

**PENGARUH PERMAINAN KONSTRUKTIF
TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH
ANAK USIA 5–6 TAHUN**

SKRIPSI

Oleh

**FANNY DWITA SARI
NPM 2213054055**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

ABSTRAK

PENGARUH PERMAINAN KONSTRUKTIF TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH ANAK USIA 5–6 TAHUN

Oleh

FANNY DWITA SARI

Kemampuan pemecahan masalah anak usia 5–6 tahun di TK Kuntum Khairu Ummah Bandar Lampung, masih belum berkembang secara optimal. Hal ini terlihat ketika anak mengalami kesulitan saat bermain balok, seperti belum mampu menentukan cara agar susunan balok tidak roboh dan cenderung meminta bantuan guru tanpa mencoba mencari solusi sendiri. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan konstruktif terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia 5–6 tahun di TK Kuntum Khairu Ummah Bandar Lampung. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian berjumlah 25 anak kelompok B1 yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui lembar observasi kemampuan pemecahan masalah dan dianalisis menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test*. Hasil penelitian menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), sehingga hipotesis penelitian diterima. Dengan demikian, permainan konstruktif berpengaruh signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia 5–6 tahun di TK Kuntum Khairu Ummah Bandar Lampung.

Kata kunci : Anak usia dini, kemampuan pemecahan masalah, permainan konstruktif

ABSTRACT

THE EFFECT OF CONSTRUCTIVE PLAY ON THE PROBLEM-SOLVING SKILLS OF CHILDREN AGED 5–6 YEARS

By

FANNY DWITA SARI

The problem-solving skills of 5–6-year-old children at Kuntum Khairu Ummah Kindergarten in Bandar Lampung have not yet developed optimally. This is evident when the children experience difficulties while playing with blocks, such as not yet being able to determine how to prevent the block structure from collapsing and tending to ask the teacher for help without trying to find a solution on their own. This study aims to determine the effect of constructive play on the problem-solving skills of 5–6-year-old children at Kuntum Khairu Ummah Kindergarten in Bandar Lampung. The study employed a quantitative approach using an experimental method and a One-Group Pretest-Posttest Design. The sample consisted of 25 children from Group B1 selected using purposive sampling. Data were collected through problem-solving ability observation sheets and analyzed using the Wilcoxon Signed-Rank Test. The results of the study showed a significance value of 0.000 ($p < 0.05$), thus the research hypothesis was accepted. Therefore, constructive play has a significant effect on the problem-solving skills of 5–6-year-old children at Kuntum Khairu Ummah Kindergarten in Bandar Lampung.

Keywords: Constructive play, early childhood, problem-solving ability

**PENGARUH PERMAINAN KONSTRUKTIF
TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH
ANAK USIA 5–6 TAHUN**

Oleh

Fanny Dwita Sari

NPM 2213054055

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar

SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Jurusan Ilmu Pendidikan

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG**

2026

Judul Skripsi : **PENGARUH PERMAINAN KONSTRUKTIF
TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN
MASALAH ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Nama Mahasiswa : **Fanny Dwita Sari**

Nomor Pokok Mahasiswa : **2213054055**

Program Studi : **Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

MENYETUJUI

1. **Komisi Pembimbing**

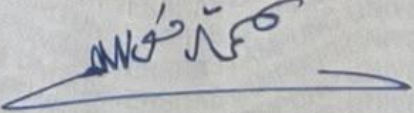
Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing 2


Ari Sofia, S.Psi., M.A., Psi
NIP 197606022008122001


Chasya Agnita, M.Pd.
NIP 199502282024062003

2. **Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan**


Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP 197412202009121002

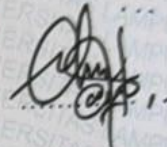
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

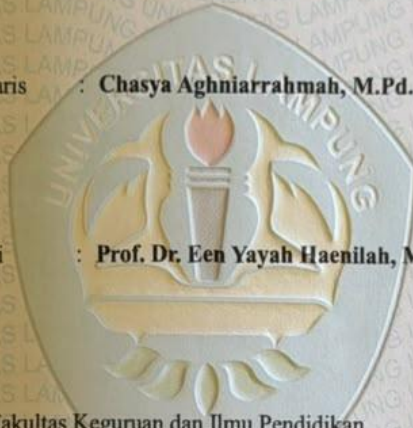
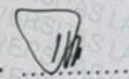
Ketua : Ari Sofia, S.Psi., M.A., Psi.



Sekretaris : Chasya Aghniarrahmah, M.Pd.



Penguji : Prof. Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Athet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 17 Juni 2026

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : FANNY DWITA SARI
NPM : 2213054055
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Permainan Konstruktif Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 5-6 Tahun” adalah asli penelitian saya dan tidak plagiat kecuali pada bagian tertentu yang dirujuk dari sumber aslinya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat apabila dikemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 17 Juni 2026

Yang membuat pernyataan



Fanny Dwita Sari
NPM 2213054055

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Fanny Dwita Sari, lahir di Prabumulih pada tanggal 10 April 2003 dari pasangan Bapak Alamsyah dan Ibu Tie Nasari. Penulis merupakan anak dari tiga bersaudara dan memiliki dua saudari perempuan yang bernama Vinna Apriani dan Aisyah Alfakhiza.

Penulis menyelesaikan pendidikan sekolah dasar di SD Negeri 72 Prabumulih. Pendidikan sekolah menengah pertama ditempuh di SMP Negeri 6 Prabumulih, dan pendidikan sekolah menengah atas diselesaikan di Madrasah Aliyah Negeri 1 Prabumulih. Penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan tinggi dan terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PGPAUD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN dengan memperoleh beasiswa pada periode 2021/2022.

Sebagai bentuk penerapan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan, penulis telah melaksanakan program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di TK Hidayatul Muslimin. Selain itu, sebagai wujud pengabdian kepada masyarakat, penulis juga telah melaksanakan program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Gunung Tapa Ilir.

MOTTO

“Keberhasilan bukanlah tentang seberapa cepat mencapai tujuan, melainkan tentang kemampuan untuk tetap melangkah meskipun dihadapkan pada berbagai rintangan.”

”...Dan bersabarlah. Sesungguhnya orang-orang yang sabar akan dicukupkan pahalanya tanpa batas.”

(QS. Az-Zumar [39]: 10)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim...

Segala puji bagi Allah Swt. Tuhan Semesta Alam yang telah memberikan segala nikmat dan anugerah. Sholawat serta salam selalu terlimpah kepada Nabi Muhammad SAW sebagai panutan kami umat muslim. Sebagai rasa terima kasih kupersembahkan karya ini kepada:

Bapak Tercinta

Terima kasih atas segala doa, kasih sayang, dukungan, dan pengorbanan yang telah Bapak berikan selama ini. Terima kasih karena selalu berusaha memberikan yang terbaik dan menjadi sumber semangat dalam setiap langkah saya. Semoga pencapaian ini dapat menjadi salah satu bentuk rasa syukur dan kebanggaan untuk Bapak. Saya sangat bersyukur memiliki Bapak dalam hidup saya.

Mamak Tercinta

Terima kasih atas segala cinta, doa, kasih sayang, perhatian, dan dukungan yang tidak pernah putus. Terima kasih karena selalu mendampingi, menguatkan, dan menjadi tempat saya berbagi cerita dalam setiap proses yang saya jalani. Setiap doa dan pengorbanan Mamak menjadi kekuatan terbesar bagi saya untuk terus berjuang hingga berada di titik ini. Semoga pencapaian ini dapat menjadi salah satu kebahagiaan dan kebanggaan untuk Mamak.

Kedua Saudariku Tersayang

Untuk saudari-saudariku tercinta, Vinna Apriani dan Aisyah Alfakhiza, Terima kasih atas doa, dukungan, perhatian, dan semangat yang selalu kalian berikan. Terima kasih telah menjadi saudari yang selalu hadir dalam suka maupun duka, serta memberikan motivasi untuk terus berjuang menyelesaikan pendidikan ini. Semoga pencapaian ini dapat menjadi inspirasi dan kebanggaan bagi kita semua

Almamater Tercinta Universitas Lampung

Terima kasih telah menjadi wadah untuk belajar dan bertumbuh, serta membuka jalan menuju pengetahuan dan berbagai kesempatan baru.

SANWACANA

Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji syukur Penulis ucapkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, serta hidayah-Nya sehingga Penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengaruh Permainan Konstruktif Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 5-6 Tahun”** sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, saran, dan dukungan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga penyusunan skripsi ini dapat berjalan dengan baik. Pada kesempatan ini Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., Asean., Eng., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung.
4. Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru PAUD Universitas Lampung.
5. Ibu Ari Sofia, S.Psi., M.A., Psi selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing penulis dari awal hingga akhir. Terima kasih ibu atas bimbingan, arahan, serta motivasi dan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
6. Ibu Chasya Aghniarrahmah, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing penulis dari awal hingga akhir. Terima kasih ibu atas bimbingan, arahan, serta motivasi dan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.

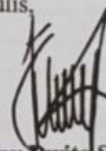
7. Prof. Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd. selaku Dosen Pembahas yang telah memberikan semangat, motivasi, saran, dan masukan terkait proses dalam penelitian ini.
8. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru PAUD Universitas Lampung yang telah berbagi ilmu, pengalaman, serta motivasi kepada penulis selama perkuliahan.
9. Staf dan seluruh jajaran Program Studi Pendidikan Guru PAUD Universitas Lampung yang telah membantu penulis selama perkuliahan.
10. Ibu Hj. Minarti, S.Pd. selaku Kepala Sekolah TK Kuntum Khairu Ummah beserta seluruh guru TK Kuntum Khairu Ummah yang telah memberikan izin, bantuan, motivasi, serta dukungan kepada penulis selama pelaksanaan penelitian. Terima kasih atas segala perhatian, kerja sama, dan kebaikan yang diberikan sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan baik.
11. Kedua Orangtua dan adik saya yang saya cintai, yang selalu sabar dan memberikan dukungan berupa doa, semangat dan materi.
12. Untuk sahabat saya, Putri Ayu Lestari dan Della Hikmah, Terima kasih telah menjadi sahabat yang selalu hadir memberikan dukungan, semangat, doa, serta menemani saya dalam setiap proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas kebersamaan, perhatian, bantuan, dan segala kenangan yang telah kita lalui bersama. Semoga persahabatan yang telah terjalin ini tetap terjaga dan membawa kebaikan bagi kita semua.
13. Terima kasih kepada Tim Embe Scalper dan Alya Demand atas ilmu, waktu, dan dukungan yang telah diberikan.
14. Kepada Jeki 86 dan Boy, terima kasih telah setia menemani dan membantu tanpa lelah dalam setiap perjalanan ke kampus, baik di bawah panas maupun hujan.
15. Kepada Gold XAU/USD yang telah menjadi salah satu jalan rezeki dan membantu menopang perjalanan ini. Kalian semua adalah bagian penting dari cerita dan pencapaian ini. Semoga segala kebaikan dibalas dengan keberkahan yang berlipat ganda.

16. Seluruh pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu, terima kasih atas segala bantuan, ide, dan dukungan yang telah diberikan sehingga proses penyusunan skripsi ini dapat berjalan dengan baik.
17. Skripsi ini saya persembahkan untuk diri saya sendiri. Terima kasih telah bertahan, terus berjuang, dan tidak menyerah dalam setiap proses. Skripsi ini menjadi bukti atas usaha, ketekunan, dan perjuangan yang telah saya lalui. Saya bangga pada diri saya atas pencapaian ini.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, akan tetapi sedikit harapan semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, 17 Juni 2026

Penulis,



Fanny Dwita Sari
NPM 2213054055

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Batasan Masalah.....	7
1.4 Rumusan Masalah.....	7
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat Penelitian.....	7
II. TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Pengertian Kemampuan Pemecahan Masalah	9
2.1.1 Tahapan Kemampuan Pemecahan Masalah.....	12
2.1.2 Faktor Kemampuan Pemecahan Masalah.....	13
2.1.3 Manfaat Kemampuan Pemecahan Masalah.....	15
2.1.4 Pengertian Perkembangan Kognitif	16
2.2 Pengertian Permainan Konstruktif	18
2.2.1 Ciri-ciri Permainan Konstruktif.....	19
2.2.2 Jenis-jenis Permainan Konstruktif.....	20
2.2.3 Manfaat Permainan Konstruktif	21
2.3 Kerangka Berpikir.....	21
2.4 Hipotesis Penelitian.....	24
III. METODE PENELITIAN	25
3.1 Jenis dan Desain Penelitian.....	25
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	25
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian	26
3.4 Teknik Pengumpulan Data	26
3.5 Definisi Konseptual dan Operasional.....	27
3.5.1 Definisi Konseptual.....	27
3.5.2 Definisi Operasional.....	27
3.6 Instrumen Penelitian.....	28
3.7 Uji Instrumen Penelitian	28
3.7.1 Uji Validitas	29
3.7.2 Uji Reliabilitas.....	30
3.8 Teknik Analisis Data	31

3.9 Uji Hipotesis.....	32
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	33
4.1 Pelaksanaan Penelitian	33
4.1.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian.....	34
4.1.2 Deskripsi Hasil Penelitian <i>Pretest</i>	40
4.1.3 Deskripsi Hasil Penelitian <i>Posttest</i>	42
4.1.4 Rekapitulasi Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Penilaian Kemampuan Pemecahan Masalah Anak.....	45
4.1.5 Uji Hipotesis.....	47
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	48
V. KESIMPULAN DAN SARAN	54
5.1 Kesimpulan	54
5.2 Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA.....	56
LAMPIRAN.....	60

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Jumlah Data Siswa	26
2. Kisi-kisi Instrumen kemampuan pemecahan masalah (Y).....	28
3. Interpretasi Koefisien Alpha Cronbach	30
4. Uji Reliabilitas Kemampuan Pemecahan Masalah	30
5. Nilai Interval Variabel Y	34
6. Persentase Hasil Observasi Variabel Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Sebelum Perlakuan	42
7. Persentase Hasil Observasi Variabel Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Setelah Perlakuan	44
8. Rekapitulasi Pre-test dan Post-test	45
9. Perhitungan Rata-rata Dimensi Pada Variabel Pemecahan.....	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Berpikir.....	23
2. Gambar Desain Penelitian.....	25
3. Chart Kolom Dimensi Pretest-Posttest Pemecahan Masalah.....	47
4. Hasil Uji Wilcoxon Signed Ranks Test.....	47

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Instrumen Penelitian	61
2. Rubrik Penilaian.....	62
3. Lembar Observasi	66
4. Hasil Uji Validitas.....	70
5. Hasil Uji Reabilitas	73
6. Pretest Pertama	74
7. Pretest Kedua	75
8. Posttest Pertama	76
9. Posttest Kedua.....	77
10. Rekapitulasi Nilai Pretest	78
11. Rekapitulasi Nilai Posttest	79
12. Nilai Rata-rata Perdimensi Pemecahan Masalah	80
13. Rpph Kelas Eksperimen	81
14. Dokumentasi	106
15. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	108
16. Surat balasan Izin Penelitian Pendahuluan	109
17. Surat Izin Uji Instrumen.....	110
18. Surat Balasan Izin Uji Instrumen	111
19. Surat Izin Penelitian	112
20. Surat Balasan Izin Penelitian.....	113

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memberikan stimulasi secara menyeluruh terhadap perkembangan anak, seperti perkembangan kognitif, bahasa, sosial, emosional, dan fisik. Salah satu aspek yang penting dikembangkan sejak dini adalah kemampuan kognitif. Kemampuan ini berkaitan dengan cara anak berpikir dan menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Keterampilan pemecahan masalah membantu anak memperoleh pengetahuan yang lebih luas karena anak belajar melalui kegiatan mengamati, mencoba, mengeksplorasi, dan menilai berbagai informasi yang ada di lingkungan sekitarnya. Saat anak menghadapi dan menyelesaikan masalah, mereka akan belajar bertanya, mencari jawaban, serta memahami hubungan sebab dan akibat dari suatu peristiwa. Hal tersebut dapat memperluas wawasan anak dan membantu mereka menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman yang telah dimiliki sebelumnya. Kemampuan pemecahan masalah pada anak termasuk bagian dari perkembangan kognitif yang menjadi tahap penting dan sensitif pada masa usia dini (Lestarinigrum dan Wijaya, 2020). Kemampuan ini tidak hanya bermanfaat untuk mendukung keberhasilan akademik anak di masa depan, tetapi juga menjadi bekal penting bagi anak dalam menghadapi berbagai situasi dalam kehidupan sehari-hari.

Pada usia 5–6 tahun, anak mulai menunjukkan perkembangan kemampuan pemecahan masalah. Anak mampu mengenali pola, memahami hubungan sebab-akibat, serta mencoba berbagai cara untuk menyelesaikan masalah sederhana. Kemampuan pemecahan masalah merupakan bagian penting dari perkembangan kognitif yang berkembang cukup pesat pada usia dini. Pada

tahap ini, anak mulai belajar berpikir, mengenali masalah, dan mencari solusi yang tepat. Namun, meskipun perkembangan anak mengalami peningkatan, masih terdapat beberapa kendala yang sering muncul dalam kemampuan pemecahan masalah anak usia dini (Nindya, 2025).

Pengembangan kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini dapat dilakukan dengan melibatkan anak secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan yang diberikan perlu mendukung perkembangan kemampuan berpikir anak melalui aktivitas eksplorasi dan penyelidikan. Pemecahan masalah merupakan usaha untuk menemukan solusi dalam menghadapi suatu keadaan atau masalah. Kemampuan ini berkembang melalui aktivitas fisik dan psikologis yang memerlukan rangsangan dari berbagai kegiatan menyelidik (Lestarinigrum dan Wijaya, 2020). Dalam proses tersebut, anak membangun pengetahuan melalui keterlibatan aktif dan pengalaman dari lingkungan sekitarnya. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, kemampuan pemecahan masalah anak usia 5–6 tahun meliputi kemampuan melakukan kegiatan eksploratif, menyelesaikan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari, menggunakan pengalaman pada situasi baru, serta menunjukkan sikap kreatif dalam mencari solusi (Kementerian Pendidikan Nasional RI, 2014). Oleh karena itu, diperlukan kegiatan pembelajaran yang tepat agar kemampuan pemecahan masalah anak dapat berkembang secara optimal, fleksibel, dan kreatif.

Kemampuan pemecahan masalah merupakan salah satu aspek kognitif yang penting untuk dikembangkan pada anak usia dini (Ratna & Imamah, 2023). Saat menghadapi masalah, anak akan mencoba berbagai cara untuk menemukan solusi sehingga dapat merangsang perkembangan kognitifnya. Menurut Amatullah et al., (2022), pembelajaran pemecahan masalah dapat membantu anak berpikir lebih kritis, memahami hubungan sebab-akibat, serta menarik kesimpulan melalui langkah-langkah yang sistematis. Anak juga akan terbiasa menentukan solusi secara mandiri. Sejalan dengan pendapat (Yuriansa, 2022), kemampuan pemecahan masalah yang dilatih sejak usia dini dapat

membiasakan anak berpikir kritis dan mengambil keputusan sendiri. Oleh karena itu, pengembangan kemampuan pemecahan masalah penting untuk mempersiapkan anak menghadapi berbagai tantangan di masa depan.

Kemampuan pemecahan masalah memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan anak, sehingga guru memiliki peran penting dalam menstimulasi kemampuan tersebut dengan menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, seperti mendengarkan dan menghargai ide anak (Putri, 2020). Stimulasi kemampuan pemecahan masalah sejak dini dapat membantu anak menghadapi tantangan serta membentuk karakter dan kepribadian yang kuat. Sejalan dengan pendapat Lestari (2020), kemampuan pemecahan masalah penting bagi anak usia dini karena dapat membantu anak lebih mampu mengelola emosi, bersikap sabar, dan menghadapi berbagai masalah dalam kehidupan sehari-hari. Pada masa usia dini, anak mulai belajar menyelesaikan masalah sederhana melalui interaksi dengan lingkungan, permainan, dan pengalaman sehari-hari. Dari pengalaman tersebut, anak belajar menganalisis situasi, berpikir kreatif, dan mencari solusi secara mandiri.

Kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini menurut Rahmawati et al., (2024), dapat dikembangkan melalui pembelajaran yang melibatkan anak secara langsung menggunakan benda konkret, sehingga anak memperoleh pengalaman nyata dalam memahami dan menyelesaikan masalah. Salah satu cara untuk menstimulasi kemampuan tersebut adalah dengan menerapkan kegiatan yang membuat anak terlibat aktif agar perhatian dan fokus anak tertuju pada proses penyelesaian masalah. Melalui permainan yang bersifat aktif dan eksploratif, anak mendapatkan pengalaman langsung yang membantu mereka dalam menghadapi berbagai tantangan. Sejalan dengan itu Akcaoglu et al., (2021), menyatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah anak dapat dikembangkan secara efektif melalui kegiatan bermain, karena anak belajar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif serta terdorong untuk berpikir kreatif dalam menemukan solusi. Salah satu bentuk permainan yang dapat digunakan untuk menstimulasi kemampuan pemecahan masalah adalah permainan konstruktif, di mana anak membangun, merancang, dan

menciptakan sesuatu seperti balok, lego dan *puzzle* yang dapat melatih anak usia 5–6 tahun dalam menyelesaikan masalah secara aktif dan kreatif.

Namun berdasarkan hasil observasi pra-penelitian di TK Kuntum Khairu Ummah Bandar Lampung, terlihat bahwa kemampuan pemecahan masalah anak kelompok B usia 5–6 tahun masih belum berkembang secara optimal. Hal ini ditunjukkan ketika anak menghadapi kesulitan dalam suatu kegiatan, anak cenderung langsung meminta bantuan guru tanpa berusaha mencari solusi secara mandiri. Selain itu, anak juga belum mampu menentukan strategi yang tepat ketika mengalami hambatan, kurang mampu mengambil keputusan sederhana, serta belum dapat menyimpulkan cara penyelesaian masalah yang telah dilakukan. Dalam situasi sosial, seperti saat terjadi perebutan alat bermain dengan teman, anak cenderung menangis atau marah karena belum mampu menemukan alternatif penyelesaian masalah secara mandiri. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah anak, khususnya dalam aspek merumuskan dugaan, mengumpulkan informasi, mengambil keputusan, dan menyusun kesimpulan, masih perlu dikembangkan.

Berdasarkan hasil observasi awal di TK Kuntum Khairu Ummah, proses pembelajaran masih didominasi oleh kegiatan yang berpusat pada guru, seperti metode ceramah dan pemberian tugas melalui lembar kerja. Kondisi tersebut menyebabkan anak memiliki kesempatan yang terbatas untuk bereksplorasi, mencoba berbagai alternatif solusi, serta memperoleh pengalaman langsung dalam memecahkan masalah. Oleh karena itu, diperlukan kegiatan pembelajaran yang berpusat pada anak, salah satunya melalui permainan konstruktif. Permainan konstruktif memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, mencoba berbagai alternatif penyelesaian masalah, mengambil keputusan, serta membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung sehingga kemampuan pemecahan masalah anak dapat berkembang secara optimal.

Salah satu kegiatan yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah anak adalah permainan konstruktif. Permainan konstruktif merupakan aktivitas bermain yang melibatkan penggunaan berbagai benda untuk menghasilkan suatu karya tertentu, seperti menyusun, merangkai, dan membangun suatu bentuk menggunakan balok atau bahan lainnya. Melalui permainan konstruktif, anak diberikan kesempatan untuk merencanakan, mencoba berbagai strategi, menemukan solusi ketika mengalami kesulitan, serta mengevaluasi hasil karyanya. Menurut Hurlock (1993), permainan konstruktif adalah kegiatan bermain yang menggunakan berbagai media seperti balok, pasir, tanah liat, manik-manik, cat, gunting, pasta, dan krayon untuk membuat suatu bentuk. Dengan karakteristik tersebut, permainan konstruktif diduga dapat membantu mengembangkan kemampuan pemecahan masalah anak usia dini.

Sedangkan menurut Bambang & Yuliani (2019), bermain konstruktif merupakan kegiatan bermain yang bersifat membangun, membina, atau memperbaiki, di mana anak menggunakan berbagai bahan untuk menciptakan sesuatu. Kegiatan ini tidak semata-mata bertujuan fungsional, tetapi lebih pada kesenangan yang diperoleh anak saat membuatnya. Media yang digunakan antara lain balok, pasir, lumpur, tanah liat, manik-manik, cat, pasta, gunting, dan krayon. Hasil konstruksi anak umumnya meniru objek yang mereka lihat dalam kehidupan sehari-hari maupun dari tayangan televisi atau bioskop, dan seiring perkembangan usia, anak mulai menambahkan unsur kreativitas berdasarkan pengalaman serta pengamatannya. Aktivitas ini relevan dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah anak usia 5–6 tahun melalui proses eksplorasi dan penciptaan bentuk.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah anak usia 5–6 tahun di TK Kuntum Khairu Ummah, masih belum berkembang secara optimal, terutama dalam kegiatan bermain konstruktif seperti balok. Hal ini terlihat dari kondisi anak yang masih kesulitan dalam menyusun balok secara seimbang, cenderung langsung meminta bantuan guru ketika mengalami kesulitan, serta belum mampu menyelesaikan

permasalahan sederhana dalam kegiatan bermain maupun interaksi dengan teman sebaya. Kondisi ini menunjukkan bahwa anak belum terbiasa berpikir mandiri dalam mencari solusi ketika menghadapi masalah, baik dalam aspek kognitif maupun sosial.

Hal tersebut dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dan pemberian tugas sehingga anak kurang mendapatkan kesempatan untuk mengeksplorasi dan belajar melalui pengalaman langsung. Oleh karena itu, diperlukan kegiatan pembelajaran yang dapat melatih anak untuk berpikir aktif, mencoba, dan menemukan solusi secara mandiri, salah satunya melalui permainan konstruktif. Permainan konstruktif memberikan kesempatan kepada anak untuk membangun, menyusun, dan menciptakan sesuatu melalui kegiatan yang menyenangkan dan bermakna, sehingga diduga dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia 5–6 tahun. Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Permainan Konstruktif terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 5–6 Tahun”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi sebagai berikut

1. Masih banyak anak usia 5–6 tahun di TK Kuntum Khairu Ummah yang kemampuan pemecahan masalahnya belum berkembang secara optimal, terutama dalam kegiatan bermain konstruktif seperti balok.
2. Anak belum mampu menyelesaikan masalah secara mandiri ketika menghadapi kesulitan, seperti menyusun balok yang roboh atau menyelesaikan konflik saat bermain dengan teman sebaya.
3. Proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan pemberian tugas sehingga anak kurang mendapatkan kesempatan untuk belajar melalui pengalaman langsung dan kegiatan eksploratif.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, penelitian ini dibatasi pada kemampuan pemecahan masalah anak usia 5–6 tahun yang belum berkembang secara optimal, khususnya dalam kemampuan merumuskan dugaan, mengumpulkan informasi, mengambil keputusan, dan menyusun kesimpulan. Penelitian ini difokuskan pada upaya meningkatkan kemampuan tersebut melalui kegiatan permainan konstruktif pada anak kelompok B1 di TK Kuntum Khairu Ummah Bandar Lampung.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah penelitian ini apakah terdapat Pengaruh Permainan Konstruktif terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 5–6 Tahun.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Permainan Konstruktif terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 5–6 Tahun

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini terbagi ke dalam dua aspek, yaitu:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan anak usia 5–6 tahun, khususnya dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah melalui permainan konstruktif. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian-penelitian sejenis serta memberikan sumbangan pemikiran dalam pengembangan ilmu terkait perkembangan anak usia dini.

2. Secara Praktis

a. Bagi Orang tua

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan kepada orang tua mengenai pentingnya permainan konstruktif dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah anak. Orang tua dapat memberikan berbagai kegiatan bermain konstruktif di rumah, seperti bermain balok, lego, puzzle, atau bahan konstruksi lainnya, sehingga anak terbiasa berpikir kritis, kreatif, mandiri, serta mampu menemukan solusi terhadap masalah sederhana yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

b. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan untuk mengembangkan kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran melalui permainan konstruktif, sehingga dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia 5–6 tahun serta meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di TK Kuntum Khairu Ummah, Bandar Lampung.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Menambah informasi dan dapat dijadikan sebagai bahan rujukan apabila melakukan penelitian yang lebih luas dan mendalam dengan topik yang sejenis.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Kemampuan Pemecahan Masalah

Kemampuan adalah kecakapan, kesanggupan, atau kekuatan seseorang dalam melakukan sesuatu (Fitriani et al., 2025). Istilah kemampuan berasal dari kata dasar “mampu” yang berarti dapat, sanggup, atau memiliki kuasa untuk mengerjakan suatu hal. Kemampuan dapat dipahami sebagai kapasitas atau kesanggupan seseorang dalam melakukan suatu pekerjaan atau kegiatan (Wulandari et al., 2024). Menurut Spencer dan Spencer dalam kemampuan merupakan kelebihan atau ciri khusus yang dimiliki seseorang sehingga dapat membantu dirinya bekerja dengan lebih baik dan berhasil dalam menghadapi situasi tertentu. Kemampuan meliputi berbagai aspek, seperti keterampilan, pengetahuan, sikap, serta kemampuan emosional dan sosial yang mendukung individu dalam menyelesaikan masalah dan mencapai tujuan dengan baik (Simin & Jafar, 2020), .

Pada anak usia dini, kemampuan memiliki peranan penting dalam membangun dasar perkembangan, salah satunya yaitu kemampuan pemecahan masalah. Kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini meliputi kemampuan anak dalam mengenali masalah, memahami keadaan yang dihadapi, serta mencari solusi yang tepat melalui cara berpikir logis dan kreatif.

Menurut John Evans pemecahan masalah merupakan suatu kegiatan yang bertujuan untuk menemukan solusi atau cara yang tepat dalam menghadapi masalah, sehingga kondisi yang ada dapat berubah menjadi keadaan yang diharapkan (Sanusi et al., 2020). Kemampuan pemecahan masalah membantu anak dalam menyelesaikan masalah sehari-hari serta mendukung

perkembangan anak secara menyeluruh. Sejalan dengan pendapat George Polya dalam pemecahan masalah adalah usaha seseorang untuk mencari solusi atau jalan keluar ketika menghadapi situasi sulit atau tantangan tertentu (Wati, 2022). Kemampuan pemecahan masalah merupakan keterampilan penting yang membantu seseorang menghadapi berbagai tantangan yang kompleks, sehingga individu mampu berpikir secara sistematis, mengambil keputusan yang tepat, dan menemukan solusi yang inovatif. Selain itu, menurut (Yuhani et al., 2023), pemecahan masalah merupakan cara yang digunakan dalam proses pendidikan dan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan membiasakan peserta didik mencari penyelesaian suatu masalah, mulai dari masalah yang sederhana hingga masalah yang lebih sulit secara mandiri.

Kemampuan pemecahan masalah adalah proses berpikir secara mental dan intelektual untuk mengenali masalah serta menyelesaikannya berdasarkan data dan informasi yang benar, sehingga dapat menghasilkan kesimpulan yang tepat dan cermat. Kemampuan ini menuntut seseorang untuk mengolah informasi dalam mengambil keputusan tertentu. Menurut Asfar & Nur (2024), kemampuan pemecahan masalah mencakup kemampuan memahami masalah, menyusun rencana atau strategi penyelesaian, serta menerapkan solusi yang tepat. Dengan demikian, kemampuan pemecahan masalah merupakan keterampilan penting yang melibatkan pemahaman yang mendalam terhadap masalah, perencanaan solusi yang efektif, dan pelaksanaan keputusan yang sesuai untuk mencapai hasil yang diharapkan.

Menurut Wortham (2006), kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini adalah kemampuan anak untuk menggunakan pengalaman yang dimiliki dalam merumuskan dugaan, mengumpulkan data, mengambil keputusan terhadap dugaan tersebut, serta menyusun kesimpulan berdasarkan informasi yang diperoleh melalui proses yang teratur. Sejalan dengan pendapat Solso kemampuan pemecahan masalah merupakan proses berpikir yang berfokus langsung pada upaya menemukan solusi atau cara untuk mengatasi suatu masalah (Masyah & Sumarsih, 2020). Proses ini melibatkan pemikiran yang

terarah, dimulai dari mengidentifikasi masalah dengan jelas, kemudian mencari dan menilai berbagai alternatif yang ada, hingga memilih solusi yang paling tepat untuk menyelesaikan masalah tersebut. Dengan demikian, kemampuan pemecahan masalah memanfaatkan pengalaman individu dalam menemukan jalan keluar dari permasalahan yang dihadapi.

Standar kemampuan pemecahan masalah pada anak usia 5–6 tahun dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini mencakup beberapa hal, yaitu: (1) anak menunjukkan kegiatan yang bersifat eksplorasi dan penyelidikan, (2) anak mampu menyelesaikan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang luwes dan dapat diterima secara sosial, (3) anak dapat menggunakan pengetahuan atau pengalaman yang dimiliki dalam situasi yang baru, serta (4) anak menunjukkan sikap kreatif dalam memecahkan masalah, seperti memiliki ide atau gagasan yang berbeda dari kebiasaan.

Sejalan dengan pendapat Cruch indikator kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini mencakup kegiatan menyortir, mengklasifikasikan atau mengelompokkan, serta membandingkan persamaan dan perbedaan. Kegiatan-kegiatan tersebut termasuk dalam aspek kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini (K. Putri, 2020).

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah adalah kemampuan seseorang dalam mengenali, memahami, dan menyelesaikan masalah melalui proses berpikir yang terarah dengan menggunakan pengetahuan, pengalaman, serta informasi yang dimiliki untuk menemukan solusi yang tepat. Kemampuan ini mencakup proses mengidentifikasi masalah, mengumpulkan dan mengolah data, merencanakan langkah penyelesaian, mengambil keputusan, serta menerapkan solusi secara logis, sistematis, dan kreatif. Pada anak usia dini, kemampuan pemecahan masalah tampak dalam aktivitas eksploratif, penyelesaian masalah sederhana secara fleksibel, penerapan pengalaman pada situasi baru, serta sikap kreatif dalam menemukan gagasan atau cara

yang berbeda. Dalam penelitian ini, indikator kemampuan pemecahan masalah menggunakan acuan dari Wortham (2006), yang meliputi kemampuan anak dalam merumuskan dugaan, mengumpulkan data, mengambil keputusan terhadap dugaan, serta menyusun kesimpulan berdasarkan proses yang sistematis.

2.1.1 Tahapan Kemampuan Pemecahan Masalah

Menurut Krulik dan Rudnik pemecahan masalah dilakukan melalui tahapan yang disebut heuristik. Heuristik merupakan cara menyelesaikan masalah yang tidak selalu dilakukan secara urut (F. N. Utami & Pusari, 2021). Tahapan heuristik dalam pemecahan masalah terdiri dari lima langkah, yaitu:

1. *Read and Think* (membaca dan berfikir), yang mencakup kegiatan mengidentifikasi fakta, membuat pertanyaan, membayangkan situasi, menjelaskan konteks, dan menentukan langkah selanjutnya
2. *Explore and Plan* (mengeksplorasi dan merencanakan) yaitu kegiatan mengatur informasi, mencari informasi yang dibutuhkan, memilah informasi penting dan tidak penting, serta membuat gambar, tabel, atau diagram untuk membantu memahami masalah
3. *Select a Strategy* (memilih strategi) yaitu kegiatan menemukan pola, mencoba berbagai cara, melakukan percobaan, menyederhanakan masalah, membuat daftar, serta mengelompokkan masalah menjadi bagian yang lebih sederhana
4. *Find an Answer* (mencari jawaban) yaitu kegiatan melakukan perhitungan, membuat perkiraan, dan menggunakan kemampuan berhitung serta geometri
5. *Reflect and Extend* (refleksi dan pengembangan) yaitu kegiatan memeriksa kembali jawaban, mengevaluasi solusi lain, menerapkan jawaban pada situasi berbeda, mengembangkan jawaban, mendiskusikannya, serta membuat variasi dari masalah awal.

Pendapat lain diperkuat oleh Polya (1973) yang menyatakan bahwa terdapat empat tahap penting dalam pemecahan masalah yang perlu

dilakukan, yaitu memahami masalah (*understanding the problem*), menyusun rencana (*devising a plan*), melaksanakan rencana (*carrying out the plan*), dan mengecek kembali (*looking back*) (Anggo, 2023).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pemecahan masalah melibatkan beberapa tahapan yang dilakukan secara sistematis, yaitu mulai dari memahami dan mengenali masalah, menyusun rencana penyelesaian, melaksanakan rencana tersebut, hingga mengevaluasi kembali hasil yang diperoleh. Pada anak usia 5–6 tahun, tahapan ini menunjukkan bahwa anak mulai mampu berpikir secara sederhana namun terarah dalam menghadapi masalah, meskipun masih memerlukan bimbingan. Oleh karena itu, kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini tidak hanya dilihat dari hasil akhir, tetapi juga dari proses berpikir yang digunakan dalam menemukan solusi yang tepat sesuai dengan tingkat perkembangannya.

2.1.2 Faktor Kemampuan Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah merupakan bagian dari kemampuan kognitif. Jean Piaget menyatakan bahwa perkembangan kecerdasan kognitif dipengaruhi oleh dua faktor (Muthi et al., 2021), yaitu:

1. Faktor kematangan, yaitu menunjukkan bahwa kematangan struktur otak menjadi dasar bagi perkembangan kemampuan kognitif anak. Seiring bertambahnya usia, bagian otak yang berperan dalam perencanaan, pengambilan keputusan, dan pengendalian diri akan berkembang dengan baik. Perkembangan ini membuat anak mampu berpikir lebih kompleks dan logis, yang sangat penting dalam proses pemecahan masalah.
2. Faktor pengalaman, yaitu mencakup seluruh interaksi dan kegiatan yang dialami anak dalam kehidupan sehari-hari, seperti belajar, bermain, dan berhubungan dengan orang lain. Pengalaman tersebut membantu anak mengembangkan keterampilan serta pengetahuan yang dibutuhkan untuk menyelesaikan masalah. Melalui pengalaman, anak dapat belajar dari kesalahan dan keberhasilan

sehingga mampu menemukan cara yang lebih baik di masa mendatang. Selain itu, pengalaman juga memperluas pemahaman anak dalam menerapkan solusi pada berbagai situasi.

Membiasakan anak agar terampil dalam memecahkan masalah merupakan tanggung jawab guru, terutama orang tua atau keluarga (Sanusi et al., 2020). Hal ini karena orang tua dan pendidik merupakan pihak yang paling sering berinteraksi dengan anak. Jika orang tua dan pendidik secara konsisten membiasakan serta melatih anak untuk memecahkan masalah sejak dini, maka hal tersebut akan membentuk kebiasaan yang membuat anak mampu menghadapi dan menyelesaikan masalah di masa yang akan datang. Sejalan dengan pendapat Muhammad Syarbini pembiasaan yang dilakukan sejak dini akan menjadi bagian dari karakter anak, sehingga menjadi kebiasaan yang melekat dalam kehidupan sehari-hari (Ihsani et al., 2022). Dengan demikian, pembiasaan anak untuk memecahkan masalah secara mandiri dapat membantu anak menjadi lebih terampil dalam menghadapi berbagai permasalahan.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa perkembangan kemampuan pemecahan masalah pada anak dipengaruhi oleh kematangan otak dan pengalaman hidup. Kematangan otak mendukung perkembangan kemampuan berpikir logis yang lebih kompleks, sehingga berpengaruh langsung terhadap kemampuan anak dalam menyelesaikan masalah. Sementara itu, pengalaman yang diperoleh melalui kegiatan belajar dan interaksi sosial dapat memperkaya keterampilan anak dalam memecahkan masalah. Selain itu, orang tua dan pendidik memiliki peran penting dalam membiasakan anak untuk memecahkan masalah sejak dini, sehingga dapat membentuk kebiasaan dan karakter yang membuat anak lebih terampil serta mandiri dalam menghadapi berbagai tantangan di masa depan.

2.1.3 Manfaat Kemampuan Pemecahan Masalah

Kemampuan pemecahan masalah merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan kognitif anak yang perlu dikembangkan karena berperan dalam meningkatkan kemampuan berpikir anak. Menurut Chouchenour dan Chrisman kemampuan pemecahan masalah memberikan beberapa manfaat bagi anak (Muthi et al., 2021), yaitu:

1. melatih kemampuan berpikir kritis,
2. membantu anak memberikan alasan secara logis,
3. mendorong anak untuk menyelesaikan berbagai permasalahan, serta
4. membantu anak memahami hubungan sebab dan akibat.

Dengan demikian, kemampuan pemecahan masalah dapat mendukung perkembangan intelektual anak serta membantu anak menghadapi berbagai tantangan dalam kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan pendapat Musyik kemampuan pemecahan masalah pada anak memiliki empat manfaat utama (Utami et al., 2023), yaitu:

1. melatih anak berpikir secara mendalam dan sistematis,
2. membantu anak agar tidak terburu-buru dalam menarik kesimpulan tanpa pertimbangan yang matang,
3. mendorong anak untuk mempertimbangkan berbagai alternatif solusi secara cermat, serta
4. melatih anak menunda pengambilan keputusan hingga memperoleh bukti yang cukup untuk menentukan keputusan yang tepat.

Dengan demikian, kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini dapat membantu anak berpikir lebih teratur, lebih berhati-hati dalam mengambil keputusan, serta mampu mempertimbangkan berbagai pilihan secara bijaksana.

Pendapat serupa juga dikemukakan oleh Sanusi et al. (2020), yang menyatakan bahwa membiasakan anak usia dini dalam memecahkan masalah memberikan banyak manfaat, di antaranya melatih kemampuan berpikir analitis dalam mengelola informasi serta

membantu anak mengambil keputusan secara mandiri. Selain itu, anak menjadi lebih mandiri dan tidak bergantung pada orang lain ketika menghadapi kesulitan. Anak juga terlatih untuk berpikir kreatif karena terbiasa mencari berbagai alternatif solusi berdasarkan cara yang dipikirkannya sendiri. Dengan demikian, pembiasaan kemampuan pemecahan masalah sejak dini dapat membantu anak mengembangkan kemampuan memecahkan masalah secara mandiri di masa yang akan datang.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir analitis dan kritis dalam menghadapi suatu permasalahan. Melalui kemampuan ini, anak dapat mempertimbangkan berbagai alternatif solusi berdasarkan bukti yang cukup sehingga mampu mengambil keputusan yang lebih tepat. Anak yang memiliki kemampuan pemecahan masalah juga cenderung lebih mandiri, tidak mudah menyerah, serta tidak terburu-buru dalam menarik kesimpulan. Selain itu, anak belajar memahami hubungan sebab dan akibat serta mempertimbangkan berbagai kemungkinan yang ada, sehingga dapat mendukung perkembangan kognitif dan keterampilan hidup anak secara menyeluruh.

2.1.4 Pengertian Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif pada anak usia dini merupakan aspek penting yang memengaruhi kemampuan belajar dan penyesuaian diri anak pada masa mendatang. Perkembangan kognitif berperan dalam pertumbuhan dan perkembangan anak pada berbagai aspek kehidupan, seperti kemampuan belajar, keterampilan sosial, serta kemampuan dalam mengambil keputusan. Istilah *cognitive* berasal dari kata *cognition* yang memiliki arti *knowing* atau mengetahui. Dalam pengertian yang lebih luas, *cognition* mencakup proses memperoleh, mengorganisasi, dan menggunakan pengetahuan. Selain itu, kognitif juga diartikan sebagai kemampuan belajar, berpikir, dan kecerdasan, yaitu kemampuan anak

dalam mempelajari keterampilan serta konsep baru, memahami lingkungan sekitar, menggunakan ingatan, dan menyelesaikan masalah sederhana (Nae et al., 2021). Dengan demikian, perkembangan kognitif merupakan proses yang berkaitan dengan cara otak memperoleh dan menggunakan pengetahuan yang berpengaruh terhadap kemampuan berpikir serta penggunaan ingatan dalam menyelesaikan masalah sederhana.

Teori perkembangan kognitif Jean Piaget menjelaskan bahwa anak belajar dan memahami lingkungan di sekitarnya melalui interaksi dengan objek dan lingkungan sekitar. Piaget menyatakan bahwa perkembangan kognitif anak merupakan hasil dari perkembangan otak dan sistem saraf yang dipengaruhi oleh pengalaman sebagai bentuk penyesuaian diri terhadap lingkungan (Thahir, 2022). Perkembangan kognitif juga diartikan sebagai tahapan perubahan yang terjadi sepanjang kehidupan manusia dalam memahami, mengolah informasi, memecahkan masalah, dan mengetahui sesuatu (Marinda, 2020). Pada masa usia dini, anak mengalami perkembangan yang pesat dalam cara berpikir, memahami, serta berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Perkembangan kognitif anak usia dini berkaitan dengan kemampuan berpikir, belajar, dan beradaptasi terhadap lingkungan. Pada tahap ini, anak mulai mengembangkan pemahaman dasar mengenai objek, ruang, waktu, kemampuan bahasa, dan kemampuan sosial. Pengalaman serta interaksi positif dengan lingkungan sekitar dapat mendukung perkembangan kognitif anak dan membantu meningkatkan keterampilan berpikir anak seiring bertambahnya usia.

Menurut Pudjiati kognitif diartikan sebagai kemampuan individu dalam memahami dan mengolah informasi mengenai objek, konsep, maupun situasi tertentu. Kemampuan ini mencakup proses memahami secara mendalam, menangkap inti, makna, serta penjelasan suatu hal dengan jelas (Khadijah & Amelia, 2020). Ketika anak menyimak perkataan orang lain, anak akan memahami bahasa sekaligus mengembangkan

kemampuan dalam menyimpan berbagai informasi yang mendukung proses berpikirnya (Kurniawati, 2023). Melalui proses perkembangan kognitif, anak mampu mengingat, membayangkan cara menyelesaikan suatu permasalahan, menyusun strategi yang kreatif, serta menghubungkan kalimat menjadi suatu pembicaraan yang bermakna. Berdasarkan tingkat pencapaian perkembangan anak pada aspek kognitif yang tercantum dalam Permendikbud Tahun 2014 Nomor 137 Lampiran I tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, kemampuan pemecahan masalah mencakup kemampuan anak dalam menyelesaikan masalah sederhana yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari secara fleksibel dan dapat diterima secara sosial, serta menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan permasalahan. Selain itu, anak juga mampu menerapkan pengetahuan maupun pengalaman yang dimiliki ke dalam situasi baru serta menunjukkan kegiatan yang bersifat eksploratif dan penyelidikan.

Berdasarkan beberapa teori di atas, dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif merupakan proses perkembangan kemampuan berpikir anak yang melibatkan fungsi otak dalam memahami, mengingat, memecahkan masalah, serta menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya. Proses perkembangan ini dimulai sejak masa kanak-kanak dan berlangsung secara bertahap sepanjang kehidupan, yang ditandai dengan peningkatan kemampuan individu dalam mengolah informasi dan membangun pengetahuan.

2.2 Pengertian Permainan Konstruktif

Permainan merupakan kegiatan yang dilakukan anak untuk menghadirkan kembali pengalaman nyata dalam bentuk imajinasi atau pengandaian. Melalui permainan, anak memperoleh pengalaman yang menyenangkan. Saat bermain, anak juga terlibat secara aktif karena muncul rasa senang dan keinginan dari dalam dirinya sendiri tanpa paksaan (Novita, 2021). Permainan dapat memengaruhi enam aspek perkembangan anak, yaitu aspek

kognitif, sosial, emosional, komunikasi, kesadaran diri, dan keterampilan motorik (Mutiah, 2022).

Menurut Hurlock (1993), permainan konstruktif merupakan kegiatan bermain yang dilakukan anak dengan membuat berbagai bentuk menggunakan balok, pasir, lumpur, tanah liat, manik-manik, cat, gunting, pasta, dan krayon. Bentuk yang dibuat anak biasanya meniru apa yang mereka lihat dalam kehidupan sehari-hari maupun dari tayangan televisi dan film. Dalam kegiatan tersebut, anak juga mulai menambahkan ide dan kreativitasnya sendiri ke dalam hasil karya yang dibuat berdasarkan pengalaman dan pengamatannya.

Sedangkan menurut Tedjasaputra (2023), permainan konstruktif merupakan kegiatan bermain yang menggunakan berbagai benda untuk menghasilkan suatu karya tertentu. Kegiatan ini bermanfaat untuk mengembangkan kreativitas anak, melatih kemampuan motorik halus, meningkatkan konsentrasi, serta melatih ketekunan dan daya tahan anak. Menurut Ginting (2022), permainan konstruktif merupakan bentuk permainan yang dilakukan dengan menciptakan suatu hasil nyata melalui kegiatan memanipulasi objek atau bahan-bahan tertentu.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan konstruktif merupakan kegiatan bermain yang dilakukan anak dengan menggunakan berbagai bahan atau media untuk menciptakan suatu bentuk atau karya tertentu. Melalui permainan konstruktif, anak dapat mengembangkan kreativitas, kemampuan berpikir, konsentrasi, motorik halus, serta kemampuan memecahkan masalah melalui pengalaman bermain secara langsung.

2.2.1 Ciri-ciri Permainan Konstruktif

Menurut Moeslichatoen (2004), ciri-ciri permainan konstruktif yaitu:

1. Reproduksi, yaitu anak membuat atau meniru objek yang dilihat dalam kehidupan sehari-hari maupun media, seperti membuat kue dari tanah liat atau membangun bentuk tertentu berdasarkan apa yang dilihatnya.

2. Produktif, yaitu anak menghasilkan suatu karya melalui bahan permainan yang digunakan serta menunjukkan kreativitas dan keaslian dalam hasil konstruksinya.
3. Memperoleh kegembiraan, yaitu anak merasakan kesenangan saat membuat suatu bentuk tertentu, baik ketika bermain sendiri maupun bersama teman, sehingga anak juga belajar bekerja sama dan menghargai hasil karya orang lain.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri permainan konstruktif meliputi reproduktif, produktif, dan memberikan kegembiraan bagi anak.

2.2.2 Jenis-jenis Permainan Konstruktif

Permainan konstruktif merupakan kegiatan bermain yang melibatkan kelenturan jari tangan dalam membentuk suatu karya. Menurut Moeslichatoen (2004), jenis-jenis permainan konstruktif yang dapat diberikan kepada anak sebagai berikut:

1. Permainan balok, yaitu kegiatan menyusun berbagai bentuk atau bangunan menggunakan balok sehingga anak dapat mengenal keteraturan, urutan, bentuk, dan ukuran.
2. Permainan lego, yaitu permainan bongkar pasang dari potongan plastik kecil yang dapat dibentuk menjadi berbagai macam bentuk sesuai imajinasi anak
3. Permainan puzzle, yaitu permainan menyusun potongan-potongan terpisah menjadi suatu bentuk atau gambar tertentu yang dapat terbuat dari karton, kertas tebal, balok, maupun papan tipis.
4. Permainan kubus, yaitu permainan menyusun kubus yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir serta kemampuan anak dalam membayangkan ruang.

2.2.3 Manfaat Permainan Konstruktif

Menurut Vebianti (2020), permainan konstruktif memiliki beberapa manfaat bagi anak, yaitu:

1. Manfaat fisik, yaitu membantu melatih keterampilan anggota tubuh, mematangkan otot, dan menyalurkan energi anak.
2. Manfaat terapi, yaitu membantu anak mengekspresikan perasaan, keinginan, dan ketegangan yang dialami.
3. Manfaat edukatif, yaitu membantu anak mengenal bentuk, warna, ukuran, dan tekstur benda serta mengembangkan keterampilan baru; d) manfaat kreatif, yaitu memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan ide dan kreativitasnya.
4. Manfaat pembentukan konsep diri, yaitu membantu anak mengenal kemampuan diri dan hubungannya dengan orang lain; f) manfaat sosial, yaitu melatih anak membangun hubungan dengan teman sebaya serta belajar bekerja sama.
5. Manfaat moral, yaitu membantu anak mengenal nilai, aturan, sikap jujur, dan adil dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan konstruktif memiliki manfaat fisik, terapi, edukatif, kreatif, pembentukan konsep diri, sosial, dan moral bagi perkembangan anak.

2.3 Kerangka Berpikir

Kemampuan pemecahan masalah merupakan salah satu kemampuan penting yang perlu dikembangkan sejak usia dini karena membantu anak dalam menghadapi berbagai situasi dan tantangan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Wortham (2006), kemampuan pemecahan masalah meliputi kemampuan merumuskan dugaan, mengumpulkan informasi, mengambil keputusan, dan menyusun kesimpulan. Kemampuan ini bermanfaat bagi anak untuk berpikir logis, mandiri, tidak mudah menyerah, serta mampu menemukan solusi ketika menghadapi kesulitan. Dalam kehidupan sehari-hari, kemampuan pemecahan masalah dapat terlihat ketika anak mencari cara mengambil benda yang sulit dijangkau, menyelesaikan konflik saat bermain

dengan teman, menentukan alat yang dibutuhkan dalam suatu kegiatan, atau mencari cara agar hasil karyanya tidak rusak.

Salah satu kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan pemecahan masalah anak adalah permainan konstruktif. Menurut Moeslichatoen (2004), permainan konstruktif merupakan kegiatan bermain yang melibatkan anak dalam menciptakan atau membangun suatu bentuk menggunakan berbagai bahan, seperti balok, lego, puzzle, dan kubus. Dalam penelitian ini, permainan konstruktif difokuskan pada kegiatan bermain balok.

Melalui kegiatan bermain balok, anak diberikan kesempatan untuk menentukan bentuk bangunan yang akan dibuat, mengamati bentuk dan ukuran balok, memilih balok yang sesuai, serta menyusun balok menjadi suatu bangunan tertentu. Selama proses tersebut, anak sering menghadapi berbagai permasalahan, seperti bangunan yang roboh, susunan yang tidak seimbang, atau bentuk bangunan yang belum sesuai dengan rencana. Ketika menghadapi masalah tersebut, anak akan berusaha mencari penyebabnya, mencoba berbagai alternatif penyelesaian, memilih cara yang dianggap paling tepat, dan memperbaiki hasil bangunannya.

Proses bermain balok tersebut secara tidak langsung melatih kemampuan pemecahan masalah anak. Saat menentukan bentuk bangunan yang akan dibuat, anak belajar merumuskan dugaan. Ketika mengamati bentuk, ukuran, dan jumlah balok yang diperlukan, anak belajar mengumpulkan informasi. Saat memilih balok dan menentukan cara penyusunan yang tepat, anak belajar mengambil keputusan. Selanjutnya, ketika menjelaskan hasil bangunan dan cara mengatasi kesulitan yang dialami, anak belajar menyusun kesimpulan. Dengan demikian, setiap tahapan dalam permainan balok memberikan kesempatan kepada anak untuk menggunakan kemampuan berpikirnya dalam menyelesaikan masalah.

Berdasarkan uraian tersebut, permainan konstruktif berupa kegiatan bermain balok diduga dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan pemecahan

masalah anak usia 5–6 tahun. Semakin sering anak terlibat dalam kegiatan bermain balok yang menuntut proses berpikir, mencoba, memperbaiki kesalahan, dan menemukan solusi, maka semakin berkembang pula kemampuan anak dalam merumuskan dugaan, mengumpulkan informasi, mengambil keputusan, dan menyusun kesimpulan dalam menghadapi berbagai masalah sederhana yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari.

**PENGARUH PERMAINAN KONSTRUKTIF TERHADAP
KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH ANAK USIA 5–6
TAHUN**



Menurut Moeslichatoen (2004) Permainan konstruktif merupakan kegiatan bermain yang dilakukan anak dengan menggunakan balok untuk membangun dan menciptakan suatu bentuk atau bangunan tertentu. Dalam kegiatan ini anak menentukan bentuk bangunan yang akan dibuat, memilih balok yang sesuai, menyusun balok, serta memperbaiki susunan yang belum tepat. Melalui kegiatan tersebut anak memperoleh kesempatan untuk mengeksplorasi, mencoba berbagai cara, dan menemukan solusi ketika menghadapi kesulitan selama proses bermain.



Menurut Wortham (2006), kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini adalah kemampuan anak untuk menggunakan pengalaman yang dimiliki dalam merumuskan dugaan, mengumpulkan data, mengambil keputusan terhadap dugaan tersebut, serta menyusun kesimpulan berdasarkan informasi yang diperoleh melalui proses yang teratur. Kemampuan ini bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari anak, seperti ketika mencari cara mengambil benda yang sulit dijangkau, menyelesaikan konflik saat bermain dengan teman, menentukan alat yang diperlukan dalam suatu kegiatan, serta mencari solusi ketika menghadapi kesulitan. Kemampuan pemecahan masalah membantu anak menjadi lebih mandiri, kreatif, dan tidak mudah menyerah.



Melalui kegiatan bermain balok, anak belajar merencanakan bentuk bangunan, mengamati dan memilih balok yang sesuai, mencoba berbagai strategi, serta memperbaiki kesalahan yang terjadi selama proses penyusunan. Pengalaman tersebut melatih anak untuk berpikir, mengambil keputusan, dan menemukan solusi secara mandiri. Oleh karena itu, permainan konstruktif diduga dapat memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia 5–6 tahun.

Gambar 1. Kerangka Berpikir

1.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan teori dan kerangka pikir diatas maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut

1. (Ha) : Terdapat pengaruh permainan konstruktif terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia 5–6 tahun.
2. (Ho) : Tidak terdapat pengaruh permainan konstruktif terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia 5–6 tahun.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Desain Penelitian

Jenis Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Metode eksperimen digunakan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan (*treatment*) terhadap variabel yang diteliti. Desain penelitian yang digunakan adalah *pre-eksperimental design* dengan tipe *one group pretest-posttest design*. Desain ini melibatkan suatu kelompok dengan memberikan tes awal (*pre-test*) sebelum diberikan perlakuan, kemudian memberikan stimulus serta diikuti tes akhir (*post-test*) untuk mengetahui perubahan yang terjadi setelah diberikan perlakuan. Desain dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

$$O_1 \times O_2$$

Gambar 2. Gambar Desain Penelitian

Keterangan

O1 : *Pretest* kelompok eksperimen

X : Perlakuan berupa Permainan Konstruktif

O2 : *Posttest* kelompok eksperimen

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Kuntum Khairu Ummah, Bandar Lampung, JL. Raden Imba Kesuma Ratu No. 02 Palang Besi Kemiling, Bandar Lampung-Kode Pos 35158. Dan Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap 2025/2026.

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B TK Kuntum Khairu Ummah, Bandar Lampung, JL. Raden Imba Kesuma Ratu No. 02 Palang Besi Kemiling, Bandar Lampung pada tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 94 anak. Seluruh anak kelompok B ini menjadi populasi penelitian karena berada pada rentang usia 5–6 tahun yang sesuai dengan fokus penelitian, yaitu kemampuan pemecahan masalah anak.

Tabel 1. Jumlah Data Siswa

No.	Kelas	Jumlah
1.	B1	25
2.	B2	27
	B3	26
	B4	16
	Jumlah	94

2. Sampel Penelitian

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling*, yaitu pemilihan sampel dengan pertimbangan tertentu sesuai tujuan penelitian. Pertimbangan tersebut meliputi anak yang berada pada rentang usia 5–6 tahun, jumlah peserta didik yang sesuai dengan kebutuhan penelitian, serta kelas B1 yang memiliki karakteristik yang mendukung pelaksanaan *treatment* secara optimal.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini digunakan untuk mendukung proses pengambilan data secara sistematis dan objektif. Adapun teknik yang digunakan adalah observasi yang dilakukan secara langsung. Observasi dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data mengenai kemampuan pemecahan masalah pada anak usia 5–6 tahun. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang disusun berdasarkan indikator kemampuan pemecahan masalah anak usia dini.

3.5 Definisi Konseptual dan Operasional

3.5.1 Definisi Konseptual

1. Permainan Konstruktif (X)

Permainan konstruktif merupakan kegiatan bermain yang dilakukan anak dengan menggunakan berbagai bahan atau media untuk menciptakan suatu bentuk atau karya tertentu melalui aktivitas menyusun, membangun, dan membentuk objek. Dalam penelitian ini, permainan konstruktif difokuskan pada kegiatan bermain balok yang digunakan untuk melatih anak mengeksplorasi, mencoba berbagai cara, serta menemukan solusi terhadap masalah sederhana yang muncul selama kegiatan bermain.

2. Kemampuan pemecahan masalah (Y)

Kemampuan pemecahan masalah merupakan kemampuan anak dalam mengenali, memahami, dan menyelesaikan masalah melalui proses berpikir yang terarah dengan menggunakan pengalaman serta pengetahuan yang dimiliki. Kemampuan ini mencakup proses merumuskan dugaan, mengumpulkan informasi, mengambil keputusan, serta menyusun kesimpulan dalam menyelesaikan masalah sederhana yang dihadapi anak.

3.5.2 Definisi Operasional

1. Permainan Konstruktif (X)

Permainan konstruktif dalam penelitian ini adalah kegiatan bermain balok yang diberikan kepada anak usia 5–6 tahun sebagai perlakuan (*treatment*) untuk membantu mengembangkan kemampuan pemecahan masalah. Kegiatan dilakukan secara kelompok dengan memberikan tantangan menyusun atau membangun bentuk tertentu menggunakan balok. Anak diberi kesempatan untuk mencoba, memperbaiki, serta menemukan solusi ketika mengalami kesulitan selama kegiatan berlangsung. Perlakuan diberikan dalam beberapa kali pertemuan dengan tingkat kesulitan yang bertahap.

2. Kemampuan pemecahan masalah (Y)

Kemampuan pemecahan masalah dalam penelitian ini adalah kemampuan anak usia 5–6 tahun dalam mengenali dan menyelesaikan masalah sederhana selama kegiatan permainan konstruktif berlangsung. Kemampuan ini diukur menggunakan lembar observasi berdasarkan indikator kemampuan pemecahan masalah, yaitu kemampuan merumuskan dugaan, mengumpulkan data atau informasi, mengambil keputusan, dan menyusun kesimpulan.

3.6 Instrumen Penelitian

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen kemampuan pemecahan masalah (Y)

Dimensi	Indikator	Item
Merumuskan dugaan	1. Anak mampu memperkirakan dengan jelas bentuk bangunan yang akan dibuat saat bermain balok, misalnya menara, rumah, jembatan, atau garasi.	1,2,3,
	2. Anak mampu mencoba cara sederhana untuk menyelesaikan kesulitan saat bermain balok,	4,5,6,
Mengumpulkan informasi	1. Anak mampu mengamati bentuk dan ukuran benda sebelum digunakan.	7,8,9,
	2. Anak mampu mengenali benda yang sesuai untuk menyelesaikan tugas.	10,11,12,
Membuat keputusan	1. Anak mampu memilih benda yang tepat sesuai kebutuhan kegiatan.	13,14,15,
	2. Anak mampu mengikuti prosedur bermain balok sesuai langkah-langkah yang telah ditentukan.	16,17,18,
Menyusun kesimpulan	1. Anak mampu menjelaskan hasil kegiatan yang telah dilakukan.	19,20,21,
	2. Anak mampu menunjukkan cara yang digunakan untuk menyelesaikan masalah.	22,23,24.

3.7 Uji Instrumen Penelitian

Pengujian instrumen dilakukan untuk memastikan bahwa alat ukur yang digunakan dalam penelitian menghasilkan data yang valid dan reliabel. Uji ini meliputi uji validitas dan uji reliabilitas.

3.7.1 Uji Validitas

Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan cara validitas empiris (*Construct Validity*). Validitas empiris diperoleh melalui uji coba instrumen pada anak di luar sampel penelitian, kemudian dianalisis menggunakan korelasi *Pearson Product Moment* dengan bantuan SPSS 24. Item dinyatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5%, dan dinyatakan tidak valid apabila $r_{hitung} \leq r_{tabel}$.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan uji coba instrumen variabel Y (kemampuan pemecahan masalah) terlebih dahulu pada anak di luar sampel penelitian yaitu kepada 15 anak di TK Dharma Wanita Persatuan Unila, Bandar Lampung dan kemudian dihitung menggunakan program SPSS 24.

Adapun instrumen penelitian berjumlah 24 butir pernyataan. Uji validitas instrumen diolah dengan bantuan program SPSS versi 24 pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 15 anak. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi selama 1 hari, sehingga data yang diolah dalam program SPSS berjumlah 15 data hasil pengamatan. Berdasarkan jumlah subjek penelitian tersebut, diperoleh nilai r_{tabel} sebesar 0,514. Kriteria pengujian validitas ditetapkan bahwa setiap butir pernyataan dinyatakan valid apabila nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ (0,514), sedangkan butir pernyataan dengan nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$ dinyatakan tidak valid dan tidak digunakan dalam penelitian.

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas instrumen, dari 24 butir pernyataan yang diuji cobakan, diperoleh 20 butir pernyataan valid dan 4 butir pernyataan tidak valid, yaitu item 1, item 6, item 19, dan item 23. Dengan demikian, 20 butir pernyataan yang valid dapat digunakan dalam penelitian, sedangkan butir yang tidak valid tidak digunakan.

3.7.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah kemampuan suatu instrumen untuk menghasilkan data yang konsisten serta dapat dipercaya ketika digunakan dalam proses pengumpulan informasi. Dengan kata lain, uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui apakah hasil pengukuran menunjukkan kestabilan dan keteraturan dari waktu ke waktu. Instrumen yang dinyatakan reliabel berarti memiliki tingkat kriteria yang tinggi, sehingga data yang diperoleh dianggap akurat dan layak dijadikan dasar dalam penelitian. Salah satu cara yang umum digunakan untuk menguji reliabilitas skala, angket, maupun kuesioner adalah dengan menghitung nilai *Cronbach's Alpha*, yang dapat dianalisis menggunakan program SPSS versi 24. Adapun kriteria sebagai acuan untuk reliabilitas dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Interpretasi Koefisien Alpha Cronbach

Rentang Koefisien	Kriteria
> 0,90	Sangat Tinggi
0,70-0,90	Tinggi
0,50-0,70	Cukup
<0,50	Rendah

(Arikunto, 2014)

Pengujian reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach*, yang dibantu oleh program IBM SPSS versi 24. Rumus *Alpha* digunakan untuk mengukur tingkat reliabilitas instrumen yang memiliki skor dalam bentuk skala, bukan skor 1 dan 0. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini memiliki skala penilaian 1-4, sehingga penggunaan *Alpha Cronbach* sesuai untuk menguji konsistensi internal antar item dalam instrumen tersebut. Uji reliabilitas dilakukan terhadap 15 anak dengan teknik observasi selama 1 hari, sehingga jumlah data yang dianalisis dalam SPSS adalah 15 data pengamatan. Instrumen yang diuji terdiri dari 24 butir pernyataan. Hasil uji reliabilitas instrumen disajikan pada tabel dibawah ini.

Tabel 4. Uji Reliabilitas Kemampuan Pemecahan Masalah

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.928	24

Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,928. Nilai tersebut berada pada kategori reliabilitas sangat tinggi, yang menunjukkan bahwa instrumen penelitian memiliki tingkat konsistensi internal yang baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian dinyatakan reliabel dan layak digunakan dalam penelitian.

3.8 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data digunakan untuk mengolah serta memahami data yang didapatkan dari hasil penelitian. Data yang dikumpulkan berkaitan dengan subjek penelitian yaitu anak usia 5-6 tahun, diberikan perlakuan melalui permainan konstruktif.

Analisis data memiliki tujuan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan pemecahan masalah anak setelah diberikan perlakuan. Kemudian data yang telah dianalisis dipakai sebagai dasar dalam menguji hipotesis penelitian.

Hipotesis adalah dugaan sementara mengenai pengaruh perlakuan terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia dini. Sebelum dilakukan uji hipotesis, perlu dilakukan perhitungan rentang nilai interval. Nilai rentang interval digunakan untuk menentukan kategori ataupun tingkatan kemampuan eksplorasi anak, berikut rumus yang digunakan dalam perhitungan interval:

$$i = \frac{NT - NR}{K}$$

Keterangan:

i = Interval

NT = Nilai Tinggi

NR = Nilai Rendah

K= Kategori

3.9 Uji Hipotesis

Penelitian ini menggunakan sampel kurang dari 30, maka statistik yang sesuai digunakan sesuai dengan karakteristik tersebut adalah statistik non parametrik dengan uji *wilcoxon*. Uji *wilcoxon signed rank test* yang digunakan untuk mengukur adanya perbedaan antara dua kondisi pada kelompok yang sama.

Penelitian melalui uji *Wilcoxon* menggunakan bantuan program IMB SPSS versi 24 *for Windows*, dengan langkah-langkah: buka data view -> Masukkan data *pre-test* dan *post-test* -> *Analyze*-> *Nonparametric Test*-> *Legacy Dialogs*-> *2 Related Samples*-> *Two-Relate-Samples Test*-> *pre-test* ke kotak “*variabel 1*” dan *variabel post-test* ke kotak “*variabel 2*” -> *Test Type* > *wilcoxon* -> Klik ok.

Dasar pengambilan keputusan hipotesis diterima atau ditolak pada uji *Wilcoxon* adalah sebagai berikut:

1. Jika probabilitas (Asymp. Sig) < 0,05 maka hipotesis penelitian diterima.
2. Jika probabilitas (Asymp. Sig) > 0,05, maka hipotesis penelitian ditolak.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa permainan konstruktif menggunakan media balok berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah anak usia 5–6 tahun di TK Kuntum Khairu Ummah. Hal ini terlihat pada seluruh dimensi kemampuan pemecahan masalah, yaitu merumuskan dugaan, mengumpulkan informasi, mengambil keputusan, dan menyusun kesimpulan, dengan dimensi menyusun kesimpulan sebagai indikator yang mengalami peningkatan tertinggi. Merumuskan dugaan ditunjukkan dengan kemampuan anak memperkirakan cara dan hasil yang akan dicapai, mengumpulkan informasi ditunjukkan dengan kemampuan anak mengamati dan memperoleh informasi yang diperlukan, mengambil keputusan ditunjukkan dengan kemampuan anak menentukan pilihan dan strategi penyelesaian masalah, serta menyusun kesimpulan ditunjukkan dengan kemampuan anak menjelaskan hasil dan menarik kesimpulan dari pengalaman yang diperoleh selama bermain. Hal tersebut dibuktikan melalui uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, dapat diberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi orang tua,

Orang tua diharapkan dapat lebih memperhatikan jenis tayangan yang ditonton oleh anak, memberikan bimbingan serta penjelasan saat anak menonton tayangan animasi, dan menunjukkan contoh perilaku yang baik secara langsung.

2. Bagi guru,

Guru diharapkan dapat menjadikan permainan konstruktif sebagai salah satu alternatif kegiatan pembelajaran yang digunakan secara rutin di kelas. Melalui permainan konstruktif, anak dapat memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus mengembangkan kemampuan pemecahan masalah. Guru juga diharapkan mampu menyediakan berbagai variasi media konstruktif agar anak lebih tertarik dan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung pelaksanaan permainan konstruktif, seperti balok konstruksi dan media bermain lainnya yang aman serta sesuai dengan tahap perkembangan anak. Dukungan tersebut diharapkan dapat membantu guru dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna bagi anak.

4. Bagi peneliti selanjutnya,

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian mengenai permainan konstruktif dengan menggunakan media yang lebih beragam serta melibatkan jumlah subjek yang lebih banyak. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat mengkaji pengaruh permainan konstruktif terhadap aspek perkembangan anak lainnya, seperti kreativitas, kemampuan berpikir kritis, kemampuan sosial, maupun perkembangan motorik anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Akcaoglu, M., Jensen, L. J., & Gonzalez, D. (2021). Understanding Children's Problem-Solving Strategies in Solving Game-Based Logic Problems. *International Journal of Technology in Education and Science*, 5(2), 245–257.
- Amatullah, A. A., Hariyanti, D. P. D., & Purwadi, P. (2022). Analisis penggunaan puzzle dalam kemampuan pemecahan masalah anak. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 2(1), 93–100.
- Anggo, M. (2023). Pemecahan masalah matematika kontekstual untuk meningkatkan kemampuan metakognisi siswa. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*.
- Asfar, A. M. I. T., & Nur, S. (2024). *Model pembelajaran problem posing & solving: meningkatkan kemampuan pemecahan masalah*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Asmiaty, A., Wahira, W., & Asrifan, A. (2026). Problem Solving pada Anak Usia Dini: Pemanfaatan Balok Sebagai Media Pembelajaran. *Venn: Journal of Sustainable Innovation on Education, Mathematics and Natural Sciences*, 5(1), 65–74.
- Azzahro, A. (2023). Analisis Kemampuan Problem Solving melalui Permainan Konstruktif Buff (Build Up Family) Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumara Cendekia*, 11(3), 232–240.
- Divanti, A. I., & Nashiruddin, A. (2025). Implementasi Teori Sibernetik terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah pada Anak Usia Dini melalui Permainan Konstruktif Lego. *Tinta Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 39–48.
- Elisabet, H. (2000). Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Hidup. In *Erlangga* (p. 1997).
- Fitriani, F., Fajaroh, U., Ramadhani, L. A., & Oktara, T. W. (2025). Kecerdasan dan Kemampuan Belajar. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Pengembangan SDM*, 13(2), 1–10.
- Ginting, M. B. (2022). Membangun pengetahuan anak usia dini melalui permainan konstruktif berdasarkan perspektif teori Piaget. *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 159–171.
- Gustira, A., Nurani, Y., & Wulan, S. (2023). Permainan tradisional petualangan gobak sodor dan kemampuan pemecahan masalah. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 1173–1185.
- Haryani, M., & Qalbi, Z. (2021). Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Educhild : Pendidikan Dan Sosial*, 10(1),

6.

- Hurlock, E. B. (1993). *Perkembangan Anak Jilid 2* (terjemahan Meitasari Tjandrasa). Jakarta: Erlangga.
- Ihsani, N., Kurniah, N., & Suprpti, A. (2022). Hubungan metode pembiasaan dalam pembelajaran dengan disiplin anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 3(1), 256512.
- Kamil, N., Wahyuni, S., Zahrah, F., & Ahnan, D. (2026). *Aktivitas Fisik dan Permainan Konstruktif dalam Pengembangan Regulasi Diri dan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini*. 5(January), 35–46.
- Khadijah, K., & Amelia, N. (2020). Asesmen perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 69–82.
- Kurniawati, A. B. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Menyimak Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumara Cendekia*, 11(3), 271–279.
- Lestari, L. D. (2020). Pentingnya mendidik problem solving pada anak melalui bermain. *Jurnal Pendidikan Anak* [https://Journal. Uny. Ac. Id/v3/Jpa](https://Journal.Uny.Ac.Id/v3/Jpa)), 100–108.
- Lestarinigrum, A., & Wijaya, I. P. (2020). Penerapan Bermain Loose Parts untuk Kemampuan Memecahkan Masalah Sederhana Anak Usia 4-5 Tahun. *Pedagogika*, 11(2), 104–115.
- Linawati, R., Furi, A. Z., Sari, I. T. M., Munawaroh, H., & Hidayati, S. W. (2024). Efektivitas Bermain konstruktif dengan Metode “Building Blocks” untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif pada anak usia dini. *Sentra Cendekia*, 5(3), 114–120.
- Marinda, L. (2020). Teori perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa’ : Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman. Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. An-Nisa’ : Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152.
- Masyah, M., & Sumarsih, S. (2020). Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Bermain Tebak Gambar Pada Anak Kelompok A1 Di Paud Kemala Bhayangkari Bengkulu Utara. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 2(2), 101–106.
- Moeslichatoen, R. (2004). *Metode pengajaran di taman kanak-kanak*.
- Muthi’Nuryatmawati, A., & Dimyati, D. (2021). Efektifitas Pendekatan Saintifik terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 3-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2).
- Mutiah, D. (2022). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Kencana.
- Nae, M. E., Ngura, E. T., & Meka, M. (2021). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun di Kober ST. Rafael Waruwaja Kecamatan Golewa Barat Kabupaten Ngada. *Jurnal Citra Pendidikan*, 1(3), 408–421.
- Nindya Ayu, P. (2025). *Pengaruh Permainan Treasure Hunt Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 5-6 Tahun*.
- Novita, A. D. (2021). *Pengaruh Permainan Game Online Terhadap Disiplin Belajar Di Rumah Bagi Siswa Di SMP Negeri 3 Natar Kabupaten Lampung Selatan*.
- Oviani, M. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Loose Part Terhadap Perkembangan Kognitif. *Journal of Early Childhood Education Studies*, 5(2),

555–577.

- Putri, K. (2020). Identifikasi Kemampuan Pemecahan Masalah pada Anak TK B di Gugus IV Kecamatan Banguntapan, Bantul. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(5), 386–395.
- Rahmatullah, A., Widia, A. D., Azizah, N., & Watini, S. (2023). Implementasi Model ATIK untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini Menggunakan Bahan Loose Parts di TK Syarif Hidayatullah. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(5), 2915–2921.
- Rahmawati, D. D., Saputri, A. D., Mazura, M., Septiana, R., Utami, W. S., & Amanda, R. S. (2024). Pengimplementasian Media Circle Maze untuk Menstimulasi Kemampuan Problem Solving Anak Usia Dini. *Journal of Education Research*, 5(2), 2230–2236.
- Ratna, S., & Imamah, I. (2023). Kemampuan Problem Solving Anak Usia Dini melalui Bermain Puzzle pada PAUD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7913–7924. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5868>
- Sanusi, A., Muqowwim, M., & Munastiwi, E. (2020). Studi kasus lingkungan keluarga di Desa Pejanggik: Pola pembiasaan pemecahan masalah bagi anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 4(01), 201–215.
- Seto, M. (2004). Bermain dan kreativitas. *Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain*, Jakarta: Papas SinarSinanti.
- Simin, F., & Jafar, Y. (2020). Meningkatkan Kemampuan Menceritakan Isi Bacaan Melalui Pendekatan Komunikatif Pada Siswa Kelas IV di SDN 1 Limboto Barat Kabupaten Gorontalo. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 4(3), 209–216.
- Sujiono, B., & Sujiono, Y. N. (2019). *Bermain kreatif berbasis kecerdasan jamak*. Tedjasaputra, M. S. (2023). *Bermain, mainan dan permainan*. Grasindo.
- Thahir, A. (2022). *Psikologi Perkembangan* (Edisi 1). Pustaka Referensi.
- Utami, F. N., & Pusari, R. W. (2021). Analisis kemampuan kognitif pemecahan masalah anak dalam bermain balok. *Jurnal Audi: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PAUD*, 3(2), 70–79.
- Utami, L. O., Utami, I. S., & Sarumpaet, N. (2023). Penerapan metode problem solving dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui kegiatan bermain. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 3(2), 175–180.
- Vebianti, Inovia Nurul. 2020. “Meningkatkan kreativitas anak melalui permainan konstruktif pada siswa kelompok B2 di RA Sunan Pandanaran tahun ajaran 2012/2013.” *Dikutip dari Lumbung Pustaka UNY*.
- Wati, E. R. (2022). *Ragam media pembelajaran*.
- Wortham, S. C. (2006). Early Childhood Curriculum Developmental Bases for Learning and Teaching. In *New Jersey Columbus, Ohio : Pearson Merrill Prentice Hall* (pp. 1–395).
- Wulandari, K. D., Wardah, A., Syarifah, L., & Bakar, M. Y. A. (2024). Optimalisasi pembelajaran melalui pemahaman kemampuan awal peserta didik. *Journal Sains Student Research*, 2(6), 34–45.
- Yuhani, A., Zanthi, L. S., & Hendriana, H. (2023). Pengaruh pembelajaran berbasis masalah terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMP. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 1(3), 445–452.

Yuriansa, A. (2022). Kemampuan problem solving pada anak usia dini melalui bermain pola (pattern) di PAUD Arrasyid Kajhu Kecamatan Baitussalam, Aceh Besar. *Teungku: Jurnal Islam Pesantren, Pendidikan Dan Sosial*, 1(1).