpikir kritis akan bisa membuat anak lebih mudah memahami dan berpikir terhadap guru yang tengah menyampaikan materi. Berdasar penjelasan kurikulum 2013, tujuan dari kemampuan kognitif anak-anak PAUD, yakni: menyebutkan beragam bagian dari gambar, kenali banyak bagian tubuh, pahami konsep ukur (besar-kecil, panjang pendek), mengenali warna, mengenali berbagai bentuk (geometri), dan mulai kenal dengan pola.

Masalah yang secara khusus butuh diperhatikan yaitu sebab anak mempunyai kelemahan yang sering timbul ketika anak masuk ke jenjang Pendidikan terutama jenjang Pendidikan PAUD. Permasalahan yang dialami oleh anak perlu distimulasi sejak dini, beberapa peneliti menyebutkan bahwa masalah hendaknya di kenalkan kepada anak mulai anak sejak usia dini, agar anak lebih menantang dalam melaksanakan proses pembelajarannya dalam melibatkan beragam usaha untuk menyelesaikan masalah menjadi tujuan utama (Megan, Thomas, Ellen, Elizabeth & Linda, 1993). Dibutuhkan kemampuan untuk memecahkan permasalahan ini sebagai persiapan anak-anak usia dini agar bisa berlanjut menuju jenjang Pendidikan berikutnya. Pemecahan masalah ini penting sebab ada dorongan dari masa "*Golden Age*" yang di alami oleh anak di lakukan berlangsung seumur hidup. Dengan demikian lingkungan sekitar menjadi tempat untuk anak dalam menyelesaikan sebuah permasalahan maka bermain yaitu kegiatan yang dilaksanakan anak dalam mengaktifkan fungsi otaknya lewat panca indera, dengan demikian permainan yang cocok untuk anak dalam menghadapi suatu pemecahan masalah yaitu permainan dari balok yaitu permainan "*Stacking Block*" kegiatan permainan ini yaitu dimainkan ketika jam istirahat cara memainkannya yaitu anak menyusun 3 balok secara menyilang pada

masing-masing tingkat atau level, pemain pertama harus mengambil bagian bawah ataupun tengah begitupun pemain berikutnya tanpa menjatuhkan menara tersebut, pada halaman depan sampul tempat permainan, permainan ini tidak diperuntukkan anak yang berusia masih 0-3 tahun tetapi jika anak usia sudah memasuki usia 4-5 tahun di perbolehkan karena anak usia diatas 3 tahun kemampuan anak sudah mulai membedakan mana permainan dan mana makanan. Permainan ini bisa melatih perkembangan kognitif anak salah satunya tentang berpikir kritis dan pemecahan masalah. Permainan ini bisa melatih perkembangan kognitif anak salah satunya tentang berpikir kritis dan pemecahan masalah.

Pemecahan masalah yang dimaksud yaitu anak diharapkan menjaga permainan "*Stacking Block*" itu agar tetap berdiri kokoh meskipun banyak balok di bawahnya yang telah di ambil untuk di pindahkan ke atas, cara memindahkan balok tersebut juga tidak sembarangan anak diharapkan lebih berfokus pada balok agar balok tersebut tidak roboh dan tetap kokoh meskipun, dibawahnya sudah sangat sedikit penyangganya. Maka pentingnya mengajarkan memecahkan masalah sederhana kepada anak, supaya anak mampu berpikir secara kritis dan bisa menemukan solusi permasalahan untuk kehidupan sehari-hari. Ketika menghadapi suatu permasalahan, serta mampu melatih anak agar mampu dalam menyelesaikan berbagai kegiatan dan tujuan yang telah di berikan oleh guru maupun orang tua.

Pada hasil observasi awal penelitian pada kelompok B di Tk Ilmu Al-qur'an Kecamatan Kaliwates, perkembangan kognitif anak masih sangat kurang berkembang dalam hal memecahkan masalah dan berpikir kritis. Seperti pada saat anak melakukan permainan tebak-tebakan saat jam istirahat kemampuan berpikir anak masih kurang berkembang umumnya anak ketika di beri suatu pertanyaan mereka menjawabnya selalu asal-asalan tidak dicermati dulu dan di pikirkan terlebih dahulu, serta pada saat mengerjakan tugas anak-anak masih dibantu dan masih sering bertanya, hal ini di sebabkan anak yang tidak fokus ketika guru sedang menjelaskan dan memang pembelajaran yang di berika ibu guru monoton membuat anak mudah bosan. Maka disini peneliti ingin memfokuskan pada perkembangan kognitif anak terutama pada pemecahan masalah. Alasan peneliti mengambil judul yang difokuskan pada pemecahan masalah yaitu banyaknya siswa yang

bersekolah di Tk Ilmu Al-Qur'an tetapi masih banyak juga perkembangan kognitif anak yang masih kurang maka dari itu perkembangan kognitif anak bisa dilatih dengan banyak aktivitas misalnya dengan kegiatan bermain. Dengan kegiatan bermain anak bisa memperlihatkan pikirannya melalui ekspresi dan khayalan terhadap sebuah karya secara alami misalnya permainan "*Stacking Block*" karna memang permainan "*Stacking Block*" belum pernah digunakan oleh kelompok B dikarenakan permainan yang diberikan kepada anak hanya monoton. Dengan memberikan permainan "*Stacking Block*" anak dapat lebih konsentrasi dan meningkatkan perkembangan kognitif dalam pemecahan masalah. Pentingnya mengenalkan kemampuan pemecahan masalah kepada anak sejak dini agar anak nantinya mulai terbiasa dengan masalah-masalah yang terdapat di lingkungan sekitar dan mampu mengatasi tanpa pikiran yang instan. Kegiatan "*Stacking Block*" ini tidak ditetapkan di sekolah jadi anak-anak bisa bebas bermain apa saja yang terdapat di sekolah agar anak lebih berkreasi. Sehubungan dari penjabaran yang ada, bisa dilaksanakan penelitian kuantitatif eksperimen dengan judulnya yakni "Pengaruh Permainan "*Stacking Block*" terhadap kemampuan pemecahan masalah Pada Anak Kelompok B di Tk Ilmu Al- qur'an Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti merumuskan masalah yakni: Apakah terdapat pengaruh permainan "*Stacking Block*" terhadap pemecahan masalah pada anak kelompok B di TK ILMU AL-QUR'AN Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember?

1.3 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh permainan "*Stacking Block*" pada anak kelompok B di TK ILMU AL-QUR'AN Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diinginkan untuk kegiatan ini meliputi:

1.4.1 Bagi Anak

- a. Melalui kegiatan permainan "*Stacking Block*" anak bisa membuat kemampuan kognitifnya meningkat.
- b. Melalui kegiatan permainan "*Stacking Block*" anak dapat mengetahui proses pemecahan masalah yang terdapat pada permainan tersebut.
- c. Melalui kegiatan permainan "*Stacking Block*" anak lebih bersemangat dalam mengikuti proses belajar di dalam kelas.

1.4.2 Bagi Guru

- a. Bisa dijadikan motivasi dan bahan acuan guru agar kegiatan pembelajaran yang diciptakan lebih berhasil.
- b. Untuk memberi masukan pengaruh permainan "*Stacking Block*" terhadap kemampuan pemecahan masalah.
- c. Memperoleh pengetahuan dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah pada anak.

1.4.3 Bagi peneliti

- a. Menambah pengetahuan terkait pengaruh permainan "*Stacking Block*" terhadap kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini.
- b. Menambah pengalaman dan pembelajaran dalam proses penelitian dari awal sampai akhir.
- c. Menjalani kerjasama dengan sekolah.

1.4.4 Bagi peneliti lain

- a. Dijadikan referensi bagi penelitian berikutnya.
- b. Dijadikan acuan saat menyelenggarakan penelitian yang sejenis.
- c. Memberi tambahan wawasan mengenai pengaruh permainan "*Stacking Block*" terhadap kemampuan pemecahan masalah pada anak.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menjelaskan mengenai: 2.1 Kajian Literatur; 2.2 Perkembangan Kognitif; 2.3 Permainan “*Stacking Block*”; 2.4 Kemampuan Pemecahan Masalah; 2.5 Kerangka Berpikir; 2.6 Hipotesis Penelitian. Berikut ialah masing-masing penjelasannya.

2.1 Kajian Literatur

Penelitian yang di laksanakan Permata, Rista. D (2020) yang berjudul “Pengaruh Permainan *Puzzle* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 tahun”. “Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan adalah hasil penelitian yang didapatkan menunjukkan pelaksanaan analisis data memakai uji *Independent Sampels Test* yakni *sig (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$. Merujuk perbandingan nilai, saat nilainya *sig (2-tailed)* $0,05$, menandakan adanya perbedaan dari kelompok yang eksperimendan kelompok kontrol yang signifikan. Bila nilai *sig (2-tailed)* $> 0,05$, menandakan tidak dapat perbedaan yang signifikan dari kelompok eksperimen dengan kelompokkontrol. Dengan demikian bisa diambil kesimpulan bahwasannya media permainan *puzzle* berpengaruh untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada paud.

Penelitian Atiasih, (2020) yang berjudul: Pengaruh media balok terhadap kemampuan pemecahan masalah dalam pembelajaran matematika anak usia dini. “Berdasarkan penelitian yang dilakukan memperoleh hasil bahwa media balok berpengaruh terhadap pemecahan masalah pada kelompok B memperoleh rata-rata pada test awal berskor 22,66% sementara untuk test akhir berskor 27,26%

Penelitian Sari *et al.* (2018) yang berjudul: “Penggunaan media *puzzle* terhadap peningkatan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun”. “Berdasarkan penelitian yang di lakukan memperoleh hasil bahwa ditemukan aktivitas anak yang meningkat antara sebelum dan sesudah di berikan perlakuan memakai media *puzzle* berskor -7,954 persen dan antara sebelum dan sesudah ada perlakuan ditemukan peningkatan aktivitas anak memakai media *puzzle* berskor -9,843 persen.

Penelitian Saputri *et al.* (2021) yang berjudul: “Pengembangan Permainan *Uno Stacko* Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di Mataram Tahun Pelajaran 2020-2021”. Berdasarkan penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengembangkan permainan *Uno Stacko* dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun. Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan kognitif melalui permainan *Uno Stacko* yang dapat dilihat dari presentase 47,18 % pada tahap pengembangan I menjadi 65,18 % kemudian pada tahap pengembangan II dan pengembangan tahap III capaian perkembangan kognitif anak memenuhi capaian indikator keberhasilan dengan rata-rata sebesar 78,98 %.

2.2 Perkembangan Kognitif

2.2.1 Pengertian Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Kognitif artinya termasuk bentuk aspek perkembangan yang satu ranah dengan taksonomi, merujuk garis besarnya kognitif dapat dimaknai menjadi potensi yang mencakup beberapa tahapan diantaranya sebagai berikut: pengetahuan pemahaman, menerapkan, menganalisis, mensintesa, mengevaluasi. Kegiatan yang menuju ke kognitif lebih mencakup kegiatan yang melibatkan mental (otak) (Abdul Majid, 2015). Dapat disimpulkan bahwasannya kognitif ini mempunyai persoalan yang bersangkutan dengan kemampuan anak dalam rangka pengembangan kemampuan akal. Teori kognitif ini lebih ke berfokus bagaimana upaya ataupun proses optimalisasi kemampuan aspek rasional dari seseorang yang lainnya. Perkembangan kognitif anak didalamnya mencakup proses belajar yang progresif misalnya ingatan/memori, perhatian, dan logika untuk berpikir. Untuk anak usia dini perkembangan itu sangatlah penting sebab dapat memproses informasi, belajar mengevaluasi, menganalisis, mengingat, memahami dan membandingkan hubungan sebab dan akibat. Dengan demikian bisa dilaksanakan peningkatan kemampuan berpikir anak lewat Latihan dan praktik yang sesuai. Definisi kognitif menurut Piaget (dalam Musbikin, 2010:56) yaitu kapasitas individu dalam mengingat dan merasakan, serta menyebutkan alasan atas sebuah imajinasi.

Perkembangan kognitif bukan sekadar mencakup sains dan matematika saja, tetapi pula meliputi pemecahan persoalan (Santrock, 2007:50) dan menguasai konsep (Schunk, 2012), hal ini bisa dikembangkan melalui budaya dan sosial

anak sekitar. Ada perbedaan perkembangan kognitif anak usia dini dengan anak berusia berikutnya. Perkembangan kognitif anak mulai 0-2 tahun ada di tahapan sensorimotor yang mana pada masa bayi anak akan memahami dunia lewat tindakan nyata dan fisik terhadap rangsangan luar, menurut Piaget (dalam Salkind, 2009:326). Ada beberapa tahapan dalam menuju ke skema yang terstruktur sementara anak usia 2-7 tahun ada di tahapan pra oprasional yang mana pada tahap ini berpikir simbolik dan Bahasa anak telah mulai agak jelas, namun cara berpikir anak masih belum logis.

Untuk tahapan praoprasional perkembangan kognitif menurut Monks (1999:221) diawali dengan menguasai bahasa yang sistematis, permainan simbolis, bayangan dan imitasi dalam mental. Hal tersebut memperlihatkan gambaranbahwasannya pola pikir pada tahap ini masih menggunakan ego, karena anak masihberpikir lewat sudut pandang mereka sendiri dan mereka masih belum pahama tempatnya di dunia dan bagaimana hal satu dengan lainnya bisa berinteraksi. Sehingga anak masih kesulitan dalam pemahaman perasaan orang yang berada di sekitarnya. Sehingga untuk itu di perlukan rangsangan untuk mengemukakan kognitif anak sebagai penunjang tahapan untuk berikutnya. Perkembangan anak usia dini bermaksud yakni dalam rangka pengembangan kemampuan anak tentang cara berpikir anak dalam mengolah yang di dapat selama melaksanakan belajar di sekolah ataupun di luar sekolah, tujuan yang lain dapat membantu anak dalam pengembangan logika matematis, dapat memecahkan masalah, dan pengetahuan terhadap waktu dan ruang disamping itu anak diharapkan agar bisa mempersiapkan serta mengelompokkan kemampuan berpikirnya dengan penuh ketelitian (Dahlia&Suyadi, 2015: 40). Terdapat harapan melalui tujuan ini anak mampu mempunyai pemikiran yang kreatif dan inovasi serta pemikiran yang kritis untuk berhadapan dengan dunia yang lebih panjang lagi.

Perkembangan kognitif anak usia dini sangatlah penting dan sangatlah di perlukan untuk anak sebab dapat melaksanakan pengembangan daya persepsinya atas dasar hal-hal yang didengar, dilihat, dan dirasakan supaya anak mampu menerima dan memahami dengan baik, selain itu dapat melatih ingatannya untuk kejadian ataupun peristiwa yang pernah dialami oleh anak, anak juga bisa menalar apa yang telah terjadi baik dalam proses percobaan ataupun dalam proses seroran, selanjutnya anak bisa melaksanakan pemecahan masalah persoalan hidup yang

terjadi supaya anak bisa membantu dirinya sendiri, dan yang terakhir anak bisa paham dengan banyak symbol yang ada di lingkungan sekitar (Sujiono, 2014, p.1.25).

Sujiono (dalam Khadijah, 2013) menjelaskan bahwasannya anak usia dini yakni anak yang baru lahir hingga pada usia 6 tahun dimana pada masa usia ini adalah usia penentu dalam perkembangan kepribadian dan karakter anak yang terbentuk. Senada yang telah dijelaskan Plato seorang ahli filsafat dalam jamaris bahwasannya waktu yang sesuai dalam mendidik anak yaitu sebelum anak menginjak usia 6 tahun. Karena hal tersebut selaras dengan opini yang di kemukakan oleh Cekolavia yang Bernama Jhon Amus Comenius dalam Jamaris bahwasannya pendidikan sudah dimulai semenjak anak di pangkuan sang ibu (Jamaris,2005:1). Sepanjang waktu ini secara khusus anak bisa menerima banyak stimulus dari lingkungan secara mudah. Untuk masa ini anak siap melaksanakan berbagai kegiatan untuk menguasai dan memahami lingkungannya. Berikutnya menurut Montessori menjelaskan usia keemasan anak adalah masa yang mana seorang anak mulai peka terhadap suatu rangsangan untuk menerima banyak upaya pendidikan dan stimulasi dari lingkungan termasuk dengan kesengajaan ataupun yang tidak.

Dengannya dapat diambil simpulan bahwasannya perkembangan kognitif anak usia dini artinya ketetampilan cara pemikiran seseorang anak usia dini terkait pemahaman atas daerah sekitar dengan demikian ada tambahan terhadap pengetahuan anak, bisa dimaknai dengan kemampuan berpikir ini anak bisa mengeksplorasi dirinya sendiri, orang lain, tumbuhan dan hewan, termasuk banyak benda yang ditemukan di sekitar anak yang bisa mereka peroleh pengertahuannya.

2.2.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif AnakUsia Dini

Mengenai faktor yang berpengaruh terhadap perkembangan kognitif, seseorang ini ditemukan opini yang berbeda dari banyak psikolog. Ada pendapat dari kelompok psikometrika radikal bahwasannya perkembangan kognitif/intelektual ini kurang lebih 90% menyesuaikan pengaruh lingkungan dan faktor hereditas, mencakup didalamnya pendidikan, dimana sekadar berkontribusi untuk 10% saja (Khadijah, 2016).

Bukti yang bisa digambarkan dari kelompok ini bahwasannya seseorang dengan hereditas intelektual yang unggul bisa berkembang dengan mudah

walaupun sekadar dengan intervensi lingkungan yang kurang maksimal, sementara seseorang dengan hereditas intelektual rendah menandakan adanya kesulitan saat mendapat intervensi lingkungan walaupun telah diupayakan dengan maksimal. Pengaruh faktor hereditas dan lingkungan terhadap perkembangan intelektual itu bisa dipaparkan:

a. Faktor Hereditas

Sejak ada di dalam kandungan ada faktor hereditas yang bisa ditemukan pada anak, yakni beragam sifat yang menjadi penentu daya kerja intelektual yang dimiliki (Asrori, 2003:42). Hal itu dapat dikarenakan setiap dari diri kita mengawali kehidupan sebagai satu sel tunggal dengan berat kira-kira seperdua puluh juta ons. Ada banyak kode genetik yang tersimpan dari potongan benda yang kecil ini misalnya mengenai akan menjadi siapa kita, instruksi ini. Mengendalikan pertumbuhan dari sel tunggal itu sebagai seseorang yang mencakup sel-sel tunggal itu kemudian menjadi individu dengan ber juta-juta sel dari setiap pasangan sel didapat dari orang tua.

Berdasarkan dari sejumlah penelitian memperlihatkan bagaimana faktor hereditas berperan untuk intelegensi ataupun perkembangan kognitif individu khususnya sebab terdapat rangkaian hubungan dari ukuran IQ dan pertalian keluarga. Sesuai dengan studi yang dihasilkan Erlanmeyer Kimling dan Jarvik, 1963 bahwasannya secara umum terdapat kecenderungan seseorang dengan hubungan keluarga memiliki IQ relatif sama. Studi lainnya yang dilaksanakan Jenks, 1972 dan Munsinger 1978 menarik kesimpulan bahwasannya IQ anak dan orang tuanya hampir sama.

Dengannya, anak secara potensial sudah membawa peluang apakah akan menjadi kemampuan berpikir setaraf normal, dibawah normal, ataukah diatas normal. Tetapi potensi ini tidak bisa mengalami perkembangan dengan optimal jika tidak disertai lingkungan yang membuat anak bisa berkembang. Sehingga perkembangan intelektual anak disini ditentukan oleh peranan hereditas.

b. Faktor Lingkungan

Taraf kognitif individu terpengaruh juga dari faktor lingkungan disamping faktor hereditas. Untuk seseorang tingkatan kognitif juga menyesuaikan pengetahuan dan pengalaman yang didapat dari lingkungan. Disamping terpengaruh dari faktor lingkungan dan hereditas tingkatan kognitif terpengaruh pula dari jenis kelamin, usia, ras, asupan nutrisi dan budaya (Monty& Fidelis,

2006). Terkait faktor lingkungan sendiri terbagi atas dua unsur lingkungan yang penting untuk memberi pengaruh terhadap perkembangan inteleg anak, yakni sekolah dan keluarga.

1) Keluarga

Lingkungan yang paling kecil yaitu lingkungan keluarga, yang merupakan lingkungan pendidik utama sekaligus pertama. Disebut utama sebab keluarga sebagai faktor yang penting untuk pendidikan yakni sebagai pembentuk pribadi yang baik dan utuh. Pendidik yang menjalankan tanggung jawab paling besar yaitu orang tua. Berdasar majelis umum PBB bahwa keluarga yaitu sebagai wahana dalam rangka mengasuh, mendidik, dan mensosialisasikan anak, dan melaksanakan pengembangan kemampuan semua anggotanya supaya anak bisa menjalankan fungsinya dengan baik di lingkungan masyarakat serta menciptakan lingkungan yang sehat juga agar bisa tercapainya keluarga yang sejahtera (Megawangi, 2007:60). Menurut William Bennet dalam Megawangi kesejahteraan psikis, fisik, dan pendidikan anak sangatlah menyesuaikan pada kesejahteraan keluarga karena keluarga termasuk faktor penting untuk perkembangan awal anak untuk menjalankan fungsinya.

Menurut Hill dalam lestari menyampaikan bahwasannya keluarga yaitu rumah tangga dengan hubungan sedarah melalui perkawinan atau menjamin tersedianya beragam fungsi instrumen yang mendasar dan fungsi-fungsi ekspresif keluarga untuk para anggotanya yang ada di sebuah jaringan (Lestari,2014:6). Peran pengasuhan orang tua di pengaruhi oleh model interaksi antara ibu, ayah dan anak, pendidikan serta pekerjaan orang tua, anak akan mendapat banyak kesempatan dari pengasuhan orang tua sehingga diperoleh banyak dorongan, eksplanasi, dan diskusi serta beragam pengakuan dari pihak orang tua.

Dengan demikian sikap ataupun perilaku orang tua terhadap anak bisa menjadi pembentuk perkembangan kognitif anak dengan optimal menurut penjelasan Asrori (2003:4) bahwasannya suatu intervensi yang penting agar dijalankan orang tua ataupun keluarga yakni memberikan untuk anak dalam beragam bidang kehidupan, dengan demikian ada beragam informasi yang dimiliki anak dan dapat dipergunakan anak dalam berpikir. Langkah yang dimanfaatkan seperti memberikan kesempatan bagi anak, untuk mewujudkan ide-idenya, serta menghargai ide-ide itu, memenuhi semua keinginan anak dengan cara menjamin ketersediaan alat-alat yang digunakan untuk memperluas

pengetahuan anak seperti membaca buku, menggambar dan serta macam-macam yang lainnya yang mampu membangun daya kreativitas anak.

2) Sekolah

Selain lingkungan keluarga, ada peranan penting juga dari lingkungan sekolah bagi perkembangan kognitif anak usia dini. Karena sekolah merupakan lembaga yang formal dengan tanggung jawab yakni membuat perkembangan anak mencakup perkembangan berpikir anak terus meningkat. Terkait hal ini hendaknya ada kesadaran guru bahwasannya pada perkembangan intelektual pada anak terletak pada tanganya, hal ini bisa dilihat dengan cara yaitu ketika anak sedang memunculkan hubungan ataupun interaksi yang lebih akrab dengan anak didik, maka hubungan yang akrab ini menurut psikologis anak didik akan merasakan aman dan nyaman dengan demikian dalam beragam masalah yang terjadi secara bebas dapat di konsultasikan dengan ibu guru. Tidak hanya itu guru juga dapat memberi kesempatan untuk anak didik agar belajar berdialog dengan orang-orang yang ahli atau sudah berpengalaman dalam banyak hal bidang ilmu pengetahuan yang menjadi penunjang pada perkembangan intelektual pada anak, dan yang terakhir, peningkatan kemampuan berbahasa yang dimiliki oleh anak, termasuk lewat media-media cetak, ataupun juga bisa memastikan situasi yang sangat menyenangkan agar anak didik tidak mudah bosan, selain itu pengaruh yang sangat besar bagi perkembangan anak didik yaitu dengan sering memberikan pendapat atau sering menyampaikan ide-idenya yang dimiliki (Asrori, 2003:44).

2.2.3 Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini

Untuk proses perkembangan kognitif manusia, dimulai ketika dari baru lahir. Modal dan bekal mendasar yang dimiliki manusia pada perkembangan manusia yaitu kapasitas motor dan sensory yang ternyata ada batas tertentu dan juga di pengaruhi oleh aktivitas ranah kognitif. Hubungan yang terjadi pada sel-sel otak bayi akan diawali ketika bayi berumur lima bulan dimana ketika kemampuan sensorynya (seperti melihat dan mendengar) pada saat itu udah mulai terlihat. Berdasar penjelasan para ahli psikologi kognitif, penggunaan kapasitas kognitif telah mulai dijalankan semenjak manusia mulai menggunakan daya sensori dan kapasitas motornya, namun hanya cara dan intensitas daya pemakaian kapasitas ranah kognitif ini masih belum jelas benarnya (Jahja, 2013: 56-57).

Terdapat karakteristik yang bisa dijelaskan yakni:

a. Karakteristik tahap sensori motoris

Tahapan sensori motoris dicirikan dengan adanya karakteristik yang menonjol yaitu:

- 1) Seseorang mulai belajar memahami obyek-obyek konkrit skema-skema sensori-motoris yang dimiliki.
- 2) Individu baru bisa meresap dan melihat pengalaman, namun belum untuk membuat kategori atas pengalaman tersebut.
- 3) Aktivitas pengalamannya berpijak khususnya pada pengalaman indra
- 4) Beragam tindakan yang dijalankan sifatnya masih spontan

Menurut pemaparan Piaget (Bybee dan Sund, 1982) untuk menjelaskan karakteristik tahap sensoris motoris anak, yaitu dengan menguraikan kembali tahapansensoris motoris anak menjadi 6 fase dan masing-masing fase mempunyai karakteristik meliputi:

a. Fase pertama (0-1 bulan) karakteristiknya yakni:

- 1) Anak bisa menggabungkan dan membantu banyak pesan yang didapat dari lingkungan sekitar.
- 2) Anak bisa menggerak-gerakkan anggota badan walaupun belum teratur.
- 3) Anak bisa memunculkan reaksi secara refleks.

b. Fase kedua (1-4 bulan) karakteristiknya yakni seseorang bisa memperluas skema yang ada atas dasar pemahaman.

c. Fase ketiga (4-8 bulan) karakteristiknya yakni seseorang di mulai bisa memahami hubungan dari perlakuannya terhadap benda dengan dampak yang muncul dari benda tersebut.

d. Fase keempat (8-12 bulan) mempunyai karakteristiknya yakni:

- 1) Anak mulai bisa memutuskan tujuan kegiatan tanpa menggantungkan diri pada orang tua.
- 2) Anak mulai mencoba-coba hal yang baru.
- 3) Anak bisa paham bahwasannya benda yang tetap ada, walaupun akan ada waktunya hilang dan kembali di masa yang lain.

e. Fase kelima (12-18 bulan) disertai dengan karakteristik yakni:

- 1) Anak bisa menjalankan banyak percobaan terhadap lingkungannya dengan lebin lancar.

2) Anak sudah mulai bisa menilai.

f. Fase keenam (18-24 bulan) disertai dengan karakteristik yakni:

- 1) Anak bisa paham dirinya sebagai seseorang yang tengah berkembang.
- 2) Anak bisa berpikir menemukan solusi permasalahan sederhana selaras dengan tingkatan capaian perkembangannya.
- 3) Anak mulai bisa berpikir dengan memakai symbol-simbol bahasa sederhana.
- 4) Anak mulai berpikir dan mengingat.

b. Karakteristik tahap pra oprasional

Tahapan pra oprasional dicirikan dengan karakteristik menonjol yaitu:

- 1) Individu sudah mentransformasikan sekaligus mengombinasikan berbagai informasi.
- 2) Individu bisa menjelaskan beragam alasan saat menjabarkan ide-ide.
- 3) Individu sudah mengetahui hubungan sebab akibat untuk sebuah peristiwa kongkrit, walaupun logika hubungan sebab akibat kurang tepat.
- 4) Cara berpikir individu mempunyai egosentris yang dicirikan dengan tingkah laku mencakup:
 - a) Berpikir imaginative
 - b) Memakai bahasa egosentris
 - c) Memerlihatkan dorongan keingintahuan yang tinggi
 - d) Bahasa mulai berkembang dengan pesat

c. Karakteristik tahap operasional konkrit

Tahapan operasional konkrit ini dicirikan dengan karakteristik yang spesifik bahwasannya dalam banyak hal yang dipahami sejalan yang terlihat ataupun sesuai kenyataan yang terjadi. Terkait pemahaman konsep seseorang sangat terikat terhadap proses yang terjadi pada dirinya. Maknanya mudah paham konsep jika definisi konsep ini bisa diamati ataupun menjalankan hal-hal tertentu yang berhubungan dengan konsep itu. (Asrori, 2003:39-42).

Dengan beragam karakteristik yang dijelaskan bisa menjadi acuan untuk guru/orang tua saat mengamati perkembangan kognitif anak dari tahap ke tahap

untuk seluruh perkembangannya. Dengan demikian bisa diketahui apakah anak itu telah mempunyai kemampuan kognitif secara optimal atautkah belum. Agar bisa menghindari dari keterlambatan perkembangan anak, hendaknya bagi anak diberikan perangsang atau stimulus dari guru/orang tua sehingga dicapai tingkatan perkembangan secara wajar.

Menurut pendapat Piaget sekurangnya terdapat empat kemampuan dasar yang diperlukan dalam merangsang otak anak pra sekolah yaitu sebagai berikut:

- 1) Kemampuan *reversibility* yakni: langkah untuk berpikir bolak balik ataupun alternatif, contohnya anak diminta agar membuat urutan angka dari yang terkecil hingga yang paling besar lalu kembali dari angka yang paling besar hingga angka yang terkecil ataupun melalui sesuatu gambar anak diajak agar menemukan jalan keluar dari sesuatu jalan yang penuh lika-likunya.
- 2) Kemampuan transformasi: kemampuan untuk merubah bentuk melalui eksperimen sederhana yang bisa dikenalkan kepada anak pra sekolah, contohnya menuangkan air ke dalam gelas yang berbeda, meniup balon, merubah benda lunak dengan banyak bentuk, dan sejenisnya.
- 3) Kemampuan klasifikasi: yakni anak diajak agar melaksanakan klasifikasi menurut bentuk, jenis, ukuran, warna, dan lainnya. Kemampuan klasifikasi ini ada tiga jenis yaitu klasifikasi jamak, ganda, dan tunggal. Klasifikasi tunggal yaitu contohnya hanya menurut satu aspek saja contohnya satu warna saja, klasifikasi ganda telah dua aspek contohnya bentuk dan warna, sementara klasifikasi jamak banyak aspek contohnya yaitu bentuk, warna, bahan dasarnya. Latihan ini penting sebab berkaitan dengan kemampuan berpikir logis.
- 4) Kemampuan hubungan asimetris: yakni tidak semuanya klasifikasi berpijak dari kesamaan, namun bisa berdasar perbedaan. Contohnya yakni pendek, panjang, kecil, besar, rendah dan tinggi, biasanya anak bisa dilatih dengan cara penyusunan balok secara berurutan dari yang paling besar hingga yang paling kecil atau dari yang panjang hingga dengan yang pendek (Yuasuf, 2005:12).

2.2.4 Tahap Perkembangan Kognitif

DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER
Perkembangan kognitif yaitu perkembangan yang memberi gambaran bagaimana kondisi anak ketika berkembang dan menjalankan fungsi dengan

demikian anak bisa berpikir melalui cara-cara yang unik. Seluruh anak pasti mempunyai polaperkembangan kognitif yang sama diantaranya yakni mencakup empat tahap:

a. Pertama, *Tahap Sensori Motorik* (0-2 tahun)

Dinamakan *Sensori Motorik* sebab pembelajarannya anak sekadar menyertakan panca indra. Anak belajar agar tahu mengenai isi dunianya yang hanya mengutamakan indera yakni menangis, mengisap, meraba, mencium, mendengar, melihat, dan merasakan. Merujuk teori Piaget ada dua proses dalam beradaptasi diantaranya yaitu menyertakan pengembangan skema lewat interaksi langsung dengan organisasi dan lingkungan, organisasi yaitu suatu proses yang muncul secara internal, dan fisik kontak dengan lingkungan secara langsung dipisah, sesudah anak membuat rancangan baru, anak mengaturnya lagi, kemudian dihubungkan dengan rancangan lainnya agar tercipta suatu system kognitif yang saling berkaitan dan menjalankan peranan untuk merubah rancangan.

b. Kedua, *Tahap Praoperasional* (2-7 tahun)

Tahapan praoperasional dimulai dari usia 2 tahun sampai usia 7 tahun, dimana perubahan yang sangatlah jelas terjadi yaitu pada peningkatan luar biasa untuk aktivitas simbolis ataupun representasi. Untuk tahapan ini konsep yang stabil terbentuk, penalaran timbul, egosentris makin kuat dan lalu melemah. Pada istilah pra-operasional memperlihatkan bahwasannya anak untuk tahapan ini pada teori Piaget diharap fokus pada keterbatasan pemikiran anak. Pada kata ‘operasional’ memperlihatkan aktifitas mental yang dialami anak yaitu berpikir atas peristiwa yang terjadi.

Diantara sumber utama simbol yaitu bahasa, bahasa sangat bertumbuh dengan cepat pada masa tahun pra-operasional dimana pada masa ini kebanyakan di alami oleh anak usia 2-7 tahun. Saat masa pra-operasional anak, bahasa anak mulai berkembang sedikit demi sedikit lewat bahasa, anak bisa menghidupkan lagi masa lalu anak dan mencegah masa depan dengan menceritakan beragam peristiwa terhadap orang lainnya.

Ciri-ciri pada tahap pra-operasional yaitu ketika anak dapat melaksanakan pengembangan kemampuan memakai symbol, mencakup bahasa, anak belum bisa melaksanakan pemikiran operasional, operasional yang disini dimaksud yaitu pemikiran yang dapat dibalik, dan anak masih belum mampu menyimpan

ingatannya dan anak masih mempunyai sifat egosentris. Pada pemikiran praoperasional bisa terbagi atas sub-sub tahapan diantaranya:

1. Sub Tahapan Pemikiran Intutif, sub tahapan pemikiran intuits yaitu pada sub ini terjadi antara usia 4 sampai 7 tahun, dalam sub tahapan ini anak-
2. anak mulai memakai pemikiran primitif dan ingin mengetahui jawabanya dari seluruh pertanyaan.
3. Sub Tahapan Fungsi Simbolik yaitu sub tahapan pertama yang memberikan praoperasional terjadi antara usia 2 tahun sampai 4 tahun, dimana pada kemampuan ini sangatlah memperluas dunia spiritual anak. Pemikiran tingkat lanjut, masih memiliki beberapa batasan penting misalnya yaitu egosentrisme dan animism. Egosentrisme yaitu ketidak mampuan anak dalam membedakan pikiran orang lain ataupun pikiran mereka sendiri.

c. Ketiga, *Tahapan Operasional konkret* (7-11 tahun)

Piaget, yang terbentang dari usia 7-11 tahun dan menandai sebuah titik-balik besar untuk perkembangan kognitif. Anak-anak pada tingkat operasi-operasi berpikir konkret bisa paham dengan dua aspek serentak, pada interaksi-interaksi sosialnya, anak-anak memahami tidak sekadar hal-hal yang mereka katakan akan tetapi termasuk kebutuhan untuk didengar atau sebagai pendengar.

d. keempat, *Tahap Operasional Formal* (11 tahun ke atas)

Kemunculan tahapan ini mulai usia 11 sampai 15 tahun, tahapan teori Piaget yang keempat dan terakhir. *Tahapan Operasional Formal* yaitu sesuatu tahapan dimana mereka mulai melaksanakan pengembangan kemampuan berpikir sistematis, abstrak, dan ilmiah.

2.2.5 Macam-macam Perkembangan Kognitif

Menurut Permendikbud 137 tahun 2014 Standar Nasional IP AUD terdapat 3 tingkat pencapaian perkembangan anak diantaranya yaitu:

a. Belajar dan Pemecahan Masalah

Bagi anak usia dini pemecahan masalah termasuk kemampuan yang perlu banyak dikembangkan, sebab pemecahan masalah adalah salah satu aspek yang ditemukan untuk perkembangan kognitif. Sementara pendapat Solso (dalam Masyah, 2017) menjelaskan kemampuan memecahkan masalah merupakan sebuah pemikiran yang terarah agar ditemukan sebuah jalan keluar dan solusi bagi sebuah permasalahan yang khusus. Sehingga bisa dimaknai pemecahan masalah adalah

kapasitas untuk memakai pengalaman sehingga ditemukan solusi dari permasalahan yang terjadi agar bisa ditemukan jalan keluar.

- c. Berpikir simbolik termasuk aspek yang penting yang perlu dicapai atau dimiliki oleh anak usia dini. Menurut Piaget berfikir simbolik yaitu kemampuan untuk berfikir mengenai objek dan pariwisata, meskipun obyek dan pariwisata tidak muncul secara nyata (fisik) di depan anak. Pada anak kemampuan berpikir simbolik biasanya terjadi antara anak berusia 2-7 tahun pada masa ini dinamakan dengan tahapan pra-opsional. (Santrock, 2008. Hlm 252). Pada indikator perkembangan kognitif dalam berfikir simbolik anak yang berusia 5-6 tahun menurut standar tingkatan pencapaian perkembangan anak usia dini yakni: menyampaikan lambang bilangan 1-10 yang kemudian disebutkan satu per satu, memakai lambang bilangan dalam rangka perhitungan dan antar lambang bilangan kemudian dicocokkan.
- d. Berpikir Logis berdasarkan Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014, berpikir logis artinya sebuah kapasitas agar diketahui perbedaan atas dasar bentuk-bentuk, ukuran, kurang dari, lebih dari, dan paling/ter, penyusunan perencanaan kegiatan yang bisa di lakukan, mengenal sebab-akibat, mengklasifikasikan mengenai benda atas dasar bentuk, warna, ukuran, mengenal pola ABCD, mengurutkan benda atas dasar ukurannya dari paling yang terkecil sampai paling yang terbesar atau sebaliknya.

2.3 Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah yaitu sebuah langkah yang dilaksanakan anak untuk memakai keterampilan, pengetahuan, dan pemahamannya agar dicapai hal yang diinginkan. Kemampuan masalah yang dialami oleh anak dimulai dari aktivitas psikis dan fisik yang dilaksanakan oleh anak. Berdasar Pusari & Utami, (2018) pemecahan masalah yaitu sebuah pemikiran yang tararah secara langsung sehingga menemukan solusi jalan keluar bagi semua permasalahan yang spesifik. Pemecahan masalah menurut Dini, (2020) yaitu sebuah langkah yang dilaksanakan memakai keterampilan, pengetahuan, dan pemahaman agar tuntutan dari situasi yang tidak rutin bisa terpenuhi. Kemampuan pemecahan masalah ini dimulai dengan adanya aktivitas psikis dan fisik yang dilaksanakan oleh seorang anak.

Akan tetapi dalam rangka memfungsikan kecuanya terlebih dahulu perlu dilakukan stimulasi melalui aktifitas fisik yaitu dengan cara penyelidikan. Hal

tersebut searah dengan opini yang dipaparkan Novitasari, (2018) bahwasannya terjadi perkembangan kognitif saat pengetahuan anak dibangun lewat eksplorasi aktif dan penyelidikan untuk lingkungan sosial dan fisik dilingkungan sekitar yang dilaksanakan anak secara langsung.

Kurniasih et al., (2020) menjelaskan bahwasannya kemampuan pemecahan permasalahan di usia dini dan bisa mengalami perkembangan serta akan turut pada kemampuan diri yakni kemampuan anak agar berperilaku mandiri. Stimulasi untuk anak usia dini dalam memunculkan kemampuan pemecahan masalah yang sangatlah penting agar dilaksanakan. Bisa dilaksanakan stimulasi perkembangan kemampuan pemecahan permasalahan pada anak dengan kegiatan pembelajaran yang memunculkan persoalan untuk basis utama. Permasalahan yang di berikan untuk anak sifatnya perlu terbuka dengan demikian bisa ditemukan solusi sekaligus jawaban yang beraneka ragam. Berikut beberapa contoh capaian pemecahan masalah pada anak usia 5-6 tahun yaitu seperti anak mamapu memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan bisa diterima sosial kemudian menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru.

Merujuk sejumlah opini diatas, bisa diambil kesimpulan bahwasannya pemecahan masalah artinya proses dalam melihat permasalahan yang kemudian bisa dipecahkan atas dasar informasi dan data yang didapat secara akurat dan memunculkan kesimpulan secara tepat. Serta kemampuan untuk memakai pengalaman yang dimiliki sehingga ditemukan solusi dari masalah yang terjadi agar ditemukan jalan keluar.

2.3.1 Tahapan Kemampuan Pemecahan Masalah

Untuk proses memecahkan masalah menurut Permata, (2020) Secara umum terdapat tahapan yang mencakup:

- 1) Anak didik berhadapan dengan suatu permasalahan, maknanya keberadaan sebuah permasalahan bisa disadari.
- 2) Anak didik membuat rumusan permasalahan, maknanya ada penjabaran permasalahan secara rinci dan jelas.
- 3) Anak didik membuat rumusan hipotesis, maknanya merumuskan kemungkinan kemungkinan jawaban dari permasalahan itu, yang masih belum mengalami pengujian benar tidaknya.
- 4) Anak didik melaksanakan pengumpulan dan pengolahan informasi/data

memakai Teknik prosedur tertentu.

- 5) Anak didik melaksanakan pengujian hipotesis atas dasar informasi/data yang sudah ada.
- 6) Mengambil kesimpulan atas dasar pengujian hipotesis dan bila ujiannya salah maka dia mengulang langkah 3 dan 4 dan selanjutnya.
- 7) Siswa mengaplikasikan hasil dari pemecahan masalah untuk situasi baru.

Disamping itu ada 4 tahapan pokok untuk memecahkan permasalahan menurut Pratama, (2020) mencakup:

1) Pemahaman masalah

Dalam tahapan pertama dalam menyelesaikan masalah yaitu harus paham dulu apa permasalahannya tersebut yang ditemui kemudian anak didik hendaknya melaksanakan identifikasi hal-hal yang diketahui, apa yang tengah mereka cari serta apa saja yang ada. Dari sejumlah saran yang bisa membantu anak didik terkait pemahaman masalah yaitu memberikan pertanyaan terkait hal-hal yang dicari dan diketahui, dan anak bisa bercerita mengenai sebuah permasalahan menyesuaikan kalimatnya yang dipahami, dan fokus kepada permasalahan yang penting dari permasalahan itu.

2) Membuat rencana bagaimana permasalahan diselesaikan

Anak usia dini semestinya melaksanakan identifikasi cara-cara dalam menyelesaikan suatu masalah yang ada serta strategi apa yang dibutuhkan dan sehingga permasalahan bisa terselesaikan. Hal itu dapat dilaksanakan anak usia dini melalui cara misalnya: menyederhanakan persoalan, menebak, serta melaksanakan percobaan terlebih dahulu.

3) Perencanaan penyelesaian

Pada tahapan ini yang hendak diaplikasikan yaitu menyesuaikan kepada apa yang sudah direncanakan sebelumnya dan juga termasuk kedalam hal-hal yaitu sebagai berikut: menjalankan strategi umum untuk tahap ini anak biasanya perlu mempertahankan rencana yang telah terpilih, bila semisal pada rencana itu tidak terlaksanakan maka anak didik bisa memutuskan rencana ataupun cara lainnya yang bisa membuat suatu permasalahan terselesaikan.

4) Pemeriksaan ulang hasil yang didapat

Aspek-aspek yang butuh perhatian dalam mengecek ulang Langkah-

langkah yang sebelumnya sudah dilaksanakan dalam penyelesaian masalah diantaranya: pemeriksaan seluruh hasil yang telah terlihat. Menimbang apakah solusi yang dimunculkan sesuai. Serta mempersiapkan alternatif penyelesaian yang lainnya.

Berdasarkan tahap pemecahan masalah sebelumnya bisa diambil kesimpulan bahwasannya penerapan pada pemecahan masalah ini, anak bisa melaksanakan pemahaman persoalan yang ditemukan disekitarnya, bisa melihat solusi ataupun menyelesaikannya, menjalankan beragam langkah agar ditemukan solusi untuk penyelesaian masalah dan mendapatkan hasil yang di peroleh.

2.3.2 Kelebihan Kemampuan Pemecahan Masalah

Terdapat kelebihan dalam kemampuan memecahkan masalah menurut (Masyah et al., 2017) yaitu:

- 1) Menjadikan peserta didik lebih memahami dalam pembelajaran mengenai kehidupannya
- 2) Membuat pelatihan dan kebiasaan peserta didik dalam berhadapan dengan pemecahan masalah dengan terampil.
- 3) Bisa memperluas kemampuan berpikir peserta didik secara kreatif.
- 4) Memecahkan permasalahan yang dihadapi dengan realistis.
- 5) Mendorong peserta didik bertindak dan berpikir kreatif.
- 6) Melatih peserta didik menciptakan hasil karya yang trampil dan kreatif.
- 7) Mengidentifikasi dan melaksanakan penyelidikan.
- 8) Membuat penafsiran dan evaluasi hasil observasi.
- 9) Membuat rangsangan perkembangan kemajuan berpikir peserta didik dalam permasalahan yang terjadi secara baik.

Disamping kelebihan kemampuan memecahkan permasalahan yang dijelaskan diatas tampak kelebihan dan kelemahan kemampuan pemecahan masalah yang lain yaitu:

- 1) Mendidik siswa agar mempercayai diri sendiri.
- 2) Belajar melaksanakan analisis sebuah permasalahan dari banyak aspek.
- 3) Bisa menemukan beragam jalan keluar atas kesulitan yang terjadi.
- 4) Mendidik siswa berpikir secara sistematis.

Menurut (Masyah et al., 2017) kelemahan pemecahan masalah:

- 1) Membutuhkan waktu yang cenderung banyak.
- 2) Ketika didalam kelompok ini kemampuan anggotanya heterogeny, maka siswa yang pandai bisa menjadi individu yang dominan ketika diskusi sementara siswa yang kurang pandai menjadi makin pasif dan hanya menjadi pendengar dan pengikut.

2.3.3 Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 5-6 tahun

Menurut Permendikbud 137 tahun 2014 mengenai Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Tingkat pencapaian perkembangan anak (STPPA) pada usia 5-6 tahun untuk lingkup perkembangan belajar dan pemecahan masalah yaitu:

- 1) Memperlihatkan aktivitas yang sifatnya eksploratif dan menyelidiki (misalnya: apa yang terjadi saat air ditumpahkan).
- 2) Memecahkan permasalahan sederhana pada kehidupan sehari-hari dengancara yang fleksibel dan ada penerimaan dari sosial.
- 3) Mengimplementasikan pengalaman ataupun pengetahuan dalam konteks yang baru.
- 4) Memperlihatkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (gagasan, ide, di luar kebiasaan).

2.4 Permainan ‘Stacking Block’

Pembahasan tentang perkembangan kognitif anak usia dini, berturut-turut dipaparkan antara lain: 1) Pengertian Bermain dan Permainan; 2) Pengertian ‘*Stacking Block*’; 3) Pemain dan Tempat Bermain;

2.4.1 Pengertian Bermain dan Permainan

Menurut Santoso (2012) bermain bagi anak artinya suatu yang di gunakan dalam rangka pengembangan imajinasi, daya cipta, perasaan, kemauan, motivasi yang dimiliki oleh anak usia dini. Sehingga dengan mengembangkan daya cipta, imajinasi dan lainnya anak mampu melaksanakan pengembangan aspek perkembangan dengan optimal, serta aspek-aspek perkembangan yang diinginkan yaitu mampu mencakup aspek-aspek moral, nilai-nilai sosial, agama, emosional, dan kemandirian, kognitif, berbahasa, serta fisik/motorik dan seni. Selain itu kemampuan kognitif yaitu suatu aspek yang penting agar mengalami perkembangan. Mengutip permendiknas nomor 58 tahun 2009 kemampuan kognitif anak digolongkan atas sejumlah aspek diantaranya: “Pengetahuan sains dan umum, konsep bentuk, ukuran, warna, pola, dan konsep bilangan, lambang

huruf, dan bilangan.”

Berdasarkan sejumlah aspek ini peneliti ingin mengkaji mengenai perkembangan kognitif yang berfokus kepada kemampuan pemecahan masalah. Menurut Hurlock, bermain yaitu kegiatan yang digunakan agar anak bisa mendapatkan kebahagiaan. Bermain itu tanpa memerlukan pertimbangan pada hasil akhirnya. Bermain diharuskan secara suka rela tanpa ada paksaan dengan pihak mana pun dan juga tanpa menekankan pelakunnya.

Johnson mengemukakan bahwasannya permainan dapat dimaknai sebagai fantasi yang muncul ketika sedang termenung. Anak bisa menyelesaikan harapan dari penyelesaian konflik pribadi ketika tengah melaksanakan permainan. Anak juga dapat mengekspresikan perasaan yang negatif yang anak dapatkan ketika sedang mengalami pengalaman yang kurang menyenangkan. Menurut Vygotsky (dalam Khadijah, 2017) bermain menjadikan anak mempunyai peran yang langsung. Bermain dapat membuat kondisi pada anak berkembang, sehingga anak tidak akan mampu berpikir dengan abstrak disaat dirinya tidak mengenal dari makna objek yang anak lihat dan anak tidak bisa membaur.

Dari penjelasan pengertian bermain dan permainan di ini peneliti dapat menyimpulkan bahwasannya kegiatan yang menyebabkan anak menjadi anak dan mempunyai manfaat pengembangan dan perkembangan sosial, emosi bahkan kepribadian dari seorang anak yaitu kegiatan bermain dan melakukan permainan, karena pada kegiatan bermain anak bisa membuat stimulasi pada diri anak menjadi baik dari luar maupun dari dalam diri anak dan kemudian makin optimal. Pada potensi ini dapat dipakai secara aktual dan semestinya dapat memecahkan persoalan yang di hadapi oleh anak pada fase kehidupan yang sesungguhnya, dan anak harus mempunyai kesadaran diri dan sekaligus peka terhadap lingkungan sekitar terutama untuk membantu orang.

2.4.2 Stacking Block

Stacking Block Menurut Lina (2019) yakni permainan yang cenderung mengasah otak dan menyebabkan jatuh berdebar ketika memainkannya, apalagi ketika anak yang memainkannya anak akan belajar mengendalikan otaknya dan aspek perkembangan kognitifnya sangat digunakan apalagi dalam pemecahan masalah. Permainan yang biasanya dimainkan bersama teman-teman maupun bersama keluarga, biasanya permainan ini sering di mainkan oleh orang dewasa

akan tetapi disini peneliti mencoba mempraktekkan kepada anak usia dini agar anak usia dini mampu mengendalikan aspek perkembangan kognitifnya apalagi dalam hal pemecahan masalah. Permainan *Stacking Block* memang sangatlah menyenangkan dan tidak kalah memberi manfaat dalam membantu bersosialisasi dengan teman. Permainan *Stacking Block* dalam memainkannya hanya melaksanakan penyusunan balok-balok dan kemudian diambil satu-satu sampai berhasil dan bangunanya tidak boleh sampai roboh.

Stacking Block atau yang dikenal dengan nama jenga termasuk permainan pilihan agar bisa mengisi waktu bersama keluarga, teman maupun sahabat, *Stacking Block* atau jenga ada di banyak negara dengan nama yang beragam misalnya *Cae-Cae*, *Balance Tower*, *Wackelturm*, *Family Stack'em*, *Tower Up*, *Tumble* dan *Mini Tumble*. *Stacking Block* diciptakan oleh *Leslie Ann Scott* yakni perempuan yang mendirikan *Oxford Games*. Jenga ini bukanlah bahasa Indonesia namun bahasa Swahili yang maknanya membangun. Jenga di tahun 1983 pernah menjadi *The 2nd Best Selling Game in The World*, dengan penjualan diatas 50 juta permainan jengadi penjuru dunia.

Stacking Block dimainkan tidak boleh sembarangan, karena pemain harus menyusun balok dengan cara di bariskan 3 balok secara menyilang atau berlawanan arah pada masing-masing tingkatan level, permainan *Stacking Block* juga terdapat peraturannya diantaranya yaitu tidak boleh mengambil balok paling atas dan pemain yang mengambil balok hanya di perbolehkan menggunakan tangan satu, bentuk dan ukuran permainan "*Stacking Block*" yaitu berbentuk balok yang mempunyai kemasan yang berukuran 27 x 9 x 9 dan mempunyai ukuran 8,5 x 2,8 x 1,7. Adapun tahap cara menyusun, memainkan, dan peraturan main *Stacking Block* diantaranya yaitu sebagai berikut:

a. Cara Menyusun Menara "*Stacking Block*"

Cara Menyusun Menara "*Stacking Block*" sangat mudah bagi orang dewasa, tetapi berbeda ketika dimainkan oleh anak-anak yang berumur 5-6 tahun apalagi anak-anak yang masih pertama mengenal permainan tersebut. Tahap awal dalam menyusun *Stacking Block* yang pertama anak yang kalah dalam hompimpa akan menata *Stacking Block*, dimulai dari menyusun 3 balok bersilai mulai bawah samapai berbentuk suatu menara, disusun bertahap mulai 20 susunan tingkatan ke

atas.

b. Peraturan Permainan “*Stacking Block*”

Permainan “*Stacking Block*” bisa dimainkan sampai 10 orang. Pada permainan ini pemain pertama yang dijadikan penentu awal pada permainan dia perlu terlebih dahulu mengambil balok yang pertama dari yang paling bawah, sesudah pemain pertama menaruhnya di bagian paling atas, selanjutnya pemain kedua mengambil balok dibagian yang bawah dan tidak boleh mengambil bagian yang paling atas. Tidak hanya itu peraturan permainan “*Stacking Block*”, ada beberapa peraturan permainan diantaranya yaitu sebagai berikut:

- 1) Pemain yang mengambil balok sekadar di perbolehkan memakai tangan satu saja.
- 2) Masing-masing pemain pada gilirannya hanya di perbolehkan mengambil satu balok.
- 3) Pengambilan balok yang diperkenankan dilaksanakan oleh para pemain yakni balok pada susunan bawah, pengambilan di level 1,2,3 pada bagian atas tidak diperbolehkan.
- 4) Balok yang pertama diambil oleh pemain yang pertama harus balok yang berada pada tingkatan level 1,2,3 dan dilarang mengambil bagian atas.
- 5) Pemain yang merobohkan susunan Menara balok diwajibkan agar melaksanakan penyusunan dan penataan ulang menara balok supaya dapat dimainkan ulang.

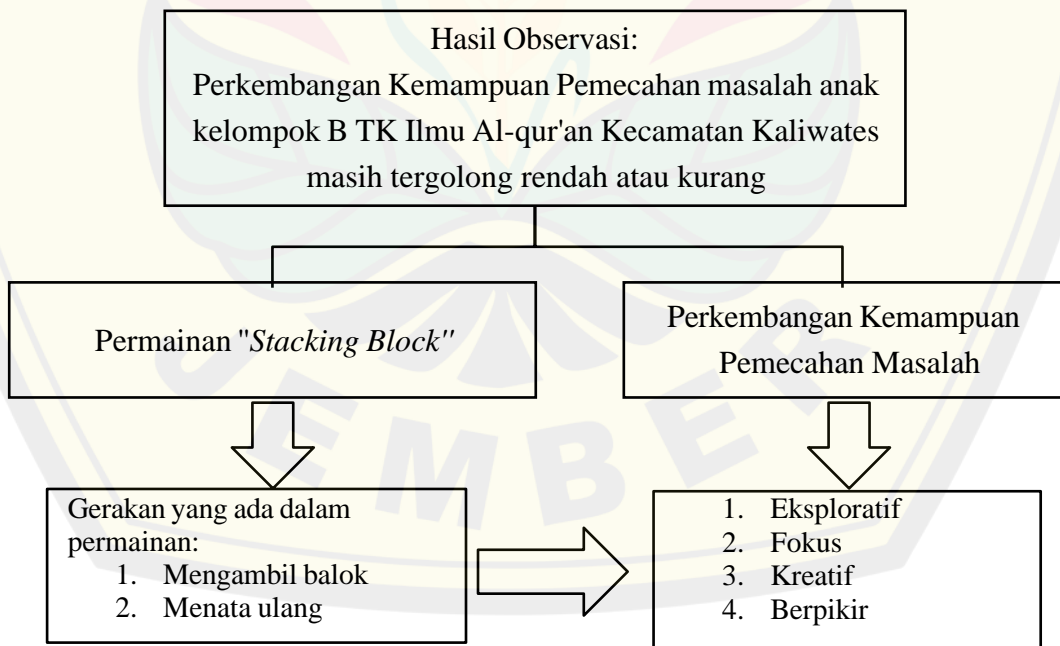
c. Langkah-langkah memainkan permainan “*Stacking Block*”

- 1) Yang pertama yaitu menyusun terlebih dahulu, langkah penyusunan yaitu dapat membariskan 3 balok secara menyilang pada masing-masing tingkat atau level.
- 2) Pemain pertama perlu mengambil balok di bagian tengah ataupun bawah.
- 3) Sesudah balok ini di ambil, maka pemain perlu meletakkan kembali balok itu dibagian atas menara.
- 4) Pemain selanjutnya perlu mengambil balok dengan mengambil dibagian tengah maupun kanan dan kiri tanpa merobohkan menaradan tidak boleh mengambil dibagian paling atas sendiri.
- 5) Pemain terus berlanjut sampai ada diantara pemain yang meruntuhkan

ataupun merobohkan menara.

2.5 Kerangka Berpikir

Kerangka pemikiran yang di susun berdasarkan hasil pengamatan yang di peroleh. Perkembangan kognitif anak yang berfokus pada kemampuan pemecahan masalah pada anak kelompok B di Tk Ilmu Al-qur'an Kecamatan Kaliwates masih tergolong rendah. Hal itu tampak melalui pengamatan yang dilaksanakan peneliti kepada anak kelompok B. Hal yang menyebabkan rendahnya perkembangan kognitif pada kemampuan pemecahan masalah pada anak yakni pembelajaran yang masih kurang efektif yang masih lebih berfokus pada pembelajaran aspek motorik halus pada anak sehingga aspek kognitif anak terutama dalam pemecahan masalah masih kurang dilatih dan kurang berkembang. Kondisi ini dianggap sebagai sebuah permasalahan yang masih harus ditangani. Diantara langkah yang bisa dilaksanakan dalam menangani permasalahan ini yakni dengan diadakannya permainan "*Stacking Block*". Di bawah ini merupakan kerangka berpikir dalam rangka peningkatan kemampuan pemecahan masalah pada anak lewat permainan "*Stacking Block*".



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

2.6 Hipotesis Penelitian

Hipotesis bermula dari dua penggalan kata bahasa latin diantaranya “*hypo*” dan “*thesa*”. “*hypo*” artinya “dibawah”, sementara “*thesa*” maknanya “kebenaran”. Berikutnya ada penyesuaian dari gabungan dua kata ini memakai pedoman pembentukan istilah bahasa Indonesia yakni “hipotesis” sehingga bisa dipahami bahwasannya “hipotesis” masih membutuhkan uji sehingga didapat “kebenaran” yang sesungguhnya.

Hipotesis penelitian dinamakan dengan hipotesis penelitian (H_a) yang menjadi pernyataan spekulatif mengenai sebuah hubungan dari dua variable ataupun lebih yang dipakai untuk studi penelitian kuantitatif (Kerlinger & Lee, 2000). Sebab sifat hipotesis yaitu spekulatif ataupun dugaan diperlukan pengujian. Pada dasarnya ada 2 konsep hipotesis penelitian yaitu hipotesis non arah ataupun dua sisi dan terarah ataupun satu sisi (Martin & Bridgmon, 2012; Mc. Leod, 2018). Hipotesis nol ataupun dinamakan H_0 merupakan hipotesis yang menjelaskan tidak adanya beda dari dua variable atau tidak ditemukan pengaruh variable X dan

Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini yakni:

- a. Hipotesis nihil atau hipotesis nol (H_0) artinya tidak ditemukan Pengaruh Permainan “*Stacking Block*” terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak.
- b. Hipotesis kerja atau hipotesis alternatif (H_a) artinya ditemukan Pengaruh Permainan “*Stacking Block*” terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak.

Mengingat dalam dasar teori mengarah kepada keberadaan pengaruh permainan “*Stacking Block*” terhadap kemampuan pemecahan masalah anak kelompok B, maka hipotesis yang digunakan adalah hipotesis kerja.

BAB 3. METODE PENELITIAN

Terkait bab ini bisa dipaparkan (1) Jenis Penelitian; (2) Tempat dan Waktu Penelitian; (3) Populasi dan Sampel Penelitian; (4) Definisi Operasional Variabel; (5) Rancang Penelitian; (6) Sumber Data; (7) Metode Pengumpulan; (8) Teknik Analisis Data: dan (9) Instrumen Penelitian.

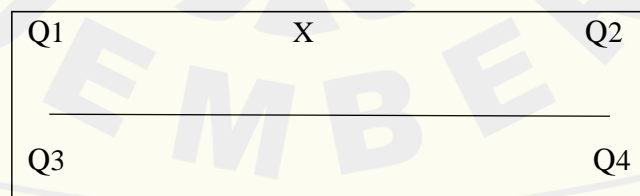
3.1 Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini memakai jenis penelitian eksperimen memakai metode pendekatan kuantitatif. Menurut sugiyono (2018:72) jenis penelitian eksperimen dipakai dalam mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lainnya untuk keadaan yang terkontrol.

Desain penelitian yang dilaksanakan menggunakan desain yakni *quasi experimental design* dan memakai model *non-equivalent control group design*. Sebelum mendapat perlakuan (*treatment*) termasuk pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol diberi test yakni *pretest*, agar dapat mengetahui kondisi kelompok sebelum perlakuan (*treatment*).

Pada penelitian ini di tunjukkan untuk mengetahui sebuah pengaruh permainan “*Stacking Block*” terhadap kemampuan pemecahan masalah anak kelompok B di TK Ilmu Al-qur’an Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember.

Pola penelitian yang dilaksanakan berjenis Quasi Eksperimental dan memakai rancangan *Non-Equivalent Control Group*. Bisa digambarkan yakni:



Gambar 3.1 *Non-Equivalent Control Grup Design*

Keterangan:

Q1 = kelompok eksperimen sebelum mendapat *treatment*

Q2 = kelompok eksperimen sesudah mendapat *treatment*

Q3 = kelompok kontrol sebelum diberi *treatment*

Q4 = kelompok kontrol setelah diberi *treatment*

X = *Treatment* (permainan “*Stacking Block*” yang diberikan kepada kelompok eksperimen) (Sugiyono, 2020:120)

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

3.2.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini diselenggarakan di TK Ilmu Al-qur'an yang berada di Jl. Bandeng No 1, RT 01, RW 03, Kelurahan Sempusari Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember. Tempat penelitian ini dilakukan di TK Ilmu Al-qur'an Kabupaten Jember yang telah bersedia untuk dijadikan sebagai tempat penelitian. Alasan peneliti memilih tempat penelitian di Tk Ilmu Al-qur'an bahwa kemampuan kognitif anak dalam pemecahan masalah dikelompok B masih kurang. Hal ini dapat dilihat anak masih belum dapat dalam pemecahan masalah pada permainan. Terdapat juga anak yang hanya diam saja tidak mau mencoba untuk memainkannya. Kurangnya perkembangan kognitif pada anak dapat disebabkan oleh kurangnya permainan yang bisa melatih perkembangan kognitif anak dalam pemecahan masalah masih kurang menarik dan sedikit.

3.2.2 Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian eksperimen ini diselenggarakan di TK Ilmu Al-qur'an Kelurahan Sempusari, Kecamatan Kaliwates, Kabupaten Jember. penelitian ini akan diselenggarakan di awal tahun semester genap tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini akan dilaksanakan dalam waktu kurang lebih selama 5 minggu mencakup minggu pertama untuk proses uji validitas dan uji reliabilitas, minggu kedua melakukan tes awal *pre-test*, minggu ketiga melakukan *treatment* kepada kelompok B TK Ilmu Al-Qur'an, minggu keempat melakukan *post-test*, dan minggu kelima mengumpulkan data serta melakukan pengolahan data yang telah diperoleh.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Keseluruhan data yang dijadikan pusat perhatian seseorang peneliti untuk waktu dan ruang lingkup yang sudah ditetapkan (Margono, 2017) Populasi penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B di TK Ilmu Al-Qur'an Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember.

3.3.2 Sampel

Menurut Sugiyono (2018) sampel merupakan bagian atas karakteristik dan jumlah dari populasi itu, sampel yang dipakai hendaknya benar mewakili populasi yang dikaji. Anak kelompok B1 yang berjumlah 25 anak dan kelompok B2 yang berjumlah 25 anak di TK Ilmu Al-Qur'an Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember dijadikan sebagai sampel penelitian. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampel convenience sampling. Sampel untuk penelitian ini di pilih berdasarkan ketersediaan dan kemudahan untuk mendapatkan sampel.

3.4 Definisi Operasional Variabel

3.4.1 Permainan "Stacking Block"

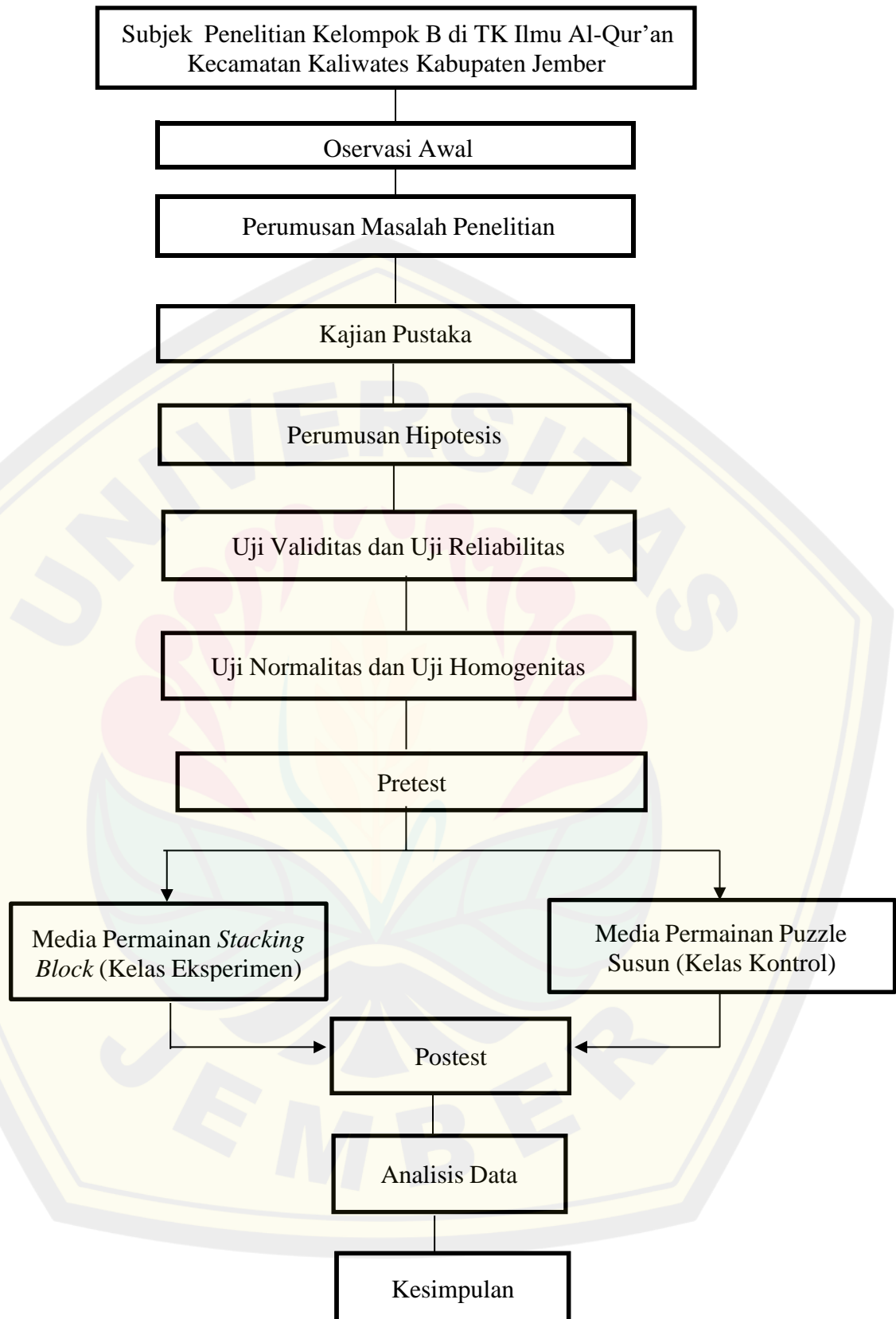
Stacking Block merupakan permainan menyusun balok-balok membentuk suatu menara, permainan "*Stacking Block*" biasanya dipakai anak-anak untuk bermain bersama teman-teman, cara memainkannya juga sangat mudah bila anak sudah mengenal terlebih dahulu mengenai permainan ini, permainan "*Stacking Block*" ini juga dapat mengasah kemampuan anak dalam perkembangan kognitif terutama dalam pemecahan masalah. Indikator penelitian pada permainan "*Stacking Block*" yaitu anak mampu menyusun balok tanpa menjatuhkannya, anak mampu mengambil balok sesuai instruksi cara bermainnya.

3.4.2 Kemampuan Pemecahan Masalah

Kemampuan pemecahan atau yang disebut (problem solving) yaitu: sebuah langkah yang dilaksanakan anak untuk memakai keterampilan, pengetahuan, dan pemahamannya agar dicapai hal yang diinginkan. Adapun indikator penelitian pada kemampuan pemecahan masalah yaitu: menunjukkan aktifitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik, memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari, menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru, menunjukkan sikap kreatif dalam menunjukkan masalah.



3.5 Rancangan Penelitian



Gambar 3.2 Bagan Prosedur Penelitian

- a. Subjek penelitian, yaitu anak kelompok B di TK Ilmu Al-qur'an Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember.
- b. Observasi awal dilakukan untuk mengetahui tingkat kemampuan pemecahan masalah anak kelompok B TK Ilmu Al-qur'an Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember.
- c. Perumusan masalah penelitian, dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang dialami anak terhadap kemampuan pemecahan masalah.
- d. Kajian pustaka ini digunakan untuk mengetahui pengaruh permainan "Stacking Block" terhadap kemampuan pemecahan masalah anak kelompok B di Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember dengan literatur yang selaras dan mendukung.
- e. Perumusan hipotesis, sesudah merumuskan hipotesis yaitu pengaruh permainan "Stacking Block" terhadap kemampuan pemecahan masalah anak kelompok B di Tk Ilmu Al-qur'an Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember.
- f. Uji validitas dan reliabilitas, akan dilaksanakan pengujian validitas dan reliabilitas guna memahami apakah instrumen itu valid ataukah tidak valid.
- g. Selanjutnya guru melakukan tes awal *pretest* menggunakan media puzzle susun bertujuan mengetahui pengaruh permainan "Stacking Block" terhadap kemampuan pemecahan masalah anak kelompok B di Tk Ilmu Al-qur'an Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember.
- h. Melakukan uji normalitas dan uji homogenitas.
- i. Guru memberi perlakuan tidak sama terhadap kedua kelompok itu. Kelompok eksperimen adalah kelompok yang diberikan perlakuan *treatment* menggunakan permainan "Stacking Block". Sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan *treatment*.
- j. Guru melakukan *post-test* dalam seluruh kelompok diakhir penelitian, baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen menggunakan alat ukur

yang sama yaitu instrumen yang sudah di pergunakan pada *pre-test*.

- k. Hasil tersebut diketahui apakah adanya pengaruh permainan ‘*stacking block*’ terhadap kemampuan pemecahan masalah anak kelompok B di Tk Ilmu Al-qur’an Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember.
- l. Analisis data dipakai guna memperkuat hasil dari *pre-test* maupun *post-test* sesudah itu bisa diuji kemudian akan diketahui berpengaruh atau tidak berpengaruh.

3.6 Sumber Data

Terdapat banyak sumber data yang dipakai untuk penelitian ini, misalnya melalui: 1) Hasil observasi untuk melihat aspek kemampuan pemecahan masalah anak kelompok B di TK ILMU Al-qur’an Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember. 2) Informasi dari guru kelompok B TK Ilmu Al-qur’an Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember mengenai kemampuan pemecahan masalah pada anak dalam melakukan permainan. 3) Dokumentasi atau arsip-arsip, mengenai hasil dari memainkan permainan ‘*Stacking Block*’ dalam kemampuan pemecahan masalah pada anak.

3.7 Metode Pengumpulan Data

Metode dalam mengumpulkan data bertujuan agar mendapatkan data dalam penelitian secara relevan karena data dalam penelitian termasuk subyek yang penting saat melaksanakan penelitian. Pengumpulan data penelitian menggunakan beberapa teknik, yang bisa dijabarkan, yaitu:

3.7.1 Observasi

Observasi termasuk teknik agar data bisa dikumpulkan melalui peninjauan dan pengamatan secara cermat dan langsung dilakukan di lokasi penelitian agar diketahui kondisi yang tengah terjadi agar bisa membuktikan kebenaran kondisi yang terjadi dari desain sebuah penelitian yang dilaksanakan. Observasi dilakukan untuk mendapatkan dan mengetahui kemampuan anak dalam pemecahan masalah pada kelompok B di Tk Ilmu Al-qur’an Kabupaten Jember. Observasi ini

dilakukan dengan cara mengamati kemampuan pemecahan masalah pada anak dalam memainkan permainan ‘‘Stacking Block’’, apakah anak dapat mampu mencapai indikator yang telah ditentukan atau belum. Pada tahapan penilaian ini untuk observasi dilakukan dengan menggunakan checklist (√) pada skor atau nilai yang sudah disesuaikan melalui kegiatan yang sedang diamati.

3.7.2 Dokumentasi

Dokumentasi yaitu suatu proses pengumpulan data yang berupa gambar, kutipan, referensi, dll. Pada penelitian menggunakan teknik dokumentasi ini bahwasanya peneliti akan melaksanakan penelitian sesuai dengan karakteristik anakusia dini dimana peneliti bisa melihat rekam jejak anak untuk semua perkembangan maupun setiap pekerjaan yang dilakukan anak di sekolah sehingga agar memudahkan peneliti dalam melaksanakan penelitian

3.8 Uji Validasi dan Uji Reliabilitas

3.8.1 Uji Validasi

Menurut Arikunto (2006:168) validasi yaitu suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau keasihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sahih mempunyai validasi yang rendah. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila instrumen tersebut mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat.

Menurut Sugiyono (2013) teknik korelasi tata jenjang digunakan untuk menguji data yang memiliki jumlah sampel kurang dari 30. Uji validasi dilakukan menggunakan rumus uji tata jenjang *Rank Spearman* dibawah ini.

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)}$$

Keterangan:

R = koefisien korelasi (tata jenjang)

D = selisih nilai ranking skor butir dengan skor

N = banyak sampel

Nilai hitung yang didapat setelah itu dibandingkan dengan nilai t-

tabel. Apabila t-hitung lebih besar dari t-tabel maka adanya hubungan yang signifikan.

Tabel 3.1 Hasil Uji Validitas Instrumen

No.	r_{xy}	R-tabel	Validitas
1.	0,988	0,648	Valid
2.	0,988	0,648	Valid
3.	0,988	0,648	Valid
4	0,886	0,648	Valid

Berdasarkan Tabel 3.1 dapat dilihat bahwa perhitungan uji validitas instrumen menggunakan bantuan SPSS 22.0 dengan ketentuan setiap butir instrumen dikatakan valid apabila nilai lebih besar atau sama dengan r_{tabel} pada rumus tata jenjang dengan taraf signifikan 0.05 dan jumlah subjek 10 orang adalah 0,881. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat 4 butir pada instrument penilaian keterampilan kolaborasi yang dinyatakan valid karna $p > 0.648$ dan dapat digunakan untuk mengukur pengaruh permainan “*Stacking Block*” terhadap kemampuan pemecahan masalah anak kelompok B di TK Ilmu Al-Qur’an Kecamatan Kaliwates.

Selain uji validitas butir instrumen penelitian, terdapat uji validitas kegiatan permainan “*Stacking Block*” yang dilakukan oleh validator dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 3.2 Uji Validitas Kegiatan Permainan “*Stacking Block*”

No.	Nama Validator	Skor	Kesimpulan
1.	Indah Rohmatus Zahro, S.Pd., M.Pd.I.	100	Sangat layak
2.	Nur Handayani	100	Sangat layak

3.8.2 Uji Reliabilitas

Menurut Arikunto (2006:178) reliabilitas yaitu suatu instrumen yang dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Langkah-langkah yang dilakukan dalam uji reliabilitas ini dengan cara mencoba instrumen sebanyak satu kali dengan cara menggunakan instrumen yang akan diuji untuk menilai kemampuan pemecahan masalah anak kelompok B. Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan rumus korelasi tata jenjang sebagai

berikut:

$$R_{11} = \frac{2r_{xy \text{ Split-half}}}{1+r_{xy \text{ Split-half}}}$$

Data yang dipakai untuk menguji reliabilitas instrument penelitian pada penelitian ini yaitu data yang sama dipakai untuk menguji validasi instrument penilaian yaitu data kemampuan pemecahan masalah anak kelompok B TK Ilmu Al-Qur'an Jember. Pada uji reliabilitas ini instrument penelitian yang di gunakan dengan jumlah genap dan kemudian instrument penelitian dibagi menjadi dua yaitu ganjil genap atau atas bawah. Pada penelitian ini, uji reliabilitas dihitung memakai bantuan aplikasi SPSS versi 22.0 dengan rumus *Split-Half*. Adapun langkah-langkahnya yaitu dengan memilih menu *Split-Half*.

Tabel 3.3 Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Nilai Reliabilitas	Keterangan
Kemampuan Pemecahan Masalah	0,972	Reliabel

Pada tabel di atas menunjukkan hasil dari uji reliabilitas. *Split-Half* sebesar yang artinya pada tabel uji reliabilitas termasuk pada kategori reliabilitas tinggi sesuai dengan penafsiran yang dikemukakan oleh Masyud (2021) dalam tabel berikut:

Tabel 3.4 Penafsiran Hasil Uji Reliabilitas

Hasil Uji Reliabilitas	Kategori Reliabilitas
0,00-0,79	Tidak reliabel
0,80-0,84	Reliabilitas cukup
0,85-0,89	Reliabilitas tinggi
0,90-1,00	Reliabilitas sangat tinggi

3.9 Teknik Analisis Data

Analisis data mempunyai tujuan agar dapat memperoleh bukti mengenai adanya sebuah pengaruh penggunaan permainan''*Stacking Block*'' terhadap kemampuan pemecahan masalah anak kelompok B di TK Ilmu Al-qur-an

Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember. Hasil dari analisis data yang digunakan tersebut akan dijadikan untuk mengambil kesimpulan yang terdapat pada hipotesis yang diajukan. Analisis data yang dipakai yakni analisis data statistik dan hipotesis. Adapun Langkah-langkah analisis data yang dapat memperoleh bukti mengenai adanya sebuah pengaruh penggunaan permainan “*Stacking Block*” terhadap kemampuan pemecahan masalah anak kelompok digunakan akan dijelaskan yaitu sebagai berikut:

3.9.1 Analisis Statistik

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dipakai dalam melihat tentang populasi terdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas digunakan dengan memakai rumus Shapiro-Wilk menggunakan bantuan SPSS versi 22.0 dengan langkah-langkah Analyze-Descriptive Statistics-Explore kemudian mencentang Normality Plots with Test. Data dikatakan berdistribusi normal apabila signifikan $> 0,05$. Sebaliknya, data dikatakan berdistribusi tidak normal apabila signifikan $< 0,05$.

b. Uji Homogenitas

Sebelum melakukan uji analisis data berupa uji-t untuk sampel yang terpisah maka dilakukan terlebih dahulu uji homogenitas. Uji homogenitas pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS 22.0 dengan langkah-langkah penggunaannya yaitu sebagai berikut: Analyze-Compare Means-Independent Sample T-test. Kriteria yang digunakan dalam uji homogenitas yaitu apabila hasil signifikan $> 0,05$ maka dinyatakan homogen atau sepadan begitu juga sebaliknya. Apabila nilai signifikansi $< 0,05$ maka dinyatakan tidak homogen atau tidak sepadan.

3.9.2 Pengujian Hipotesis

a. Hipotesis

Berikut ini adalah uraian tentang hipotesis dan syarat pengujian hipotesis:

H_a : Terdapat pengaruh permainan “*Stacking Block*” terhadap kemampuan

pemecahan masalah anak kelompok B di TK Ilmu Al-Qur'an Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh permainan "*Stacking Block*" terhadap kemampuan pemecahan masalah anak kelompok B di TK Ilmu Al-Qur'an Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember.

b. Pengujian Hipotesis

Dengan membandingkan temuan uji-t yaitu t hitung dengan t-tabel taraf signifikan 5%, yaitu dengan syarat sebagai berikut:

- a. Hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak jika hasil $t_{hitung} \geq t_{tabel}$.
- b. Apabila hasil $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka hipotesis (H_a) ditrima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak.

3.10 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini menggunakan instrument penelitian unjuk kerja anak dengan menggunakan indikator-indikator yang dipakai untuk penilaian dan peningkatan kemampuan pemecahan masalah pada anak dengan menggunakan permainan "*Stacking Block*". Indikator pemecahan masalah diantaranya:

- a. Memperlihatkan aktivitas yang sifatnya menyelidik dan eksploratif (misalnya: apa yang terjadi saat air diumpahkan).
- b. Menemukan solusi permasalahan sederhana pada kehidupan sehari-hari melalui cara yang diterima sosial dan fleksibel.
- c. Mengaplikasikan pengalaman ataupun pengetahuan untuk konteks yang baru.
- d. Memperlihatkan sikap kreatif sebagai penyelesaian masalah (gagasan, ide diluar kebiasaan).

BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan diuraikan mengenai hasil dan pembahasan dari penelitian yang telah dilakukan. Hasil dan pembahasan yang dimaksud yaitu meliputi: (1) hasil penelitian; dan (2) pembahasan. Berikut masing-masing uraiannya.

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Gambaran Umum Penelitian/Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Ilmu Al-Qur'an Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember, subjek data pada penelitian ini adalah kelompok B yang terdiri dari 50 anak. Untuk kelompok eksperimen B1 yaitu berjumlah 25 anak dan kelompok B2 kontrol berjumlah 25 anak. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen. Disini peneliti menemukan permasalahan dalam kemampuan pemecahan masalah pada anak sehingga peneliti ingin mengajak anak untuk memainkan permainan "*Stacking Block*" untuk menumbuhkan atau melatih anak dalam kemampuan pemecahan masalah. Namun sebelumnya peneliti sudah berkonsultasi dengan ibu guru wali kelas beserta ibu kepala sekolah agar siap membantu dan mengizinkan selama peneliti melaksanakan penelitian di TK tersebut.

Sebelum melaksanakan penelitian peneliti terlebih dahulu melaksanakan diskusi terlebih dahulu mengenai tahap-tahap penelitian yang akan di laksanakan minggu ketiga di bulan Mei, mulai dari uji validasi, penentuan waktu pelaksanaan, permainan dan penentuan waktu *pretest* dan *posttest*. Jenis permainan yang akan dilaksanakn dalam penelitian ini yaitu permainan "*Stacking Block*". Alat dan bahan yang digunakan yaitu permainan balok yang mempunyai kemasan yang berukuran 27 x 9 x 9 dan mempunyai balok yang berukuran 8,5 x 2,8 x 1,7.

Sebelum melakukan *treatment*/perlakuan pada kelompok eksperimen, pada hari pertama pelaksanaan penelitian, anak terlebih dahulu diberikan *posttest* untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah pada anak. Selanjutnya pada hari kedua samapai hari keempat. Kelompok B1 sebagai kelompok eksperimen

diberikan *treatment*/perlakuan berupa permainan "*Stacking Block*". Permainan "*Stacking Block*" ini di lakukan pada saat jam 09.30 WIB setelah anak-anak istirahat dan TPQ sampai pukul 10.30 WIB. Setelah selesai pemberian *treatment*/perlakuan dan pada kelompok kontrol dilakukan pembelajaran seperti biasah. Jadwal pelaksanaan penelitian dapat dilihat pada tabel 4.1

Tabel 4.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No.	Hari	Tanggal	Jam	Keterangan
1.	Senin	22 Mei 2023	09.30	Pretest kelompok Kontrol
2.	Selasa	23 Mei 2023	09.30	Pretest kelompok eksperimen
3.	Jum'at	26 Mei 2023	09.00	Treatment 1 dilakukan pada kelompok B1 yaitu diperkenalkan permainan " <i>Stacking Block</i> " dan menunjukkan cara memainkannya kemudian anak mencoba memainkannya, memainkan yang pertama anak hanya menyusun 10 susunan balok hingga membentuk suatu menara.
4.	Jum'at	2 Juni 2023	09.00	Treatment 2 yaitu anak memainkan permainan " <i>Stacking Block</i> " dengan arahan ibu guru, pada treatment ke 2 ini anak menyusun permainan " <i>Stacking Block</i> " hingga 15 susunan ke atas.
5.	Sabtu	3 Juni 2023	09.00	Treatment 3 yaitu anak sudah bisa memainkan permainan " <i>Stacking Block</i> " dengan jumlah susunan hingga 20 susunan hingga ke atas. Tanpa ibu guru.
6.	Senin	5 Juni 2023	09.30	Posttest kelompok kontrol menggunakan permainan puzzle susun.
7.	Selasa	6 Juni 2023	09.30	Posttest kelompok eksperimen menggunakan permainan puzzle susun.

Berdasarkan jadwal penelitian di atas, dapat diketahui bahwa *treatment* pada kelompok eksperimen dilaksanakan dua kali dalam seminggu. Pada setiap *treatment* permainan “*Stacking Block*” dilaksanakan di kelas B1. Pretest dilakukan dengan cara mengobservasi kemampuan anak dalam kemampuan pemecahan masalah. Indikator dalam penelitian yang digunakan sebagai pretest dan posttest merupakan indikator penilaian yang sama yang suda di ujikan di sekolahan lain yaitu sekolah SPSS Nusa Indah 31 Bedengan Ambulu pada tanggal 29 mei 2023. Instrument permainan “*Stacking Block*” juga sudah di uji validasi oleh guru kelompok B1 di TK Ilmu Al-qur’an Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember dan dosen ahli dengan hasil validasi bahwa instrumen permainan “*Stacking Block*” dalam penelitian ini dinyatakan valid dan cocok digunakan untuk penelitian dengan memfokuskan kemampuan pemecahan masalah pada anak, sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan “*Stacking Bock*” dapat diterapkan pada anak usia dini. Hasil validasi instrumen telah dipaparkan pada bagian lampiran.

4.1.2 Analisis Data Pretest

Pada tanggal 22-23 Mei 2023, baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol melakukan kegiatan pretest. Berikut data hasil pretest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata 56 dengan kriteria valid pada uji coba awal, namun setelah dilakukan uji coba sebanyak 3 kali kemampuan pemecahan masalah diperoleh rata-rata 83 hal ini termasuk ke dalam kriteria yang praktis dan terlaksana dengan baik.

Guna mengetahui apakah kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki kemampuan pemecahan masalah yang seimbang, akan dilakukan uji homogenitas dengan data pretest dengan menggunakan bantuan SPSS 22.0 yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.2 Uji Homogenitas

Kelompok	Rata-rata	Signifikan	Keterangan
Eksperimen	56	0,855	Homogen
Kontrol	55		

Sesuai dengan tabel diatas nilai rata-rata kelompok kontrol adalah 55. Kemudian terdapat hasil uji homogenitas yang memiliki nilai signifikansi yaitu 0,855 yang memperlihatkan bahwa nilai tersebut lebih dari 0,05 ($0,855 \geq 0,05$). Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa kelompok B1 dan B2 di TK Ilmu Al-Qur'an Kecamatan Kaliwates memiliki varians yang sama, kemampuan pemecahan masalah mereka yaitu homogen.

4.1.3 Analisis Data Posttest

Kegiatan posttest dilaksanakan oleh kelompok kontrol pada tanggal 5 juni 2023 dan kelompok eksperimen pada tanggal 6 juni 2023. Tabel berikut berisikan hasil dari posttest untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 4.3 Hasil Posttest Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

no	kelompok eksperimen			kelompok kontrol			
	nama	nilai	Selisih	no	nama	nilai	Selisih
1	HZ	13	81	1	NB	14	88
2	CN	13	81	2	KK	13	81
3	EZ	13	81	3	TA	13	81
4	AN	14	88	4	DG	13	81
5	AH	14	88	5	ZN	12	75
total		67	419	total		65	406
rata-rata		13	84	rata-rata		13	81

Skor kedua kelompok mengalami peningkatan, dengan skor rata-rata kelompok eksperimen yaitu 83.8 dan nilai rata-rata kelompok kontrol yaitu 81,2.

4.1.4 Analisis Uji Normalitas

Guna memahami apakah data yang didapat berdistribusi normal atau tidak maka dilakukanlah uji normalitas. Uji statistik parametrik Shaphiro Wilk dipilih dalam uji normalitas penelitian di karenakan ukuran pada sampel yang digunakan kecil.

Hasil dari uji normalitas ditunjukkan pada tabel di bawah ini yang berasal dari selisih antara nilai pretest dan nilai posttest kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Hasil dari penelitian menunjukkan nilai rata-rata selisih kelompok eksperimen 27,6 dan nilai rata-rata selisih kelompok kontrol 26,4. Jika tingkatan signifikansi pada uji normalitas lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$), maka data dianggap berdistribusi normal.

Data yang dilakukan dalam uji normalitas adalah selisih nilai pretest dan nilai posttest, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dihitung dengan bantuan SPSS versi 22.0. Hasilnya yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas

Kelompok	Jumlah	Signifikasi	Keterangan
Eksperimen	5	0,311	Normal
Kontrol	5	0,210	Normal

Dijelaskan pada statistik tabel diatas bahwa tingkat signifikansi untuk kelompok eksperimen 0,311 sedangkan untuk kelompok kontrol 0,210 nilai ini melbeih 0,05, oleh karena itu bisa ditulis $0,311 > 0,05$ dan $0,210 > 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa data kemampuan pemecahan masalah kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di TK Ilmu Al-Qur'an Kecamatan Kaliwates tersebar normal.

4.1.5 Analisis Data Hipotesis

Tujuan dilakukannya uji hipotesis adalah untuk memastikan apakah permainan "*Stacking Block*" berdampak pada kemampuan pemecahan masalah kelompok B1 di TK Ilmu Al-Qur-an Kecamatan Kaliwates. Berikut ini yaitu ketentuan untuk menguji pada hipotesis yang signifikan yaitu dengan dibandingkan pada taraf signifikan 5% dengan syarat sebagai berikut:

Analisis hipotesis penelitian ini menguji uji T-test untuk sampel terpisah. Uji T-test untuk sampel terpisah digunakan apabila sampel penelitian berbeda antara yang satu dengan yang lainnya.

Selisih nilai pretest dan posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dijadikan sebagai data untuk uji-t dengan bantuan SPSS versi 22.0. uji T digunakan untuk menguji hipotesis, dan temuannya adalah sebagai berikut:

- Hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$
- Apabila hasil $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka hipotesis nihil (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak.

Keterangan:

H_a : Terdapat pengaruh permainan "*Stacking Block*" terhadap kemampuan pemecahan masalah anak kelompok B di TK Ilmu Al-Qur'an Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh permainan “*Stacking Block*” terhadap kemampuan pemecahan masalah anak kelompok B di TK Ilmu Al-Qur’an Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember.

Analisis hipotesis penelitian ini menggunakan uji *T-test* untuk sampel terpisah. Uji *T-test* untuk sampel terpisah digunakan apabila sampel penelitian berbeda antara yang satu dengan yang lainnya.

Selisih nilai pretest dan posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dijadikan sebagai data untuk uji-t dengan bantuan SPSS versi 22.0. Uji T digunakan untuk menguji hipotesis, dan temuannya adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil Uji Hipotesis

Kelompok	T-test	Df	Signifikansi
Eksperimen	2,348	8	0,247
Kontrol			

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa uji sebesar 2,348 hasil yang diperoleh kemudian dikonsultasikan dengan t_{tabel} , diketahui nilai $df = 8$ pada taraf signifikansi 5% maka dihasilkan t_{tabel} 2.306. Ketentuan signifikansi adalah $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka dapat ditulis $2,348 > 2.306$. Temuan ini menunjukkan bahwa hipotesis alternatif H_a diterima dan hipotesis nol H_0 ditolak, yang menunjukkan ada pengaruh permainan “*Stacking Block*” terhadap kemampuan pemecahan masalah anak kelompok B di TK Ilmu Al-Qur-an Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember.

4.2 Pembahasan

Dalam penelitian ini pokok yang akan dibahas adalah mengenalkan pengaruh permainan “*Stacking Block*” terhadap kemampuan pemecahan masalah anak kelompok B di TK Ilmu Al-Qur’an Kecamatan Kaliwates Kabupaten jember. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa ada hasil pengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah.

Pada penelitian, pretest dilakukan untuk menguji kemampuan anak dalam kemampuan pemecahan masalah untuk membandingkan kemampuan awal antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pretest ini menggunakan kegiatan puzzle susun dengan memanfaatkan media yang berada di kelas kelompok B yang

memang permainan tersebut jarang digunakan oleh anak-anak. Peneliti memilih menggunakan media puzzle susun untuk menguji sejauh mana kemampuan pemecahan masalah pada anak kelompok B dalam menunjukkan aktifitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik, memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial, menerapkan pengetahuan dalam konteks yang baru, dan menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah. Setelah dilakukan pretest pada kedua kelompok, maka kelompok eksperimen diberikan perlakuan *treatment*.

Treatment dilakukan sebanyak tiga kali dilakukan mulai tanggal 26 mei, 2 juni, dan 3 juni dengan permainan "*Stacking Block*" pada *treatment* pertama pada tanggal 26 mei anak diperkenalkan permainan "*Stacking Block*" dan menunjukkan cara memainkannya kemudian anak mencoba memainkannya, pada percobaan permainan pertama anak hanya diberi tahapan pada penyusunan pada tahap pertama anak hanya menyusun 10 susunan balok hingga membentuk suatu menara.

Treatment kedua yaitu pada tanggal 2 juni anak-anak sudah mengetahui cara memainkannya, cara menyusunnya, dan cara urutan memainkannya dengan di dampingi dan di arahkan oleh ibu guru, pada *treatment* ke 2 ini anak menyusun permainan "*Stacking Block*" hingga 15 susunan ke atas.

Treatment ketiga pada tanggal 3 juni anak-anak sudah bisa memainkan permainan "*Stacking Block*", sudah mulai mengerti akan urutan memainkannya, membereskannya dan menatanya ulang tanpa diarahkan oleh ibu guru pada *treatment* ke 3 ini anak menyusun permainan "*Stacking Block*" hingga 20 susunan ke atas. Dengan anak sudah mulai bisa menata sampai membereskan permainannya sendiri anak sudah mampu menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan mampu belajar dalam memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari melalui permainan "*Stacking Block*".

Dengan cara begitu anak sudah mampu melakukan indikator dalam kemampuan pemecahan masalah mulai dari menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik, memecahkan masalah dengan cara yang fleksibel, menerapkan pengetahuan dalam konteks yang baru dan menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah. Sedangkan pada kelompok kontrol tidak diberikan *treatment* dan hanya melakukan kegiatan pembelajaran seperti biasanya. Agar dapat membandingkan tingkat kemampuan pemecahan masalah antara kelompok

eksperimen yang mendapat treatment dan kelompok kontrol tidak mendapatkan treatment, maka dilakukan posttest dengan kegiatan yang sama saat melakukan kegiatan pretest, nilai yang diperoleh dari kegiatan posttest dari kelompok eksperimen mendapatkan nilai rata-rata sebesar 84 dan kelompok kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 81, sehingga nilai rata-rata kelompok eksperimen lebih besar dari pada kelompok kontrol. Setelah diketahui nilai dan hasil dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol maka di analisis menggunakan uji t-test sampel terpisah yang bertujuan untuk mengetahui perbandingan dari dua sampel yang tidak saling berpasangan.

Kemampuan pemecahan masalah merupakan salah satu tujuan yang harus dicapai oleh anak didik. Kemampuan pemecahan masalah mengarahkan kepada usaha anak didik untuk mencapai tujuan karena mereka tidak memiliki solusi yang otomatis yang langsung dapat memecahkan masalah. Menurut Gunantara, dkk (dalam Suryani, dkk 2020) mengatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah dapat disimpulkan dengan kemampuan dasar anak didik dalam proses pembelajaran. Guru harus mampu merangsang kreativitas siswa dalam melakukan pemecahan masalah (Alfriansa, 2016). Tingkat pencapaian kemampuan pemecahan masalah dapat dilihat atau diukur melalui indikator yang tercantum pada permenodikbud no 137 tahun 2014, diantaranya yaitu bersifat eksploratif, memecahkan masalah, menerapkan pengetahuan dalam konteks yang baru dan menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah.

Hasil observasi mengenai kemampuan pemecahan masalah anak, di TK Ilmu Al-Qur'an Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember sebagai berikut: menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik, indikator menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik mencakup anak mampu melihat bentuk permainannya seperti apa, anak berupaya mengetahui cara bermainnya bagaimana. Sebelum anak di berikan *treatment* anak-anak ketika sedang melaksanakan pembelajaran maupun kegiatan bermain anak-anak sering mengerjakan atau memainkan permainannya sesuai hati tidak sesuai dengan cara memainkannya dan tidak pernah mendengarkan ketika ibu guru sedang menjelaskan oleh karena itu kemampuan anak dalam pemecahan masalah menjadi

kurang optimal. setelah diberikan *treatment* anak-anak sudah mulai mampu mengikuti instruksi apapun yang diperintahkan oleh ibu guru dan anak-anak juga lebih fokus sehingga ketika anak-anak sedang mengerjakan tugas atau memainkan

permainan yang membuat anak merasa bingung, anak sudah di latih menggunakan permainan ‘‘*Stacking Block*’’.

Memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari secara fleksibel, indikator dalam memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari secara fleksibel mencangkup anak mampu melatih dirinya dalam memecahkan masalah dengan yang pertama anak dilatih menggunakan permainan-permainan yang mampu mengasah otaknya seperti permainan ‘‘*Stacking Block*’’ dengan anak sudah dilatih mulai sejak dini menyelesaikan masalah maka anak selanjutnya akan mudah dalam menghadapi suatu permasalahan. Sebelum anak di berikan *treatment* anak sering bertanya ke teman ketika mendapatkan tugas karena memang anak sebelumnya belum dilatih menggunakan permainan-permainan yang mampu mengasah otak anak. Setelah dilakukan *treatment* anak mulai bisa dalam menyelesaikan masalah meskipun masih belum sempurna.

Menerapkan pengetahuan dalam konteks yang baru, indikator dalam menerapkan pengetahuan dalam konteks yang baru, mencangkup anak berupaya memperhatikan ketika dijelaskan mengenai hal-hal yang menurut anak itu suatu hal yang baru dengan anak selalu memperhatikan maka anak mampu melakukan atau menerapkan pengetahuan yang menurut anak tersebut itu hal baru. Sebelum anak diberikan *treatment* ketika anak menjumpai halhal yang menurut anak belum pernah temui, anak lebih ingin menyerah dari pada bertanya kepada orang yang lebih tau. Sesudah anak di berikan *treatment* anak selalu memperhatikan ketika anak menjumpai sesuatu yang menurut anak modern dan anak selalu bertanya meskipun masih belum baik

Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah, indikator dalam menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah, mencangkup anak berupaya berfikir secara kreatif ketika memainkan permainan ‘‘*Stacking Block*’’ dan mencari jalan keluar agar ketika memainkannya permainan tersebut tidak mudah roboh. Sebelum anak di berikan *treatment* anak ketika memainkan permainan apapun selalu asal-asalan atau mudah menyerah sehingga sikap kreatif anak masih kurang berkembang. Sesudah anak di berikan *treatment* anak mampu menunjukkan sikap kreatif dalam pemecahan masalah contohnya ketika bermain

permainan "*Stacking Block*" anak memainkan dengan berpikir yang baik dan memainkannya dengan kreatif ketika sedang mengambil balok agar balok tersebut tetap berdiri kokoh, dengan begitu anak sudah melakukan indikator menunjukkan sikap kreatif dalam memecahkan masalah.

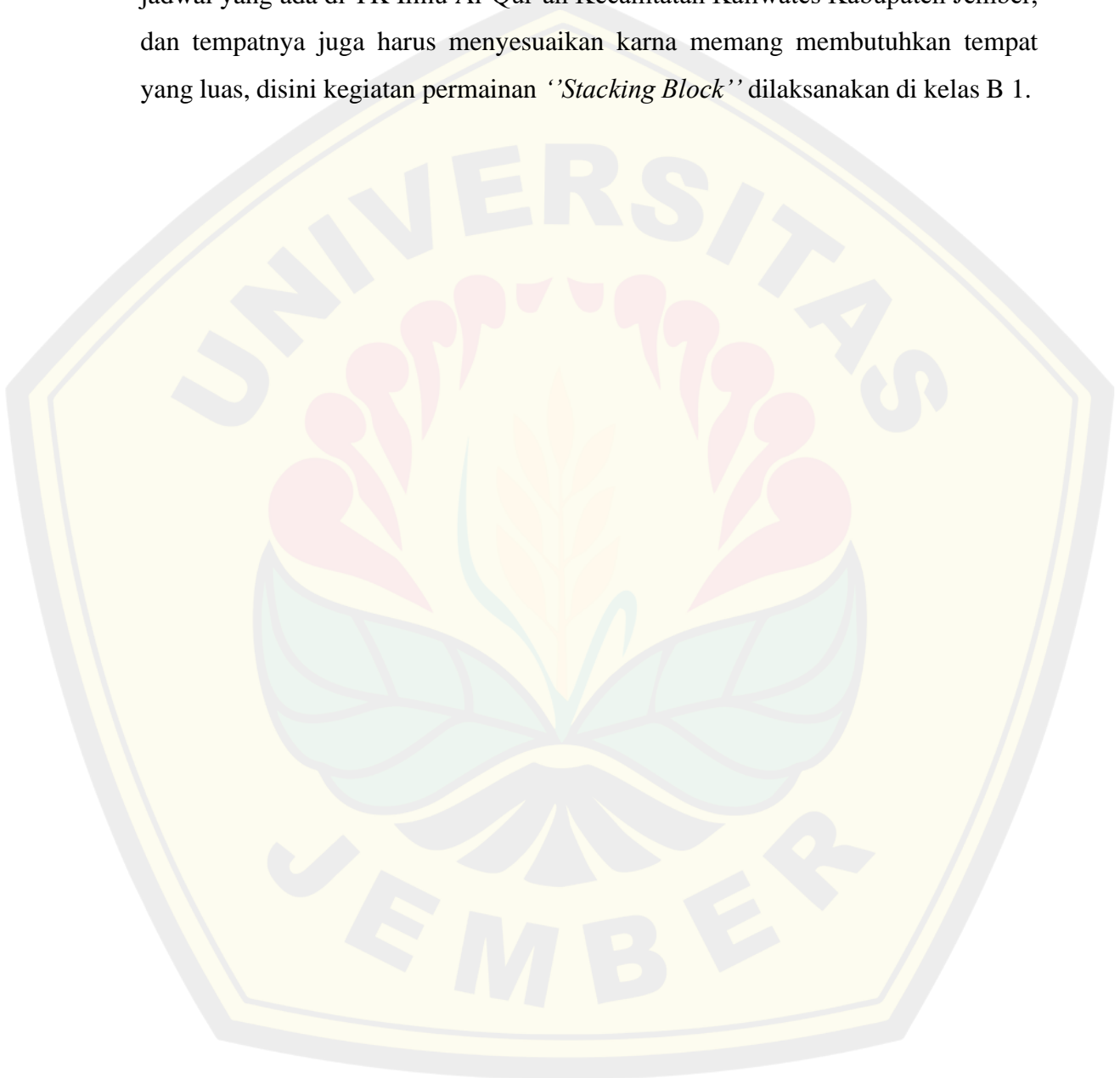
Penelitian ini membahas mengenai pengaruh permainan "*Stacking Block*" terhadap kemampuan pemecahan masalah anak kelompok B di TK Ilmu Al-Qur'an Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh antara permainan "*Stacking Block*" dan kemampuan pemecahan masalah. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang didapat, dapat disimpulkan bahwa yakni $2,348 > 2.306$. Temuan ini membuktikan bahwa hipotesis alternatif dan hipotesis nol ditolak, yang artinya ada pengaruh permainan "*Stacking Block*" terhadap kemampuan pemecahan masalah anak kelompok B di TK Ilmu Al-Qur'an Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember.

Berdasarkan hasil observasi, selama diberikan treatment perlakuan menggunakan permainan "*Stacking Block*" anak selalu diberikan kebebasan dalam bermain menyusun balok sampai berbentuk suatu menara atau stacko. Sehingga anak sangat senang dalam memainkannya dan antusiasnya sangat besar bahkan sampai permainannya selesai pun anak-anak masih ingin memainkan permainannya kembali. Mulai dari hari pertama anak dikenalkan permainan tersebut dengan diberikan bimbingan dalam melaksanakan permainan ini gar anak dalam perkembangan kemampuan pemecahan masalahnya dapat terstimulus. Terdapat unsur-unsur dalam permainan "*Stacking Block*" yang menstimulus sikap kreatif, menerapkan pengetahuan, memecahkan masalah sederhana, menunjukkan aktifitas yang bersifat eksploratif yaitu ketika peneliti memberikan permainannya untuk dimainkan anak-anak harus harus mendengarkan urutan memainkannya terlebih dahulu sebelum memainkannya.

Kelebihan dalam menggunakan permainan "*Stacking Block*" yaitu anak dapat meningkatkan kemampuan kognitif, melatih tingkat konsentrasi dan emosional. Selain itu langkah-langkahnya mudah dipahami oleh anak, anak mampu melatih untuk memperkuat logikanya untuk berpikir cepat dan serta berpererat antar personal. Permainan "*Stacking Block*" ini memang jarang anak yang tau

tapi ada sebagian anak yang tau dan juga ada sebagian anak yang tidak tau. Sehingga anak-anak ketika disuruh memainkannya mereka sangat antusias dan senang.

Kelemahan dari menggunakan permainan "*Stacking Block*" yaitu pada pelaksanaannya harus menentukan waktu yang tepat karena harus menyesuaikan jadwal yang ada di TK Ilmu Al-Qur'an Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember, dan tempatnya juga harus menyesuaikan karna memang membutuhkan tempat yang luas, disini kegiatan permainan "*Stacking Block*" dilaksanakan di kelas B 1.



BAB 5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Sesuai menggunakan rumusan masalah yang telah dirumuskan yaitu apakah terdapat pengaruh permainan “*Stacking Block*” terhadap pemecahan masalah anak kelompok B di TK Ilmu Al-Qur’an Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember. Diperoleh hasil yang telah dianalisis dengan bantuan SPSS 22 yaitu sebesar 2,348 yang kemudian dikonsultasikan dengan t_{tabel} . Untuk hasil dari t_{tabel} 2,306. Ketentuan signifikansi adalah $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka dapat ditulis $2,348 > 2,306$. Temuan ini menunjukkan bahwa hipotesis alternatif H_a diterima dan hipotesis H_o ditolak, yang menunjukkan ada pengaruh permainan “*Stacking Block*” terhadap kemampuan pemecahan masalah anak kelompok B di TK Ilmu Al-Qur’an Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember. Maka hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari permainan “*Stacking Block*” untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak kelompok B di TK Ilmu Al-Qur’an Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang ditemukan diatas, maka dapat diberikan saran sebagai berikut:

5.2.1 Bagi Guru

- a. Guru hendaknya lebih banyak mencocokkan kegiatan permainan “*Stacking Block*” pada saat kegiatan setelah anak-anak melaksanakan TPQ.
- b. Guru hendaknya mengembangkan kegiatan permainan “*Stacking Block*” agar dapat membangkitkan kreatifitas guru dan menerapkan variasi baru dalam kegiatan sekolah.

5.2.2 Bagi Peneliti Lain

- a. Hendaknya peneliti lain dapat meneliti aspek perkembangan yang lain seperti aspek perkembangan sosial emosionalnya dan yang lainnya melalui kegiatan permainan “*Stacking Block*”
- b. Hendaknya peneliti lain dapat menggunakan jenis penelitian kualitatif dan jenis penelitian per g e m b a r a n

DAFTAR PUSTAKA

- Adriani, F, A. 2021. Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6Tahun. *Jurnal Kumara Cendekia*. 9(4): 213.
- Atiasih. 2020. Pengaruh Media Balok Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Dalam Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini. *Jurnal Keislaman dan Pendidikan*. 1(1): 5-8.
- Bodedarsyah, A dan R, Yulianti. 2019. Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini Kelompok A (Usia 4-5 tahun) Dengan Media Pembelajaran Lesung Angka. *Jurnal Ceria*. 2(6): 355-356.
- Busyron, S H. 2014. Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui APE. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*. 1(2): 76- 146.
- Khadijah. M. AG. 2016. Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini. Medan: IKAPI.
- Liputo, Pandi. G. 2014. *Cara Uji Hipotesis Penelitian Dengan Program SPSS*.
- Masyud M.S., (2021). Metode Penelitian Pendidikan, Jember : Lembaga.
- Permata, R, D. 2020. Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Pinus*. 5(2): 7-9.
- Roslamia. 2018. Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak MelaluiKegiatan Bermain Balok di TK Islam Babussalam Rambah. *Jurnal Pendidikan Rokania*. III (1).
- Sari, M.T., dan G. F. Anggraini. 2018. Penggunaan Media Puzzle Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 5-6 Tahun. *JurnalPendidikan Anak*. 4(1).
- Sholehati, Ana. 2018. Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali Terhadap Perkembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok A di TK Kemala Bhayangkari 37 Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi Tahun Pelajaran 2017/2018. *Skripsi*. Jember: Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.

Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R& D. Bandung: Alfabeta.

Suryani, Jufri, T. K. Putri. 2020. Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Berdasarkan Kemampuan Awal Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1).

Universitas Indraprasta PGRI. 2021. Pengantar Statistik I. Media Sains Indonesia.

Usman. 2020. Pengujian Persyaratan Analisis Uji Homogenitas dan Uji Normalitas. *Jurnal Inovasi Pendidikan*. 7(1): 51-58.

Yaswinda, Yulsyofriend., dan H. M. Sari. 2021. Analisis Pengembangan Kognitif dan Emosional Anak Kelompok Bermain Berbasis Kawasan Pesisir Pantai. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 5(2): 996-1008.

Yus, Tharir. 2018. Pengembangan Kognitif dan Kreatifitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Bermain Balok di Taman Kanak-kanak Plus Swas Darulllmi Murni Medan. *Jurnal Tematik*. 8(2).

Suryani, Jufri, T. K. Putri. 2020. Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Berdasarkan Kemampuan Awal Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1)

LAMPIRAN

Lampiran A. Matriks Usulan Penelitian

https://1drv.ms/b/s!Aq_1gWOqA5L3a-e3AD3JPhe0Akc

Lampiran B. Kisi-Kisi Instrument Observasi dan Pedoman Dokumentasi Instrumen

https://1drv.ms/b/s!Aq_1gWOqA5L3bFDMT0uE0nS8ZtY

Lampiran C. Instrumen Validasi

https://1drv.ms/b/s!Aq_1gWOqA5L3bcFRimx9AyrqL9U

Lampiran D. Instrumen Observasi dan Rubrik Penelitian

https://1drv.ms/b/s!Aq_1gWOqA5L3b82GNuSULEytzck

Lampiran E. Ceklis Kegiatan Pretest-Posttest

https://1drv.ms/b/s!Aq_1gWOqA5L3cLLJFEcrTbTIPIM

Lampiran F. Surat Penelitian

https://1drv.ms/b/s!Aq_1gWOqA5L3cV-t5yd-EkIwtqE

Lampiran G. Dokumen

https://1drv.ms/b/s!Aq_1gWOqA5L3ciSxM5_0s_Mr0Ko

Lampiran H. Tabel Nilai Rho Tata Jenjang

https://1drv.ms/b/s!Aq_1gWOqA5L3cxGtdYGBfCUW2MU

Lampiran I. Nilai T Tabel

https://1drv.ms/b/s!Aq_1gWOqA5L3dKk2c4sipQ9up2Y

Lampiran J. Validasi Instrumen

https://1drv.ms/b/s!Aq_1gWOqA5L3dXKDef_pXE2uj9E

Lampiran K. Hasil Pretest Dan Posttest Kelompok B1 dan B2

https://1drv.ms/b/s!Aq_1gWOqA5L3dJg0rINmWSs37PM

Lampiran L. Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas Menggunakan SPSS

https://1drv.ms/b/s!Aq_1gWOqA5L3d3EGvDAbDDnS8_M

Lampiran M. Gambar Kegiatan

https://1drv.ms/b/s!Aq_1gWOqA5L3eOAdNS_djtlmpB4

Lampiran N. Biodata Mahasiswa**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

Nama : Faizah Habiba
 NIM : 190210205097
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Tempat Dan Tanggal Lahir : Jember, 23 November 2001
 Alamat Asal : Jl. Gunung Dieng Tegalsari Ambulu
 Agama : Islam
 No Telp : 085730919466
 Program Studi : S1 Pendidikan Anak Usia Dini
 Jurusan : Ilmu Pendidikan
 Fakultas : Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
 Email : bibafaizah1@gmail.com

Riwayat Pendidikan

No	Tahun Lulus	Instansi Pendidikan	Tempat
1.	2007	TK ABA 4	Ambulu
2.	2013	SDN Ambulu 01	Ambulu
3.	2016	SMPN 1 Ambulu	Ambulu
4	2019	SMAN Ambulu	Ambulu
5.	2023	Universitas Jember	Jember