

**PENGARUH MEDIA LABIRIN KELERENG TERHADAP  
KEMAMPUAN *PROBLEM SOLVING* ANAK USIA 5-6 TAHUN  
DI TKIT AL-ANSHOR**

**(Skripsi)**

**Oleh**

**MUTIARAHMADISYA SALSABILLAH P  
2013054048**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
2025**

## ABSTRAK

### PENGARUH MEDIA LABIRIN KELERENG TERHADAP KEMAMPUAN *PROBLEM SOLVING* ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TKIT AL-ANSHOR

Oleh

MUTIARAHMADISYA SALSABILLAH P

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media labirin kelereng terhadap kemampuan *problem solving* pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen pre-eksperimental dengan jenis *one grup pretest posttest* pada 23 anak yang dipilih melalui teknik *total sampling*. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Karena data tidak berdistribusi normal dan jumlah sampel kurang dari 30, analisis menggunakan statistik non-parametrik dengan uji *Wilcoxon Signed-Rank*. Sebelum uji *Wilcoxon*, dilakukan perhitungan *N-gain* untuk mengukur pengaruh kemampuan *problem solving* dengan membandingkan nilai *pretest* dan *posttest*. Hasil *N-gain* menunjukkan pengaruh dalam kategori sedang ( $0,30 < N-gain < 0,70$ ) dengan rata-rata 0,5864. Uji *Wilcoxon* menunjukkan nilai *Asymp. Sig* sebesar  $0,000 < 0,005$ , sehingga hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Dengan demikian, media labirin kelereng berpengaruh positif terhadap kemampuan *problem solving* anak usia 5-6 tahun.

**Kata Kunci:** Anak Usia Dini, Kemampuan *Problem Solving*, Media Labirin Kelereng

## **ABSTRACT**

### **THE EFFECT OF MARBLE MAZE MEDIA ON THE PROBLEM-SOLVING ABILITY OF CHILDREN AGED 5-6 YEARS AT EARLY CHILDHOOD ISLAMIC SCHOOL AL-ANSHOR**

**By**

**MUTIARAHMADISYA SALSABILLAH P**

This research aims to determine the effect of marble maze media on problem-solving abilities in children aged 5-6 years. This research used a quantitative approach with a pre-experimental with one grup pretest posttest method on 23 children selected using a total sampling technique. Data collection is carried out through observation and documentation. Because the data was not normally distributed and the number of samples was less than 30, the analysis used non-parametric statistics with the Wilcoxon Signed-Rank test. Before the Wilcoxon test, the N-gain calculation was carried out to measure the increase in problem-solving abilities by comparing the pretest and posttest scores. The N-gain results show an increase in the moderate category ( $0.30 < \text{N-gain} < 0.70$ ) with an average of 0,5864. The Wilcoxon test shows the Asymp value. Sig is  $0.000 < 0.005$ , so the alternative hypothesis ( $H_a$ ) is accepted. Thus, the marble maze media has a positive effect on the problem-solving abilities of children aged 5-6 years.

**Keywords:** Early Childhood, Problem Solving Ability, Marble Maze Media

**PENGARUH MEDIA LABIRIN KELERENG TERHADAP  
KEMAMPUAN *PROBLEM SOLVING* ANAK USIA 5-6 TAHUN  
DI TKIT AL-ANSHOR**

**Oleh**

**MUTIARAHMADISYA SALSABILLAH P**

**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**



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

Judul Skripsi : **PENGARUH MEDIA LABIRIN KELERENG  
TERHADAP KEMAMPUAN *PROBLEM  
SOLVING* ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TKIT  
AL-ANSHOR**

Nama Mahasiswa : **Mutiarahmaditsya Salsabillah P**

Nomor Pokok Mahasiswa : **2013054048**

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

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Menyetujui,

1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

**Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd.**  
NIP19840214 200801 2 007

**Ulwan Syafrudin, M.Pd.**  
NIP 19930926 201903 1 011

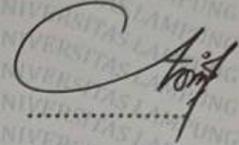
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

**Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si**  
NIP 19741220 200912 1 002

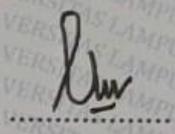
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd.



Sekretaris : Ulwan Syafrudin, M.Pd.



Penguji Utama : Ari Sofia, S.Psi., M.A.Psi.



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd.  
NIP 19870504 201404 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 25 Februari 2025

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Mutiarahmadisy Salsabillah P  
NPM : 2013054048  
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak  
Usia Dini  
Jurusan : Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Labirin Kelereng Terhadap Kemampuan *Problem Solving* Anak Usia 5-6 Tahun di TKIT AL-Anshor” adalah asli penelitian saya dan tidak plagiat kecuali pada bagian yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

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

Bandar Lampung, 2 Januari 2025  
Pembuat Pernyataan,



Mutiarahmadisy Salsabillah P  
NPM. 2013054048

## RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Mutiarahmadisya Salsabillah P, lahir pada tanggal 03 Oktober 2002 di Jati Baru, Lampung Selatan. Penulis merupakan anak pertama dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Puji Purnomo dan Ibu Alfiati. Penulis berasal dari Desa Purwodadi Simpang, Kecamatan Tanjung Bintang, Lampung Selatan.

Pendidikan formal yang telah ditempuh Penulis sebagai berikut:

1. TK Insan Kamil (2007-2008)
2. SDN 1 Purwodadi Simpang (2008-2014)
3. SMPN 1 Tanjung Bintang (2014-2017)
4. SMAN 12 Bandar Lampung (2017-2020)

Pada tahun 2020, Penulis diterima pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD), Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan melalui jalur SBMPTN. Penulis pernah menjadi peserta dalam program MBKM Kemdikbudristek yaitu Kampus Mengajar Angkatan 4 Tahun 2022. Pada tahun 2023, Penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di Desa Banjar Ratu, Gunung Labuhan, Kabupaten Way Kanan. Selama menempuh pendidikan di Unila, Penulis pernah aktif di organisasi kampus yaitu UMKFKSS dan Forkom PGPAUD.

## **MOTTO**

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”.

**(QS. Al-Baqarah:286)**

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”.

**(QS. Al-Insyirah:6)**

“Salah satu pengkerdilan terkejam dalam hidup adalah membiarkan pikiran yang cemerlang menjadi budak bagi tubuh yang malas, yang mendahulukan istirahat sebelum lelah”.

**(Buya Hamka)**

## **PERSEMBAHAN**

### ***Bismillahirrahmanirrahim...***

Alhamdulillah Wa Syukurillah , segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan nikmat, rahmat dan karunia-Nya. Sholawat serta salam selalu tercurah kepada suri tauladan, Rasulullah Muhammad SAW. Sebagai rasa syukur dan terima kasih, kupersembahkan karya ini sebagai tanda bakti dan cinta kasihku kepada:

### **Kedua Orang Tuaku Tersayang**

Bapak Puji Purnomo S.P dan Ibu Alfiati

Kedua sosok hebat yang telah mendidik dan membesarkanku dengan penuh kasih sayang, keikhlasan dan kesabaran. Terima kasih atas ridho, doa, pengorbanan dan cinta kasih yang telah diberikan hingga Allah selalu memberikan kemudahan di setiap langkahku

### **Adik-adikku Tersayang**

Chentika Adibah Aida dan Ammar Fathir

Kedua adikku tersayang yang telah menyemangatiku dengan keceriaannya

### **Almamater Tercinta Universitas Lampung**

Terima kasih karena telah memberikan pengalaman berharga, memberikan wawasan yang luas serta mempertemukanku dengan orang-orang hebat

## SANWACANA

Segala puji bagi Allah yang telah melimpahkan berkah dan rahmat-Nya sehingga skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Labirin Kelereng Terhadap Kemampuan *Problem Solving* Anak Usia 5-6 Tahun Di TKIT Al-Anshor” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari peran dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A.I.P.M., ASEAN Eng., selaku Rektor Universitas Lampung. Wakil Rektor, seluruh Pimpinan dan Jajaran Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
3. Bapak Dr. Muhammad Nurwahidin, S.Ag., M.Ag., M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung.
4. Ibu Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP Universitas Lampung, sekaligus dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu, membimbing, memberikan saran, motivasi dan arahan dalam proses penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Ulwan Syafrudin, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu, membimbing, memberikan saran, motivasi dan arahan dalam proses penyusunan skripsi sekaligus dosen pembimbing akademik yang telah memberikan saran dan arahan selama perkuliahan.
6. Ibu Ari Sofia S.Psi, M. Psi., selaku dosen pembahas yang telah meluangkan waktu, membimbing, memberikan saran, motivasi dan arahan dalam proses penyusunan skripsi.

7. Ibu/Bapak Dosen dan Staff Karyawan PG PAUD FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan bantuan selama kuliah.
8. Ibu Lisyati Khoiriyah, S.Pd., selaku kepala sekolah dan Ibu Sugiana selaku dewan guru dan anak-anak TKIT Al-Anshor yang telah membantu dan meluangkan waktunya dalam proses penelitian.
9. Suci Annisa Istiqomah, sahabatku sedari SMP. Terima kasih telah menjadi tempat berkeluh kesah, membantu di setiap saat, menyemangati dan memberikan nasihat kepadaku.
10. Cabun (Petong, Aule, Mba Anggun, Bebeb, Adek, Ais dan Syaditul) yang telah mendengarkan segala keluh kesah dan memberikan bantuan, semangat, nasihat dan kehangatan pada masa perkuliahan.
11. Teman-teman satu bimbingan yang sering bimbingan bersama.
12. Teman-teman seperjuangan PG PAUD 2020 yang telah berjuang bersama.
13. Terima kasih kepada diri sendiri yang telah berjuang dan bertahan hingga saat ini.

Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu-persatu. Semoga Allah SWT memberikan balasan terbaik kepada bapak, ibu, dan teman-teman semua yang telah memberikan bantuan, dukungan dan doanya selama ini dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat. Aamiin.

Bandar Lampung, 2 Januari 2025

Penulis,

Mutiarahmadisya Salsabillah P

## DAFTAR ISI

Halaman

<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>viii</b>
<b>I. PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	7
1.3 Pembatasan Masalah .....	7
1.4 Rumusan Masalah .....	8
1.5 Tujuan Penelitian .....	8
<b>II. KAJIAN TEORI</b> .....	<b>9</b>
2.1 Hakikat Kemampuan <i>Problem Solving</i> .....	9
2.1.1 Definisi <i>Problem Solving</i> .....	9
2.1.2 Aspek-Aspek Kemampuan <i>Problem Solving</i> Pada Anak Usia Dini....	11
2.1.3 Karakteristik Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun .....	14
2.1.4 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan <i>Problem Solving</i> ...	16
2.1.5 Manfaat Kemampuan <i>Problem Solving</i> .....	17
2.2 Hakikat Media Labirin Kelereng .....	18
2.2.1 Definisi Media Pembelajaran.....	18
2.2.2 Jenis Media Pembelajaran.....	20
2.2.3 Manfaat Media Pembelajaran .....	22
2.2.4 Definisi Media Labirin Kelereng .....	23
2.2.5 Keunggulan Labirin Kelereng.....	26
2.2.6 Langkah-Langkah Permainan Labirin Kelereng.....	27
2.4 Hipotesis Penelitian.....	28
2.5 Kerangka Pikir .....	28

<b>III. METODE PENELITIAN.....</b>	<b>30</b>
3.1 Jenis Penelitian.....	30
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian .....	31
3.2.1 Tempat penelitian.....	31
3.2.2 Waktu Penelitian .....	31
3.3 Populasi dan Sampel .....	31
3.3.1 Populasi.....	31
3.3.2 Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel.....	31
3.4 Definisi Konseptual dan Operasional .....	32
3.4.1 Kemampuan <i>Problem Solving</i> .....	32
3.4.2 Media Labirin Kelereng .....	32
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	33
3.6 Instrumen Pengumpulan Data .....	33
3.7 Analisis Uji Instrumen Penelitian .....	35
3.7.1 Uji Validitas .....	36
3.7.2 Uji Reliabilitas .....	37
3.8 Teknik Analisis Data.....	38
3.8.1 Uji Hipotesis .....	38
<b>IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>40</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	40
4.1.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian.....	40
4.1.2 Data Deskriptif <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	44
4.1.3 Analisis Uji Hipotesis .....	50
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian .....	53
<b>V. KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>60</b>
5.1 Kesimpulan .....	60
5.2 Saran.....	60
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>62</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>67</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Desain Penelitian.....	30
2. Kisi-kisi Instrumen Variabel Media Labirin Kelereng .....	34
3. Kisi-Kisi Instrumen Variabel Kemampuan <i>Problem Solving</i> Sebelum Uji Validitas dan Reliabilitas.....	34
4. Kisi-Kisi Instrumen Variabel Kemampuan <i>Problem Solving</i> Sesudah Uji Validitas dan Reliabilitas.....	35
5. Hasil Uji Coba Kemampuan <i>Problem Solving</i> Pada Try Out Ke 1 .....	36
6. Hasil Uji Coba Kemampuan <i>Problem Solving</i> Pada Try Out Ke 2 .....	36
7. Kriteria Reliabilitas .....	37
8. Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas.....	37
9. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> .....	45
10. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> .....	45
11. Interval Dimensi Mengenali dan Memahami Masalah .....	47
12. Selisih <i>Pretest Posttest</i> Indikator Pada Dimensi.....	47
13. Interval Dimensi Mengumpulkan Data dan Informasi.....	48
14. Selisih <i>Pretest Posttest</i> Indikator Pada Dimensi.....	48
15. Interval Dimensi Menarik Kesimpulan Untuk Mendapatkan Solusi Dari Suatu Permasalahan .....	49
16. Selisih <i>Pretest Posttest</i> Indikator Pada Dimensi.....	49
17. Hasil perhitungan <i>N-gain</i> .....	50
18. Kriteria Pengelompokan <i>N-gain</i> .....	50
19. Hasil Uji <i>Wilcoxon</i> .....	51
20. Output Rank Uji <i>Wilcoxon</i> .....	52

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Media Labirin Kelereng .....	26
2. Rumus Interval .....	38
3. Rumus <i>N-gain</i> .....	38
4. Rumus <i>Wilcoxon Signed Rank</i> .....	39
5. Histogram Rata-Rata Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	46
6. Histogram Hasil <i>N-Gain</i> .....	51

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan .....	68
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan .....	69
3. Surat Uji Instrumen Penelitian .....	70
4. Surat Balasan Uji Instrumen .....	71
5. Surat Izin Penelitian .....	72
6. Surat Balasan Izin Penelitian .....	73
7. Instrumen Uji Validitas To 1 .....	74
8. Panduan Penilaian Instrumen Uji Validitas To 1 .....	75
9. Rekapitulasi Uji Validitas Instrumen To 1 .....	77
10. Instrumen Uji Validitas To 2 .....	78
11. Panduan Penilaian Uji Validitas To 2 .....	79
12. Rekapitulasi Uji Validitas To 2 .....	81
13. Distribusi Nilai Rtabel Signifikansi 5% Dan 1% .....	82
14. Uji Reliabilitas Dan Uji Normalitas .....	83
15. Instrumen Penelitian Kemampuan <i>Problem Solving</i> .....	84
16. Lembar Observasi Penelitian .....	85
17. Panduan Lembar Observasi Penelitian .....	86
18. Data Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B Tkit Al Anshor Pra-Penelitian .....	88
19. Rekapitulasi Pretest Kemampuan <i>Problem Solving</i> .....	90
20. Rekapitulasi <i>Posttest</i> Kemampuan <i>Problem Solving</i> .....	91
21. Hasil Uji <i>N-Gain</i> .....	92
22. Hasil Uji Wilcoxon .....	93
23. RPPH .....	94
24. Foto Gambar Bermakna dan Tata Cara Permainan Labirin Kelereng .....	120
25. Foto Pelaksanaan Penelitian di TKIT AL-Anshor .....	127

## I. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kemampuan *problem solving* merupakan aspek penting dalam pengembangan kognitif karena memungkinkan anak dalam memecahkan masalah, menghadapi tantangan, dan mengasah kemampuan logika serta pemikiran kritisnya. Kemampuan *problem solving* melibatkan kemampuan berpikir, termasuk kemampuan pemahaman masalah, analisis masalah, dan keterampilan dalam menemukan solusi efektif terhadap suatu permasalahan. Perkembangan kognitif terkait dengan kecerdasan serta cara berpikir yang memungkinkan individu untuk memperoleh pengetahuan melalui adaptasi terhadap lingkungan sekitarnya (Dewi, 2022). Kemampuan *problem solving* dapat membantu anak untuk mengasah kemampuan kognitifnya melalui pengalaman belajar dalam menyelesaikan masalah yang ada pada kehidupan sehari-hari anak.

Melalui kemampuan *problem solving*, anak dapat belajar memecahkan masalah sederhana yang anak temui dalam kehidupan sehari-hari dengan cara terstruktur dan terarah. Terstruktur dalam artian anak dapat memahami bagaimana cara memecahkan masalah dan terarah yaitu mengetahui apa saja yang harus dilakukan untuk menyelesaikan masalah itu. Misalnya, ketika anak menghadapi kesulitan mengancingkan bajunya. Pertama, anak akan memahami dan menyadari masalahnya, yaitu kancing yang sulit dimasukkan ke lubangnya. Kemudian, anak mengumpulkan informasi dengan melihat lebih dekat pada kancing dan lubangnya. Setelah itu, dia menghasilkan beberapa solusi seperti mencoba kancing dari arah yang berbeda, meminta bantuan orang dewasa, atau menggunakan cermin.

Anak tersebut mengevaluasi solusi-solusi ini dan memutuskan untuk mencoba menggunakan cermin terlebih dahulu. Jika berhasil, masalah terpecahkan. Jika tidak, dia bisa meminta bantuan orang dewasa. Dapat dilihat bahwa anak belajar memecahkan masalah melalui pengalaman belajar dalam menangani situasi yang anak hadapi sehari-hari. Hal ini sejalan dengan pendapat Solso bahwa proses *problem solving* adalah suatu proses berpikir yang terfokus secara langsung untuk menemukan solusi atau cara untuk menyelesaikan masalah tertentu (Utami dan Pusari, 2018). Kemampuan *problem solving* yang baik dapat menstimulasi kemampuan berpikir anak dalam mencari solusi terhadap permasalahannya sendiri.

Menurut pendapat Lestari, kemampuan *problem solving* memiliki peran penting baik dalam pelajaran maupun dalam disiplin ilmu lainnya, terutama agar pembelajaran berjalan dengan fleksibel dan bertujuan agar anak lebih mudah memahami konsep kehidupan dengan *problem solving*, sehingga dalam menyelesaikan masalahnya anak dapat berpikir secara logis dan sistematis (Lestari, 2020). Ketika anak dilatih untuk dapat memecahkan masalah, anak akan belajar untuk berpikir secara logis saat menghadapi suatu tantangan. Anak akan menganalisis suatu permasalahan terlebih dahulu sebelum bertindak dan belajar untuk mempertimbangkan berbagai kemungkinan solusi dengan menggunakan bukti atau alasan yang ada. Selain itu, anak juga dapat memahami setiap pilihan solusi dengan cermat sebelum membuat keputusan. Dengan demikian, anak-anak menjadi lebih mandiri dalam menyelesaikan masalah anak sendiri. Kemampuan *problem solving* dapat membantu anak dalam mengembangkan kepercayaan dirinya. Sehingga di masa yang akan datang, anak dapat menjadi generasi yang tangguh dan tidak mudah menyerah ketika menghadapi rintangan.

Sejalan dengan pendapat Krisnawati yang mengungkapkan anak yang dapat memecahkan masalah sendiri menunjukkan bahwa kemampuan kognitif dalam berpikir dan berkreatifitasnya dapat berkembang dengan baik (Krisnawati, 2023). Melalui kemampuan *problem solving* anak belajar memahami lingkungan sekitar melalui pemikirannya. Kemampuan berpikir itulah yang

akan menjadi cikal kemampuan menyelesaikan masalah yang kreatif dengan memahami solusi yang tepat. Oleh karena itu, kemampuan *problem solving* penting untuk dimiliki oleh anak.

Namun, pada kenyataannya berdasarkan hasil observasi dan wawancara pra penelitian yang dilakukan di TKIT Al-Anshor ditemukan bahwa anak masih belum dapat memecahkan permasalahan yang dialaminya dengan baik. Berdasarkan data bulanan pada perkembangan kognitif anak, menunjukkan bahwa sebagian besar anak berada pada tahap masih berkembang pada kemampuan memecahkan masalah/*problem solving*. Sementara itu, kemampuan berpikir logis dan simbolik sebagian besar anak berkembang dengan baik dan sesuai harapan. Dalam penilaian kognitif, khususnya kemampuan memecahkan masalah, seperti bereksplorasi dan menunjukkan sikap menyelidik, menyelesaikan tugas, menunjukkan sikap kreatif dalam memecahkan masalah dan mengatasi masalah secara mandiri, sebagian anak masih berada pada tahap masih berkembang. Anak-anak juga cenderung pasif dalam memberikan ide dan sering membutuhkan bantuan guru dalam bereksplorasi. Hal ini dapat dilihat pada saat observasi yaitu sebagian anak belum dapat bereksplorasi dalam menyusun lego/balok, anak hanya menyusunnya ke atas dan menjatuhkannya jika sudah tinggi. Sebagian anak belum dapat menyelesaikan tugas dengan tuntas ketika diminta membereskan mainan. Dalam menyelesaikan masalah secara mandiri, anak-anak terkadang menyerah saat menghadapi tantangan, seperti saat diminta menjawab pertanyaan guru sebagai syarat untuk istirahat. Beberapa anak bahkan mengalihkan perhatian ke hal lain, seperti bermain dengan teman, meskipun belum dapat menjawab pertanyaan. Pembelajaran dilakukan menggunakan metode ceramah sehingga anak menjadi pasif dan kurang terstimulasi untuk mengatasi masalah yang ada.

Lingkungan sekolah merupakan salah satu faktor yang dapat meningkatkan kemampuan *problem solving* anak. Namun, seringkali pembelajaran dilakukan tanpa media yang memadai karena keterbatasan sumber belajar dan wawasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Media seperti *puzzle* atau

balok yang seharusnya bisa dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran justru lebih sering dimainkan anak pada jam istirahat dan tidak terintegrasi dalam proses belajar mengajar. Guru lebih memilih menggunakan buku sebagai media pembelajaran karena penggunaannya yang lebih sederhana dan mudah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari.

Kemampuan *problem solving* dapat dikembangkan melalui pembelajaran yang efektif dan ideal bagi anak usia dini. Anak usia dini berada dalam masa emas (*golden age*). Pada masa ini, seluruh aspek perkembangan anak dapat berkembang dengan cepat jika distimulasi dengan pembelajaran yang idealnya dilakukan dengan bermain. Dunia anak adalah dunia bermain, karena sebagian besar aktivitas anak terkait dengan bermain. Sehingga secara tidak langsung, bermain memiliki dampak yang signifikan dalam perkembangan anak. Karena dalam bermain, anak tidak hanya bersenang-senang. Akan tetapi bermain juga dapat menstimulasi aspek-aspek perkembangan anak, membantu anak dalam belajar memecahkan masalah dan merangsang kreativitasnya.

Anak bermain sambil belajar. Melalui bermain, anak dapat bereksplorasi dan menemukan pengetahuannya sendiri. Bermain sambil belajar adalah aktivitas yang dilakukan oleh anak usia dini dengan penuh kegembiraan dan kebebasan tanpa tekanan serta memiliki pola yang diharapkan dapat mendukung perkembangan yang positif dalam diri anak (Wahyuni dan Azizah, 2020). Pola yang diharapkan dalam bermain sambil belajar adalah aspek-aspek perkembangan anak yang dapat distimulasi dengan baik melalui bermain. Oleh karena itu, bermain sambil belajar bukan hanya kegiatan yang menyenangkan tetapi juga menjadi alat penting dalam mendukung perkembangan menyeluruh anak-anak.

Pembelajaran yang dilakukan sambil bermain dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai media pembelajaran yang dapat menjadi penunjang jalannya pembelajaran secara interaktif. Melalui interaksi dengan media yang tepat, guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung pengembangan kemampuan *problem solving* anak usia dini dengan baik. Menurut Suwatra, guru memiliki peran penting dalam meningkatkan

kemampuan *problem solving* dengan cara menggunakan beragam media pembelajaran dan kegiatan yang menarik, mendorong keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan *problem solving* anak (Suwatra, et al., 2019). Media pembelajaran yang dapat menstimulasi kemampuan *problem solving* anak usia dini diantaranya adalah yaitu *puzzle*, bongkar pasang, tangram dan *maze* (Krisnawati, 2023). Media *maze* adalah salah satu media yang dapat merangsang kemampuan berpikir anak dalam menghadapi tantangan dan persoalan yang perlu dipecahkan. Permainan *maze* atau papan alur merupakan permainan menggunakan jalur-jalur berliku yang sempit dan sering kali terdapat kemungkinan adanya jalan buntu atau rintangan di dalamnya (Aulia, 2022). Seiring dengan perkembangan zaman, diperlukannya inovasi dalam pembelajaran. Inovasi tersebut dapat diterapkan dalam pembuatan media pembelajaran, termasuk media permainan *maze*.

Media labirin kelereng terinspirasi dari media *maze* yaitu jenis *marble maze*. Berbeda dengan *maze* yang sering ditemui sehari-hari, labirin kelereng menggunakan pendekatan interaktif di mana anak-anak akan memecahkan masalah dengan menjalankan misi melalui petunjuk yang diberikan oleh guru. Guru akan menceritakan sebuah permasalahan. Setelah itu, anak akan diarahkan untuk menyortir, mengelompokkan, memilih serta membandingkan persamaan dan perbedaan. Selain itu, anak juga harus melewati jembatan dan memilih 2 pilihan tujuan yang ada pada lintasan kelereng. Tantangan akan menstimulasi tingkat pemahaman anak terhadap konsep dan solusi dalam *problem solving*. Hal ini menjadi ketertarikan peneliti dalam memodifikasi media *marble maze* menjadi media labirin yaitu agar media tersebut menjadi lebih interaktif dan dapat dipadukan dengan jalannya pembelajaran.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Ramawati dan Komalasari, terlihat bahwa kemampuan anak dalam menyelesaikan masalah dapat distimulasi dengan menggunakan media *maze*. Ramawati dan Komalasari menemukan bahwa media *maze* magnet dapat menstimulasi kemampuan *problem solving* anak. Hal ini dapat dilihat dari penggunaan media *maze* yang dapat melatih

anak untuk belajar memecahkan permasalahan sederhana sehari-hari seperti, berinisiatif belajar membuka bekal makan sendiri, belajar menyelesaikan kegiatan pembelajaran, dan juga belajar menganalisis permasalahan yang dialami. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan *maze* dapat meningkatkan kemampuan anak dalam menyelesaikan masalah karena membantu anak dalam berpikir kreatif untuk menemukan solusi (Ramawati & Komalasari, 2023)

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati yang menemukan bahwa permainan *circle maze* efektif dalam menstimulasi kemampuan *problem solving* anak usia dini dibuktikan dengan meningkatnya kemampuan anak dalam menyelesaikan permainan *maze* dengan urutan yang benar, antusiasme anak dalam bermain *maze*, kemampuan anak dalam mencari solusi dan menyelesaikan masalah secara mandiri. Hal ini menunjukkan bahwa permainan *Maze/labirin* dapat menstimulasi kemampuan *problem solving* anak usia dini. (Rahmawati, et al., 2024)

Di sisi lain, pada penelitian yang dilakukan oleh Sari, ditemukan bahwa permainan labirin kelereng/*marble maze* dapat meningkatkan kemampuan perkembangan anak yang lain yaitu perkembangan motorik halus. Hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa permainan *marble maze* memiliki dampak positif terhadap perkembangan kemampuan motorik halus anak-anak (Sari, 2018). Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ima yang menunjukkan hasil bahwa media *marble maze* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini (Ima, et al., 2019). Sedangkan, pada penelitian yang dilakukan oleh Zulia menunjukkan bahwa media labirin kelereng dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini (Zulia, 2020)

Akan tetapi, belum ada penelitian yang menggunakan media *marble maze/labirin* kelereng sebagai solusi untuk menstimulasi kemampuan *problem solving*. Hal ini menarik perhatian peneliti untuk memodifikasi media *marble maze* menjadi labirin kelereng sebagai alternatif untuk menstimulasi kemampuan *problem solving* anak. Media labirin kelereng diharapkan dapat

menjadi media yang menarik dan interaktif dalam pembelajaran bagi anak-anak usia dini.

Berdasarkan penjelasan di atas, ditemukan masalah berupa kesenjangan antara kenyataan yang ada di lapangan dengan kemampuan memecahkan masalah yang seharusnya dimiliki oleh anak. Dari permasalahan tersebut diperlukan solusi untuk dapat menstimulasi cara berpikir anak dalam menghadapi suatu permasalahan. Stimulasi dapat diberikan melalui media pembelajaran yang interaktif dan menarik seperti salah satunya media labirin kelereng. Dengan adanya stimulasi dengan media labirin kelereng, diharapkan dapat menstimulasi kemampuan *problem solving* anak karena dapat mengajarkan anak cara menghadapi suatu masalah dengan baik. Sehingga, peneliti menggunakan media labirin kelereng untuk dapat menstimulasi kemampuan *problem solving* anak usia dini.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini yang dapat diidentifikasi adalah:

1. Sebagian anak belum dapat bereksplorasi, menyelesaikan tugas, menunjukkan kreativitas dalam memecahkan masalah, dan mengatasi masalah secara mandiri dengan baik.
2. Kurangnya stimulasi kemampuan memecahkan masalah dari guru yang masih menerapkan pembelajaran menggunakan metode ceramah.
3. Guru menggunakan media pembelajaran yang kurang bervariasi.
4. Keterbatasan sumber belajar dan wawasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka dalam penelitian ini perlu dibatasi dengan media labirin kelereng sebagai variabel bebas (X) dan kemampuan *problem solving* sebagai variabel terikat (Y) pada anak usia 5-6 tahun di TKIT Al-Anshor.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah terdapat pengaruh media labirin kelereng terhadap kemampuan *problem solving* anak usia 5-6 tahun di TKIT Al-Anshor?.

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh media labirin kelereng terhadap kemampuan *problem solving* anak usia 5-6 tahun di TKIT Al-Anshor.

#### 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini dilihat dari dua segi, yaitu secara teoritis dan praktis:

##### 1. Manfaat Teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat membantu dalam pengembangan teori kemampuan *problem solving* anak. Serta dapat memberikan wawasan tambahan tentang efektivitas media labirin kelereng dan pengaruhnya bagi kemampuan *problem solving* anak usia dini sehingga dapat menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Manfaat Bagi Kepala Sekolah

Memberikan wawasan kepada kepala sekolah agar memfasilitasi penerapan media pembelajaran yang dapat mendukung jalannya pembelajaran secara baik dan efektif.

###### b. Manfaat Bagi Guru

Diharapkan dapat menjadi landasan bagi guru untuk dapat melakukan inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran bagi anak.

###### c. Manfaat Bagi Peneliti Selanjutnya

Menambah informasi sebagai landasan/rujukan untuk penelitian lebih lanjut jika melakukan penelitian yang lebih menyeluruh dengan topik serupa.

## II. KAJIAN TEORI

### 2.1 Hakikat Kemampuan *Problem Solving*

#### 2.1.1 Definisi *Problem Solving*

Kemampuan *problem solving* merupakan kemampuan yang harus dimiliki oleh masing-masing individu karena pada dasarnya manusia pasti berusaha untuk mencari solusi dari masalah yang dialami. Kemampuan merupakan kesanggupan, kecakapan dan kekuatan seseorang dalam melakukan sesuatu pekerjaan dengan cepat dan benar (Simin, 2018). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kemampuan berasal dari kata mampu yang berarti yang pertama kuasa (bisa, sanggup) melakukan sesuatu dan kedua berada. Kemampuan sendiri memiliki arti kesanggupan; kecakapan; kekuatan. Menurut Polya, *problem solving* merupakan salah satu usaha mencari jalan keluar dari suatu kesulitan yang dihadapi oleh individu (Wati, 2019). Pada anak usia dini, kemampuan *problem solving* dapat dilihat melalui bagaimana anak dapat mengatasi tantangan dan memecahkan masalah yang muncul dalam kegiatan sehari-hari, baik itu dalam konteks pembelajaran di sekolah maupun dalam bermain.

Setiap orang, baik orang dewasa ataupun anak-anak, pasti mengalami suatu masalah dalam kehidupannya. Berbeda dengan orang dewasa, masalah yang dialami anak masih berupa masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari seperti rumitnya mengancingkan baju sendiri, melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru/orang tua, membereskan mainan dan lain sebagainya. Menurut Wahyuti, kemampuan *problem solving* pada anak usia dini merujuk pada kapasitas anak untuk menggunakan pengalaman atau pengetahuannya guna merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, mengolah informasi, dan menarik kesimpulan

berdasarkan informasi yang diperoleh (Wahyuti, 2023). Hal ini didukung dengan pendapat Beaty dan Wortham berpendapat bahwa kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini adalah kemampuan anak untuk menggunakan pengalamannya dalam pengembangan kemampuan pemecahan masalah (Wortham, 2006). Dapat dilihat bahwa kemampuan *problem solving* anak usia dini terkait dengan pengalaman dan pengetahuan yang telah anak peroleh dari lingkungannya. Pengetahuan dan pengalaman ini menjadi bekal bagi anak dalam menghadapi masalah yang ditemui.

Sedangkan menurut Busch dan Legare, *problem solving* pada anak usia dini merupakan proses berpikir mengenai pemecahan masalah yang efektif yang di dalamnya anak harus melakukan evaluasi perbedaan informasi untuk menentukan bukti dari informasi yang dimiliki (Octaviany, 2020). Dalam mencari solusi terkait dengan penyelesaian masalah yang efektif dibutuhkan suatu informasi dan data. Informasi dan data dapat berasal dari pengetahuan yang baru maupun dari pengalaman anak sendiri. Setelah itu, anak dapat mencari suatu bukti bahwa solusi tersebut sesuai dan dapat digunakan sebagai penyelesaian masalah.

Anak usia dini mampu mengembangkan kemampuan berpikir dan *problem solving* yang mendukung perkembangan dan pembelajaran mereka di masa mendatang dengan bantuan guru untuk membina kemampuan ini melalui pembelajaran yang merangsang pola pikir anak (Whittaker, 2014). Guru dapat membimbing anak dalam mengembangkan proses berpikir dan kemampuan memecahkan masalah secara efektif. Menurut Yuriansa (2019), kemampuan menyelesaikan masalah berkaitan erat dengan bagaimana anak mengembangkan proses berpikir, pemahaman terhadap lingkungan, kemampuan mengingat, dan membuat keputusan. Kemampuan ini menjadi aspek kritis yang perlu diperhatikan dalam perkembangan anak, terutama saat mereka terlibat dalam proses belajar dan bermain. Selama pembelajaran, anak harus dihadapkan pada berbagai tantangan dan tugas yang harus diselesaikan, yang merupakan kesempatan untuk mengasah kemampuan *problem solvingnya*.

Pentingnya mengenalkan konsep pemecahan masalah sejak dini adalah untuk menciptakan tantangan yang merangsang proses pembelajaran. Vygotsky (Santrock, 2007), melalui konsep Zone of Proximal Development (ZPD), menekankan pentingnya bimbingan dalam mengoptimalkan potensi anak untuk mengembangkan kemampuan *problem solving* anak. Kemampuan ini mengacu pada keterampilan anak dalam menerapkan proses berpikir guna menyelesaikan suatu permasalahan, baik dengan mengumpulkan fakta maupun berdasarkan pengalaman yang telah dipelajari. Anak yang memiliki kemampuan memecahkan masalah yang baik akan mampu menghadapi situasi dan permasalahan sederhana secara mandiri. Oleh karena itu, guru harus memahami karakteristik kemampuan *problem solving* pada anak usia dini agar dapat menstimulasinya dengan baik.

Dapat disimpulkan bahwa, kemampuan *problem solving* anak usia dini merupakan kemampuan anak dalam menggunakan pengetahuan dan pengalaman anak dalam mengenali, memahami, dan menarik kesimpulan mengenai suatu masalah untuk mendapatkan solusi yang tepat dan efektif. Kemampuan *problem solving* merupakan kemampuan penting yang harus dimiliki setiap individu, karena manusia selalu berusaha mencari solusi dari masalah yang dihadapi. Guru memiliki peran penting dalam membimbing anak-anak melalui pembelajaran yang merangsang kemampuan berpikirnya. Dengan demikian, kemampuan *problem solving* anak dapat ditingkatkan sejak dini, yang akan bermanfaat bagi perkembangan dan pembelajaran mereka di masa depan.

### **2.1.2 Aspek-Aspek Kemampuan *Problem Solving* Pada Anak Usia Dini**

Kemampuan *problem solving* pada anak usia dini dapat mengembangkan kemampuan berpikir anak karena dalam memecahkan suatu masalah anak dapat memperoleh pengetahuan yang baru. Menurut Utami, pembelajaran yang berkaitan dengan kemampuan *problem solving* melibatkan suatu proses yang menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya kedalam situasi baru yang belum dikenal (Utami, dkk., 2017). Dalam menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya kedalam situasi baru yang belum dikenal

terdapat tahapan atau langkah-langkah yang dapat dilalui dalam memecahkan masalah. Menurut Dewey terdapat 5 langkah dasar *problem solving* yaitu pernyataan masalah sebagai kesadaran tentang masalah yang dihadapi, mendefinisikan masalah yang dihadapi serta hambatan yang penting dalam solusinya, mengembangkan hipotesis, yang melibatkan penyusunan satu atau lebih alternatif solusi yang diusulkan untuk mengatasi masalah, menguji solusi yang dianggap paling tepat serta memilih solusi terbaik dalam menghadapi situasi masalah yang dihadapi (Surya, 2015). Sedangkan, kemampuan *problem solving* secara spesifik bagi anak usia 5-6 tahun adalah anak dapat membuat pertanyaan, menanyakan sesuatu, dan memprediksi sesuatu dari permasalahan yang telah dialaminya atau diterimanya (Suryati, 2019). Kemampuan *problem solving* pada anak usia dini berbeda dengan *problem solving* pada orang dewasa karena permasalahan yang anak alami lebih sederhana daripada permasalahan yang dialami oleh orang dewasa.

Kemampuan *problem solving* anak usia dini memiliki suatu karakteristik tersendiri. Anak memiliki keingintahuan yang tinggi mengenai hal-hal baru yang ditemukan oleh anak. Tak jarang proses pemecahan masalah diawali oleh pertanyaan yang diajukan anak. Jawaban dari pertanyaan tersebut dapat menjadi awal bagi anak untuk dapat mengenali dan mengumpulkan informasi mengenai masalah tersebut. Sejalan dengan pendapat Utami mengenai karakteristik *problem solving* anak usia dini yang terdiri dari kemampuan anak dalam mengajukan pertanyaan terkait mengenai masalah yang di hadapi, dapat fokus untuk menyelidiki masalah nyata yang dihadapinya, melakukan penyelidikan hal-hal yang terkait dengan masalah yang dihadapi sebagai sumber maupun sebagai pertimbangan guna mencari solusi dan mendapatkan solusi atas *problem solving* yang terjadi (Utami, et al., 2017). Kemampuan dalam memecahkan masalah menjadi pondasi penting bagi anak, memberikan kemampuan untuk mengatasi kesulitan atau menghadapi hal-hal baru dalam aktivitas sehari-hari, lingkungan sekolah, atau sekitarnya.

Menurut pendapat Wortham, pada kemampuan *problem solving* anak menggunakan pengetahuannya untuk merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, membuat keputusan tentang hipotesis, dan merumuskan kesimpulan tentang informasi yang mereka peroleh dalam proses ilmiah. (Wortham, 2006). Sebelum melakukan proses merumuskan hipotesis/dugaan sementara anak akan mengamati masalah terlebih dahulu agar dapat memahami dan mengenali masalah yang akan dihadapi. Sebelum memecahkan suatu masalah, anak harus dapat mengetahui masalah apa yang harus dipecahkan. Setelah mengetahui masalah tersebut, anak akan mengumpulkan data dan informasi berdasarkan pengalaman dan pengetahuannya. Lalu, setelah itu anak akan dapat mengolah informasi dan mengkomunikasikan informasi yang bertujuan untuk menarik kesimpulan untuk mendapatkan solusi dari permasalahan tersebut. Dapat dilihat bahwa pada kemampuan *problem solving* adalah anak memahami dan mengenali masalah terlebih dahulu sebelum dapat mengumpulkan data dan informasi dari pengetahuan dan pengalamannya untuk mengolah informasi yang akhirnya akan digunakan untuk menarik kesimpulan untuk mendapatkan solusi dari suatu permasalahan. Sejalan dengan pendapat Maria bahwa terdapat 4 aspek dalam kemampuan *problem solving* pada anak usia dini adalah keterampilan observasi/mengamati, keterampilan mengumpulkan data dan informasi (*colleting*), kemampuan mengolah informasi (*communicating*), dan kemampuan mengomunikasikan informasi (Syaodih, 2018).

Pada saat anak menjalani proses dalam memecahkan masalah terdapat hal-hal yang dapat diamati berkaitan dengan proses tebut. Menurut pendapat Brewer dan Scully bahwa pemecahan masalah pada anak usia dini meliputi keterampilan melakukan observasi, mengelompokkan, membandingkan, mengukur, mengomunikasikan, melakukan percobaan, menghubungkan, menyimpulkan dan menggunakan informasi (Wortham, 2006). Dalam melakukan proses observasi/pengamatan anak dapat memahami dan mengenali masalah dengan mengetahui perbandingan dan hubungan yang ada pada proses mengelompokkan dan mencocokkan. Setelah itu, ketika anak mengumpulkan data dan informasi anak dapat berpendapat dan bertanya untuk

mengungkapkan hasil temuannya pada proses mengelompokkan dan mencocokkan dengan menggunakan pengetahuan dan pengalamannya dalam memecahkan masalah. Lalu, anak dapat mengukur apakah solusi dari permasalahan tersebut sudah benar dengan memprediksikan terlebih dahulu sebelum membuat kesimpulan. Selanjutnya, anak akan membandingkan perbedaan dan persamaan dari masalah sebelum memilih solusi yang tepat. Sebelum memutuskan solusi yang tepat, anak harus memeriksa kembali solusi yang dipilih dengan melakukan percobaan. Dengan itu, anak dapat melaksanakan tugasnya dalam menghadapi masalah secara tuntas.

Dapat dilihat bahwa pada kemampuan *problem solving* anak akan mengenali dan memahami masalah terlebih dahulu. Lalu mengumpulkan data dan informasi untuk diolah agar dapat menarik kesimpulan untuk mendapatkan solusi dari suatu permasalahan yang dapat berkaitan pada proses mengelompokkan dan mencocokkan, berpendapat dan bertanya, menggunakan pengetahuan dan pengalamannya dalam memecahkan masalah, memprediksikan sebelum membuat kesimpulan, menemukan persamaan dan perbedaan, memilih solusi yang tepat, memeriksa kembali solusi yang dipilih serta menyelesaikan tugas berupa permasalahan yang anak hadapi dengan tuntas.

### **2.1.3 Karakteristik Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun**

Otak merupakan bagian yang penting dalam proses berpikir dalam perkembangan kognitif anak usia dini. Pada usia 5-6 tahun saat anak usia dini berada pada tingkat pendidikan taman kanak-kanak atau sederajat, anak memiliki susunan koneksi saraf yang sudah baik sehingga dapat mengoordinasikan otak dan gerak baik secara fisik ataupun non fisik dengan baik (Khadijah, 2016). Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini diciptakan untuk memudahkan periode transisi antara masa bayi ke masa kanak-kanak. Sehingga simulasi dari sekolah juga memiliki peran yang sangat penting dalam memfasilitasi perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. Di sisi lain, terdapat teori perkembangan kognitif yang menekankan bahwa anak mengembangkan kemampuannya dalam memecahkan masalah seiring dengan perkembangan

kognitifnya. Sejalan dengan pendapat Marinda bahwa kognitif diartikan sebagai kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks serta kemampuan melakukan penalaran dan pemecahan masalah (Marinda, 2020)

Pada usia 5-6 tahun, menurut Piaget anak berada tahap pra operasional. Pada tahapan ini anak mulai belajar untuk dapat membangun pemikirannya untuk memecahkan masalah dan menemukan solusi dalam proses bermain dan belajar. Kemampuan anak berkembang dalam hal memahami dunia melalui persepsi, penggunaan bahasa, pengalaman berpikir, dan kemampuan memecahkan masalah yang masih terbatas fisik objek. karena perhatian mereka cenderung terfokus pada hal-hal yang ada di sekitarnya atau pada petunjuk yang terlihat di tempat tertentu (Kurneash dan Masruroh, 2020).

Piaget juga menjelaskan bahwa anak memperoleh pengetahuan melalui proses konstruktif, di mana mereka mampu memahami atau menafsirkan hal-hal baru berdasarkan pengalaman dan tahap perkembangan kognitif yang telah dicapai (Kurniawati, 2011). Anak-anak akan lebih mampu menemukan solusi jika mereka diberikan kesempatan untuk menghubungkan pengalaman mereka dengan pengetahuan baru yang mereka temui. Oleh karena itu, pendapat Piaget menunjukkan pentingnya pemberian pengalaman belajar yang sesuai dengan tahap perkembangan anak, untuk mendorong mereka dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Pada tahapan ini, terdapat karakteristik-karakteristik yang harus dipahami oleh guru dan orang tua agar dapat mengetahui kesesuaian tingkat perkembangan anak dengan usianya. Salah satu ciri yang dapat dilihat dari tahap pra operasional adalah *mental experiment* yaitu anak mencoba melakukan sesuatu untuk menemukan jawaban dari persoalan yang dihadapinya (Ibda, 2015).

Sedangkan menurut Mansipal, karakteristik perkembangan intelektual/kognitif anak 5-6 tahun yaitu anak mulai beralih ke jenis permainan yang lebih kompleks seperti menyusun dan membentuk daripada bermain boneka (Mansipal, 2013). Selain itu, anak mulai bermain dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi seperti bermain kartu dan hitungan jari. Sehingga, dapat dilihat bahwa pada usia ini anak berada pada masa peralihan menuju aktivitas

permainan yang lebih kompleks dan menantang secara kognitif. Anak mulai mengembangkan kemampuannya secara bertahap menuju permainan yang lebih sulit. Dan secara tidak langsung dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya juga.

Selain itu, berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini menyatakan bahwa Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) pada perkembangan kognitif khususnya kemampuan *problem solving* pada anak usia 5-6 tahun yaitu:

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

Pembelajaran yang berfokus pada kemampuan *problem solving* dapat memainkan peran penting dalam mendorong anak untuk lebih aktif dan mandiri dalam menyelesaikan masalah. Pembelajaran yang terlalu bergantung pada guru atau lingkungan yang kurang mendukung eksplorasi dan kreativitas anak dapat menghambat perkembangan kognitif anak secara optimal. Oleh karena itu, penting untuk menciptakan lingkungan yang memungkinkan anak untuk mengembangkan kemampuan *problem solving* dengan cara yang lebih fleksibel dan kreatif.

#### **2.1.4 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan *Problem Solving***

Menurut Ramli, permasalahan perkembangan kognitif termasuk kemampuan *problem solving* pada anak usia dini dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor (Setyowati, 2018). Salah satu faktor internal adalah faktor keturunan, yang mencakup karakteristik yang dimiliki sejak lahir. Sementara itu, faktor eksternal melibatkan pengaruh lingkungan yang berasal dari luar diri anak. Lama atau cepatnya proses *problem solving* juga dipengaruhi oleh hal tersebut.

Sejalan dengan pendapat Dostal yaitu waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan masalah dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal, dan guru perlu dipertimbangkan perbedaan dalam waktu yang dibutuhkan oleh setiap anak dalam memecahkan masalah (Dostal, 2014). Selain itu, berpikir reflektif merupakan salah satu hal yang dapat mempengaruhi seseorang dalam memecahkan masalah. Menurut Dewey berpikir reflektif merupakan proses memahami, meneliti serta menggali informasi untuk memecahkan suatu masalah dengan melibatkan pengetahuan dan pengalaman sebelumnya untuk menghadapi tantangan baru (Sari, 2020). Dengan berpikir secara reflektif seseorang akan mengalami proses berpikir yang aktif, gigih, berkelanjutan dan mempertimbangkan dengan seksama segala sesuatu. Berpikir reflektif ini tidak hanya meningkatkan kemampuan analitis tetapi juga memberikan ruang bagi seseorang untuk mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap berbagai situasi dan masalah yang dihadapi.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa baik faktor eksternal maupun internal memengaruhi faktor penyebab masalah perkembangan kognitif pada anak, termasuk dalam hal kemampuan anak dalam memecahkan masalah. Selain itu, waktu *problem solving* juga dipengaruhi oleh kedua faktor tersebut. Sehingga guru harus memahami bahwa terdapat perbedaan waktu yang dibutuhkan oleh anak dalam menyelesaikan masalah. Berpikir reflektif tidak hanya meningkatkan kemampuan menganalisis secara sistematis, tetapi juga memberikan ruang bagi seseorang untuk mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap berbagai situasi dan masalah yang dihadapi. Selain itu, berpikir reflektif juga dapat menjadi salah satu hal yang dapat mempengaruhi orang dalam memecahkan masalah. Karena berpikir reflektif memberikan ruang bagi pengembangan pemahaman mendalam terhadap berbagai situasi dan masalah yang dihadapi.

### **2.1.5 Manfaat Kemampuan *Problem Solving***

Kemampuan *problem solving* aspek penting dalam membentuk karakter dan kesuksesan individu. Kemampuan memecahkan masalah yang baik

memungkinkan seseorang menghadapi tantangan dan rintangan yang harus dilalui menuju kesuksesan. Menurut Muhasetyo, manfaat dari kemampuan *problem solving* adalah anak menjadi kreatif dalam berfikir, kritis dalam menganalisa data, fakta dan informasi serta mandiri dalam bertindak dan bekerja (Nurfatanah, 2018). Melalui ketiga manfaat ini, anak tidak hanya memperoleh kemampuan teknis dalam memecahkan masalah tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif yang penting dalam kehidupan sehari-hari dan masa depan anak. Selain itu, pengalaman ini juga membantu anak menjadi lebih mandiri dalam menghadapi tantangan, membangun rasa percaya diri, dan mengasah kemampuan untuk mengambil inisiatif dalam tindakan anak.

Selain itu, kemampuan *problem solving* juga bermanfaat dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak. Menurut anak yang sering mengajukan pertanyaan tentang cara dan alasan di balik peristiwa tertentu cenderung mengembangkan kemampuan yang lebih baik dalam menyelesaikan masalah (Putri, 2020). Hal itu terjadi disebabkan oleh keingintahuan anak yang aktif terhadap dunia sekitarnya. Rasa keingintahuan tersebut mendorong pemahaman mendalam terhadap berbagai situasi. Oleh karena itu, kemampuan *problem solving* menjadi kemampuan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari anak. Di dalam kehidupan sehari-hari, anak-anak secara rutin akan menghadapi beragam tantangan dan permasalahan sederhana yang memerlukan kemampuan untuk mencari solusi yang tepat. Kemampuan *problem solving* bukan hanya menjadi solusi bagi anak-anak untuk mengatasi hambatan tetapi juga merupakan aspek penting dalam pembentukan pola pikir kritis dan kemampuan beradaptasi anak di masa depan.

## **2.2 Hakikat Media Labirin Kelereng**

### **2.2.1 Definisi Media Pembelajaran**

Media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bentuk bahan atau perangkat lunak ataupun keras yang memiliki tujuan lebih dari sekadar menyampaikan pengetahuan (Khadijah, 2015). Media berperan dalam membentuk kemampuan dan sikap

anak melalui berbagai metode permainan yang dirancang dengan cermat. Sehingga, media pembelajaran menjadi alat yang tidak hanya memberikan informasi, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif. Sejalan dengan pandangan pembelajaran memiliki aspek hubungan dinamis antara guru dan anak (Safira, 2020). Dalam pandangannya, media pembelajaran bukan sekadar sarana penyampaian informasi, tetapi lebih sebagai alat bantu yang memfasilitasi interaksi antara guru dan anak. Guru bertindak sebagai penyedia informasi yang menggunakan media tersebut untuk menyampaikan konsep dan pengetahuan. Sementara anak berperan sebagai penerima informasi yang aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran tidak hanya menjadi sumber informasi saja, melainkan suatu sarana dalam mencapai efektivitas pembelajaran. Media yang tersedia di pasar dan siap digunakan dalam konteks pembelajaran dikenal sebagai media berdasarkan penggunaannya sementara media yang disusun secara khusus sesuai dengan kebutuhan pembelajaran disebut sebagai media berdasarkan desain (Yaumi, 2017). Media yang berdasarkan penggunaannya umumnya digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran sementara media yang berdasarkan desain dapat dikembangkan oleh guru sendiri sesuai dengan kebutuhan tanpa memerlukan pembelian dengan biaya tinggi. Walaupun membutuhkan kreativitas dan inovasi, media yang secara tidak sengaja dirancang untuk pembelajaran cenderung lebih beragam dan dapat ditemukan di sekitar lingkungan kita. Guru diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran dengan bijak untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan anak usia dini. Sehingga, guru perlu memiliki pengetahuan dan pemahaman yang memadai terkait dengan media pembelajaran, yang mencakup:

1. Persepsi terhadap media sebagai alat komunikasi untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar.
2. Pemahaman tentang fungsi media dalam mencapai tujuan pembelajaran.
3. Rinciannya terhadap proses belajar.
4. Hubungan antara metode pengajaran dan penggunaan media pendidikan.

5. Pemahaman akan nilai atau manfaat yang dimiliki media pendidikan dalam konteks pengajaran.
6. Kemampuan dalam pemilihan dan pemanfaatan media pendidikan.
7. Pengetahuan mengenai berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan.
8. Penerapan media pendidikan dalam berbagai mata pelajaran.
9. Upaya inovatif dalam mengintegrasikan media pendidikan dalam kegiatan pengajaran (Zaki, 2020).

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Media tidak hanya berfungsi sebagai penyampai informasi. Akan tetapi, dapat menjadi alat bantu yang memfasilitasi interaksi dinamis antara guru dan anak. Selain itu, media pembelajaran dapat membentuk kemampuan dan sikap anak melalui metode permainan yang dirancang dengan baik dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif. Pendidikan dengan menggunakan media pembelajaran bukan hanya tentang menyampaikan informasi, melainkan juga mencapai efektivitas pembelajaran. Media dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu berdasarkan penggunaannya dan berdasarkan desain. Guru diharapkan dapat memanfaatkan media dengan bijak, memahami fungsi dan nilai media dalam mencapai tujuan pembelajaran, serta memiliki kemampuan dalam pemilihan dan pemanfaatan media pendidikan. Guru juga perlu memiliki pengetahuan yang memadai terkait dengan berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan, serta menerapkan inovasi dalam mengintegrasikan media dalam kegiatan pengajaran.

### **2.2.2 Jenis Media Pembelajaran**

Media pembelajaran terdiri dari berbagai jenis yang memiliki karakteristik dan kegunaan yang berbeda-beda. Sehingga guru dapat memilih media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Media pembelajaran berdasarkan ciri fisiknya dibagi menjadi empat kategori, yaitu:

1. Media pembelajaran dua dimensi (2D) merupakan media yang dapat dilihat hanya dari satu arah pandang, dengan dimensi panjang dan lebar, contohnya foto, grafik, peta, gambar, bagan, papan tulis, dan semua jenis media yang hanya terlihat secara datar.

2. Media pembelajaran tiga dimensi (3D) adalah media yang dapat diamati dari berbagai arah pandang dan memiliki dimensi panjang, lebar, serta tinggi atau tebal.

3. Media pandang diam (*still picture*) adalah media proyeksi yang hanya menampilkan gambar diam, tanpa pergerakan atau statis pada layar.

4. Media pandang gerak (*motion picture*) adalah media proyeksi yang mampu menampilkan gambar bergerak di layar, termasuk media seperti televisi, film, atau perekam video (Silahuddin, 2022).

Jadi, penting bagi guru untuk terus mengembangkan kemampuan dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Media pembelajaran yang memiliki keanekaragaman bentuk fisik dapat menjadi suatu variasi bagi guru agar dapat memberikan pembelajaran yang menarik. Media labirin termasuk ke dalam media pembelajaran tiga dimensi karena memiliki dimensi ruang berupa panjang, lebar dan tinggi.

Sedangkan menurut Sudana dan Rivai media pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa kategori, yaitu:

1. Dilihat dari sifatnya:

a) Media auditif: Media yang hanya dapat didengar.

b) Media visual: Media yang hanya dapat dilihat.

c) Media audiovisual: Jenis media yang tidak hanya mengandung unsur suara, tetapi juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat.

2. Dilihat dari kemampuan jangkauannya:

a) Media dengan daya liput luas dan serentak: Contohnya adalah radio dan televisi.

b) Media dengan daya liput terbatas oleh ruang dan waktu: Seperti film slide, film, dan video

3. Dilihat dari cara atau teknik penggunaannya

a) Media yang diproyeksikan: Seperti film, slide, film strip, dan transparansi.

b) Media yang tidak diproyeksikan: Contohnya gambar, foto, lukisan, dan radio. (Nurrita, 2018)

Sehingga, dapat disimpulkan bahwa guru harus memahami jenis-jenis media pembelajaran agar dapat memilih media pembelajaran yang tepat dan sesuai sehingga dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan anak. Media labirin kelereng termasuk dalam kategori media visual, dengan daya liput terbatas oleh ruang dan waktu, dan merupakan media yang tidak diproyeksikan. Media ini memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan memungkinkan anak-anak untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran

### **2.2.3 Manfaat Media Pembelajaran**

Menurut pendapat Khadijah, manfaat penggunaan media pembelajaran pada anak usia dini dapat dikelompokkan sebagai berikut:

1. Melatih konsentrasi anak dengan menggunakan alat dan media yang baik, membantu mempertahankan daya tangkap anak.
2. Memungkinkan pengajaran lebih cepat dengan waktu relatif, karena penggunaan alat atau media dapat membantu guru menjelaskan dengan cepat dan mencapai indikator keberhasilan dengan efisien.
3. Meningkatkan daya pengertian dan ingatan anak, karena penggunaan alat atau media memudahkan guru memberikan pemahaman, memperdalam pengalaman, dan memperpanjang ingatan anak terhadap pengetahuan yang diperoleh, khususnya melalui indra penglihatan dan pendengaran anak.
4. Membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan, karena kehadiran media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan minat belajar anak (Khadijah, 2015) .

Dengan adanya media pembelajaran, proses belajar menjadi lebih hidup dan konkret bagi anak-anak, sehingga anak cenderung lebih termotivasi dan terlibat aktif dalam pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga memungkinkan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih bervariasi dan kreatif, yang dapat membantu mempertahankan minat belajar anak-anak serta menghindari kebosanan dalam proses pembelajaran

Sedangkan menurut Kristanto, media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan interaksi antara guru dan anak serta menjadikan kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien (Kristanto, 2016). Manfaat media pembelajaran mencakup berbagai kemampuan anak, mulai dari memahami benda atau peristiwa masa lampau hingga memungkinkan anak untuk mengamati dengan lebih baik benda atau peristiwa yang sulit dijangkau atau sulit diamati secara langsung. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran tidak hanya mengenai penyampaian informasi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, memotivasi, dan disesuaikan dengan kebutuhan anak.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran pada anak usia dini memberikan berbagai manfaat yang signifikan dalam konteks pembelajaran yaitu melatih konsentrasi dan mempertahankan daya tangkap, pengajaran lebih cepat dan efisien meningkatkan daya pengertian dan ingatan, membuat pembelajaran menyenangkan dan tidak membosankan, meningkatkan interaksi guru dan anak, menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, memotivasi, dan disesuaikan dengan kebutuhan anak. Sehingga, memahami dan efektif menggunakan berbagai media pembelajaran menjadi kunci untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal pada anak usia dini.

#### **2.2.4 Definisi Media Labirin Kelereng**

Labirin menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah tempat yang penuh dengan jalan dan lorong yang berliku-liku dan simpang siur. Sedangkan menurut konteks permainan, labirin merupakan suatu permainan yang terbentuk dari suatu jalur-jalur berliku yang saling berhubungan dan dibatasi oleh dinding yang memisahkan satu jalur dengan jalur lainnya. Selaras dengan pendapat Rosidah bahwa labirin adalah permainan yang memiliki jalur sempit yang berkelok-kelok dan kadang berujung pada jalan buntu atau hambatan (Rosidah, 2014). Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan *maze* atau labirin bukan sekadar mencari jalan keluar yang benar,

tetapi juga melibatkan jalur-jalur berliku yang dapat membingungkan pemain dalam usaha mereka untuk mencapai tujuan.

Media labirin kelereng merupakan adaptasi dari permainan *marble maze* yang dikembangkan agar dapat menjadi media permainan edukasi yang dapat dimainkan oleh anak dalam pembelajaran. Menurut Sari, *marble maze* merupakan perangkat permainan yang terbuat dari kardus atau kayu berbentuk kotak (Sari, 2018). Di dalam kotak tersebut, terdapat pembatas dari sedotan yang disusun menyerupai jalan atau alur yang dibuat semenarik mungkin untuk meningkatkan daya tarik pembelajaran dan memotivasi anak-anak untuk belajar.

Pada media labirin kelereng, pembatas pada jalan dibuat menggunakan stik es krim sehingga menyerupai bentuk labirin. Terdapat tujuan diujung labirin yang dapat ditempelkan gambar bermakna yang dapat dipilih oleh anak sebagai tujuan yang tepat. Cara memainkannya pada dasarnya sama dengan *marble maze* yang dilakukan dengan mengarahkan kelereng menuju ke garis tujuan. Pada permainan *marble maze* anak diajak untuk menggiring bola (kelereng) dengan menggerakkan kardus ke kanan atau ke kiri sehingga kelereng berjalan menuju ke gawang dari kertas (Sari, 2018). Sedangkan pada media labirin kelereng, teknis permainannya sama namun anak harus memilih tujuan yang tepat berdasarkan misi yang diberikan oleh guru.

Penggunaan media labirin kelereng dapat diintegrasikan dengan pembelajaran karena guru dapat menyesuaikan media dengan materi yang diajarkan. Guru akan menjelaskan cerita di mana anak akan diarahkan untuk melakukan observasi, mengumpulkan data dan informasi, serta menemukan solusi dengan cara mengelompokkan, melakukan percobaan, mengomunikasikan dan membandingkan kesamaan serta perbedaan.

Dalam penelitian ini, anak-anak diajak untuk memahami masalah-masalah yang sering ada pada kehidupan sehari-hari. Guru akan menggunakan gambar bermakna yang tepat untuk dipilih menggunakan kelereng. Misalnya, terdapat gambar lingkungan yang kotor. Gambar itu akan direkatkan pada bagian depan

media labirin kelereng. Sedangkan di ujung media terdapat 2 pilihan yang harus dipilih oleh anak ketika melihat lingkungannya kotor yaitu membersihkan lingkungan dengan cara ikut serta dalam kerja bakti atau malah mengotori lingkungan dengan membuang sampah sembarangan. Guru akan menanyakan pendapat anak dan mengarahkan anak untuk memasukan kelereng ke perilaku yang benar dan salah. Hal ini dapat menjadi tantangan yang dapat menstimulasi hasil belajar anak. Sejalan dengan pendapat Vygotsky bahwa anak belajar secara optimal ketika mereka diberi tantangan yang sedikit di atas kemampuannya, dengan bantuan orang dewasa atau teman sebaya (Kozulin, dkk., 2019)

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media labirin kelereng merupakan inovasi yang diadaptasi dari *marble maze* yang memberikan cara interaktif dan menyenangkan bagi anak-anak usia dini untuk belajar. Dengan mengarahkan kelereng bergambar melalui labirin yang penuh rintangan, anak dapat memperkirakan ke mana harus mengarahkan kelereng dengan menyelesaikan sebuah misi. Anak-anak tidak hanya mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, tetapi juga memperdalam pemahaman mereka tentang tema yang diajarkan. Melalui aktivitas ini, anak-anak belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan bermakna, sekaligus meningkatkan keterampilan kognitif mereka dalam memecahkan masalah dan membuat keputusan.



**Gambar 1. Media Labirin Kelereng**

### **2.2.5 Keunggulan Labirin Kelereng**

Vygotsky mengemukakan bahwa penggunaan *maze*/labirin dapat mengembangkan kemampuan anak dalam menyelesaikan masalah (Anggraeni, 2020). Sejalan dengan pandangan permainan *maze* juga memiliki berbagai manfaat seperti:

1. *Maze* dapat meningkatkan ketelitian anak dalam menyelesaikan masalah.
2. Anak akan melatih kesabaran melalui aktivitas bermain *maze*/labirin.
3. Dapat membantu mengembangkan kemampuan anak dalam mengelompokkan informasi atau mengidentifikasi pola tertentu.
4. Anak belajar mencari solusi saat menghadapi tantangan labirin kelereng.
5. Melalui labirin, anak dapat mengenal dan mempelajari berbagai bentuk.
6. Anak dapat mengasah kemampuan berpikir logisnya melalui strategi yang diterapkan saat bermain labirin (Ramawati dan Komalasari, 2023).

Sehingga, dapat disimpulkan bahwa media *maze*/labirin kelereng memiliki banyak manfaat bagi anak usia dini dan dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuannya.

### **2.2.6 Langkah-Langkah Permainan Labirin Kelereng**

Langkah-langkah permainan labirin kelereng:

1. Anak-anak akan dibagi menjadi beberapa kelompok.
2. Sebelum memulai permainan, guru akan menjelaskan cara memainkan media labirin kelereng
3. Guru akan memberikan misi kepada anak. Misalnya anak harus mengarahkan dokter ke tempat kerjanya. Namun sebelum itu, anak diminta untuk menyortir pekerjaan sesuai dengan ciri-ciri profesi yang disebutkan oleh guru. Sebagai contoh, jika profesi yang dimaksud adalah dokter, guru akan menjelaskan ciri-ciri seperti menggunakan jas putih, membawa stetoskop, dan bekerja di rumah sakit. Anak harus memilih gambar yang sesuai dengan ciri-ciri tersebut. Lalu, gambar dokter akan di tempel di depan media labirin kelereng.
4. Selanjutnya, anak akan mengarahkan kelereng tersebut dengan tangan menuju ke tujuan, anak harus memilih 2 tujuan yang disediakan oleh guru. Misalnya, guru menyediakan pilihan rumah sakit dan sekolah untuk anak. Anak akan bekerja sama dengan teman satu timnya untuk membawa kelereng melalui labirin.
5. Setelah mencapai tujuan, anak akan diminta untuk menjelaskan ciri-ciri profesi dan tempat kerja yang mereka kenali dari media labirin kelereng.
6. Pada tahap selanjutnya, anak akan mengelompokkan benda-benda/peralatan yang ada di lingkungan kerja profesi tersebut. Misalnya, benda-benda/peralatan di rumah sakit seperti suntikan, stetoskop, dan obat-obatan. Anak harus menempel gambar itu ke rumah sakit. Anak yang telah memainkan media labirin kelereng akan bergantian dengan anak lainnya.
7. Kemudian, pada tahap terakhir, anak akan diberikan sebuah cerita tentang sebuah permasalahan. Misalnya, ada gambar seseorang yang mengalami kecelakaan yang di tempel pada bagian depan media labirin kelereng. Anak harus memilih tujuan mana yang harus dipilih antara rumah sakit dan sekolah.
8. Setelah mencapai tujuan, anak-anak akan didorong untuk mendiskusikan ciri-ciri profesi dan lingkungan kerja yang mereka pelajari melalui permainan

labirin kelereng. Permainan dapat disesuaikan dengan tema yang diajarkan sehingga dapat terintegrasi dengan pembelajaran.

#### **2.4 Hipotesis Penelitian**

Perumusan hipotesis dalam penelitian ini disesuaikan dengan kerangka pikir yaitu:

Terdapat pengaruh antara penggunaan media labirin kelereng terhadap kemampuan *problem solving* pada anak usia 5-6 tahun di TKIT Al-Anshor

#### **2.5 Kerangka Pikir**

Kemampuan *problem solving* sangat penting untuk distimulasi sejak usia dini karena akan membantu anak dalam menghadapi tantangan sepanjang kehidupannya. Kemampuan *problem solving* pada anak usia dini merupakan kemampuan anak dalam menggunakan pengetahuan dan pengalamannya dalam mengenali, memahami dan menarik kesimpulan dari suatu masalah untuk mendapatkan solusi yang tepat dan efektif. Pengembangan kemampuan *problem solving* sejak usia dini berdampak positif pada perkembangan anak dalam mengatasi rintangan dan menyelesaikan masalah hingga dewasa. Namun, seringkali kemampuan *problem solving* anak tidak terstimulasi dengan optimal karena lingkungan yang kurang memberikan tantangan serta mendukung anak dalam mengeksplorasi dan memecahkan masalah secara mandiri.

Anak yang mempunyai kemampuan *problem solving* yang kurang optimal akan mengalami kesulitan dalam memecahkan permasalahan sederhana yang sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menghambat kemampuan anak dalam mengatasi tantangan dan bereksplorasi yang dapat berdampak pada kemampuan akademik dan interaksi sosial di masa depan. Oleh karena itu, penting memberikan stimulasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk mengembangkan kemampuan *problem solving* anak. Anak usia dini belajar sambil bermain, sehingga pembelajaran harus memperhatikan aspek permainan yang mendorong pengalaman belajar dalam menyelesaikan masalah. Salah satu media yang dapat digunakan adalah penggunaan labirin kelereng.

Media labirin kelereng diharapkan dapat mengasah kemampuan *problem solving* dengan menstimulasi anak untuk mengamati, mengumpulkan dan mengolah informasi, serta mengomunikasikan informasi. Media labirin kelereng merupakan versi modifikasi dari permainan *marble maze*, di mana dalam menggunakan media ini anak akan menstimulasi anak untuk aktif dalam memecahkan masalah, melewati rintangan dalam lintasan, memilih dan mengarahkan kelereng ke jalur yang tepat dengan mengelompokkan, memilih, membandingkan persamaan dan perbedaan serta menemukan solusi yang tepat dalam menyelesaikan masalah dengan mencapai tujuan yang ada pada media dengan tepat. Dengan melalui proses ini, anak akan mengembangkan kemampuan memecahkan masalah, memahami situasi, mengolah informasi, dan menyampaikan solusi secara efektif yang dapat mengasah kemampuan *problem solving* mereka dalam interaksi sosial sehari-hari. Sehingga, anak akan terlatih kemandiriannya dalam menyelesaikan masalah, meningkatkan kepercayaan diri, serta membantu mereka menjadi tangguh dan tidak mudah menyerah di hadapan rintangan.

### III. METODE PENELITIAN

#### 3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis pendekatan kuantitatif dengan menggunakan *one grup pretest-posttest*. Melalui bentuk desain eksperimen ini hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena membandingkan keadaan sebelum adanya perlakuan (Handayani, 2020). Pada *One grup pretest-posttest*, terdapat perbandingan dua data sebelum dan sesudah perlakuan sehingga analisis data sehingga dapat menggunakan statistika inferensial (Ismail, 2018). Terdapat satu kelompok yang diberi perlakuan menggunakan media labirin kelereng. Sebelum diberi perlakuan, akan dilakukan observasi berupa *pretest* terlebih dahulu untuk melihat kemampuan awal anak. Setelah itu, kelompok akan diberi perlakuan dengan media labirin kelereng. Sesudah diberi perlakuan, kelompok tersebut akan diberi *posttest* untuk membandingkan hasil dari sebelum dan sesudah pemberian perlakuan (*treatment*).

**Tabel 1. Desain Penelitian**

Pretest	Perlakuan	Posttest
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Keterangan:

O<sub>1</sub> = Kondisi anak sebelum diberikan perlakuan

O<sub>2</sub> = Kondisi anak sesudah diberikan perlakuan

X = Perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran

## **3.2 Tempat dan Waktu Penelitian**

### **3.2.1 Tempat penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di TKIT Al-Anshor Rajabasa, Kecamatan Rajabasa, Bandar Lampung, Tahun Ajaran 2024/2025.

### **3.2.2 Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 dalam waktu 9 hari yang dilakukan dengan 2 kali *pretest*, atau sebelum menggunakan media labirin kelereng, 5 kali pertemuan pemberian perlakuan, dan 2 kali pertemuan *posttest* atau setelah menggunakan media labirin kelereng.

## **3.3 Populasi dan Sampel**

### **3.3.1 Populasi**

Populasi merupakan keseluruhan orang atau objek atau kasus dimana hasil penelitian akan digeneralisasikan (Swarjana, 2022). Sedangkan menurut (Arikunto, 2010) populasi merupakan keseluruhan dari objek penelitian. Jadi, dapat disimpulkan bahwa populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik di TKIT Al-Anshor yaitu 29 anak.

### **3.3.2 Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel**

Sampel merupakan sebagian data yang merupakan objek dari populasi yang diambil (Abdullah, 2022). Penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *total sampling*. Penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *total sampling* dengan menggunakan seluruh populasi menjadi sampel dalam penelitian. Pengumpulan sampel dilakukan dengan menggunakan metode *total sampling* karena jumlah populasi yang akan diteliti relatif kecil (Saat, 2020). Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik pada TKIT Al-Anshor yang berjumlah 23 anak.

### 3.4 Definisi Konseptual dan Operasional

#### 3.4.1 Kemampuan *Problem Solving*

##### 1. Definisi Konseptual Kemampuan *Problem Solving* Anak Usia Dini

Kemampuan *problem solving* merupakan kemampuan anak dalam menggunakan pengetahuan dan pengalaman anak dalam mengenali, memahami dan membuat keputusan yang efektif dari suatu permasalahan yang dialami dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan *problem solving* yang distimulasi dengan baik sejak usia dini akan mendukung ketangguhan anak dalam menghadapi masalah secara mandiri hingga dewasa.

##### 2. Definisi Operasional Kemampuan *Problem Solving*

Pengukuran kemampuan *problem solving* diperoleh melalui observasi yang dilakukan dengan menggunakan metode *checklist* pada lembar observasi. Kemampuan *problem solving* memiliki dimensi kemampuan *problem solving* anak usia dini. Adapun dimensi yang menjadi tolak ukur dalam penelitian ini adalah:

1. Mengenali dan memahami masalah
2. Mengumpulkan data dan informasi
3. Menarik kesimpulan untuk mendapatkan solusi dari suatu permasalahan

#### 3.4.2 Media Labirin Kelereng

##### 1. Definisi Konseptual Media Labirin Kelereng

Media labirin kelereng adalah alat pembelajaran interaktif yang memodifikasi permainan *marble maze* untuk menstimulasi kemampuan *problem solving* anak usia dini. Dalam permainan ini, anak-anak mengarahkan kelereng melalui jalur labirin menuju tujuan yang ditentukan. Anak memilih jalan keluar yang tepat dengan cara mengelompokkan, memilih, membandingkan persamaan dan perbedaan serta menghadapi rintangan. Media ini mendorong anak untuk menggunakan kemampuan *problem solvingnya* dengan berpikir kritis dan kreatif, berpartisipasi secara aktif dalam memecahkan suatu masalah, meningkatkan kemampuan observasi, menganalisa, serta mengambil keputusan yang tepat.

## **2. Definisi Operasional Media Labirin Kelereng**

Media labirin termasuk ke dalam media pembelajaran tiga dimensi karena memiliki dimensi ruang berupa panjang, lebar dan tinggi. Media labirin kelereng merupakan media pembelajaran yang memiliki jalur warna-warni, jembatan dan tujuan yang dibuat oleh kayu. Adapun indikator media labirin kelereng yaitu:

1. Fisik
2. Penggunaan media labirin kelereng
3. Kemampuan *problem solving*

### **3.5 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi sebagai teknik pengumpulan data yang utama dan dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data pendukung:

1. Observasi: Teknik pengumpulan data observasi dilakukan dengan pengamatan secara langsung menggunakan lembar observasi dalam bentuk *checklist* (✓). Observasi ini bertujuan untuk melihat interaksi antara kemampuan *problem solving* dan media labirin kelereng. Pada penelitian ini, lembar observasi akan menjadi pedoman dalam melakukan observasi pada anak usia 5-6 tahun di TKIT Al-Anshor.
2. Metode dokumentasi: Selain metode observasi, peneliti akan menggunakan metode dokumentasi yaitu dengan menganalisa benda tertulis seperti dokumen dan lain sebagainya yang mendukung jalannya penelitian. Dalam penelitian ini yang dikumpulkan dengan metode dokumentasi adalah foto-foto pada kegiatan penelitian, lembar observasi dan RPPH sebagai pemandu kegiatan pembelajaran.

### **3.6 Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen yang digunakan pada

penelitian ini yaitu lembaran observasi dalam bentuk checklist (✓). Berikut kisi-kisi instrumen penilaian kemampuan *problem solving* pada anak usia 5-6 tahun dan kisi-kisi instrumen variabel labirin kelereng untuk menilai kelayakan media sebelum melakukan penelitian.

**Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Variabel Media Labirin Kelereng**

Variabel	Dimensi	Indikator
Media labirin kelereng	Fisik	Ukuran media labirin kelereng sesuai dengan standar anak usia 5-6 tahun
		Jalur pada labirin kelereng memiliki susunan yang teratur dan menarik
		Warna yang ada pada media labirin kelereng menarik
	Penggunaan media labirin kelereng	Media labirin kelereng mudah digunakan anak
		Media labirin kelereng mampu menumbuhkan motivasi belajar anak
		Kejelasan petunjuk penggunaan media labirin kelereng
	Kemampuan <i>problem solving</i>	Media labirin kelereng layak digunakan untuk menstimulasi kemampuan <i>problem solving</i> anak

**Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Variabel Kemampuan *Problem Solving* Sebelum Uji Validitas dan Reliabilitas**

Variabel	Dimensi	Indikator	Item Pernyataan
Kemampuan <i>problem solving</i>	Mengenal dan memahami masalah	Melakukan kegiatan mengelompokkan dan mencocokkan	1,2
	Mengumpulkan data dan informasi	Berpendapat dan bertanya	3,4
		Menggunakan pengetahuan dan pengalamannya dalam memecahkan masalah	5,6,7
		Memprediksikan sebelum membuat kesimpulan	8,9

	Menarik kesimpulan untuk mendapatkan solusi dari suatu permasalahan	Menemukan persamaan dan perbedaan	10,11
		Memilih solusi yang tepat	12,13
		Memeriksa kembali solusi yang dipilih	14,15
		Menyelesaikan tugas dengan tuntas	16

**Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Variabel Kemampuan *Problem Solving* Sesudah Uji Validitas dan Reliabilitas**

Variabel	Dimensi	Indikator	Item Pernyataan
Kemampuan <i>problem solving</i>	Mengenali dan memahami masalah	Melakukan kegiatan mengelompokkan dan mencocokkan	1,2
	Mengumpulkan data dan informasi	Berpendapat dan bertanya	3,4
		Menggunakan pengetahuan dan pengalamannya dalam memecahkan masalah	5,6,7
		Memprediksikan sebelum membuat kesimpulan	8,9
	Menarik kesimpulan untuk mendapatkan solusi dari suatu permasalahan	Menemukan persamaan dan perbedaan	11
		Memilih solusi yang tepat	12,13
		Memeriksa kembali solusi yang dipilih	14,15
		Menyelesaikan tugas dengan tuntas	16

### 3.7 Analisis Uji Instrumen Penelitian

Uji instrumen dianalisis untuk memastikan validitas dan reliabilitas penelitian. Validitas mencerminkan kemampuan instrumen untuk memberikan informasi yang akurat dan objektif.

### 3.7.1 Uji Validitas

Dalam penelitian ini, dilakukan uji coba lapangan untuk menguji instrumen penelitian dengan responden di luar sampel penelitian yaitu pada 17 anak kelompok B yang ada di TK Aqila Rajabasa. Setelah mendapatkan hasil penilaian, peneliti melakukan uji coba validitas menggunakan rumus *product moment* berbantuan SPSS 25 dengan jumlah taraf signifikan 5% dengan sampel 17 anak sehingga  $r_{tabel} = 0,468$ . Setiap butir soal dinyatakan valid jika  $r_{hitung}$  lebih besar dari  $r_{tabel}$ , yaitu 0,468 atau lebih. Jika nilainya kurang dari 0,468, maka butir soal tersebut dianggap tidak valid dan tidak bisa digunakan dalam penelitian. Adapun butir pernyataan pada lembar observasi kemampuan *problem solving* yaitu 16 soal. Uji coba instrumen dilakukan sebanyak dua kali. Pada uji coba pertama, butir nomor 10 dan 15 dinyatakan tidak valid. Namun, setelah dilakukan perbaikan, kedua butir tersebut menjadi valid, sehingga seluruh 16 butir pernyataan dinyatakan valid

Berdasarkan perolehan data hasil validitas instrumen *problem solving* anak sebagai berikut.

**Tabel 5. Hasil Uji Coba Kemampuan *Problem Solving* Pada Try Out Ke 1**

No	Item Pernyataan	Validitas
1	1,2,3,4,5,6,7,8,9,11,12,13,14,16	Valid
2	10,15	Tidak Valid

Berdasarkan tabel 4, hasil perhitungan uji coba instrumen kemampuan *problem solving* diperoleh 14 item yang valid dan 2 item yang dinyatakan tidak valid. Pada 2 item yang tidak valid peneliti melakukan perbaikan dan melakukan uji coba kembali. (Data terdapat pada lampiran halaman 75)

**Tabel 6. Hasil Uji Coba Kemampuan *Problem Solving* Pada Try Out Ke 2**

No	Item Pernyataan	Validitas
1	1,2,3,4,5,6,7,8,9,11,12,13,14,15,16	Valid

Berdasarkan tabel 5 sebanyak 15 butir pernyataan yang ada pada instrumen penelitian valid. Pada Try Out satu item yang diperbaiki menjadi valid. Selanjutnya, 15 item yang valid akan digunakan sebagai alat ukur penelitian lembar observasi kemampuan *problem solving* anak (Data terdapat pada lampiran halaman 85).

### 3.7.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui apakah alat ukur yang digunakan dapat diandalkan atau dipercaya dan tetap konsisten. Instrumen pengukuran dianggap reliabel jika menunjukkan konsistensi hasil pengukuran serta memiliki ketepatan hasil, sehingga dapat dibuktikan bahwa alat ukur tersebut benar-benar dapat dipercaya keakuratannya (Wardani, 2023). Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan rumus *Alpha Cronbach* berbantuan SPSS 25. Setelah memperoleh koefisien reliabilitas instrumen, maka dapat diintegrasikan menggunakan kriteria yang tercantum pada tabel 5 berikut.

**Tabel 7. Kriteria Reliabilitas**

Rentang koefisien	Kriteria
>90	Sangat Tinggi
0,70 – 0,90	Tinggi
0,50 – 0,70	Moderat
< 0,50	Rendah

Sumber : (Arikunto, 2014)

Uji reliabilitas dilakukan pada 17 responden di TK Aqila Rajabasa dengan hasil di bawah ini :

**Tabel 8. Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas**

Cronbach's Alpha	N of Items
.885	15

Sumber : hasil perhitungan data 2024

Berdasarkan hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa nilai *alpha cronbach* sebesar 0,885. Angka ini menunjukkan bahwa item-item pernyataan tersebut mempunyai reliabilitas tinggi jika dibandingkan dengan kriteria reliabilitas berdasarkan tabel di atas. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian reliabel dan dapat dipergunakan dalam penelitian.

### 3.8 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada peneliti ini adalah mengelola dan menganalisis hasil data yang diperoleh untuk mengetahui besarnya pengaruh penggunaan media labirin kelereng terhadap kemampuan *problem solving* pada anak usia 5-6 tahun di TKIT Al-Anshor. Data yang diperoleh digunakan sebagai dasar dalam menguji hipotesis penelitian. Dalam hal ini sebelum dilakukannya pengujian hipotesis dilakukan uji prasyarat.

#### 3.8.1 Uji Hipotesis

##### 1. Data Deskriptif *Pretest* dan *Posttest*

Data deskriptif berfungsi untuk melihat distribusi data yang didapatkan dari hasil penelitian. Distribusi data digunakan untuk menilai pengaruh hasil kemampuan *problem solving* berdasarkan data penelitian.

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

**Gambar 2. Rumus Interval**

##### 2. Analisis Uji Hipotesis

###### 1) Uji *N-gain*

Sebelum melakukan pengujian dengan uji *wilcoxon*, hasil data terlebih dahulu dihitung menggunakan *N-gain*. Uji *N-gain* dilakukan untuk mengukur pengaruh kemampuan *problem solving* anak setelah diberikan perlakuan, dengan membandingkan nilai *pretest* dan *posttest*. *N-gain* merupakan rasio antara skor gain aktual, yaitu skor pengaruh yang diperoleh anak, dengan skor gain maksimum, yaitu skor tertinggi yang mungkin dicapai. Uji ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh kemampuan *problem solving* setelah perlakuan. Perhitungan skor *N-gain* dalam penelitian ini dilakukan menggunakan program IBM SPSS Statistic 25.

$$N - Gain = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}}$$

**Gambar 3. Rumus *N-gain***

Hasil perhitungan N-gain ternormalisasi kemudian diinterpretasikan sesuai dengan tabel interpretasi *N-gain*.

## 2) Uji Wilcoxon

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan menggunakan SPSS dengan teknik pengujian hipotesis *Wilcoxon*. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik nonparametrik. Teknik ini digunakan untuk menganalisis data kemampuan *problem solving* anak sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Statistik nonparametrik diterapkan ketika ukuran sampel sangat kecil sehingga distribusi sampel atau populasi tidak mendekati normal, dan dapat digunakan untuk data berskala ordinal atau berperingkat (Gunawan, 2016). Oleh karena itu, dalam penelitian ini digunakan statistik nonparametrik karena jumlah sampel hanya 23 anak dan hasil uji normalitas tidak terdistribusi normal, sehingga tidak memungkinkan untuk analisis inferensial. Untuk uji perbedaan, digunakan *Wilcoxon Signed Rank Test* dengan rumus sebagai berikut:

$$Z = \frac{T - \frac{N(N+1)}{4}}{\sqrt{\frac{N(N+1)(2N+1)}{24}}}$$

**Gambar 4. Rumus *Wilcoxon Signed Rank***

Adapun dasar pengambilan keputusan untuk menerima atau menolak hipotesis pada uji *Wilcoxon* adalah sebagai berikut:

- a) Jika probabilitas (Asymp.sig) < 0,05 maka hipotesis diterima.
- b) Jika probabilitas (Asymp.sig) > 0,05 maka hipotesis ditolak

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data dapat disimpulkan bahwa belajar dengan media labirin kelereng dapat berpengaruh positif terhadap kemampuan *problem solving* anak usia 5-6 tahun di TKIT Al-Anshor. Hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan *N-gain* yang menunjukkan adanya pengaruh kemampuan *problem solving* setelah perlakuan dengan media labirin kelereng, dengan nilai rata-rata 0,5864, yang termasuk dalam kategori "sedang" ( $0,30 < N\text{-gain} < 0,70$ ). Demikian juga berdasarkan hasil perhitungan *Wilcoxon Signed Rank* pada nilai data *pretest* dan *posttest* diperoleh hasil nilai *Asymp. sig* sebesar  $0,000 < 0,005$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa media labirin kelereng memiliki pengaruh positif bagi kemampuan *problem solving* anak.

### 5.2 Saran

#### 1. Kepala sekolah

Diharapkan kepala sekolah dapat menyediakan media yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran. Salah satunya melalui media pembelajaran interaktif seperti media labirin kelereng untuk menstimulasi kemampuan *problem solving* anak usia 5-6 tahun

#### 2. Guru

Diharapkan guru dapat menggunakan media labirin kelereng atau media lainnya yang interaktif, menarik dan sesuai dengan kebutuhan anak dalam proses pembelajaran untuk mengoptimalkan kemampuan *problem solving* anak.

### 3. Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi peneliti lain yang ingin mengkaji lebih dalam mengenai pengaruh media labirin kelereng terhadap kemampuan *problem solving* anak. Diharapkan penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan ruang lingkup yang lebih luas dan mempertimbangkan variabel-variabel lain yang belum dibahas, sehingga dapat memberikan pemahaman yang lebih luas tentang pengembangan kemampuan *problem solving* pada anak melalui media interaktif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, K. 2022. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif*. Aceh: Penerbit Muhammad Zaini.
- Ahmad, Z., D. Y. 2020. Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pelajaran PKN di SMA Swasta Daruss'adah Kec. Pangkalan Susu. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- Anti, U. D. 2024. Upaya Meningkatkan Perkembangan Anak Usia Dini Melalui Permainan Labirin. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 111-116.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aulia, F. N. 2022. *Smart Bigbook 365 Aktivitas Maze Game Puzzle*. Jakarta: Cikal Aksara.
- Dewi, N. K. 2022. *Literasi Sains Anak Usia Dini*. Surakarta: Euruka Media Aksara.
- Dostal, J. 2014. *Theory Of Problem Solving*. Procedia - Social And Behavioral Sciences.
- Endra, D. F. 2017. *Pengantar Metodologi Penelitian(Statistika Praktis)*. Sidoarjo: Zifatama Jawa.
- Ery, W., P. N. 2023. Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Pembelajaran Literasi Baca. *Enggang: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*.
- Firliani, N. I. 2019. Teori Throndike Dan Implikasinya. *Literasi Pendidikan Karakter Berwawasan Kearifan Lokal*
- Gunawan. 2016. *Pengantar Statistika Inferensial*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Handayani. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Grup.
- Ibda, F. 2015. Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita* , 27-38.

- Ismail. 2018. Perbedaan Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *One Group Pretest-Posttest* dan *Two Stay Two Stray* Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau Dari Motivasi Belajar. *Skripsi*.
- John W. Santrock 2007. *Perkembangan Anak*. Jilid 1. Jakarta: PT. Erlangga
- Khadijah. 2015. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Khadijah .2016. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori Dan Pengembangannya*. Medan: Perdana Publlishing.
- Kozulin, A., Gindis, B., Ageyev, V. S., dan Miller, S. M. 2012. The Zone Of Proximal Development In Vygotsky's Analysis Of Learning And Instruction. *Cambridge University Press*.
- Krisnawati, A. C. 2023. Problem Solving Pada Anak Melalui Bermain. *Edukatika*, 22-36.
- Kristanto, A. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya.
- Kurneaseh., Masruroh, L.2020. Hakekat Belajar Dalam Pandangan Piaget. *Counselia Jurnal Konseling Pendidikan Islam*.
- Kurniawati, A. B. 2011. Hubungan Kondisi Keaksaraan Keluarga Dan Motivasi Membaca Dengan Kemampuan Membaca Permulaan. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1-16.
- Lestari, L. D. 2020. Pentingnya Mendidik Problem Solving Anak Melalui Bermain. *Jurnal Pendidikan Anak*, 100-108.
- Machali, I. 2021. *Metode Penelitian Kuantitatif Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan dan Analisis dalam Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga.
- Mansipal. 2013. *Siap Menjadi Guru Dan Pengelola Paud Profesional*. Jakarta: Elex Media Komputer.
- Marinda, L.2020. Teori Perkembangan Jean Pigaet Dan Probelmatikanya Pada Anak Sekolah Dasar. *An-Nisa: Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 116-152.
- Mustadi, A. 2020. *Landasan Pendidikan Sekolah Dasar*. Yogyakarta: UNY Press.
- Novitasari, K. 2023. *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Jakarta.
- Nurfatanah, R. N. 2018. Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar.
- Nurrita, T. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*.

- Nurwahyuningsih, A. H. 2019. Pemecahan Masalah Usaha dan Energi Dengan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Ditinjau Dari Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*.
- Octaviany, F., Hafidah, R., Dewi, N. K. 2021. Profil Kemampuan Problem Solving Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Kumara Cendekia*.
- Putri, C. S. 2019. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Creative Problem Solving Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Pemecahan Masalah Fisika Pada Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika*
- Putri, K. 2020. Identifikasi Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Anak Tk B di Gugus IV Kecamatan Banguntapan, Bantul. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Edisi 387 5 Tahun Ke-9 2020*.
- Rahmawati, D. D., Angeli Dinda, S., Mazura, Reni, S., Winda Sherly, U., dan Rizki Surya, A. 2024. Pengimplementasian Media Circle Maze Untuk Menstimulasi Kemampuan Problem Solving Anak Usia Dini. *Journal Of Education Research*, 2230.
- Ramawati, M. T., dan Komalasari, D. 2023. Penggunaan Permainan Maze Magnet Untuk Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah Anak 5-6 Tahun. *Al Hikmah: Indonesian Journal Of Early Childhood Islamic*, 89-99.
- Saat, M. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif: Strategi Pengumpulan Data Dan Analisis Statistik*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Safira, A. R. 2020. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Gresik: Caremedia Communication.
- Sanusi A, M. M. 2020. Studi Kasus Lingkungan Keluarga di Desa Pejanggik : Pola Pembiasaan Pemecahan Masalah Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 201-2015.
- Santrock, J. W. 2007. *Perkembangan anak*. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Sari, C. F. 2020. *The Miracle Of Thinking Big*. Yogyakarta: Penerbit Anak Hebat Indonesia .
- Sari, E. P. 2018. Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Marble Maze Pada Anak Kelompok A TK Al Ikhlas. *Skripsi*
- Setya, T. I. 2023. *Metode Pengembangan Dan Penelitian (Research Dan Develompement) Dalam Pendidikan Dan Pembelajaran*. Malang: Universitas Muhammmadiyah Malang.
- Setyowati, M. N. 2018. Penerapan Permainan Kreatif Mencari Harta Karun Untuk Meningkatkan Kemampuan. *Jurnal Pinus*, 2442-9163.
- Silahuddin, A. 2022. Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, dan Fungsi Media Pembelajaran Ma Al-Huda Karang Melati. *Jurnal Prodi Mpi*, 162- 175.

- Sopiah, N. S. 2023. Implementasi Pembelajaran Steam Melalui Permainan Coding Robotik Dalam Melatih Problem-Solving Anak Usia Dini. *Nanaeke Indonesian Journal Of Early Childhood Education*.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan Rnd*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Suhendri, H. 2011. Pengaruh Kecerdasan Matematis–Logis Dan Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Formatif*, 29-39.
- Sukarelawa, D. M., Indiarso, T. K., dan Ayu, S. M. 2024. *N-Gain Vs Stacking*. Bantul: Suryajaya.
- Surya, M. 2015. *Strategi Kognitif Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Alfabeta Bandung.
- Suryati, K. 2019. *Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Metode Mind Map di Taman Kanak-Kanak Mutiara Merbau Mataram*. Lampung: Proposal: Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, FTK, UIN Raden Intan Lampung.
- Suwatra, I. W., Magta, M., dan Labore, A. C. 2019. Pengaruh Media Busy Book Terhadap Kemampuan Problem Solving Anak Kelompok A. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 185-193.
- Swajarna, I. K. 2022. *Populasi-Sampel Teknik Sampling Dan Bias Dalam Penelitian*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Syaodih, S. R. 2018. Pengembangan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini Dalam Pembelajaran Proyek di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Utami, F. N., Pusari, R. W. 2018. Analisis Kemampuan Kognitif Pemecahan Masalah Anak Dalam Bermain Balok. *Jurnal Audi*, 70-79.
- Utami, L. O., Utami, I. S., Sarumpaet, N. 2017. Penerapan Metode Problem Solving Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain. *Tunas Siliwangi*, 175 – 180.
- Wahyuni, F., Azizah, S. M. 2020. Bermain Dan Belajar Pada Anak Usia Dini. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan*, 161–179.
- Wardani, R. 2023. *Statistika Dan Analisis Data*. Yogyakarta: Deepublish Digital.
- Wati, D. 2019. *Pemecahan Masalah Sederhana Di TK*. Bandung: PPPPTK TK Dan PLB Bandung.
- Wati, Y. S. 2021. *Implementasi Merdeka Belajar Di PAUD*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Whittaker. 2014. *Sandy Teaches 3-And 4-Year-Old Children In A Head Start Classroom*.

- Wortham, S. 2006. *Early childhood curriculum development bases for learning and teaching*. Ohio: Merrill Prentice Hall.
- Wika Anggraeni, M. N. 2020. Penerapan Strategi Pemecahan Masalah Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok B. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 31-39.
- Yaumi, M. 2017. Ragam Media Pembelajaran: Dari Pemanfaatan Media Sederhana Ke Penggunaan Multi Media. *Journal Of Chemical Information And Modeling*.
- Yuriansa, A. 2019. Kemampuan Problem Solving Pada Anak Usia Dini Melalui Bermain Pola (*Pattern*) di Paud Arrasyid Kajhu Kecamatan Baitussalam, Aceh Besar. *Jurnal Islam Pesantren, Pendidikan Dan Sosial*