

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

Uswatun Khasanah^{1*}

¹Institut Agama Islam Negeri Ponorogo

uswatunk288@gmail.com

M. Fathurahman

Institut Agama Islam Negeri Ponorogo

m.fathurahman85@gmail.com

ABSTRACT

At KBIT Ulul Albab there are children who are able to solve problems well, but there are some children who still have difficulty solving a problem. This study aims to analyze (1) the efforts of teachers in improving the learning abilities of early childhood problem solving at KBIT Ulul Albab Prayungan, Sawoo, Ponorogo; (2) the factors that influence the development of early childhood problem solving learning through beam cruissenaire at KBIT Ulul Albab Prayungan, Sawoo, Ponorogo; and (3) the developmental achievements of learning to solve early childhood problems through beam cruissenaire at KBIT Ulul Albab Prayungan, Sawoo, Ponorogo. This study uses a qualitative approach with a case study type of research. Data collection was carried out by observation, interviews, and documentation. Based on the results of data analysis it was found that (1) The teacher's efforts in improving the learning ability of early childhood problem solving at KBIT Ulul Albab are looking at the characteristics of child development, providing media and teaching aids, managing the learning environment, packaging learning through play, and the teacher's performance in providing learning. (2) The factors that influence the development of early childhood problem-solving learning through beam cruissenaire at KBIT Ulul Albab are environmental factors, maturity, the formation of cognitive skills, interests and talents, and freedom of exploration. (3) The developmental achievements of early childhood problem-solving learning through cruissenaire beams at KBIT Ulul Albab are understanding when a part is missing, mentioning various food names and their tastes, mentioning various uses of objects, understanding the similarities between two objects, understanding the differences between two things of the same type, experimenting with materials using new ways, working on assignments until they are finished, answering what will happen next from various possibilities, mentioning numbers 1-10, and recognizing certain letters or alphabets from A-Z that they have seen.

Keywords: *Teacher Effort, Learning Problem Solving, and the Cruissenaire Block.*

ABSTRAK

Di KBIT Ulul Albab terdapat anak yang mampu memecahkan masalah dengan baik, namun ada beberapa anak yang masih kesulitan dalam memecahkan suatu masalah. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis (1) upaya guru dalam meningkatkan kemampuan belajar pemecahan masalah anak usia dini di KBIT Ulul Albab Prayungan, Sawoo, Ponorogo; (2) faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan belajar pemecahan masalah anak usia dini melalui balok *cruissenaire* di KBIT Ulul Albab Prayungan, Sawoo, Ponorogo; dan (3) capaian perkembangan belajar pemecahan masalah anak usia dini melalui balok *cruissenaire* di KBIT Ulul Albab Prayungan, Sawoo, Ponorogo. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Pengumpulan data dilakukan secara observasi, wawancara, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil analisis data ditemukan bahwa (1) Upaya guru dalam meningkatkan kemampuan belajar pemecahan masalah anak usia dini di KBIT Ulul Albab adalah melihat karakteristik perkembangan anak, menyediakan media dan alat peraga, mengatur lingkungan belajar, mengemas pembelajaran melalui bermain, dan penampilan guru dalam memberikan pembelajaran. (2) Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan belajar pemecahan masalah anak usia dini melalui balok *cruissenaire* di KBIT Ulul Albab adalah faktor lingkungan, kematangan, pembentukan keterampilan kognitif, minat dan bakat, serta kebebasan bereksplorasi. (3) Capaian perkembangan belajar pemecahan masalah anak usia dini melalui balok *cruissenaire* di KBIT Ulul Albab adalah paham bila ada bagian yang hilang, menyebutkan berbagai nama makanan dan rasanya, menyebutkan berbagai macam kegunaan dari benda, memahami persamaan antara dua benda, memahami perbedaan antara dua hal dari jenis yang sama, bereksperimen dengan bahan menggunakan cara baru, mengerjakan tugas sampai selesai, menjawab apa yang akan terjadi selanjutnya dari berbagai kemungkinan, menyebutkan bilangan angka 1-10, dan mengenal beberapa huruf atau abjad tertentu dari A-Z yang pernah dilihatnya.

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

PENDAHULUAN

Sejak lahir kemampuan kognitif anak sudah terbentuk dan mengalami perkembangan yang sesuai dengan tingkat usianya. Kemampuan berfikir anak sangat berpengaruh dalam menerima informasi yang baru, oleh sebab itu pembelajaran perlu dikembangkan lebih menarik dan terbaru untuk mengembangkan kerja otak dalam pengetahuan dan proses belajar melalui pemecahan masalah. Pemecahan masalah pada anak dipengaruhi oleh lingkungan sekitar sekolah anak, oleh sebab itu bermain dapat dijadikan bentuk nyata untuk meningkatkan fungsi otak anak. **Marhamah Jalilah and Syah Khalif Alam, "Kemampuan Kognitif Anak Dalam Pemecahan Masalah Melalui Media Monopoli," Jurnal Ceria 1, no. 6 (2018), 24-25.** Bermain dapat dijadikan belajar untuk anak usia dini, karena anak masih belum mampu dalam menyadari tentang sekolah merupakan hal yang penting. Pada usia prasekolah, kemampuan berpikir anak masih bersifat khayalan atau imajinasi, berbeda dengan sekolah dasar yang kemampuan berpikirnya sudah mampu berkembang menjadi pemikiran konkret. Oleh sebab itu, perhatian lebih perlu diberikan kepada anak usia dini seperti, memberikan pendidikan baik pendidikan langsung maupun melalui lembaga pendidikan anak usia dini. **Nurlaela,**

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

Pada lembaga pendidikan anak usia dini harus mempunyai strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan perkembangan anak yang disesuaikan dengan tingkat usia anak. Nurlaela, 116-117. Pembelajaran dengan memberikan kesempatan yang luas kepada anak juga sangat diperlukan, agar anak mampu mendapatkan pengalaman dan pengetahuan yang bermakna. Namun, pembelajaran yang diterapkan di sekolah masih kurang dalam penerapan sistem bermain sambil belajar, memberikan tugas kepada anak, dan membatasi anak menjadi aktif dalam belajarnya. **Jalilah and Alam, 24-25.**

Permasalahan yang sering terjadi dalam aktivitas pembelajaran diantaranya yang berhubungan dengan pemecahan masalah. Memecahkan masalah pada anak dapat dilakukan dengan pendekatan yang berupa pengamatan dan kegiatan yang disukai oleh anak, menarik perhatian anak, jelas dan fokus, kemampuan bernalar dalam memecahkan suatu masalah dengan permainan kreatif. Kemampuan memecahkan masalah pada anak dapat dikembangkan dengan menggunakan media yang digunakan dalam pembelajaran yang lebih mengenalkan pada konsep pemecahan masalah, menyelesaikan masalah secara kreatif, dan latihan dalam membilang. **Jalilah and Alam, 26-29.**

Gagne mengemukakan bahwa media pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang lebih dikenal dengan Alat Permainan Edukatif (APE) adalah berbagai macam komponen pada lingkungan anak didik yang dapat memotivasi anak didik untuk belajar. Een Y Haenilah, Kurikulum Dan Pembelajaran PAUD (Yogyakarta: Media Akademi, 2015), 101. Alat permainan dapat berfungsi untuk mengenalkan lingkungan dan pembimbingan pada anak untuk mengenali kekuatan ataupun kelemahannya. Anak dengan aktif melakukan kegiatan permainan dan dengan optimal memanfaatkan seluruh pancaindranya dengan aktif. Aktivitas yang menyenangkan atau permainan dapat berpengaruh dalam peningkatan sel otak anak yang dapat membantu memperlancar proses pembelajaran. Alat permainan Edukatif yang digunakan dalam pembelajaran dapat mendukung perkembangan anak dan tercapainya tujuan pembelajaran. **Sigit Purnama, Yuli Salis Hijriyani, and Heldanita, Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), 41-61.**

Alat permainan edukatif yang digunakan dalam pembelajaran mampu mengembangkan kemampuan anak, salah satu kemampuan tersebut merupakan kemampuan kognitif. Kemampuan kognitif khususnya dalam belajar pemecahan masalah dapat ditingkatkan dengan alat permainan yang dapat

membuat anak untuk menyelesaikan suatu masalah. Berbagai jenis alat permainan edukatif yang digunakan dalam pembelajaran, salah satu yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan belajar pemecahan masalah yaitu balok *cruissenaire*. Balok *cruissenaire* yang diciptakan oleh George Cruissenaire mampu mengembangkan konsep matematika, bahasa, dan keterampilan bernalar pada anak. **Anggani Sudono, Sumber Belajar dan Alat Permainan (Untuk Pendidikan Anak Usia Dini) (Jakarta: PT Grasindo, 2010), 21.**

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan di KBIT Ulul Albab Prayungan, Sawoo, Ponorogo, peneliti menemukan bahwa ada beberapa anak di Kelompok Bermain dengan usia 3-4 tahun yang memiliki keterlambatan pada kemampuan kognitif khususnya pada belajar pemecahan masalah. Keterlambatan kognitif tersebut seperti, beberapa anak masih sulit dalam memahami persamaan dua benda, beberapa anak masih kesulitan dalam memahami perbedaan antara dua hal dari jenis yang sama, terdapat anak yang belum mengerjakan tugas sampai selesai, dan beberapa anak kesulitan dalam menyebutkan angka. Melihat dari permasalahan yang terjadi di lapangan, peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian tentang upaya guru dalam meningkatkan kemampuan belajar pemecahan masalah anak usia dini melalui balok *cruissenaire* di KBIT Ulul Albab Prayungan, Sawoo, Ponorogo.¹

Bidang pengembangan yang mengarahkan perkembangan kognitif anak usia dini dibagi menjadi 7 bidang, yaitu pengembangan *auditory*, visual, taktil, kinestetik, aritmatika, geometri, dan sains. **Khadijah, Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini, 50.** Pada penelitian ini peneliti memilih bidang pengembangan visual untuk diteliti. Pengembangan visual anak usia dini ini mengarah untuk kemampuan yang berhubungan dengan penglihatan, pengamatan, perhatian, tanggapan, dan persepsi anak terhadap lingkungan di sekitarnya.

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

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

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

¹ Lihat pada transkrip observasi dalam lampiran penelitian ini, kode: 01/O/13-10-2022.

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

METODE

Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, dengan peneliti sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian lebih menekankan pada makna atau data yang sebenarnya. **Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2017), 9.** Jenis penelitian dari penelitian kualitatif ini adalah studi kasus atau *case study*. Studi kasus merupakan bagian dari metode kualitatif yang digunakan untuk mendalami suatu kasus tertentu secara lebih mendalam dengan menggunakan beraneka sumber informasi untuk mendapatkan kejadian atau peristiwa di lapangan. Studi kasus digunakan untuk meneliti secara mendalam terhadap perorangan, kelompok, program, organisasi, budaya, agama, daerah atau bahkan Negara. Jenis penelitian ini bertujuan untuk melihat suatu kasus secara menyeluruh dari kejadian-kejadian yang nyata. Bentuk dari jenis penelitian studi kasus ini adalah deskriptif, dengan studi kasus secara deskriptif ini memiliki tujuan untuk menggambarkan suatu gejala, fakta atau realita. **J. R. Raco, Metode Penelitian Kualitatif: Jenis, Karakteristik Dan Keunggulannya (Jakarta: PT Grasindo, 2010), 49-50.**

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

Lokasi dan Waktu Penelitian

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

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

Data dan Sumber Data

Pada penelitian ini data yang diambil peneliti yaitu data tentang upaya guru dalam meningkatkan belajar pemecahan masalah anak usia dini yang mencakup dari memahami bila ada yang hilang, menyebutkan berbagai nama makanan dan rasanya, menyebutkan berbagai macam kegunaan dari benda, memahami persamaan antara dua benda, memahami perbedaan antara dua hal dari jenis yang sama, bereksperimen dengan bahan menggunakan cara baru, mengerjakan tugas sampai selesai, menjawab apa yang akan terjadi selanjutnya dari berbagai kemungkinan, menyebutkan bilangan angka 1-10, dan mengenal beberapa huruf atau abjad tertentu dari A-Z yang pernah dilihatnya. Serta, faktor yang mempengaruhi dalam meningkatkan kemampuan belajar pemecahan masalah anak usia dini dan capaian kemampuan belajar pemecahan masalah anak usia dini melalui balok *cruissenaire* di KBIT Ulul Albab Prayungan, Sawoo, Ponorogo.

Sumber data dalam penelitian berarti subyek dari mana data diperoleh. Sumber datanya disebut responden yang merupakan orang yang menjawab pertanyaan dari peneliti baik itu secara tertulis ataupun lisan. Sumber data yang diperoleh dari hasil observasi bisa berupa benda, gerak, ataupun proses. Oleh karena itu sumber data dapat dibagi menjadi tiga kelompok. **Eri Barlian, Metodologi Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif (Padang: Sukabina Press, 2016), 29.** Sumber data dalam penelitian ini yaitu:

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

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

Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Lynda M. Baker mengemukakan bahwa observasi adalah rekaman fenomena atau perilaku yang terjadi dalam kehidupan apa adanya. Tujuan peneliti melakukan observasi adalah untuk mendapatkan data sebanyak-banyaknya, sesuai unit analisis dari penelitiannya, dan fenomena yang hendak diamati. **Dede Rosyada, Penelitian Kualitatif Untuk Ilmu Pendidikan (Jakarta: Kencana, 2020), 167-168.** Dilakukannya observasi ini adalah untuk mengetahui upaya guru dalam meningkatkan kemampuan belajar pemecahan masalah anak usia dini, penerapan balok *cruissenaire*, serta peningkatan kemampuan belajar pemecahan masalah anak usia dini melalui balok *cruissenaire* di KBIT Ulul Albab Prayungan, Sawoo, Ponorogo. Pada penelitian ini peneliti melakukan observasi kepada guru kelas dan siswa usia 3-4 tahun.

2. Wawancara

Pendapat Kvale yang dikutip oleh Al Shenqeti adalah percakapan yang bertujuan untuk menyajikan pendapat yang berbeda oleh orang yang diwawancarai tentang makna dan interpretasi dari fenomena yang sedang dijelaskan. Wawancara bertujuan untuk memperoleh wawasan yang lebih mendalam mengenai fokus yang diamati, beserta interpretasi informan sendiri tentang makna fenomena tersebut. Rosyada, 201. Wawancara menurut Esterberg memiliki berbagai macam, ada wawancara terstruktur, semi-struktur, dan tidak terstruktur. Pada penelitian ini peneliti menggunakan wawancara semi-struktur yang mana dalam pelaksanaannya dilakukan secara bebas dengan melakukan wawancara secara mendalam, yang memiliki tujuan untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka, yang mana subyek yang diwawancarai dimintai pendapat dan gagasan-gagasannya. Peneliti juga mendengarkan dengan teliti dan juga menulis apa saja yang telah diucapkan oleh informan. **Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D, 233.**

Pada penelitian ini informan yang diwawancarai oleh peneliti adalah kepala sekolah dan guru kelas di KBIT Ulul Albab Prayungan, Sawoo,

Ponorogo. Peneliti mewawancarai kepala sekolah untuk mengetahui tentang pelaksanaan pembelajaran yang diterapkan di sekolah, upaya kepala sekolah, dan program di sekolah. Serta mewawancarai guru kelas untuk mengetahui tentang upaya guru untuk meningkatkan kemampuan belajar pemecahan masalah anak usia dini, penerapan balok *cruissenaire*, dan peningkatan kemampuan belajar pemecahan masalah anak usia dini melalui balok *cruissenaire* di KBIT Ulul Albab Prayungan, Sawoo, Ponorogo.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah mengambil data mengenai hal-hal yang berbentuk catatan, transkrip, buku, dan sebagainya. **Salim and Haidir, Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, Dan Jenis (Jakarta: Kencana, 2019), 100.** Selain itu, data gambar berupa foto-foto kejadian dan orang tertentu yang menjadi bagian dari fokus yang sedang diamati. Rosyada, Penelitian Kualitatif Untuk Ilmu Pendidikan, 209. Pada penelitian ini peneliti menggunakan dokumentasi yang disesuaikan dengan tujuan dan fokus masalah di penelitian ini. Peneliti mencari data-data tertulis berupa gambaran umum KBIT Ulul Albab Prayungan, Sawoo, Ponorogo, seperti sejarah berdirinya KBIT Ulul Albab, letak geografis, struktur organisasi, visi, misi, tujuan, sarana prasarana, dan dokumen lainnya yang berhubungan dengan penelitian ini, seperti foto-foto pada waktu kegiatan pembelajaran berlangsung dan lembar penilaian kemampuan belajar pemecahan masalah anak usia dini di KBIT Ulul Albab Prayungan, Sawoo, Ponorogo.

Teknik Analisis Data

Analisis data pada penelitian kualitatif, dilaksanakan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah pengumpulan data selesai dalam jangka waktu tertentu. Pada saat wawancara, peneliti menganalisis tanggapan responden. Setelah dianalisis dan responden merasa jawabannya kurang memadai, maka peneliti melanjutkan pertanyaan kembali sampai memperoleh data yang dianggap reliable pada tahap tertentu. Miles dan Huberman berpendapat bahwa kegiatan analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan terus menerus sampai datanya jenuh. Kegiatan analisis data yaitu reduksi data, penyajian data, dan inferensi/validasi atau penarikan kesimpulan. Kegiatan analisis tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut: **Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D, 246-252.**

1. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, fokus hanya pada hal-hal yang penting saja, serta mencari tema dan pola. Sehingga, data yang sudah direduksi memberikan gambaran yang lebih jelas dan memudahkan peneliti untuk mengumpulkan dan mencari lebih

banyak data jika diperlukan. Pada penelitian ini, peneliti merangkum dengan memilih hal-hal yang mendasar dari hasil penelitian di KBIT Ulul Albab Prayungan.

2. *Data Display* (Penyajian Data)

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

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

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

HASIL DAN PEMBAHASAN

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

Upaya guru PAUD merupakan usaha yang dilakukan guru dalam mendidik, mengasuh, membimbing, melatih, menilai, dan membina anak usia dini. Suatu usaha yang dilakukan guru PAUD dalam pembelajaran dilakukan dengan optimal agar mampu mencari jalan keluar dalam persoalan yang terjadi dalam pembelajaran di kelas. (Indrawan, 2020) Guru di KBIT Ulul Albab melakukan usaha dalam meningkatkan belajar pemecahan masalah dengan mengajarkan anak tentang materi atau tema dan menilai hasil dari pekerjaan anak dengan cara mengamati kemampuan sang anak, serta mendidik, mengasuh, membimbing, melatih, dan membina anak.

Dalam mengajar anak usia dini yang dilakukan guru PAUD tidaklah mudah, guru PAUD perlu memiliki karakteristik yang mampu disukai oleh anak

dan sesuai dengan kebutuhan anak. Masnipal mengemukakan dalam bukunya bahwa karakteristik guru PAUD yaitu, mampu menguasai bahan-bahan pembelajaran, memiliki komitmen kepada anak, bertanggung jawab, mampu berkomunikasi dengan baik dan bersosialisasi dengan orang lain, mampu mencairkan suasana atau membuat lelucon, terampil menumbuhkan minat anak, menguasai ilmu pengetahuan sesuai bidangnya, kepribadian yang matang, mempunyai pemikiran yang sistematis, menguasai kurikulum, memiliki wawasan yang luas, kreatif, ramah, demokratis, fleksibel, mempunyai sikap kooperatif, sabar, adil, konsisten, dan terbuka serta suka menolong. Masnipal, Menjadi Guru PAUD Profesional. Oleh sebab itu, yang dilakukan guru di KBIT Ulul Albab untuk meningkatkan belajar pemecahan masalah dengan menguasai dan menemukan bahan pembelajaran yang dibutuhkan anak, komitmen atau keterikatan terhadap anak terjalin dengan baik, memiliki tanggung jawab, berkomunikasi yang baik dengan anak, membuat lelucon untuk anak yang menyenangkan, menumbuhkan minat anak dengan baik, menguasai ilmu pengetahuan, kepribadian yang matang, terstruktur atau sistematis, kreatif, ramah, sabar, adil, dan terbuka dengan anak, serta menolong anak yang masih memerlukan bantuan dari guru.

Guru memerlukan banyak persiapan sebelum mengajar anak didik, dimulai dalam merancang pembelajaran yang akan dilaksanakan hingga strategi yang akan dipersiapkan guru dalam mengajar. Dalam merencanakan pembelajaran tersebut guru perlu melakukan strategi pembelajaran yang akan diberikan dengan baik dan sesuai dengan karakteristik anak. Hal tersebut mampu membuat proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik dan efektif. Strategi yang dapat disiapkan oleh guru PAUD dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini khususnya dalam belajar pemecahan masalah yang dikemukakan oleh Masnipal dalam bukunya yaitu memahami karakteristik perkembangan anak; kreatif menyediakan sumber belajar, media, dan alat peraga; keterampilan mengatur lingkungan belajar efektif; keterampilan mengemas pembelajaran bermakna asyik, menarik, melalui bermain dan permainan; dan guru tampil totalitas. (Masnipal, 2018) Strategi yang dilakukan guru di KBIT Ulul Albab sebelum memulai pembelajaran dengan melihat karakteristik perkembangan anak, menyediakan media dan alat peraga, mengatur lingkungan belajar, mengemas pembelajaran melalui bermain, dan penampilan guru dalam memberikan pembelajaran.

Strategi guru yang diberikan disesuaikan dengan perkembangan anak, salah satunya yaitu kemampuan belajar pemecahan masalah. Strategi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan belajar pemecahan masalah yang dikemukakan oleh Khadijah dan Nurul diantaranya karakteristik pembelajaran yang berpusat pada anak, strategi belajar melalui bermain, strategi belajar melalui cerita, strategi belajar melalui bernyanyi, strategi pembelajaran

terpadu, dan strategi pembelajaran mengembangkan 8 kecerdasan.(Noorhapizah et al., 2021) Di KBIT Ulul Albab dalam mengajarkan anak tentang belajar pemecahan masalah anak agar mampu berkembang sesuai dengan usia sang anak, guru menggunakan strategi belajar melalui bermain.

Strategi belajar sambil bermain dilakukan guru untuk membuat pembelajaran lebih terasa menyenangkan. Salah satu cara dalam melakukan belajar sambil bermain guru dalam pernyataan Masnipal di bukunya yaitu dengan memahami karakteristik anak sesuai dengan usia sang anak. Memahami karakteristik perkembangan anak perlu dilakukan guru sebelum memilih pembelajaran yang akan diberikan kepada anak. Hal tersebut mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak terutama dalam belajar pemecahan masalah.(Masnipal, 2018) Oleh sebab itu, guru di KBIT Ulul Albab mengamati kemampuan anak dalam belajar pemecahan masalah dan memberikan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak dalam meningkatkan belajar pemecahan masalah.

Dalam strategi belajar sambil bermain untuk meningkatkan belajar pemecahan masalah memerlukan alat peraga atau media dalam pelaksanaannya. Masnipal dalam bukunya mengemukakan guru perlu lebih kreatif dalam memilih sumber belajar yang beragam, media yang mendukung, dan alat peraga yang menarik agar anak lebih bersemangat dalam belajar. Menentukan sumber belajar, media, dan alat peraga disesuaikan dengan tema yang berjalan.(Masnipal, 2018) Guru di KBIT Ulul Albab dalam meningkatkan belajar pemecahan masalah menggunakan balok *cruissenaire* sebagai media pendukung agar pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik dan mudah diterima oleh anak.

Masnipal mengemukakan dalam bukunya bahwa guru perlu terampil mengatur lingkungan belajar efektif dalam strategi yang mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak. Ruang kelas anak disiapkan dan ditata menjadi tempat yang menyenangkan dengan memberi banyak sumber belajar, alat peraga, dan media pembelajaran yang bervariasi.(Masnipal, 2018) Oleh sebab itu, guru di KBIT Ulul Albab menyiapkan ruang kelas yang luas untuk belajar agar strategi belajar sambil bermain dapat dilakukan lebih leluasa. Serta, guru di KBIT Ulul Albab menata sumber belajar, alat peraga, dan media pembelajaran yang bervariasi di kelas agar anak merasa lebih senang dalam belajar yang dilakukuan di kelas.

Strategi untuk meningkatkan kemampuan belajar pemecahan masalah yang dikemukakan Masnipal dalam bukunya bahwa guru tampil totalitas. Guru perlu tampil secara totalitas dalam pembelajaran agar anak merasa senang dalam belajar, minat anak dapat terpenuhi, dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.(Masnipal, 2018) Guru di KBIT Ulul Albab melakukan pembelajaran

dengan media pendukung yaitu balok *cruissenaire* untuk meningkatkan belajar pemecahan masalah pada anak. Dengan menggunakan balok *cruissenaire* guru memberikan pembelajaran kepada anak dengan tampil secara totalitas agar anak merasa senang dalam belajar, minatnya terpenuhi, dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

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

Kemampuan belajar pemecahan masalah anak usia dini dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor tertentu. Menurut Susanto faktor yang mampu mempengaruhi yaitu faktor hereditas atau keturunan, faktor lingkungan, faktor kematangan tiap organ baik fisik maupun psikis, faktor pembentukan, faktor minat dan bakat, dan faktor kebebasan.(Baiti, 2021) Kemampuan belajar pemecahan masalah anak di KBIT Ulul Albab disebabkan oleh faktor lingkungan dari keluarga maupun sekolah, faktor kematangan anak, faktor pembentukan yang terjadi pada anak, faktor kebebasan anak, dan faktor minat atau ketertarikan anak.

Menurut John Locke, perkembangan manusia sangat ditentukan oleh lingkungannya. Taraf inteligensi sangat ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh dari lingkungan hidupnya.(Susanto, 2011) Menurut Chandrawaty, intan, dkk dalam bukunya faktor lingkungan berasal dari keluarga dan sekolah.(Chandrawaty et al., 2020) Oleh sebab itu, anak di KBIT Ulul Albab memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam belajar pemecahan masalah melalui balok *cruissenaire*, karena dipengaruhi oleh lingkungan keluarga sang anak. Serta, didalam lingkungan sekolah anak di KBIT Ulul Albab dibimbing guru dengan baik agar belajar pemecahan masalah anak mampu berkembang dengan baik.

Faktor kematangan juga mempengaruhi kemampuan belajar pemecahan masalah. Ahmad mengemukakan dalam bukunya bahwa faktor kematangan dapat dilihat dari usia anak menurut kalender. Setiap organ baik fisik maupun psikis anak dapat dikatakan matang apabila telah mampu menjalankan fungsinya masing-masing.(Susanto, 2011) Oleh sebab itu, anak di KBIT Ulul Albab dalam belajar pemecahan masalah melalui balok *cruissenaire* memiliki kemampuan yang berbeda-beda. Kemampuan yang berbeda pada anak di KBIT Ulul Albab karena perbedaan usia antara satu anak dengan anak yang lain sehingga beberapa anak dalam belajar pemecahan masalah melalui balok *cruissenaire* masih memerlukan bantuan guru dalam menemukan solusi dari suatu permasalahan.

Ahmad dalam bukunya mengemukakan bahwa faktor pembentukan yang terjadi dari pengaruh luar diri seseorang dapat mempengaruhi perkembangan inteligensi atau kecerdasan, terutama dalam belajar pemecahan

masalah pada anak. Pembentukan dibagi menjadi dua, yaitu pembentukan sengaja seperti di sekolah formal dan pembentukan tidak sengaja seperti pengaruh alam disekitarnya.(Susanto, 2011) Oleh sebab itu, guru di KBIT Ulul Albab memberikan pembelajaran, membimbing, dan mengasuh anak dengan baik agar pembentukan kecerdasan anak dapat meningkat terutama dalam belajar pemecahan masalah. Guru di KBIT Ulul Albab membirak pembelajaran tentang belajar pemecahan masalah menggunakan balok *cruissenaire* agar pembentukan kecerdasan anak lebih cepat terbentuk.

Faktor kebebasan yang dikemukakan oleh Ahmad dalam bukunya mampu membuat anak berpikir secara divergen atau menyebar sehingga dapat menentukan metode yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah dan bebas dalam memilih masalah yang disesuaikan dengan kebutuhannya.(Susanto, 2011) Oleh sebab itu, guru di KBIT Ulul Albab memberikan kebebasan kepada anak dalam memecahkan suatu permasalahan dengan membiarkan anak bereksplorasi dengan balok *cruissenaire* sesuai kemampuan anak masing-masing.

Faktor minat atau ketertarikan anak yang dikemukakan oleh Ahmad dalam bukunya juga mempengaruhi kemampuan belajar pemecahan masalah anak. Minat mampu mengarahkan suatu perbuatan kepada tujuan dan dorongan untuk melakukan perbuatan secara bersemangat dan lebih baik lagi. Sedangkan, bakat merupakan potensi dari bawaan. Bakat mempengaruhi kecerdasan seseorang, sehingga seseorang yang berbakat akan lebih mudah dalam mencapai sesuatu dan lebih cepat dalam mempelajarinya.(Susanto, 2011) Anak di KBIT Ulul Albab yang memiliki bakat lebih berminat dalam belajar, karena anak tersebut mampu mengasah kemampuannya dengan baik terutama dalam kemampuan belajar pemecahan masalah dan senang diajak guru untuk belajar sambil bermain. Di KBIT Ulul Albab, anak yang kurang tertarik dalam belajar, lebih memilih melakukan kegiatannya sendiri sehingga faktor minat ini sangat mempengaruhi kemampuan belajar pemecahan masalah anak usia dini melalui balok *cruissenaire*.

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

Belajar pemecahan masalah merupakan salah satu lingkup perkembangan kognitif pada anak. Belajar pemecahan masalah (*problem solving*) adalah belajar dengan menggunakan metode ilmiah atau berpikir secara sistematis atau runtut, logis, teratur, dan teliti untuk memperoleh kemampuan dan kepandaian kognitif dalam memecahkan suatu masalah secara rasional, lugas, dan tuntas.(Hanafy, 2014) Dalam belajar pemecahan masalah banyak indikator yang perlu dicapai, agar perkembangan anak mampu berkembang sesuai dengan tingkat usianya. Indikator tersebut dapat dilihat dan dipelajari di

Permendikbud Nomor 137 tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini yang memiliki 10 tingkat pencapaian untuk usia 3-4 tahun dalam lingkup perkembangan kognitif yaitu belajar pemecahan masalah. Indikator tersebut diantaranya paham bila ada bagian yang hilang, menyebutkan berbagai nama makanan dan rasanya, menyebutkan berbagai macam kegunaan dari benda, memahami persamaan antara dua benda, memahami perbedaan antara dua hal dari jenis yang sama, bereksperimen dengan bahan menggunakan cara baru, mengerjakan tugas sampai selesai, menjawab apa yang akan terjadi selanjutnya dari berbagai kemungkinan, menyebutkan bilangan angka 1-10, dan mengenal beberapa huruf atau abjad tertentu dari A-Z yang pernah dilihatnya. (Permendikbud, 2014) Belajar pemecahan masalah pada dunia PAUD dapat dilakukan dengan bermain, karena dengan bermain anak akan tertarik dan tidak mudah bosan, sehingga tujuan perkembangan anak yang hendak dicapai dapat tercapai dengan baik.

Bermain sambil belajar dapat diterapkan dalam belajar pemecahan masalah pada anak usia dini, karena anak usia dini tidak lepas dari bermain, sehingga bermain sambil belajar adalah salah satu kegiatan yang mampu diterapkan guru dalam proses pembelajaran. Dalam bermain sambil belajar, guru dapat menggunakan alat permainan edukatif untuk memperlancar proses pembelajaran. Alat permainan edukatif menurut Mayke Sugianto adalah alat permainan yang dibuat secara sengaja khusus untuk kepentingan pendidikan. Alat permainan yang digunakan dapat beragam yang disesuaikan dengan perkembangan yang akan dicapai. (Yasbiati & Gandana, 2018)

Dalam mencapai perkembangan kognitif anak, khususnya kemampuan belajar pemecahan masalah dapat menggunakan berbagai alat permainan edukatif, salah satunya yaitu dengan balok *cruissenaire*. Balok *cruissenaire* merupakan permainan balok yang memiliki berbagai ukuran yang berbeda, terdapat angka, dan berbagai warna. (Sudono, 2010) Di KBIT Ulul Albab, guru menggunakan balok *cruissenaire* yang memiliki 9 warna dengan berbagai ukuran, serta terdapat angka dan huruf. Angka yang terdapat pada balok memiliki angka 1-10 dan huruf a-j.

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

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

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

Capaian keempat yang terdapat dalam Permendikbud Nomor 137 tahun 2014 yaitu, memahami persamaan antara dua benda. Pada tingkat ini, anak mengamati benda dengan mencari beberapa kesamaan pada benda tersebut. Guru di KBIT Ulul Albab menggunakan balok *cruissenaire* dengan menunjukkan dua buah balok dan meminta anak untuk menyebutkan persamaan dari kedua balok tersebut. Anak mampu menyebutkan persamaan dari kedua balok tersebut, sehingga dengan hal ini anak mampu memahami kesamaan-kesamaan setiap benda dari berbagai segi, baik segi bentuk maupun warna, serta mengerti kesamaan tulisan yang ada pada balok, baik itu angka maupun huruf.

Capaian kelima yang terdapat dalam Permendikbud Nomor 137 tahun 2014 yaitu, memahami perbedaan antara dua hal dari jenis yang sama. Pada tingkat ini, anak mengamati berbagai benda dan menyebutkan perbedaan benda tersebut meskipun memiliki jenis yang sama. Guru di KBIT Ulul Albab menggunakan balok *cruissenaire* dengan menggunakan dua balok yang memiliki

ukuran berbeda. Anak mampu menyebutkan perbedaan dari kedua balok yang ditunjukkan guru dengan baik dan anak memberikan alasan yang baik dengan melihat dari kedua balok tersebut. Hal ini mampu melatih anak untuk mengamati sesuatu dengan teliti, sehingga anak akan mampu menemukan masalah dalam perbedaan benda tersebut yang menyebabkan benda-benda memiliki perbedaan.

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

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

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

Capaian kesembilan yang terdapat dalam Permendikbud Nomor 137 tahun 2014 yaitu, menyebutkan bilangan angka 1-10. Pada tingkat ini, anak menyebutkan angka yang diketahuinya dari angka 1 sampai 10, baik itu menyebutkan secara urut maupun secara acak. Guru di KBIT Ulul Albab

menggunakan balok *cruissenaire* untuk mengenalkan angka pada anak. Anak berhitung secara urut sesuai dengan urutan balok *cruissenaire* dan berhitung secara acak sesuai dengan angka yang ditunjukkan guru. Dalam hal ini, anak mampu menyebutkan angka yang diketahuinya dengan baik dan anak juga mampu mengetahui beberapa angka yang belum diketahuinya sebelumnya.

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

KESIMPULAN

Berdasarkan dari paparan di atas dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

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

bereksperimen dengan bahan menggunakan cara baru, mengerjakan tugas sampai selesai, menjawab apa yang akan terjadi selanjutnya dari berbagai kemungkinan, menyebutkan bilangan angka 1-10, dan mengenal beberapa huruf atau abjad tertentu dari A-Z yang pernah dilihatnya.

REFERENSI

- Baiti, N. (2021). *Perkembangan Anak Melejitkan Potensi Anak Sejak Dini*. Guepedia.
- Barlian, E. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Sukabina Press.
- Chandrawaty, Puspitasari, I., Sari, D. A., Badroeni, Hidjanah, Dewi, R. S., Wati, D. E., Lubis, M., Rachmat, I. F., Cahyati, N., Irna, Anggarasari, N. H., Afdal, Z., Rahmah, & Masykuroh, K. (2020). *Pendidikan Anak Usia Dini Perspektif Dosen PAUD Perguruan Tinggi Muhammadiyah*. EDU PUBLISHER.
- Haenilah, E. Y. (2015). *Kurikulum dan Pembelajaran PAUD*. Media Akademi.
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep Belajar dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan*, 17(1).
- Indrawan, I. (2020). *Menjadi Guru PAUD DMIJ Plus Terintegrasi yang Profesional*. DOTPLUS Publisher.
- Jalilah, M., & Alam, S. K. (2018). Kemampuan Kognitif Anak dalam Pemecahan Masalah melalui Media Monopoli. *Jurnal Ceria*, 1(6).
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Perdana Publishing.
- Masnipal. (2018). *Menjadi Guru PAUD Profesional*. PT Remaja Rosdakarya.
- Noorhapizah, Jajal, N. M., Safiah, I., Saryanto, Dhiu, K. D., Sanjayanti, N. P. A. H., Akbar, A., Rame, T., Meka, M., Tabroni, I., & Makmur. (2021). *Teori Perkembangan Peserta Didik*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Nurlaela. (2020). Penggunaan Media Jarimatika untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *Wisdom: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 01(02).
- Permendikbud. (2014). Standar Nasional Penilaian PAUD No. 137. *Menteri Kesehatan Republik Indonesia Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia, Nomor 65(879)*.
- Purnama, S., Hijriyani, Y. S., & Heldanita. (2018). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. PT Remaja Rosdakarya.
- Raco, J. . R. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif: Jenis, Karakteristik dan Keunggulannya*. PT Grasindo.
- Rosyada, D. (2020). *Penelitian Kualitatif untuk Ilmu Pendidikan*. Kencana.
- Salim, & Haidir. (2019). *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis*. Kencana.
- Sudono, A. (2010). *Sumber Belajar dan Alat Permainan (untuk Pendidikan Anak Usia Dini)*. PT Grasindo.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai*

Aspeknya. Kencana.

Yasbiati, & Gandana, G. (2018). *Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini (Teori dan Konsep Dasar)*. Ksatria Siliwangi.