

**PENGARUH PENGGUNAAN APE DALAM MENGEMBANGKAN
KEMAMPUAN MEMECAHKAN MASALAH PADA ANAK USIA 5-6
TAHUN DI TK RAMADHAN BANDAR LAMPUNG TAHUN AJARAN
2015/2016**

(Skripsi)

**Oleh :
VINKA RILASYA**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN APE DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MEMECAHKAN MASALAH PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK RAMADHAN BANDAR LAMPUNG TAHUN AJARAN 2015/2016

Oleh

VINKA RILASYA

Masalah dalam penelitian ini adalah kemampuan anak dalam memecahkan masalah masih rendah di TK Ramadhan Bandar Lampung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan APE (Alat Permainan Edukatif) dalam mengembangkan kemampuan memecahkan masalah usia 5-6 tahun di TK Ramadhan Bandar Lampung. Metode penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian eksperimen semu. Penelitian ini menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Populasi dalam penelitian ini yaitu berjumlah 35 anak. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas B1 sebagai kelas eksperimen dan kelas B2 sebagai kelas kontrol. Waktu dalam penelitian ini dilaksanakan dari tanggal 09 sampai 13 Juni 2016. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi. Teknik analisis data menggunakan uji *mann whitney*. Hasil uji *mann whitney* menunjukkan bahwa nilai sig sebesar $0,000 <$ dari nilai alpha sebesar 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima atau terdapat pengaruh penggunaan APE terhadap kemampuan memecahkan masalah anak usia 5-6 tahun di TK Ramadhan Bandar Lampung.

Kata kunci : APE, *mann whitney*, memecahkan masalah.

ABSTRACT

EFFECT OF THE USE OF APE IN DEVELOPING SKILLS TO SOLVE PROBLEMS IN CHILDREN AGED 5-6 YEARS IN BANDAR LAMPUNG TK RAMADAN 2015/2016 ACADEMIC YEAR

By

VINKA RILASYA

The problem in this research was that childrens's problem solving ability was low in TK Ramadhan Bandar Lampung. This study aimed to determine the effect of the implementation of APE (Games Educational Tool) to develop problem-solving skills 5-6 years old in kindergarten Ramadan Bandar Lampung. The method used was a type of quasi-experimental research. This research used experimental class and control class. The population in this study was numbered 35 children. The sample in this research was class B1 as an experimental class and class B2 as the control class. The time in this study took place from July 09 until June 13, 2016. The data collecting techniques used was observation. The data were analyzed by using Mann Whitney test. The Mann Whitney test results showed that the value of sig 0.000 < of an alpha value of 0.05, then Ho was rejected and Ha received or there was influence by using APE on problem-solving skills of children aged 5-6 years in kindergarten Ramadan Bandar Lampung

Keywords: APE, mann whitney, solve the problem.

**PENGARUH PENGGUNAAN APE DALAM MENGEMBANGKAN
KEMAMPUAN MEMECAHKAN MASALAH PADA ANAK USIA 5-6
TAHUN DI TK RAMADHAN BANDAR LAMPUNG TAHUN AJARAN
2015/2016**

Oleh :

VINKA RILASYA

Skripsi :

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

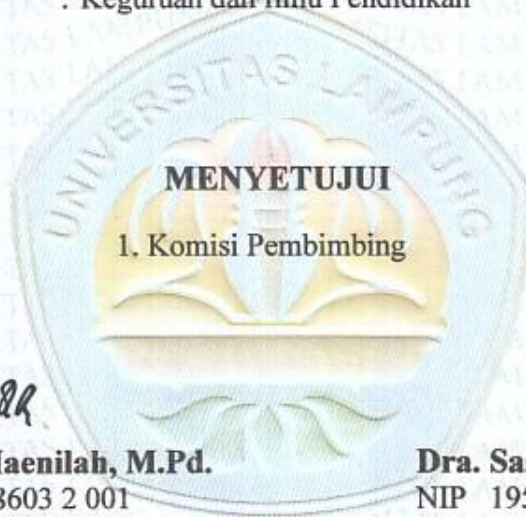
Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN APE DALAM
MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MEMECAHKAN
MASALAH PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK RAMADHAN
BANDAR LAMPUNG TAHUN AJARAN 2015/2016**

Nama Mahasiswa : **Vinka Rifasya**

No. Pokok Mahasiswa : 1213054089

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd.
NIP 19620330 198603 2 001

Dra. Sasmiati, M.Hum.
NIP 19560424 198103 2 003

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Riswanti Rini, M.Si.
NIP 19600328 198603 2 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd.



Sekretaris : Dra. Sasmiati, M.Hum.



Penguji Utama : Dr. Riswanti Rini, M.Si.

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum
NIP 19590722 198603 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 04 Oktober 2016

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Vinka Rilasya
Nomor Pokok Mahasiswa : 1213054089
Program Studi : S1 PG-PAUD
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Lokasi Penelitian : TK Ramadhan Bandar Lampung

Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan APE dalam Mengembangkan Kemampuan Memecahkan Masalah pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Ramadhan Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016”** tersebut adalah hasil penelitian saya dan tidak plagiat kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

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

Bandar Lampung, Juli 2016

Yang membuat pernyataan,



Vinka Rilasya
NPM 1213054089

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Vinka Rilasya lahir di Banjar Ratu, Kecamatan Way Pengubuan, Kabupaten Lampung Tengah. Penulis lahir pada 7 Mei 1994 sebagai anak dari Bapak Hamidi dan Ibu Ane Octavia Trisnansye.

Penulis mengawali pendidikan di TK Assallam Blambangan Pagar pada tahun 1999-2000. Setelah itu melanjutkan di SD Negeri 2 Candi Rejo pada tahun 2000-2006. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 2 Way Pengubuan pada tahun 2006-2009. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di MAN I Lampung Tengah pada tahun 2009-2012. Pada tahun 2012, penulis terdaftar sebagai Mahasiswa Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Lampung.

Tahun 2015 tepatnya pada semester tujuh, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) sekaligus melaksanakan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di Desa Way Ilahan Kabupaten Tanggamus.

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT, atas segala rahmat dan hidayah-Nya yang telah memberikan kekuatan, kesehatan, dan kesabaran untukku dalam mengerjakan skripsi ini yang akan kupersembahkan kepada

Orang tuaku, kakakku, dan adik-adikku yang telah menjadi motivasi dan inspirasi, serta tiada henti memberikan dukungan dan doa untukku.

Dosen-dosenku, terutama pembimbingku yang tak pernah lelah dan selalu sabar memberikan bimbingan dan arahan kepadaku.

Sahabat tercinta, yang selalu ada untuk membantu dan memberikan semangat kepadaku.

Serta

Almamater tercinta

MOTTO

*“Pendidikan bukanlah sesuatu yang diperoleh seseorang,
Tapi pendidikan adalah sebuah proses seumur hidup”*

(Gloria Steinem)

*“Banyak kegagalan dalam hidup ini dikarenakan orang-
orang tidak menyadari betapa dekatnya mereka dengan
keberhasilan saat mereka menyerah*

(Thomas Alva Edison)

SANWANCANA

Assalamualaikum, Wr. Wb

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT, berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan APE dalam Mengembangkan Kemampuan Memecahkan Masalah pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Ramadhan Tahun Ajaran 2015/2016” yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Lampung.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terimakasih pada:

1. Bapak Dr. H. Muhammad Fuad, M. Hum., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Ibu Dr. Riswanti Rini, M. Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung sekaligus Dosen Penguji yang telah membimbing dan memberikan kritik dan saran dalam penyusunan skripsi ini.
3. Ibu Ari Sofia, S. Psi. M. A. Psi., selaku Ketua Program S1 PG-PAUD.
4. Ibu Dr. Een Y. Haenilah, M. Pd., selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah membimbing dan memberikan kritik dan saran dalam penyusunan skripsi ini.
5. Ibu Dra. Sasmianti, M. Hum., selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan kritik dan saran yang membangun dalam penyusunan skripsi ini

6. Ibu Nia Fatmawati, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah sabar membimbing dan memberi motivasi dalam penyusunan skripsi ini
7. Bapak dan Ibu Dosen FKIP PG-PAUD yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama berada dibangku perkuliahan.
8. Ibu Sumarmiyati, S. Pd., selaku Kepala TK Ramadhan yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian.
9. Ibu Emi, Ibu Yuli, Ibu Hana, Ibu Fitri dan para Tenaga Pendidik TK Ramadhan yang telah membantu dan memberi dukungan selama proses penelitian berlangsung.
10. Orang Tuaku tercinta, Ibu Ane Octavia Trisnansye dan Ayah Hamidi yang selalu mendoakan, menyayangi, dan memberikan dukungan untuk kesuksesanku.
11. Kakakku Cerlich Rilasa dan adik-adikku Chepien Raydinesya, Adjie Raydinesya, dan Mierzha Zidni Raydinesya terimakasih karena selalu memberikan motivasi dan selalu mendoakanku.
12. Kakekku Alm.Muhayya, Nenekku Almh.Siti Aminah, Emak Aminah, Jidah, Opa Titis, Oma Nani serta paman dan bibiku yang selama ini selalu mendoakan dan memberi semangat.
13. Seseorang yang spesial, Serda Eksaldi Januar Alfadin terimakasih untuk kesabaran dalam memberikan motivasi, dukungan serta doa selama penyusunan skripsi ini.
14. Sahabat sekaligus keluargaku Melisya Selvia, Melia Diantari, Nurul Adha, Desta Paulita. Terimakasih untuk motivasi dan dukungannya selama ini.

15. Sahabat-sahabatku tercinta Hilma, Milla, Nita, Fura, Wiwik, Noerma, Tyas, Siti terimakasih untuk selalu membantu dan memberikan motivasi kepadaku.
16. Teman-temanku Dhea Febriana dan Naning Indriyani terimakasih atas bantuan dan dukungannya.
17. Teman-teman seperjuangan PG-PAUD khususnya kelas A angkatan 2012, senang rasanya dapat menjadi bagian dari kalian, terimakasih telah memberikan warna dan pengalaman baru yang penulis dapatkan selama berada di bangku perkuliahan.
18. Teman-teman KKN-KT Pekon Way Ilahan Kecamatan Pulau Panggung, Tanggamus terimakasih untuk dua bulan yang sangat mengesankan, semoga tali silaturahmi antara kita tidak akan pernah putus.
19. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Terimakasih.

Semoga bantuan dan dukungan yang telah diberikan mendapat balasan pahala di sisi Allah SWT. dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Bandar Lampung, Juli 2016
Penulis,

Vinka Rilasya

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	7
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	
A. Perkembangan Kognitif	9
1. Pemecahan Masalah pada Aspek Perkembangan Kognitif.....	11
2. Permainan Edukatif dalam Pengembangan Kognitif	13
B. Alat Permainan Edukatif.....	14
1. Pengertian Alat Permainan Edukatif	14
2. APE untuk Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini.....	16
3. Fungsi APE dalam Mengembangkan Kemampuan Memecahkan Masalah	17
C. Penelitian Terdahulu yang Relevan	19
D. Kerangka Pikir Penelitian	21
E. Hipotesis Penelitian	23
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian.....	24
B. Populasi dan Teknik Sampling.....	25
C. Prosedur Penelitian.....	26
D. Variabel Penelitian	27
E. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel.....	27
F. Teknik Pengumpulan Data.....	29
G. Instrumen Penelitian.....	29

H. Uji Hipotesis	33
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN	
A. Hasil Penelitian	35
1. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian.....	35
2. Deskripsi Hasil Penelitian.....	40
3. Hasil Analisis Data.....	43
B. Pembahasan.....	45
C. Keterbatasan Penelitian	49
BAB V. SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan.....	50
B. Saran.....	51
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Uji Validitas Variabel Y.....	31
2. Deskripsi Data <i>Pretest</i> Kemampuan Memecahkan Masalah.....	41
3. Deskripsi Data <i>Posttest</i> Kemampuan Memecahkan Masalah.....	42
4. Hasil Uji Statistik <i>Mann Whitney Pretest</i>	44
5. Hasil Uji Statistik <i>Mann Whitney Posttest</i>	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir	22
2. Desain Penelitian.....	24
3. Rumus <i>N-gain</i>	32
4. Rumus Uji <i>Mann Whitney</i>	34

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Halaman

1. RPPH I (kontrol)	54
2. RPPH II (kontrol).....	57
3. RPPH III (kontrol)	60
4. RPPH IV (Kontrol)	63
5. RPPH I (Eksperimen).....	66
6. RPPH II (Eksperimen)	69
7. RPPH III (Eksperimen).....	72
8. RPPH IV (Eksperimen).....	75
9. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Kemampuan Memecahkan masalah.....	78
10. Lembar Obsevasi Instrumen Kemampuan Memecahkan Masalah Kelas Kontrol	79
11. Lembar Obsevasi Instrumen Kemampuan Memecahkan Masalah Kelas Eksperimen.....	81
12. Rekapitulasi nilai Kemampuan Memecahkan masalah (Y) di Kelas Kontrol (<i>pretest</i>).....	83
13. Rekapitulasi nilai Kemampuan Memecahkan Masalah (Y) di Kelas Kontrol (<i>posttest</i>)	85
14. Rekapitulasi nilai Kemampuan Memecahkan Masalah (Y) di Kelas Eksperimen (<i>pretest</i>)	87
15. Rekapitulasi nilai Kemampuan Memecahkan Masalah (Y) di Kelas Eksperimen (<i>posttest</i>).....	89
16. Rubrik Penilaian Variabel Y	91
17. Uji Validitas Variabel Y.....	93
18. Uji Validitas Variabel Y.....	97
19. Rekapitulasi Data <i>Pretest</i> Kemampuan Memecahkan Masalah	101
20. Rekapitulasi Data <i>Posttest</i> Kemampuan Memecahkan Masalah	102
21. Perhitungan N-Gain Kelas Kontrol.....	103
22. Perhitungan N-Gain Kelas Eksperimen	104
23. Surat Penelitian Pendahuluan.....	105
24. Surat Izin Penelitian	106
25. Surat Balasan.....	107
26. Gambar Kegiatan Hari Pertama di Kelas Eksperimen.....	108
27. Gambar Kegiatan Hari Kedua di Kelas Eksperimen.....	109
28. Gambar Kegiatan Hari Ketiga di Kelas Eksperimen	110
29. Gambar Kegiatan Hari Keempat di Kelas Kontrol	111

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini merupakan individu yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan secara pesat, sehingga masa ini disebut masa keemasan (*golden age*). Pada usia 0-6 tahun anak sangat membutuhkan stimulasi dan rangsangan dari lingkungannya untuk dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya. Apabila anak mendapatkan stimulus yang baik, maka aspek perkembangan anak akan berkembang secara optimal.

Berdasarkan UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1, Pasal 1, Butir 14 dinyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan yang diberikan pada anak usia dini dilakukan dengan cara memberikan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membuat anak merasa bosan, yaitu dengan cara belajar sambil bermain. Menstimulus pertumbuhan dan perkembangan anak diperlukan adanya alat pembelajaran yang menyenangkan, unik, dan menarik bagi anak. Anak dapat memperoleh pengalaman dan pembelajarannya melalui bermain, dengan bermain anak dapat merasakan kesenangan tersendiri, bersosialisasi dengan temannya,

memperoleh informasi, serta wawasan yang dapat mereka bangun sendiri melalui pengalamannya.

Merujuk pada PERMEN 146 tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini terdapat 6 lingkup perkembangan yaitu, moral agama, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni. Perkembangan kognitif merupakan cara berpikir anak untuk memperoleh pengetahuan baru melalui pengalaman nyata. Piaget (dalam Patmonodewo, 2012: 27) menyatakan bahwa perkembangan kecerdasan kognitif dipengaruhi oleh faktor kematangan dan pengalaman. Perkembangan kognitif dinyatakan dengan pertumbuhan kemampuan merancang, mengingat dan mencari penyelesaian masalah yang dihadapi.

Karwono (2012: 73) menyatakan bahwa dalam perkembangan kognitif belajar dipandang sebagai suatu usaha untuk mengerti tentang sesuatu. Usaha untuk mengerti tentang sesuatu tersebut, dilakukan secara aktif oleh anak. Keaktifan tersebut dapat berupa mencari pengalaman, mencari informasi, memecahkan masalah dan mencermati lingkungan.

Kemampuan memecahkan masalah adalah hal paling utama yang diperhatikan dalam diri anak. Hal ini dikarenakan ketika anak sedang melakukan proses bermain dan belajar, anak akan menemui permasalahan-permasalahan kecil yang perlu dipecahkan sendiri. Contoh ketika anak bermain membentuk rumah menggunakan balok, anak harus memecahkan masalah dengan menemukan cara menyusun balok-balok tersebut hingga benar dan menyerupai bentuk rumah.

Kemampuan memecahkan masalah yang dimaksud ialah anak mampu menyelesaikan masalah atau tugas yang diberikan oleh guru. Hal ini dapat menjadi tolak ukur potensi dalam pencapaian perkembangan anak saat proses belajar mengejar berlangsung. Jika anak mampu memecahkan masalah atau menyelesaikan tugas sendiri maka perkembangan anak pada aspek kognitif dalam memecahkan masalah dapat dikatakan telah berkembang dengan baik.

Menurut Sudono (dalam Rolina, 2012 :4) kemampuan memecahkan masalah dapat dikembangkan melalui pembelajaran yang menarik dengan cara bermain dan menggunakan APE. APE (Alat Permainan Edukatif) adalah semua alat bermain yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermain dan memiliki berbagai macam sifat seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, merangkai, membentuk, atau menyusun sesuai bentuk utuhnya.

Melalui APE siswa mudah menerima tujuan pembelajaran dan dapat memecahkan masalah dalam proses pembelajaran.

Berkaitan dengan hal tersebut, maka melalui bermain menggunakan APE diharapkan anak dapat memecahkan masalah yang ada dalam proses pembelajaran sehingga anak dapat mengoptimalkan aspek perkembangannya. Hal ini dikemukakan oleh Soetjningsih (dalam Yuniarti, 2014:163) bahwa APE adalah alat permainan yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak sesuai dengan usia dan tingkat perkembangannya dan berguna untuk aspek fisik, bahasa, kognitif, dan sosial emosional.

Berdasarkan pendapat diatas, maka APE mempunyai peranan yang penting untuk mengembangkan aspek pada diri anak, sebab dunia anak ialah dunia bermain. Pembelajaran menggunakan APE dapat memudahkan anak dalam memahami dan memecahkan sendiri masalah yang anak temukan pada proses bermain yang dilakukan.

Penelitian mengenai APE sebelumnya pernah dilakukan oleh Kurniasih (2013) dengan judul Penggunaan APE terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di Kelompok Bermain Mahadul Qur'an dengan hasil penelitian yang cukup baik yaitu ada hubungan bahwa APE dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam aspek mengenal dan menghitung angka melalui APE plastisin, dadu kreatif, balok kayu kreatif, miniatur rambu-rambu lalu lintas, boneka tangan dan buku cerita.

Perbedaan aktivitas penggunaan APE dengan penelitian di atas adalah pada aspek kognitif yang dikembangkan oleh anak. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan APE berupa *puzzle*, *playdough*, dan balok dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam aspek memecahkan masalah. Perbedaan pada penelitian Kurniasih (2013) yaitu dalam kemampuan kognitif aspek yang dikembangkan adalah mengenal dan menghitung angka melalui APE, sedangkan peneliti mengembangkan kemampuan kognitif pada aspek memecahkan masalah menggunakan APE.

Penelitian diatas menunjukkan bahwa meningkatkn kemampuan kognitif anak bisa dilakukan melauai pembelajaran menggunakan APE. Sehubungan dengan pentingnya perkembangan kognitif anak, peneliti melakukan

penelitian penggunaan APE dalam mengembangkan kemampuan memecahkan masalah pada anak usia 5-6 tahun TK Ramadhan Bandar Lampung. Peneliti memilih APE berupa *puzzle*, *playdough* dan balok dengan pertimbangan kegiatan pembelajaran dengan strategi ini dapat mengembangkan aspek kognitif anak secara optimal.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di TK Ramadhan, Kemiling, Bandar Lampung masih jarang anak yang mampu memecahkan masalah sendiri. Hal ini terlihat ketika guru memberikan tugas kepada anak tetapi anak mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas sendiri, contohnya saat anak mengalami kesulitan dalam menjumlahkan angka. Pembelajaran yang diberikan masih dilakukan dengan cara pemberian tugas dan jarang menggunakan APE. Hal ini membuat anak mudah bosan dan anak sulit memahami tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Faktor tersebut membuat anak kurang terstimulus untuk dapat memecahkan masalah pada saat proses pembelajaran. Selain itu diketahui bahwa guru tidak menggunakan APE dengan alasan membutuhkan perencanaan yang matang dan waktu yang lama. Hal tersebut membuat guru hanya memberikan materi pelajaran dengan menggunakan bahasa lisan saja tanpa menggunakan APE. Padahal melalui APE akan memudahkan tujuan pembelajaran yang diberikan guru ke anak. Anak akan lebih tertarik dan terstimulus untuk memecahkan masalah sendiri saat proses pembelajaran tersebut, misalnya ketika guru menyampaikan materi mengenai bentuk-bentuk geometri, maka guru dapat mengajak anak-anak untuk menyusun sendiri bentuk geometri dari persegi

panjang, kubus, dan segitiga, hal ini sudah dapat memberikan pengalaman belajar dan anak dapat memecahkan masalah sendiri.

Berdasarkan penjelasan di atas maka peneliti mencoba menggunakan APE untuk meningkatkan kemampuan anak dalam memecahkan masalah. Berdasarkan hal tersebut penulis akan mengambil judul “Pengaruh Penggunaan APE dalam Mengembangkan Kemampuan Memecahkan Masalah pada Anak Usia 5-6 tahun TK Ramadhan Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016 ”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Pembelajaran masih konvensional, tidak tercipta kegiatan bermain dalam belajar. Maka dari itu anak kurang terstimulus melakukan kegiatan pembelajaran dan menyebabkan anak tidak mampu menemukan cara untuk memecahkan masalah sendiri.
2. Pembelajaran kepada siswa masih dilakukan dengan cara pemberian tugas.
3. Guru jarang menggunakan APE dalam proses bermain dan belajar.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka peneliti membatasi masalah penelitian pada penggunaan APE dalam proses bermain dan belajar untuk memecahkan masalah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Apakah penggunaan APE berpengaruh terhadap pengembangan kemampuan memecahkan masalah pada diri anak ?

E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini mempunyai tujuan yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan APE terhadap kemampuan memecahkan masalah pada anak usia 5-6 tahun.

2. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk:

a. Bagi Guru

Dalam kegiatan pembelajaran, guru hendaknya menggunakan APE sebagai alternatif dalam pemilihan model pembelajaran, karena dengan menggunakan APE, dapat meningkatkan kemampuan anak dalam memecahkan masalah.

b. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan menjadi suatu informasi bagi kepala sekolah untuk meningkatkan proses pembelajaran khususnya dalam mengembangkan aspek perkembangan kognitif anak, serta menggunakan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton, salah satunya yaitu dengan menggunakan APE dalam pembelajaran.

c. Bagi peneliti lain

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan masukan bagi peneliti selanjutnya tentang pengaruh penggunaan APE dalam mengembangkan kemampuan memecahkan masalah pada anak usia 5-6 tahun.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Perkembangan Kognitif

Istilah *cognitive* berasal dari kata *cognition*, yang berarti *knowing* atau mengetahui, yang dalam arti luas berarti perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan. Secara sederhana dapat dipahami bahwa kemampuan kognitif adalah kemampuan yang dimiliki anak untuk berpikir lebih kompleks, serta kemampuan penalaran dan pemecahan masalah.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (PERMEN NO.146) belajar dan pemecahan masalah terdapat dalam lingkup perkembangan kognitif, dengan tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun yang isinya adalah : memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial.

Karwono (2012 :40) dalam pembelajaran kognitif melibatkan proses pengenalan atau penemuan. Belajar kognitif mencakup asosiasi antar unsur, pembentukan

Patmonodewo (2012: 27), pengertian luas tentang kognitif yaitu kecerdasan atau berpikir, jadi merupakan tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan. Kemampuan anak untuk mengordinasi berbagai cara berpikir

untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat dipergunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan. Perkembangan kognitif pada anak-anak dijelaskan dengan berbagai teori dan peristilahan. Pandangan tingkah laku (*behaviorisme*) berpendapat bahwa pertumbuhan kecerdasan melalui terhimpunnya informasi yang makin bertambah. Sedangkan aliran '*interactionist*' atau '*developmentalis*' berpendapat bahwa pengetahuan berasal dari interaksi anak dengan lingkungan anak. Selanjutnya dikemukakan bahwa perkembangan kecerdasan dipengaruhi oleh faktor kematangan dan pengalaman. Perkembangan kognitif dinyatakan dengan pertumbuhan kemampuan merancang, mengingat dan mencari penyelesaian masalah yang dihadapi.

Piaget (dalam Slavin 2011: 45) menjelaskan perkembangan kognitif terdiri dari empat tahapan perkembangan, yaitu tahapan sensorimotor (0-2 tahun), tahapan praoperasional (5-6 tahun), tahapan kongkret operasional (7-11 tahun) dan formal operasional (11 tahun-dewasa). Dia percaya bahwa semua anak melewati tahap-tahap tersebut dalam urutan seperti ini dan bahwa tidak seorang anak pun dapat melompati satu tahap, walaupun anak-anak yang berbeda melewati tahap-tahap tersebut dengan kecepatan yang agak berbeda.

Tahapan praoperasional (5-6 tahun) anak mulai menyadari bahwa pemahaman tentang benda-benda disekitarnya tidak hanya dapat dilakukan melalui kegiatan sensorimotor, akan tetapi juga dapat dilakukan melalui kegiatan yang bersifat simbolis. Pada fase praoperasional merupakan fase permulaan bagi anak untuk membangun kemampuan dalam menyusun pikirannya untuk menemukan solusi atau memecahkan masalah pada proses bermain dan belajar. Sebagai contohnya saat anak menggunakan balok-balok kecil untuk membentuk rumah-rumahan secara benar sehingga tidak roboh,

memecahkan masalah dalam menyusun *puzzle* menjadi bentuk utuh, dan kegiatan lainnya.

Tahap-tahap perkembangan kognitif pasti akan dialami oleh semua anak, namun berbeda-beda cara anak dalam menerima dan memahami tahap-tahap tersebut, sesuai pola pikir anak. Pada tahap praoperasional (5-6 tahun) fase permulaan bagi anak untuk membangun kemampuan dalam menyusun pikiran-pikiran saat kegiatan bermain dan belajar. Dengan demikian anak sudah dapat menyusun pikiran untuk memecahkan masalah yang dihadapi, sehingga dapat menemukan solusi dalam pemecahan masalah tersebut.

1. Pemecahan Masalah Pada Aspek Perkembangan Kognitif

Pemecahan masalah merupakan bagian dari proses berfikir. Menurut Surya (2015: 137) Pemecahan masalah merupakan salah satu tugas hidup yang harus dihadapi dalam kehidupan sehari-hari dengan rentangan kesulitan mulai dari yang paling sederhana hingga yang paling kompleks. Hal yang harus diperhatikan yaitu bagaimana mengembangkan strategi pemecahan masalah agar berlangsung secara efektif. Masalah akan timbul apabila kita dihadapkan pada suatu situasi adanya kesenjangan antara situasi nyata dengan situasi ideal atau situasi yang diinginkan.

Berpikir mengenai pemecahan masalah dapat membantu dalam dua alasan. Pertama, penekanan kesinambungan proses pemecahan masalah dengan cara kita bergerak dari keadaan awal hingga keadaan akhir dapat dirumuskan secara lebih jelas. Kedua, berpikir mengenai pemecahan masalah merupakan suatu proses perubahan dari satu keadaan pada

keadaan lain yang dapat membantu kita memahami bahwa setiap masalah yang kita hadapi dapat dipecahkan menggunakan strategi yang bersifat umum.

Menurut Surya (2015: 145) secara historis, terdapat tiga pandangan berkenaan dengan pemecahan masalah, yaitu menurut pandangan Thorndike, John Dewey dan Psikologi Gestalt. Pandangan Thorndike menyatakan bahwa pemecahan masalah sebagian besar merupakan suatu proses tindakan "*trial and error*" atau tindakan coba-coba. John Dewey memandang bahwa pemecahan masalah merupakan suatu proses yang disadari dan dibangun oleh suatu tahapan yang terjadi secara alami. Pendekatan ketiga dalam pemecahan masalah yaitu pandangan teori Gestalt yang menyatakan pemecahan masalah merupakan proses yang melibatkan keterkaitan berbagai unsur dalam suatu keseluruhan.

Menurut John Dewey (dalam Surya, 2015: 138) pemecahan masalah mencakup lima langkah dasar yang berupa keterampilan yang dapat diajarkan. Kelima langkah itu adalah:

- a. Pernyataan masalah sebagai refleksi kesadaran adanya masalah yang dihadapi
- b. Merumuskan masalah sebagai identifikasi hakikat masalah dan hambatan yang penting dalam solusinya
- c. Mengembangkan hipotesis yaitu mengembangkan satu atau lebih alternatif solusi yang diusulkan untuk memecahkan masalah
- d. Menguji hipotesis untuk menetapkan solusi yang dipandang paling tepat
- e. Memilih hipotesis yang terbaik, yaitu menetapkan alternatif yang paling tepat untuk diterapkan dengan mempertimbangkan kekuatan dan kelemahannya

Penelitian dalam pemecahan masalah telah memperoleh perhatian yang besar semenjak pandangan yang dikemukakan oleh Thordike, John Dewey, dan Psikologi Gestalt. Semenjak tahun 1950 para pakar pada

bidang komputer dan psikologi kognitif telah berusaha mengembangkan satu model umum pemecahan masalah yang dapat diterapkan dalam berbagai ranah.

Menurut Surya (2015: 139) model ini pada umumnya menekankan pada dua komponen besar, yaitu (1) penggunaan prosedur umum pemecahan masalah; dan (2) satu derajat tinggi pemantauan kognitif oleh pihak yang memecahkan masalah.

Jadi pemecahan masalah menurut teori-teori di atas adalah salah satu tugas hidup yang harus diselesaikan dengan kesulitan yang sederhana hingga kompleks. Pemecahan masalah dapat diselesaikan menggunakan strategi tertentu. Menurut pandangan Thorndike “pemecahan masalah merupakan proses tindakan coba-coba”. Adapun menurut John Dewey (dalam Surya, 2015: 145) “pemecahan masalah merupakan masalah yang disadari dan berlangsung dengan tahapan secara alami”.

Berkaitan dengan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pemecahan masalah merupakan suatu hal yang harus dipecahkan. Pemecahan masalah memerlukan strategi kognitif karena melibatkan seseorang untuk berpikir, serta mencapai penalaran untuk dapat menemukan solusi dalam pemecahan masalah.

2. Permainan Edukatif dalam Pengembangan Kognitif

Alat permainan adalah semua alat yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan naluri bermain anak. Berbeda dengan alat bermain pada umumnya, APE banyak ditemukan di lembaga-lembaga penyelenggara program pendidikan pra sekolah/PAUD. Menurut Mayke (dalam Rolina,

2012: 7), alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Berkaitan dengan alat permainan untuk anak TK (Taman Kanak-kanak) maka pengertian APE untuk TK adalah alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak TK.

Permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk permainan tradisional dan “modern” yang diberi muatan pendidikan atau pengajaran. Atas dasar pengertian itu, permainan yang dirancang untuk memberi informasi atau menanamkan sifat tertentu. Misalnya untuk memupuk semangat kebersamaan, termasuk dalam kategori permainan edukatif karena permainan itu memberikan pengalaman belajar kognitif dan afektif.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan edukatif adalah permainan yang memberikan pengalaman belajar karena terdapat nilai edukatif bagi anak, serta permainan yang mampu mengembangkan aspek pada perkembangan anak.

B. Alat Permainan Edukatif

1. Pengertian Alat Permainan Edukatif

Yuniarti (2014: 163)“Alat permainan edukatif (APE) merupakan alat permainan yang dapat memberikan fungsi permainan secara optimal bagi tumbuh kembang anak, dimana melalui alat permainan ini anak dapat

mengembangkan kemampuan fisiknya, bahasa, kemampuan kognitif, dan adaptasi sosial”.

Menurut tim TBIF (dalam Rolina, 2012: 6), setidaknya ada beberapa hal yang menjadi persyaratan sebuah alat permainan dikatakan APE, yaitu :

1. Diperuntukkan bagi anak dalam kegiatan bermain dan belajar, yakni mainan yang sengaja dibuat untuk merangsang perkembangan pada anak usia dini.
2. Multifungsi; maksudnya adalah dari satu APE bisa didapat berbagai variasi mainan sehingga stimulasi yang didapat anak pun lebih beragam. Serta cara anak dalam menggunakan APE tersebut beragam pula. Dengan demikian anak mendapat lebih dari satu cara pemecahan masalah pada saat ia memainkan APE yang multifungsi tersebut.
3. Melatih *problem solving*; yaitu dalam memainkannya anak diminta untuk melakukan *problem solving*. Dalam permainan puzzle misalnya, anak diminta untuk menyusun potongan-potongannya menjadi kesatuan yang utuh.
4. Melatih konsep-konsep dasar; melalui APE, anak dilatih untuk mengembangkan kemampuannya seperti mengenal bentuk, warna, besaran, dan sebagainya.
5. Melatih ketelitian dan ketekunan; dengan APE, anak tak hanya memainkannya saja tetapi juga dituntut untuk teliti dan tekun ketika mengerjakannya
6. Merangsang kreativitas; permainan ini mengajak anak untuk selalu kreatif lewat berbagai variasi mainan yang dilakukan. Bila sejak kecil anak terbiasa untuk menghasilkan karya lewat permainan rancang bangun misalnya, kelak dia akan berinovasi untuk menciptakan suatu karya, tidak hanya mengekor saja.

Selain itu menurut Hasnida (2014: 165), dalam memilih permainan edukatif, guru dan orang tua harus memperhatikan kelayakan dan keamanan mainan tersebut, syarat-syarat yang perlu diperhatikan adalah Desain mudah dan sederhana, multifungsi, menarik, berukuran besar, awet dan sesuai kebutuhan, mendorong anak untuk bermain bersama, mengembangkan daya fantasi.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa APE adalah alat permainan yang dapat dimainkan oleh anak dan bernilai edukatif dengan

syarat-syarat tertentu sesuai dengan keamanan dan kebutuhan anak dalam perkembangannya.

Pengertian APE menurut beberapa ahli (dalam Rolina, 2012 : 6)

- a. Soetjiningsih, APE adalah alat yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak, disesuaikan dengan usianya, dan tingkat perkembangannya, serta berguna untuk perkembangan fisik-motorik (motorik kasar dan motorik halus), bahasa, kognitif, dan sosial.
- b. Tedjasaputra, APE adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan dan mempunyai beberapa ciri, antara lain:
 1. Dapat digunakan dalam berbagai cara, maksudnya dapat dimainkan dengan bermacam-macam tujuan, manfaat dan menjadi bermacam-macam bentuk
 2. Ditujukan untuk anak-anak usia pra sekolah dan berfungsi mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan serta motorik anak
 3. Segi keamanan sangat diperhatikan baik dari bentuk maupun penggunaan cat
 4. Membuat anak terlibat secara aktif
 5. Sifatnya konstruktif

2. APE Untuk Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini

Sujiono (dalam Rolina, 2012: 28) Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.

Santrock (dalam Rolina, 2012 :28) karakter anak usia dini memang unik, tak terkecuali perkembangan kognitifnya. Dunia kognitif anak-anak pra sekolah (anak usia dini) ialah kreatif, bebas, dan penuh imajinasi.

Bertambah besarnya koordinasi dan pengendalian motorik, serta meningkatnya kemampuan bicara untuk bertanya, maka pengertian anak

tentang lingkungan sekitar meningkat pesat. Pengertian tersebut tentu saja diperoleh dari kemampuan intelektual (kognitif), terutama kemampuan berpikir dan melihat hubungan-hubungan, menurut Hurlock (dalam Rolina, 2012: 29).

Melihat pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa APE dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam berpikir mengenai hubungan-hubungan, selain itu APE dapat meningkatkan kemampuan pada aspek perkembangan lainnya.

3. Fungsi APE dalam Mengembangkan Kemampuan Memecahkan Masalah

APE yang dibuat maupun yang dimanfaatkan seharusnya mempunyai fungsi dalam mendukung proses pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan bagi anak demi tercapainya tujuan yang ingin dicapai.

Menurut Yuniarti (2014: 164), fungsi dari APE adalah sebagai berikut:

1. Mengajar menjadi lebih mudah dan cepat diterima anak
2. Melatih konsentrasi anak
3. Mampu mengatasi keterbatasan waktu dan tempat
4. Membangkitkan emosi
5. Menambah daya ingat
6. Menjamin atmosfer pembelajaran yang kondusif

Brain (dalam Rolina, 2012: 10) menyatakan bahwa fungsi APE lebih ditekankan pada perkembangan anak. Adapun fungsi APE menurut Brain adalah sebagai berikut:

1. Membuat anak belajar tanpa tahu dia sedang belajar (*learning by playing*)
2. Selain mengembangkan otak kiri, juga mengembangkan otak kanan (keseimbangan kedua belah otak)
3. Mengembangkan pola sosialisasi dan emosi anak.

Pada penelitian ini APE yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan memecahkan masalah adalah APE *Puzzle*, Balok, dan *Playdough*.

1. APE *Puzzle*

Puzzle dapat disusun menjadi berbagai macam bentuk dan ukuran. Alat ini mempunyai fungsi untuk melatih motorik halus, yaitu melatih keterampilan tangan untuk persiapan menulis, persepsi visual yaitu untuk melatih pemahaman visual, dan *problem solving* yaitu anak dilatih untuk mencoba memecahkan masalah yang ada di *puzzle* itu, sehingga jumlah kepingan *puzzle* dapat dibuat sesuai dengan kemampuan anak (Yuniarti, 2014: 172).

2. Balok Membangun

Alat ini mempunyai fungsi untuk melatih motorik kasar, yaitu melakukan gerakan untuk mendukung aktivitas gerak secara keseluruhan. Selain itu anak dapat berimajinasi dan memiliki daya cipta, yaitu untuk melatih anak untuk bereksplorasi menemukan hal-hal yang baru dan menciptakan bentuk baru. Dalam menciptakan bentuk menggunakan balok, anak akan terlatih untuk mengembangkan kemampuan memecahkan masalah, karena balok-balok tersebut akan disusun menjadi bentuk yang benar dan utuh sehingga tidak akan roboh (Yuniarti, 2014: 173).

3. APE *Playdough*

Playdough adalah mainan sejenis plastisin yang dapat melatih kemampuan motorik halus anak dengan cara meremas dan membentuk hingga menyerupai bentuk yang diinginkan. Selain itu dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak, contohnya saat anak menyebutkan warna-warna pada *playdough* yang dibuat, menghitung jumlah bentuk yang telah dibuat menggunakan *playdough* serta dapat mengembangkan kemampuan memecahkan masalah. Hal ini dapat dikatakan demikian karena saat anak mendapat tugas membentuk sesuatu menggunakan *playdough*, anak bisa atau tidak memecahkan masalah yaitu membentuk *playdough* serupa dengan bentuk yang telah dicontohkan.

C. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian pengembangan ini adalah penelitian yang dilakukan oleh:

1. Fediana (2014) yang berjudul “Pengaruh Metode Proyek terhadap Kemampuan *Problem Solving* Anak Usia Dini”. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah terdapat pengaruh yang signifikan dari metode proyek terhadap peningkatan kemampuan *problem solving* anak di RA Laa Tansa. Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen dengan *Nonequivalent Control Group Design*. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kuantitatif dengan cara membandingkan skor pretes dan postes pada kelas kontrol dan kelas

eksperimen. Berdasarkan hasil pretest kondisi awal kemampuan *problem solving* anak RA Laa Tansa masih belum terstimulasi secara maksimal, dengan rata-rata nilai 10,67 poin berada dalam kategori cukup, namun setelah penerapan metode proyek, kemampuan *problem solving* anak mengalami peningkatan secara signifikan sebesar 10,12 poin dengan rata-rata nilai 20 poin dari setiap anak pada kelompok eksperimen.

Berdasarkan penelitian di atas dapat dianalisis bahwa penggunaan metode proyek memiliki pengaruh terhadap kemampuan *problem solving* anak usia dini, hal ini memberikan gambaran bahwa kemampuan *problem solving* anak usia dini dapat ditingkatkan melalui berbagai cara tidak hanya melalui penggunaan APE saja. Peneliti di atas ingin meningkatkan kemampuan *problem solving* anak melalui penerapan metode proyek sedangkan peneliti disini ingin melihat pengaruh penggunaan APE dalam mengembangkan kemampuan memecahkan masalah melalui metode *quasi experiment* dengan *nonequivalent control*.

2. Endang (2013) yang berjudul “Penerapan Metode Inquiry Dalam Pembelajaran Sain Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Taman Kanak-Kanak”. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak melalui penerapan metode inquiry dalam pembelajaran sains. Hasil penelitian ini menunjukkan ada peningkatan sangat baik terhadap proses kemampuan memecahkan masalah oleh anak setelah diterapkan metode inquiry.
3. Noviana (2015) yang berjudul “Upaya Peningkatan Kemampuan Penjumlahan melalui *Problem Solving* dengan Benda Konkret pada Anak

Usia Kelompok B TK PKK 74 PAJANGAN". Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan penjumlahan melalui *problem solving* dengan benda konkret pada anak kelompok B TK PKK 74 PAJANGAN. *Problem Solving* yang digunakan berupa soal cerita dengan menggunakan benda konkret makanan dan benda yang sering ditemui anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui *problem solving* dengan benda konkret dapat meningkatkan kemampuan penjumlahan pada anak usia kelompok B di TK PKK 74 PAJANGAN. Hasil siklus I, rerata kemampuan penjumlahan 11-15 (64,01) meningkat menjadi (83,33), pada penjumlahan 16-20 (51,13) meningkat menjadi (85,60).

Berdasarkan penelitian di atas dapat dianalisis bahwa kemampuan penjumlahan anak dapat meningkat melalui *problem solving* dengan penggunaan benda konkret pada anak usia dini.

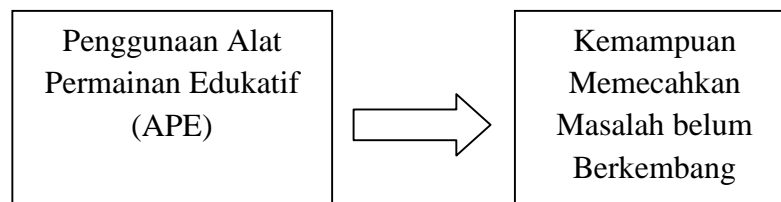
Ketiga penelitian di atas menunjukkan bahwa ada kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan, yakni kemampuan memecahkan masalah anak baik yang dipengaruhi oleh penggunaan metode pembelajaran dan penggunaan benda konkret, sedangkan peneliti disini ingin melihat pengaruh penggunaan APE dalam mengembangkan kemampuan memecahkan masalah anak.

D. Kerangka Pikir Penelitian

Kemampuan memecahkan masalah pada anak ketika dalam proses pembelajaran sebagian besar belum berkembang dengan baik. Pembelajaran akan memberikan manfaat kepada anak apabila

menggunakan cara yang tepat dan menggunakan APE yang sesuai kebutuhan anak. Kemampuan memecahkan masalah pada anak dapat distimulus menggunakan pembelajaran yang menarik, salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu memberikan suasana bermain menggunakan APE yang menyenangkan bagi anak dan tidak membuat anak bosan. Menurut Yuniarti (2014: 163) APE merupakan alat permainan yang dapat memberikan fungsi permainan secara optimal bagi tumbuh kembang anak, dimana melalui alat permainan ini anak dapat mengembangkan kemampuan fisik, bahasa, kemampuan kognitif, dan adaptasi sosial”.

Berdasarkan penjelasan dari pengertian APE terdapat kemampuan anak yang dapat dikembangkan, salah satunya yaitu kognitif. Terdapat beberapa tingkat pencapaian perkembangan pada aspek kognitif, salah satunya ialah kemampuan memecahkan masalah. Dengan demikian APE berperan dalam mengembangkan kemampuan memecahkan masalah pada anak saat kegiatan bermainnya. Atas dasar masalah dan kajian pustaka dapat disusun kerangka pikir sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka pikir penelitian

E. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir tersebut diatas, hipotesis adalah: ada pengaruh penggunaan alat permainan edukatif dalam mengembangkan kemampuan memecahkan masalah usia 5-6 tahun.

III. METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Pada penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*) Penelitian ini menggunakan desain *nonequivalent control group design*. Menurut Sugiyono (2012: 116) dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random, kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil *pretest* yang baik bila nilai kelompok eksperimen tidak berbeda dengan kelompok kontrol secara signifikan. Pengaruh perlakuan adalah $(O_2 - O_1) - (O_4 - O_3)$.

Gambar 2. Desain Penelitian

R₁	O₁	X	O₂
R₂	O₃		O₄

Sumber : Sugiyono (2012: 112)

Keterangan :

R₁ : Kelas eksperimen

R₂ : Kelas kontrol

X : Perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan APE dalam mengembangkan kemampuan memecahkan masalah

O₁: Skor *pre-test* pada kelas eksperimen

O₂: Skor *post-test* pada kelas eksperimen

O₃: Skor *pre-test* pada kelas kontrol

O₄ :Skor *post-test* pada kelas control

B. Populasi dan Teknik Sampling

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Menurut Sugiyono (2012: 117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi dalam penelitian ini adalah TK Ramadhan Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016 yang berjumlah 35 siswa yang terbagi dalam dua kelas. Jumlah siswa kelas B1 18 siswa dan jumlah siswa kelas B2 17 siswa.

2. Teknik Sampling

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling* karena penentuan *sample* dilakukan dengan pertimbangan tertentu. Jumlah *sample* dalam penelitian ini sebanyak 35 anak terdiri dari kelas B1 sebagai kelas eksperimen terdiri dari 18 anak dan kelas B2 sebagai kelas kontrol terdiri dari 17 anak.

Peneliti menggunakan kelas B1 sebagai kelas eksperimen karena dikelas tersebut kemampuan anak dalam memecahkan masalah masih rendah.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan:
 - a. Membuat kisi-kisi instrumen penelitian
 - b. Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH) dengan permainan menggunakan APE
 - c. Membuat lembar observasi/pedoman observasi
 - d. Menyediakan media dan alat permainan yang dapat menunjang pelaksanaan kegiatan bermain anak.

2. Tahap Pelaksanaan
 - a. Pertemuan dilakukan 4 kali pertemuan
 - b. Lembar observasi/pedoman observasi digunakan sebelum dan sesudah pemberian perlakuan melalui permainan menggunakan APE

3. Tahap Pengumpulan Data
 - a. Pengamatan pada pembelajaran konvensional dengan menggunakan lembar observasi/pedoman observasi
 - b. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan APE, kemudian diamati dengan menggunakan lembar observasi/pedoman observasi.

4. Tahap Akhir

Pengolahan dan analisis data dari hasil penelitian yang diperoleh melalui instrument penelitian dan lembar observasi/pedoman observasi.

D. Variabel Penelitian

Hal yang diteliti dalam penelitian berkenaan dengan variabel penelitian.

Variabel penelitian merupakan hal yang akan diteliti dalam sebuah penelitian.

Menurut Sugiyono (2012: 60) “variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya”.

Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel independen (bebas) dan variabel dependen (terikat). Menurut Sugiyono (2012: 61) “variabel bebas merupakan variabel yang memengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Sedangkan variabel dependen (terikat) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah Pengaruh penggunaan APE, sedangkan variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah kemampuan mengembangkan kemampuan memecahkan masalah.

E. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual

a) Penggunaan APE (X)

APE adalah alat permainan yang bernilai edukatif dan mengoptimalkan aspek perkembangan anak.

Penggunaan APE merupakan kegiatan bermain dan belajar dengan menggunakan APE yang akan dimainkan.

b) Kemampuan Memecahkan Masalah (Y)

Dalam konteks pembelajaran pemecahan masalah merupakan salah satu strategi yang dapat menimbulkan suatu proses dan hasil pembelajaran. Dalam proses memecahkan masalah, maka akan mengalami proses dari yang sederhana hingga yang paling kompleks.

2. Definisi Operasional

Kemampuan Memecahkan Masalah (Y)

A. Definisi Operasional Variabel Y

Kemampuan memecahkan masalah merupakan suatu strategi kognitif yang diperlukan para siswa dalam kegiatan pembelajaran yang dilihat dari:

1. Kemampuan untuk menyelesaikan tugas sendiri
2. Kemampuan untuk menyelesaikan tugas secara berkelompok
3. Mampu memecahkan persoalan penjumlahan dengan APE
4. Mampu memecahkan persoalan membandingkan bentuk dengan APE
5. Mampu memecahkan persoalan membandingkan ukuran dengan APE

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi. Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling penting. Karena data yang dikumpulkan akan digunakan sebagai pemecahan masalah yang sedang diteliti. Oleh karena itu salah satu pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi. Menurut Siregar (2014: 42) observasi atau pengamatan langsung adalah kegiatan pengumpulan data dengan melakukan penelitian langsung terhadap kondisi lingkungan objek penelitian yang mendukung kegiatan penelitian, sehingga didapatkan gambaran secara jelas tentang kondisi objek penelitian tersebut.

G. Instrumen Penelitian

1. Jenis Instrumen

Instrumen adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Pengumpulan data penelitian ini menggunakan instrumen *non test*. Menurut Widiyoko (2009: 25) *Non test* adalah teknik penilaian yang dilakukan tanpa menggunakan tes. Sehingga teknik ini dilakukan lewat pengamatan secara teliti dan tanpa menguji peserta didik. Non tes biasanya dilakukan untuk mengukur hasil belajar yang berkenaan dengan *soft skill*, terutama yang berhubungan dengan apa yang dapat dibuat atau dikerjakan oleh peserta didik dari apa yang diketahui atau dipahaminya. Dengan kata lain, instrumen ini berhubungan dengan penilaian pengamatan perubahan tingkah laku yang berhubungan dengan apa yang dapat diperbuat atau dikerjakan oleh peserta didik.

2. Uji Validitas

Uji validitas instrumen digunakan untuk mengetahui apakah alat tukur yang digunakan untuk mengumpulkan data valid atau tidak. Menurut Sugiyono (2015:173) instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.

Uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji validitas isi. Menurut Sugiyono (2015: 182) secara teknis pengujian validitas isi dapat dibantu dengan menggunakan kisi-kisi instrumen atau matrik pengembangan instrumen. Dalam kisi-kisi tersebut terdapat variabel yang akan diteliti dan indikator sebagai tolak ukur. Untuk mengukur validitas dilakukan dengan meminta pertimbangan para ahli sebagai *expert judgment*.

Dibawah ini merupakan kisi-kisi instrumen sesudah uji validasi.

Tabel 1. Uji Validitas Variabel Y (Kemampuan Memecahkan Masalah)

Variabel	Dimensi	Indikator
Kemampuan Memecahkan Masalah	Memecahkan persoalan penjumlahan dengan APE	Menjumlahkan APE sesuai dengan warna
		Menjumlahkan APE sesuai dengan bentuk
		Menjumlahkan APE sesuai dengan ukuran
	Memecahkan persoalan membandingkan bentuk dengan APE	Membedakan bentuk berdasarkan warna
		Membedakan bentuk berdasarkan ukuran
	Memecahkan persoalan membandingkan ukuran dengan APE	Membedakan ukuran berdasarkan warna
		Membedakan ukuran berdasarkan bentuk
	Kemampuan menyelesaikan tugas sendiri	Menyelesaikan tugas membentuk <i>Playdough</i> hingga selesai
		Menyelesaikan tugas menyusun kepingan <i>puzzle</i> hingga selesai
	Kemampuan menyelesaikan tugas secara berkelompok	Menyelesaikan tugas menyusun bangunan menggunakan balok secara berkelompok
		Menyelesaikan tugas membentuk bangunan menggunakan balok secara berkelompok

Peneliti telah melakukan uji validasi pada dosen yang sudah ahli mengenai instrumen. Setelah melakukan uji validasi, terdapat beberapa perubahan pada instrumen yang sebelumnya telah dibuat. Peneliti melakukan uji validasi dengan dua dosen ahli.

Pertama, peneliti melakukan uji validasi dan terdapat sedikit penambahan pada dimensi ke-4, yaitu penambahan indikator. Kedua, peneliti melakukan kembali uji validasi dengan dosen ahli yang berbeda dan

terdapat perubahan yaitu mencantumkan teori pada dimensi yang telah dibuat.

Penelitian ini menggunakan perhitungan *N-gain* yang digunakan sebagai alat ukur instrumen, karena penelitian ini tidak melakukan uji validitas dan reliabilitas ke lapangan. *N-gain* dijadikan sebagai tolak ukur layak atau tidak layak instrumen yang dibuat. Sebelum mencari *N-gain*, terlebih dahulu harus menghitung *gain*. *Gain* adalah selisih antara nilai *posttest* dan *pretest*. *Gain* menunjukkan peningkatan pemahaman atau penguasaan konsep siswa setelah pembelajaran dilakukan guru. Setelah nilai *gain* diperoleh, maka langkah selanjutnya mencari *N-gain*. Menurut Suharsaputra (2012: 109), *N-Gain* diperoleh dari rumus sebagai berikut.

$$g = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{max} - S_{pre}}$$

$$g = \frac{33,11765 - 25,35294}{44 - 25,35294}$$

$$= \frac{11,11765}{18,64706} = 0,59621463$$

Gambar 2. Rumus *N-gain*

Keterangan:

g = *N-Gain*
 S_{post} = skor *posttest*
 S_{pre} = skor *pretest*
 S_{max} = skor *maximum*

Setelah memperoleh *N-gain*, kemudian menentukan kategori yang sesuai dengan nilai yang diperoleh yang bertujuan untuk mengetahui layak atau tidaknya sebuah instrumen yang digunakan dalam penelitian. Terdapat tiga kategori untuk menentukan kriteria instrumen yaitu kategori tinggi, sedang, dan rendah. Dalam penelitian ini *N-Gain* yang diperoleh dalam

kategori sedang yaitu 0,59621463 yang berarti penelitian ini diterima dan ada pengaruh penggunaan APE dalam mengembangkan kemampuan memecahkan masalah.

Berikut ini adalah kategori dengan masing-masing interval:

Kategori interval : Tinggi = $0,7 < N\text{-Gain} < 1$
 Sedang = $0,3 < N\text{-Gain} < 0,7$
 Rendah = $N\text{-Gain} < 0,3$

H. Uji Hipotesis (Pengujian Hipotesis Kemampuan Memecahkan Masalah)

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan Uji U *Mann-Whitney* atau biasa disebut dengan uji U. Uji hipotesis dengan uji U digunakan apabila sampel berdistribusi tidak normal. Uji U *Mann-Whitney* dilakukan dengan menggunakan program *Microsoft Excel* Untuk mengetahui apakah H_a atau H_0 diterima atau ditolak yaitu dengan melihat nilai hasil penghitungan pada *Microsoft Excel*. Dengan membandingkan nilai U_{hitung} yang diperoleh dari perhitungan pada *Microsoft Excel* dengan U_{tabel} yang terdapat pada table *Mann-Whitney U test*. Ketentuan dalam uji U *Mann-Whitney* yaitu apabila $U_{hitung} < U_{tabel}$ nilai signifikansi $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sebaliknya, apabila $U_{hitung} > U_{tabel}$ atau nilai signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak (Wijaya, 2012:166).

Nilai dari U dapat dicari dengan rumus berikut:

$$U_1 = n_1 \cdot n_2 + \frac{n_1(n_1+1)}{2} - \sum R_1$$

$$U_2 = n_1 \cdot n_2 + \frac{n_2(n_2+1)}{2} - \sum R_2$$

Gambar 3. Rumus Uji *Mann Whitney*

Keterangan:

U1 = Statistik uji U1

U2 = Statistik uji U2

R1 = jumlah rank sampel 1

R2 = jumlah rank sampel 2

n1 = banyaknya anggota sampel 1

n2 = banyaknya anggota sampel 2

Sumber : Wijaya (2012)

Setelah mendapatkan nilai statistik uji U1 dan U2 kemudian mengambil nilai terkecil dari kedua nilai tersebut. Nilai terkecil yang diperoleh kemudian dibandingkan dengan tabel *mann whitney*.

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian ini dilakukan di TK Ramadhan Bandar Lampung yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas B1 dan B2. Penelitian ini menggunakan dua kelas yang terdiri dari kelas B1 dan B2. Kelas B1 sebagai kelas eksperimen dan kelas B2 sebagai kelas kontrol. Pada kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional, sedangkan pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran menggunakan APE (Alat Permainan Edukatif).

Hasil penelitian yang dilakukan pada kelas yang menggunakan APE (eksperimen) berbeda dengan kelas yang hanya menggunakan pembelajaran konvensional (kontrol). Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini disebabkan karena adanya perbedaan perlakuan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan APE terhadap kemampuan memecahkan masalah pada anak usia 5-6 tahun di TK Ramadhan Bandar Lampung.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan, dapat diajukan saran-saran untuk meningkatkan kemampuan anak khususnya dalam mengembangkan kemampuan memecahkan masalah di TK Ramadhan Bandar Lampung, yaitu sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Dalam kegiatan pembelajaran, guru hendaknya menggunakan APE sebagai alternatif dalam pemilihan model pembelajaran, karena dengan menggunakan APE, dapat meningkatkan kemampuan anak dalam memecahkan masalah.

2. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan menjadi suatu informasi bagi kepala sekolah untuk meningkatkan proses pembelajaran khususnya dalam mengembangkan aspek perkembangan kognitif anak, serta menggunakan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton, salah satunya yaitu dengan menggunakan APE dalam pembelajaran.

3. Bagi peneliti lain

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan masukan bagi peneliti selanjutnya tentang pengaruh penggunaan APE dalam mengembangkan kemampuan memecahkan masalah pada anak usia 5-6 tahun.

DAFTAR PUSTAKA

- Endang. 2013. *Penerapan Metode Inquiri dalam Pembelajaran Sains untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Taman Kanak Kanak*. Jurnal, UPI : Bandung.
- Fediana. 2014. *Pengaruh Metode Proyek Terhadap Kemampuan Problem Solving Anak Usia Dini*. Jurnal, UPI : Bandung.
- Hasnida. 2014. *Media Pembelajaran Kreatif*. PT Luxima Metro Media: Jakarta.
- Karwono, 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada: Jakarta.
- Kurniasih, Nuraini. 2013. *Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di Kelompok Bermain Mahadul Qur'an*. Jurnal, STKIP Siliwangi : Bandung.
- Noviana. 2015. *Upaya Peningkatan Kemampuan Penjumlahan Melalui Problem Solving dengan Benda Kongkret pada Anak Usia Kelompok B TK PKK 74 Pajangan*. Jurnal, UNY : Yogyakarta.
- Nurafida, Umi. 2014. *Hubungan Alat Permainan Edukatif Puzzle dengan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di Kelompok Bermain Buah Hati Kita*. Jurnal, FKIP Jember : Jawa Timur.
- Patmonodewo Soemiarti. 2012. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.146. 2014.
- Rolina Nelva. 2012. *Alat Permainan Edukatif*. Penerbit Ombak: Yogyakarta
- Siregar, Syofian. 2015. *Statistika Terapan*. Pramedia: Jakarta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Alfabeta: Bandung.
- _____. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta : Bandung.

- Suharsaputra, U. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan Tindakan*. Refika Aditama, Bandung.
- Surya Mohamad. 2015. *Strategi Kognitif dalam Proses Pembelajaran*. Alfabeta: Bandung.
- UU RI No 20 Tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. Sinar Grafika: Jakarta
- Widoyoko,S. Eko Putra 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran: Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Didik*, Pustaka Belajar: Yogyakarta
- Wijaya, Tony. 2012. *Praktis dan Sempel Cepat Menguasai SPSS 20 untuk Olah Data dan Interpretasi Data*. Cahaya Atma Pusaka: Yogyakarta
- Yuniarti Sri. 2014. *Asuhan Tumbuh Kembang*. PT Refika Aditama: Bandung.