

**IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL *ENGKLEK*
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN *PROBLEM*
SOLVING ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK NUR
ASYIFA DESA KASIWIANG**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi salah satu syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah
Dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Palopo*



Oleh:

Talia Astri Dubriana

2002070023

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PALOPO
2025**

**IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL *ENGKLEK*
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN *PROBLEM*
SOLVING ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK NUR
ASYIFA DESA KASIWIANG**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi salah satu syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah
Dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Palopo*



Oleh:

Talia Astri Dubriana

2002070023

Pembimbing:

1. Dr. Fatmaridah Sabani, M.Ag.

2. Subhan, S.Pd.I., M.Pd.

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PALOPO
2025**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Talia Astri Dubriana
NIM : 2002070023
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini benar - benar hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan atau karya orang lain, yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi, adalah karya saya sendiri kecuali kutipan yang ditujukan sumbernya. Segala kekeliruan yang ada di dalamnya adalah kekeliruan saya.

Demikian pernyataan ini di buat sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Palopo, 25 Agustus 2025

Yang membuat pernyataan



Talia Astri Dubriana

NIM. 2002070023

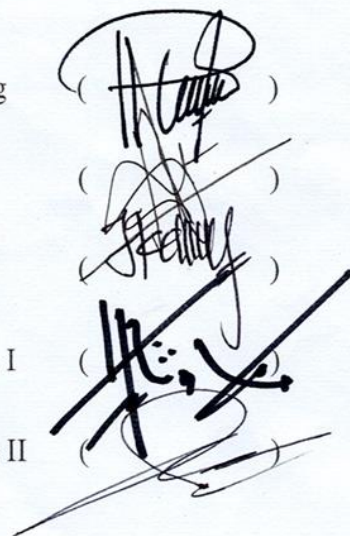
HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Implementasi Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Kemampuan *Problem Solving* Anak Usia 4-5 Tahun di TK Nur Asyifa Desa Kasiwang” yang ditulis oleh Talia Astri Dubriana Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 20 0207 0023, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari kamis 14 Agustus 2025. telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Palopo, 15 Agustus 2025

TIM PENGUJI

- | | |
|---------------------------------------|---------------|
| 1. Pertiwi Kamariah Hasis S.Pd., M.Pd | Ketua Sidang |
| 2. Dr. Firman, S.Pd., M.Pd | Penguji I |
| 3. Eka Poppi Hutami, S.Pd.I., M.Pd | Penguji II |
| 4. Dr. Fatmaridah Sabani, M.Ag. | Pembimbing I |
| 5. Subhan, S.Pd.I., M.Pd | Pembimbing II |



Mengetahui:

a.n. Rektor UIN Palopo
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Ketua Program Studi
Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP 19670516 200003 1 002



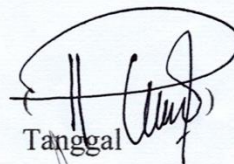
Pertiwi Kamariah Hasis, S.Pd., M.Pd
NIP 19910519 201903 2 015

HALAMAN PERSETUJUAN TIM PENGUJI

Skripsi berjudul Implementasi Permainan Tradisional *Engklek* Untuk Meningkatkan Kemampuan *Problem solving* Anak Usia 4-5 Tahun di TK Nur Asyifa Desa Kasiwang, yang ditulis oleh Talia Astri Dubriana Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 2002070023, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo, yang telah diujikan dalam ujian seminar hasil pada hari jum'at, 18 Juli 2025 telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim penguji, dan dinyatakan layak untuk diajukan pada sidang ujian seminar munaqasyah.

TIM PENGUJI

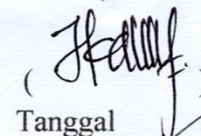
1. Pertiwi Kamariah Hasis, S.Pd., M.Pd.
Ketua Sidang/Penguji

()
Tanggal

2. Dr. Firman, S.Pd., M. Pd.
Penguji I

()
Tanggal

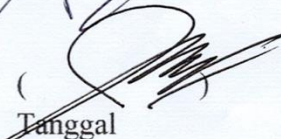
3. Eka Poppi Hutami, S.Pd.I., M.Pd.
Penguji II

()
Tanggal

4. Dr.Fatmarida Sabani, M.Ag.
Pembimbing I/ Penguji

()
Tanggal

5. Subhan, S.Pd. I., M.Pd
Pembimbing II/ Penguji

()
Tanggal

NOTA DINAS PEMBIMBING

Palopo, 4 Agustus 2025

Lamp :

Hal : Skripsi

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Di,

Palopo

Assalamu 'Alaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan bimbingan baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan terhadap skripsi maka peserta didik tersebut di bawah ini:

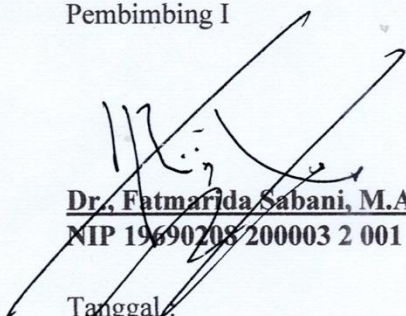
Nama	: Talia Astri Dubriana
NIM	: 2002070023
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi	: <i>"Implementasi Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Kemampuan Problem Solving Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Nur Asyifa Di Desa Kasiwang"</i>

Maka pembimbing menyatakan bahwa skripsi tersebut sudah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak untuk diujikan pada ujian seminar munaqasyah.

Demikain untuk diproses selanjutnya.

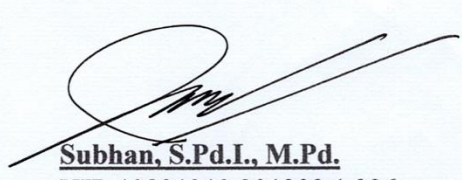
Wassalamu 'Alaikum Wr. Wb.

Pembimbing I


Dr. Fatmarida Sabani, M.Ag.
NIP 19690208 200003 2 001

Tanggal:

Pembimbing II


Subhan, S.Pd.I., M.Pd.
NIP 19891210 201903 1 006

Tanggal : 15 / 08 / 2025

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا وَمَوْلَانَا مُحَمَّدٍ
وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah swt. yang telah menganugerahkan rahmat, hidayah serta kekuatan lahir dan batin, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Implementasi Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kemampuan *Problem solving* Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Nur Asyifa” setelah melalui proses yang panjang.

Shalawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad saw, yang telah menebarkan permadani-permadani keislaman dimuka bumi ini sehingga menjadikan alam terang benderang dihiasi akan ilmu agama dan pengetahuan, serta keselamatan selalu menaungi keluarganya, sahabat dan para pengikut-Nya.

Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar sarjana pendidikan dalam bidang pendidikan pada program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Palopo. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan serta dorongan dari banyak pihak walaupun penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

1. Dr. Abbas Langaji, M.Ag. selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Palopo, Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd selaku Wakil Rektor I (Bidang

Akademik dan Pengembangan Kelembagaan), Dr. Masruddin, S.S., M. Hum selaku Wakil Rektor II (Bidang Administrasi Umum, Perencanaan, dan Keuangan) dan Dr. Takdir Ishak Pangga, MH., M.Kes selaku Wakil Rektor III (Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama), dan Anwar Abu Bakar, M. HI, selaku (Kepala Biro Administrasi Umum dan Akademik) .

2. Prof. Dr. H. Sukirman Nurdjan, S.S., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Palopo, Dr. Hj. Fauziah Zainuddin, M. Ag. selaku wakil dekan I, Hj. Nursaeni, S.Ag., M. Pd. selaku Wakil Dekan II, dan Dr. Taqwa, M.Pd.I., selaku Wakil Dekan III UIN Palopo Senantiasa Membina Dan Mengembangkan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Menjadi Fakultas Yang Terbaik.
3. Pertiwi Kamariah Hasis, S.Pd.I., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, dan Rifa'ah Mahmudah Bulu, S.Kg., M.Kes. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, beserta dosen di lingkungan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan UIN Palopo yang telah membekali peneliti dengan berbagai ilmu pengetahuan yang sangat berharga.
4. Dr. Fatmaridah Sabani, M.Ag. Selaku pembimbing I dan Subhan, S.Pd.I., M.Pd. selaku pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, masukan dan mengarahkan dalam rangka menyelesaikan skripsi.
5. Dr. Firman., S.Pd., M. Pd. Selaku dosen penguji I dan Eka Poppi Hutami, S.Pd.I., M.Pd.selaku dosen penguji II, yang telah memberikan masukan dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi.

6. Seluruh dosen beserta staf pegawai UIN Palopo, yang telah mendidik penulis selama menempuh pendidikan di UIN Palopo dan memberikan bantuan dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Zainuddin S., S.E., M.Ak selaku Kepala Unit Perpustakaan beserta karyawan dan karyawan dalam ruang lingkup UIN Palopo, yang telah membantu khususnya dalam mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini.
8. Kepada semua teman seperjuangan mahasiswa program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Palopo angkatan 2020 (khususnya kelas PIAUD B), terima kasih atas kenangan manis dan pahit yang pernah diukir bersama dalam menjalani hari-hari perkuliahan, semoga menjadi kenangan terindah dan tak terlupakan.
9. Herlina Bustam, S.Pd.AUD. Selaku kepala sekolah dan rekan-rekan guru, dan anak didik TK Nur Asyifa Kabupaten Luwu yang telah bekerja sama dengan penulis dalam proses penyelesaian penelitian ini.
10. Teristimewa kepada orang tua saya tercinta Ibu Dubriati, yang telah mendoakan, mengasuh dan mendidik Penulis dengan penuh kasih sayang sejak kecil hingga sekarang serta semua saudara dan saudariku yang selama ini membantu dan mendoakanku. Semoga Allah Swt., Mengumpulkan kita semua dalam surga-Nya kelak.

Akhirnya penelitian dapat menyelesaikan penelitian ini meskipun banyak hambatan namun dapat dilewati dengan baik oleh peneliti karena selalu ada dukungan, doa dan motivasi yang tak terhingga dari orang tua, keluarga, teman.

Semoga bernilai ibadah dan mendapatkan pahala dari Allah Swt. Aamiin
Allahumma Aamiin

Palopo, 25 Agustus 2025

Penulis,

Talia Astri Dubriana
Nim.2002070023

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB DAN SINGKATAN

A. Transliterasi Arab – Latin

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf latin dapat

dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	b	Be
ت	Ta	t	Te
ث	Ša	š	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	j	Je
ح	Ḥa	ḥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	kh	Ka dan ha
د	Dal	d	De
ذ	Žal	ž	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	r	Er
ز	Zai	z	Zet
س	Sin	s	Es
ش	Syin	sy	Es dan ye
ص	Šad	š	Es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	ẓ	Zet (dengan titik di bawah)
ع	‘Ain	‘	Apostrof terbalik

غ	Gain	g	Ge
ف	Fa	f	Ef
ق	Qaf	q	Qi
ك	Kaf	k	Ka
ل	Lam	l	El
م	Mim	m	Em
ن	Nun	n	En
و	Wau	w	We
ها	Ha	h	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya	y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (').

2. Vocal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong. Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut.

Tanda	Nama	Huruf latin	Nama
اَ	<i>Fathah</i>	a	a
اِ	<i>Kasrah</i>	i	i
اُ	<i>Dammah</i>	u	u

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf latin	Nama
يَ	<i>Fathah dan yā'</i>	ai	a dan i
وَ	<i>Fathah dan wau</i>	au	a dan u

Contoh:

كَف : *kaifa*

هُول : *haula*

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu.

Harakat dan huruf	Nama	Huruf dan tanda	Nama
آ... ا	<i>Fathah dan alif atau yā'</i>	ā	a dan garis di atas
إي	<i>Kasrah dan yā'</i>	ī	i dan garis di atas
أو	<i>Ḍammah dan wau</i>	ū	u dan garis di atas

Contoh:

مَات : *māta*

قِيل : *qīla*

رَمِي : *ramī*

يَمُوت : *yamūtu*

4. Tā marbūtah

Transliterasi untuk tā marbūtah ada dua yaitu tā marbūtah yang hidup atau mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah [t].

Sedangkan tā marbūtah yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah[h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan tā marbūtah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka tā marbūtah itu ditransliterasikan dengan ha [h].

روضة الأطفال : raudah al- atfāl

المدينة الفاضلة :al- madīnah al- fāḍilah

الحكمة : al- ḥikmah

5. Syaddah (Tasydīd)

Syaddah atau *tasydīd* yang dalam sistem tulisan Arab dilabambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : rabbanā

نَجَّيْنَا : najjainā

الْحَقَّ : al- ḥaqq

نَعَم : na'ima

عَدُوّ : 'aduwwun

Jika huruf *ي* ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (*ي*), maka ia ditransliterasikan seperti huruf maddah menjadi *ī*.

Contoh:

علي : ‘Alī (bukan ‘Aliyy atau ‘Aly)

عربي : ‘Arabī (bukan A’rabiyy atau ‘Araby)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf *ال* (*alif lam ma’rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariyah*, kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشمس : *al-syams* (bukan *asy-syamsu*)

الزلزلة : *al-zalزالah* (bukan *az-zalزالah*)

الفلسفة : *al-falsafah*

البلاد : *al-bilādu*

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh :

تأمرُون : *ta'murūna*

النَّوع : *al- nau'*

شيء : *syai'un*

أمرت : *umirtu*

8. Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan Dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah, atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah, atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah, atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata Al-Qur'an (dari *al- Qur'ān*), Alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

Syarḥ al- Arba'in al- Nawāwī

Rīsālah fī ri'āyah al-Maslahah.

9. Lafz al-jalālah

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf *jar* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudāf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

دين الله : *dīnullah*

بالله : *billāh*

Adapun *tā marbūtah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafaz aljalālah*.

Transliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

هم في رحمة الله : *hum fi raḥmatillāh*

10. Huruf kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*all cops*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (al). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang

didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR). Contoh:

Wa mā Muḥammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wuḍi'a linnāsi lallaẓī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramaḍān al-laẓī unzila fihi al-Qur'ān

Naṣīr al-Dīn al-Ṭūsī

Naṣr Ḥāmid Abū Zayd

Al-Ṭūfī

Al-Maṣlahah fī al- Tasyrī al- Islāmī

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya maka kedua nama terakhir itu harus disebut sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi, contoh:

Abū al- Walīd Muḥammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd,
Abu al- Walid Muḥammad (bukan: Rusyid, Abu al- Walid Muhammad Ibnu).

Naṣr Ḥāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Naṣr Ḥāmid
(bukan, Zaīd, Naṣr Ḥamīd Abū)

saw. = Shallallahu ‘Alaihi Wasallam

as = ‘Alaihi Al-Salam

H = Hijrah

M	= Masehi
SM	= Sebelum Masehi
l	= Lahir Tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
W	= Wafat Tahun
HR	= Hadis Riwayat
QS .../	= QS. Shad/38:29
TK	= Taman Kanak-kanak
UIN	= Universitas Islam Negeri
PAUD	= Pendidikan Anak Usia Dini

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PENGUJI.....	v
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	vi
PRAKATA.....	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB DAN SINGKATAN	xi
DAFTAR ISI.....	xx
DAFTAR AYAT.....	xxii
DAFTAR HADIST.....	xxiii
DAFTAR TABEL.....	xxiv
DAFTAR GAMBAR.....	xxv
DAFTAR LAMPIRAN	xxvi
ABSTRAK	xxvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN TEORI	11
A. Penelitian Terdahulu Yang Relevan.....	11
B. Landasan Teori.....	14
C. Kerangka Pikir	35
BAB III METODE PENELITIAN	37
A. Jenis Penelitian.....	37
B. Prosedur Penelitian.....	38
C. Sasaran Penelitian	44
D. Instrumen Penelitian.....	44
E. Teknik Pengumpulan Data.....	47
F. Teknik Analisis Data.....	49

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	51
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	51
B. Deskripsi Data Sebelum Tindakan Kelas.....	52
C. Hasil Penelitian	55
D. Refleksi	75
E. Pembahasan.....	76
BAB V PENUTUP	80
A. Kesimpulan	80
B. Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA	82

DAFTAR AYAT

Kutipan Ayat QS. Shad/38:29.....	1
----------------------------------	---

DAFTAR HADIST

Hadis 1 Hadis Riwayat. At-Tirmidzi	3
--	---

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan Penelitian Terdahulu Yang Relevan	13
Tabel 2.2 Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014.....	16
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Observasi Tingkat Pencapaian <i>Problem solving</i> Anak Usia 4-5 Tahun	45
Tabel 3.2 Instrumen Observasi Kemampuan <i>Problem solving</i> Anak Dalam Bentuk Ceklis.....	46
Tabel 3.3 Interval Skor Keterampilan <i>Problem solving</i> Peserta Didik.....	50
Tabel 4.1 Rekapitulasi Tingkat Capaian Perkembangan Peserta Didik Dalam Keterampilan <i>Problem solving</i> Pada Kondisi Awal Secara Terperinci	53
Tabel 4.2 Hasil Rekapitulasi Data Keterampilan <i>Problem solving</i> Peserta Didik Pra Tindakan	54
Tabel 4.3 Perencanaan Kegiatan Siklus I.....	56
Tabel 4.4 Hasil Perhitungan Tingkat Ketercapaian Tujuan Pembelajaran <i>Problem solvin</i> Peserta Didik Siklus I	63
Tabel 4.5 Hasil Rekapitulasi Data Tingkat Ketercapaian Tujuan Pembelajaran <i>Problem solving</i> Peserta Didik Siklus I	63
Tabel 4.6 Perencanaan Kegiatan Siklus II	65
Tabel 4.7 Hasil Perhitungan Tingkat Ketercapaian Tujuan Pembelajaran <i>Problem solvin</i> Peserta Didik Siklus II.....	72
Tabel 4.8 Hasil Rekapitulasi Data Tingkat Ketercapaian Tujuan Pembelajaran <i>Problem solving</i> Peserta Didik Siklus II.....	72
Tabel 4.9 Rekapitulasi Data Tingkat Ketercapaian Tujuan Pembelajaran <i>Problem solving</i> Anak Pra Tindakan, Siklus I Dan Siklus II	74

DAFTAR GAMBAR/BAGAN

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir	36
Gambar 3.1 Lokasi Tempat Penelitian.....	39
Gambar 3.2 Prosedur PTK Model Kurt Lewin	40
Gambar 4.1 Diagram Batang Keterampilan <i>Problem solving</i> Peserta Didik Pra Tindakan.....	55
Gambar 4.2 Diagram Batang Keterampilan <i>Problem solving</i> Peserta Didik Siklus I	64
Gambar 4.3 Diagram Batang Keterampilan <i>Problem solving</i> Peserta Didik Siklus II	73
Gambar 4.4 Diagram Batang Keterampilan <i>Problem solving</i> Peserta Didik Pra Tindakan, Siklus I Dan Siklus II	74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar Kurikulum Merdeka Tk Nur Asyifa

Lampiran 2 Rubrik Penilaian Keterampilan Problem Solving Anak

Lampiran 3 Instrumen Observasi Penelitian Keterampilan Problem Solving Anak
Siklus I Dan II

Lampiran 4 Dokumentasi Observasi Wawancara

Lampiran 5 Dokumentasi Pra Siklus

Lampiran 6 Dokumentasi Penelitian Siklus I Dan II

Lampiran 7 Permohonan Izin Meneliti

Lampiran 8 Surat Keterangan Penelitian

Lampiran 9 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian

ABSTRAK

Talia Astri Dubriana, 2025. “Implementasi Permainan Tradisional Engklek untuk Meningkatkan Kemampuan Problem Solving Anak Usia 4-5 Tahun di TK Nur Asyifa.” Skripsi Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Palopo. Dibimbing Oleh Fatmaridah dan Subhan.

Skripsi ini membahas tentang bagaimana implementasi permainan tradisional *engklek* untuk meningkatkan kemampuan *problem solving* anak usia 4-5 tahun di TK Nur Asyifa Desa Kasiwang. Penelitian ini bertujuan mengkaji implementasi permainan tradisional *engklek* dalam meningkatkan kemampuan *problem solving* anak usia 4-5 tahun di TK Nur Asyifa. Metode penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model kurt lewin dengan 2 siklus, masing-masing 4 pertemuan. Subjek penelitian 13 anak kelompok A. Instrumen berupa lembar observasi kemampuan *problem solving* dengan 6 indikator. Hasil menunjukkan bahwa permainan tradisional *engklek* dalam meningkatkan kemampuan *problem solving* anak mengalami peningkatan yang signifikan. Dimana dalam pra-tindakan 61,5% kategori Belum Berkembang menjadi siklus II dengan 38,5% Berkembang Sesuai Harapan dan 61,5% Berkembang Sangat Baik. Dengan demikian adanya permainan *engklek* efektif dalam meningkatkan kemampuan *problem solving* anak usia dini.

Kata kunci: Permainan Tradisional Engklek, *Problem Solving*, Anak Usia Dini

Verified by UPT Pengembangan Bahasa UIN Palopo	
Date	Signature
22/08/2025	

ABSTRACT

Talia Astri Dubriana, 2025. *“The Implementation of the Traditional Game Engklek to Improve the Problem-Solving Skills of Children Aged 4–5 Years at TK Nur Asyifa.”* Thesis of Early Childhood Islamic Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Universitas Islam Negeri Palopo. Supervised by Fatmaridah and Subhan.

This thesis examines the implementation of the traditional game *engklek* in improving the problem-solving skills of children aged 4–5 years at TK Nur Asyifa, Kasiwang Village. The study aims to investigate how the *engklek* game can enhance problem-solving abilities in early childhood learning. The research employed Classroom Action Research (CAR) using the Kurt Lewin model, carried out in two cycles with four meetings each. The research subjects were 13 children in Group A. The instrument used was an observation sheet on problem-solving skills with six indicators. The results indicate that the implementation of the traditional *engklek* game significantly improved children’s problem-solving abilities. In the pre-action stage, 61.5% of children were categorized as “Not Yet Developed,” while in Cycle II, 38.5% reached the category “Developing as Expected” and 61.5% reached “Very Well Developed.” Thus, the *engklek* game proved effective in enhancing problem-solving skills among early childhood learners.

Keywords: Traditional Game *Engklek*, Problem-Solving, Early Childhood

Verified by UPT Pengembangan Bahasa UIN Palopo	
Date	Signature
22/08/2025	

الملخص

تاليا أستري دُبريانا، ٢٠٢٥ م. "تطبيق اللعبة التقليدية "إنكلك" لرفع قدرة الأطفال على حلّ المشكلات في عمر ٤-٥ سنوات في روضة نور أسيفّا". رسالة جامعية، برنامج دراسة التربية الإسلامية للطفولة المبكرة، كلية التربية والعلوم التعليمية، جامعة بالوبو الإسلامية الحكومية. بإشراف: فاطمريده وسُبْحان.

تناول هذه الرسالة موضوع تطبيق اللعبة التقليدية "إنكلك" كوسيلة لرفع قدرة الأطفال على حلّ المشكلات في عمر ٤-٥ سنوات في روضة نور أسيفّا بقرية كاسيويانغ. وتهدف الدراسة إلى الكشف عن كيفية تطبيق اللعبة التقليدية "إنكلك" في تحسين مهارات حلّ المشكلات لدى الأطفال. وقد استخدم البحث الإجمالي الصفي وفق نموذج كورت لوين في دورتين، كل دورة تضم أربع حصص. وشمل البحث ١٣ طفلاً من الفئة (أ)، وتم جمع البيانات بواسطة أداة الملاحظة من خلال ستة مؤشرات لقدرة حلّ المشكلات. وأظهرت النتائج أن استخدام اللعبة التقليدية "إنكلك" أدى إلى تحسين ملحوظ في قدرات الأطفال على حلّ المشكلات؛ حيث ارتفعت نسبة الأطفال من فئة "غير متطور" بنسبة ٦١,٥٪ في مرحلة ما قبل التجربة إلى ٣٨,٥٪ في فئة "متطور وفق التوقعات"، و ٦١,٥٪ في فئة "متطور جداً" في الدورة الثانية. وبذلك يتضح أن لعبة "إنكلك" فعّالة في رفع قدرات الأطفال على حلّ المشكلات في مرحلة الطفولة المبكرة.

الكلمات المفتاحية: اللعبة التقليدية "إنكلك"، حلّ المشكلات، الطفولة المبكرة

Verified by UPT Pengembangan Bahasa UIN Palopo	
Date	Signature
22/08/2025	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah upaya sengaja dan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif. Melalui pendidikan, peserta didik dapat mengembangkan potensi diri secara aktif. Hal ini mencakup kekuatan spritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, moralitas, serta keterampilan yang berguna bagi diri sendiri dan masyarakat. Pendidikan berfungsi untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi fisik dan mental sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat dan budaya.¹ Tujuan pendidikan ialah menciptakan manusia yang berkarakter dan berkualitas agar dapat mencapai cita-cita di masa yang akan datang. Pendidikan berhak didapatkan dari semua kalangan, bahkan pada anak usia dini sekalipun, karena pendidikan merupakan salah satu hak yang dimiliki setiap manusia. Pendidikan sangat dibutuhkan anak usia dini untuk menstimulasi perkembangan dan pertumbuhan sejak dini.

Pendidikan dapat mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki seseorang untuk mencapai cita-cita yang inginkan. Allah swt. Menegaskan pentingnya pendidikan dalam Q.S. Shad/38:29 yaitu:

كُتِبَ أَنْزَلْنَاهُ إِلَيْكَ مُبَارَكٌ لِيَدَّبَّرُوا آيَاتِهِ وَلِيَتَذَكَّرَ أُولُوا الْأَلْبَابِ ٢٩

¹ Abd Rahman, B. P., et al. "Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan." *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* 2.1 (2022): 1-8.

Terjemahnya:

“Kitab (Al-Qur'an) yang Kami turunkan kepadamu penuh berkah agar mereka menghayati ayat-ayatnya dan agar orang-orang yang berakal sehat mendapat pelajaran”. (Q.S. Shad/38:29).²

Berdasarkan Tafsir Ibnu Katsir jilid 8: Al Qur'an memberikan arahan kepada tujuan-tujuan yang benar dan sumber-sumber rasional yang tepat, Allah mengatakan: “ini adalah kitab yang kami turunkan kepadamu, penuh dengan berkah, supaya orang-orang yang memiliki akal mendapat manfaat. istilah “mendapat manfaat” merujuk pada orang-orang yang menggunakan akalanya dengan baik. Al-Hasan al-Bashri menyatakan dengan sungguh-sungguh,”Demi Allah, mereka memperhatikan bulan (Al-Qur'an) dengan menghafal huruf-hurufnya, namun mereka melampaui batas-batasnya, sehingga ada di antara mereka yang mengatakan,’aku telah membaca seluruh seluruh AL-qur'an,’ namun semua itu tidak terlihat sedikitpun dalam perilaku dan perbuatan mereka”.³ Dari ayat dan menurut pendapat para ahli tafsir diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan pada Al-Qur'an penting untuk memahami dan merenungkan ajaran-ajarannya serta menggunakan akal sehat untuk memperoleh pelajaran dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Pendidikan dan pemahaman terhadap wahyu Allah sangat penting untuk hidup yang penuh berkah dan bermakna. Sebagaimana dalam hadis dijelaskan bahwa:

² Kementerian Agama RI, Al-Qur'an Dan Terjemahnya, (Unit Percetakan Al-Qur'an: Bogor, 2018), H. 654.

³ Abdullah Bin Muhammad Alu Syaikh., Tafsir Ibnu Katsir, Jilid 8, Juz 23, Cet.1(Jakarta: Muassasah Dar Al-Hilal Kairo,Th.1414 H-1994 M) Hal.134

حَدَّثَنَا بَشِيرُ بْنُ الْمُهَاجِرِ أَخْبَرَنَا عَبْدُ اللَّهِ بْنُ بُرَيْدَةَ عَنْ أَبِيهِ قَالَ قَالَ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ هَلْ تَدْرُونَ مَا هَذِهِ وَمَا هَذِهِ وَرَمَى بِحَصَاتَيْنِ قَالُوا اللَّهُ وَرَسُولُهُ أَعْلَمُ قَالَ هَذَاكَ الْأَمَلُ وَهَذَاكَ الْأَجَلُ. (رواه الترمذي).

Artinya:

“Telah menceritakan kepada kami Basyir bin Al Muhajir telah menceritakan kepada kami Abdullah bin Buraidah dari Ayahnya dia berkata: Nabi saw. bersabda: “Tahukah kalian apakah ini dan apakah ini?” -beliau sambil melempar dua batu kerikil- para sahabat menjawab: “Allah dan Rasul-Nya yang lebih tahu”. beliau bersabda: “Yang ini seperti cita-cita dan yang ini seperti ajal”. (HR. at-Tirmidzi).⁴

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang pendidikan nasional berkaitan dengan pendidikan anak usia dini tertulis pada pasal 1 ayat 14 yang berbunyi “pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan anak sejak lahir sampai usia 6 tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan untuk membantu pertumbuhan serta perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut.⁵ Pendidikan anak usia dini biasanya dilakukan di taman kanak-anak atau lembaga pendidikan serupa yang berfokus pada pemahaman dasar, keterampilan sosial, dan kreativitas.

Masa anak usia dini mengalami masa keemasan yang merupakan masa dimana anak mulai berpikir kritis. Masa keemasan adalah masa di mana anak-anak mulai sensitif terhadap berbagai stimulasi dan upaya pendidikan, baik yang disengaja maupun tidak. Masa peka adalah masa terjadinya pematangan fungsi fisik dan psikologis yang memungkinkan mereka untuk memenuhi tuntutan

⁴ Abu Isa Muhammad Bin Isa Bin Saurah, *Sunan At-Tirmidzi*, Kitab. Al-Amtsal, Juz 4, No. 2879, (Beirut-Libanon: Dar Al-Fikri, 1994 M), H. 397-398.

⁵ Indonesia, Presiden Republik, “Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional” (2006)

perkembangan yang diharapkan dalam perilaku sehari-hari mereka. Masa ini adalah masa peletak dasar untuk mengembangkan beberapa aspek perkembangan anak usia dini meliputi agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional.⁶ Masa peka pada masing-masing anak berbeda seiring dengan pertumbuhan dan perkembangan anak secara individual.

Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan yang penting pada kehidupan anak. Perkembangan kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.⁷ Kemampuan kognitif merupakan kemampuan untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan dalam rangka memecahkan masalah serta beradaptasi dengan lingkungan.⁸ Menurut Permendikbud nomor 137 tahun 2014 pasal 10 ayat 4, kognitif meliputi: 1) belajar dan pemecahan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru; 2) berpikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab dan akibat; 3) berpikir simbolis, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu

⁶ Yuriansa, Adelfa. "Kemampuan Problem Solving Pada Anak Usia Dini Melalui Bermain Pola (Pattern) di Paud Arrasyid Kajhu Kecamatan Baitussalam, Aceh Besar." *Teungku: Jurnal Islam Pesantren, Pendidikan dan sosial* 1.1 (2022).

⁷ Piaget dalam santrock, 2014: 45.

⁸ Anggraini, Wika, Muhammad Nasirun, dan Yulidesni. "Penerapan strategi pemecahan masalah dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak kelompok B." *Jurnal Ilmiah Potensia* 5.1 (2020): 31-39.

merepresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar.⁹ Kemampuan yang harus dikembangkan oleh orang tua maupun pendidik sejak usia dini adalah kemampuan *problem solving*.

Pemecahan masalah (*problem solving*) merupakan penggunaan metode dalam kegiatan pembelajaran dengan cara melatih anak menghadapi bermacam-macam masalah baik itu masalah perorangan, maupun kelompok untuk diselesaikannya masalah dengan cara sendiri atau dengan cara bersama-sama. Penyesuaian dalam proses *problem solving* adalah investigasi dan penemuan yang pada dasarnya adalah pemecahan masalah yang dapat melatih anak agar dapat berpikir dengan kreatif.¹⁰ *Problem solving* dapat diberikan secara individu serta kelompok yang bertujuan untuk mengembangkan kreatifitas berpikir anak.

Pendapat dari beberapa para ahli tentang pemecahan masalah diantaranya yaitu menurut Piaget, untuk memahami cara berpikir anak, kita perlu melihat perkembangan kualitatif dalam kemampuan mereka mengatasi masalah. Berpikir kreatif adalah puncak tertinggi dalam tingkatan berpikir. Untuk mengembangkan kemampuan ini, kita harus menggunakan konsep masalah sebagai situasi tugas, yang melibatkan perumusan dan pemecahan masalah. Polya mendefinisikan pemecahan masalah sebagai usaha untuk menemukan solusi dari kesulitan guna mencapai tujuan yang tidak mudah dicapai dengan segera. Haylock menjelaskan bahwa pemecahan masalah bisa digunakan untuk menilai kemampuan berpikir

⁹ Indonesia, Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia No 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini

¹⁰ Dewi, M. C., & Reza, M. (2020). Perbedaan Model Pembelajaran Sentra Dan Model Pembelajaran Kelompok Terhadap Kemampuan *Problem Solving* Pada Anak. *Jurnal PAUD Teratai*, 1(9). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/34711>

siswa. Indikator berpikir terlihat dari kemampuan menghasilkan ide yang beragam, termasuk fleksibilitas, keaslian, dan kelayakan.¹¹ Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *Problem solving* adalah suatu usaha yang membutuhkan proses berpikir secara kritis dan kreatif untuk mendapatkan solusi/ jalan keluar dari permasalahan yang dihadapi individu.

Perkembangan kognitif dalam *problem solving* pada anak jika diberikan stimulasi dengan baik maka akan menghasilkan keterampilan yang akan menjadi kebanggaan lebih untuk dirinya sendiri, lingkungan teman-temannya pun akan menerimanya dengan baik. Oleh karena itu, sebaiknya pendidik dan orang tua dapat melihat kesempatan pada usia emas anak yaitu dengan memulai mempelajari berbagai jenis kegiatan yang dapat untuk meningkatkan kemampuan *problem solving* pada anak. Dalam hal ini, pengawasan orang dewasa dan interaksi sosial dengan teman sebaya juga berperan penting dalam mendorong kemampuan kognitif anak secara optimal.

Uraian diatas dapat dipahami bahwa agar anak dapat melakukan kegiatan yang mengasah kemampuan *problem solving* anak, maka anak sesering mungkin diberikan kesempatan untuk belajar dan berlatih. Sebaliknya bila tidak diberikan kesempatan untuk belajar dan berlatih, maka anak tidak bisa berkembang secara optimal. dengan diberikan kesempatan tersebut maka anak akan dapat berkembang secara optimal. Selain itu, anak didik banyak yang terlihat bosan, mengantuk, kurang tertarik dalam belajar saat di sekolah. Untuk meningkatkan kemampuan

¹¹ A.M Irfan Taufan Asfar Syarif Nur. Model Pembelajaran Problem Posing & Solving : Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. (2018). (n.p.): CV Jejak (Jejak Publisher).

problem solving anak agar dapat berkembang dengan baik perlu rancangan pembelajaran dan membuat pembelajaran terasa nyaman dan menyenangkan dan anak sepenuhnya terlibat aktif. Kegiatan yang menyenangkan dan menarik minat anak diantaranya menggunakan kegiatan permainan tradisional *engklek*. *Engklek* merupakan permainan yang dapat dimainkan secara individu ataupun kelompok.

Permainan *engklek* merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang bidang datar yang digambar diatas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat menggunakan satu kaki dari kotak satu ke kotak lainnya. Permainan *engklek* biasa dimainkan oleh 2 sampai 5 anak perempuan dan dilakukan di halaman.¹² Kegiatan permainan *engklek* pada taman kanak-kanak adalah bagaimana cara anak melompat dari satu kotak ke kotak lainnya, bernyanyi, berhitung, dan mengenal bentuk.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 24-26 februari 2025 di kelompok A TK Nur Asyifa Desa Kasiwang dengan jumlah 13 anak (7 laki-laki, 6 perempuan). Hasil observasi menunjukkan : 1. 8 anak (61,5%) belum mampu menyelesaikan konflik saat berebut mainan, 2. 6 anak (46,2%) menolak mengikuti aturan bermain, 3. (5 anak (38,5%) menangis atau marah saat menghadapi kesulitan. ini menunjukkan kemampuan *problem solving* anak masih perlu dibimbing. Hal ini disebabkan karena kegiatan di kelas kurang bervariasi, dan guru hanya memberikan kegiatan dan permainan yang monoton sehingga anak

¹² Maharani, Devia. *Implementasi Permainan Tradisional Engklek Jump Number Untuk Menstimulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di TK Bina Putra Mojopurno*. Diss. Universitas Muhammadiyah Ponorogo, 2022.

kurang tertarik dalam belajar dan cepat merasa bosan. Guru hanya menggunakan lembar kerja siswa untuk memberikan kegiatan didalam kelas.

Berdasarkan permasalahan diatas yang digunakan peneliti untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu melalui kegiatan permainan tradisional *engklek*. Majunya perkembangan zaman saat ini membuat permainan tradisional hampir musnah oleh kalangan masyarakat, dan guru. Padahal permainan tradisional banyak sekali manfaatnya salah satunya sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini. Pentingnya permainan *engklek* pada anak sebagai model permainan yang mengenalkan anak lambang bilangan, anak juga dilatih untuk memilih strategi melompat, dan melempar batu (*gaco*). Selain itu pada kegiatan bermain ini bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan fisik motoriknya serta melatih kemampuan mengembangkan strategi dan pemecahan masalah, meningkatkan kemampuan sosial dan penyelesaian konflik, mendorong fokus dan konsentrasi anak. Permainan tradisional *engklek* bukan sekadar permainan fisik, tetapi juga menjadi media edukatif yang kaya nilai, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Implementasi Permainan Tradisional *Engklek* Untuk Meningkatkan Kemampuan *Problem solving* Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Nur Asyifa Desa kasiwang, Kec. Suli, Kab. Luwu, Sulawesi selatan”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas maka penulis mengemukakan rumusan masalah, yaitu:

1. Bagaimanakah implementasi kemampuan *problem solving* anak usia 4-5 tahun di TK Nur Asyifa?

2. Seberapa besar peningkatan kemampuan *problem solving* anak usia 4-5 tahun melalui implementasi permainan tradisional engklek di TK Nur Asyifa?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui implementasi kemampuan *problem solving* anak usia 4-5 tahun di TK Nur Asyifa.
2. Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan kemampuan *problem solving* anak usia 4-5 tahun melalui implementasi permainan tradisional engklek di TK Nur Asyifa?

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan *problem solving* anak melalui permainan tradisional *engklek* pada anak usia 4-5 tahun di TK Nur Asyifa, serta dapat dijadikan sebagai dasar untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat praktis

- a. Manfaat bagi anak, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, melatih kemampuan bekerja sama, melatih rasa solidaritas, dan melatih kemampuan kognitif dan motorik kasar anak.
- b. Manfaat bagi guru, dapat menambahkan pengetahuan dan kemampuan kreativitas guru dalam memberi kegiatan pembelajaran khususnya dalam meningkatkan *problem solving* anak melalui permainan tradisional *engklek*.

- c. Manfaat bagi sekolah, memberikan masukan bagi sekolah untuk meningkatkan kualitas dan hasil belajar anak.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Berdasarkan penelitian yang pernah dilakukan oleh beberapa peneliti diperoleh kajian penelitian pendukung antara lain:

1. Munawwira, et al. (2021) meneliti tentang “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem solving* Dengan Puzzle Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5 - 6 Tahun”. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, maka dapat ditarik kesimpulan hasil penelitian kemampuan kognitif anak yang diberi perlakuan model pembelajaran *problem solving* dengan puzzle dimana kemampuan kognitif anak pada kelompok B sebelum diberi perlakuan perlakuan model pembelajaran *problem solving* dengan puzzle berada pada kategori Belum Berkembang dan setelah diberi perlakuan perlakuan model pembelajaran *problem solving* dengan puzzle berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan kognitif menjadi lebih baik. Ada pengaruh penerapan model pembelajaran *problem solving* dengan puzzle terhadap kemampuan kognitif anak.¹³
2. Adelfa Yuriansa 2022 dengan judul “Kemampuan *Problem solving* Pada Anak Usia Dini Melalui Bermain Pola (Pattern) Di Paud Ar Rasyid Kajhu Kecamatan Baitussalam, Aceh Besar”. Hasil penelitian menunjukkan kemampuan *problem solving* pada anak usia dini melalui bermain pola warna anak sudah mampu

¹³ Munawwirah, Badri, Parwoto Parwoto, And Sitti Nurhidayah Ilyas. "Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Solving* Dengan Puzzle Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun." *Tematik* 7.1 (2021): 17-23.

mengamati, bereksperimen, membandingkan, dan mengkomunikasi kepada guru dan teman sebaya ketika terjadi sebuah permasalahan yang dihadapi pada saat bermain. Rekomendasi untuk guru dalam kemampuan *problem solving* pada anak, guru menciptakan media yang menarik untuk anak sehingga pembelajaran di kelas jadi lebih efektif dan anak merasa lebih tertarik ketika mengikuti pembelajaran, guru harus menciptakan situasi yang dapat meningkatkan sikap, minat, dan motivasi. Guru hendaknya mampu menciptakan strategi pembelajaran agar anak tidak mudah bosan dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.¹⁴

3. Andan Gustira, Yuliani Nurani, dan Sri Wulan 2023 “Permainan Tradisional Petualangan Gobak Sodor dan Kemampuan Pemecahan”. Masalah Kemampuan yang perlu dimiliki generasi milenial saat ini adalah *problem solving*. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan produk permainan berupa “petualangan gobak sodor” untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah ‘mengelompokkan, membandingkan dan menghubungkan’ pada anak usia dini. Metode yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan desain model Borg and Gall. Dari hasil penelitian Permainan Tradisional “Petualangan Gobak Sodor” dan Kemampuan Pemecahan Masalah ditemukan bahwa desain permainan tradisional petualangan gobak sodor yang telah divalidasi ahli terbukti layak digunakan serta berdasarkan uji coba yang telah dilakukan bahwa permainan petualangan

¹⁴ Yuriansa, Adelfa. "Kemampuan *Problem Solving* Pada Anak Usia Dini Melalui Bermain Pola (Pattern) Di Paud Arrasyid Kajhu Kecamatan Baitussalam, Aceh Besar." *Teungku: Jurnal Islam Pesantren, Pendidikan Dan Sosial* 1.1 (2022).

gobak sodor mendapatkan nilai signifikansi $< 0,05$, sehingga efektif dalam peningkatan kemampuan pemecahan masalah mengelompokkan, membandingkan dan menghubungkan pada anak usia 5 sampai 6 tahun. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan hasil setelah dilakukan penelitian pada aspek kemampuan memecahkan masalah. Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa permainan petualangan gobak sodor layak dan efektif digunakan di satuan PAUD.¹⁵

Tabel 2.1 Permasalahan Dan Perbedaan Peneliti Terdahulu Yang Relevan

No	Keterangan	Peneliti 1	Peneliti 2	Peneliti 3	Peneliti 4
1	Nama	Badri Munawwira , Parwoto,dan Sitti Nurhidayah Ilyas	Adelfa Yuriansa	Andan Gustira, Yuliani Nurani, dan Sri Wulan	Talia Astri Dubriana
2	Materi	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Problem solving</i> Dengan Puzzle Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5 - 6 Tahun. (2021)	Kemampuan <i>Problem solving</i> Pada Anak Usia Dini Melalui Bermain Pola (Pattern) Di Paud Ar Rasyid Kajhu Kecamatan Baitussalam, Aceh Besar. (2022)	Permainan Tradisional Petualangan Gobak Sodor dan Kemampuan Pemecahan Masalah Kemampuan yang perlu dimiliki generasi milenial saat ini adalah <i>problem solving</i> . (2023)	Implementasi Permainan Tradisional <i>Engklek</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan <i>Problem solving</i> Anak Usia Dini 4-5 Tahun Di TK Nur Asyifa. (2025)
3	Tingkat subjek penelitian	TK	PAUD	TK	TK
4	Kegiatan Penelitian	Secara Langsung	Secara Langsung	Secara Langsung	Secara Langsung
5	Metode Penelitian	Quasi Eksperiment	Studi Kasus	Penelitian Dan Pengembangan	PTK
	Hasil Penelitian	Mengalami Peningkatan	Mengalami Peningkatan	Mengalami Peningkatan	Mengalami Peningkatan

¹⁵ Gustira, Andan, Yuliani Nurani, Dan Sri Wulan. "Permainan Tradisional Petualangan Gobak Sodor Dan Kemampuan Pemecahan Masalah." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7.1 (2023): 1173-1185.

Penelitian ini memiliki persamaan dari peneliti pertama, kedua, dan ketiga yaitu untuk meningkatkan kemampuan *problem solving* anak. Adapun perbedaannya dari peneliti pertama, kedua, dan ketiga terletak pada metode penelitian dan media yang digunakan oleh peneliti. Dimana penelitian ini menggunakan metode penelitian PTK dengan pendekatan kualitatif deskriptif dan media yang digunakan adalah permainan tradisional *engklek*.

B. Landasan Teori

1. Kemampuan *Problem solving* Anak Usia 4-5 Tahun

1) Hakikat perkembangan kognitif

1) Definisi perkembangan kognitif

Kognitif merupakan salah satu dari enam aspek perkembangan pada anak usia dini. Perkembangan merupakan perubahan yang akan dialami oleh setiap individu atau sekelompok orang dalam menuju tingkat kedewasaan atau kematangan. Hal tersebut biasanya akan terus berlangsung secara sistematis, progresif, dan berkesinambungan, baik secara fisik, jasmani, maupun psikis rohani. Santrock (2014:27) menjelaskan bahwa perkembangan bersifat kontinu, yaitu perkembangan yang terjadi sebelumnya berkaitan erat dengan perkembangan yang akan terjadi selanjutnya. Kognitif berasal dari kata *kognition* yang merupakan sinonim dari kata *knowing* yang memiliki arti mengetahui. dengan kata lain, kata *kognition* memiliki makna perolehan, penataan, dan pengetahuan.

Kognitif adalah kemampuan atau kecerdasan seseorang dalam mempelajari keterampilan maupun konsep baru, memahami apa yang terjadi di lingkungan, serta keterampilan dalam mengingat dan menyelesaikan persoalan sederhana. Kognitif

juga dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam memahami sesuatu serta memiliki gambaran yang jelas terhadap hal tersebut. Kemampuan kognitif merupakan kemampuan berpikir secara kompleks dan menggunakan nalar dalam memecahkan masalah. Kognitif juga disebut sebagai pengetahuan yang luas, kemampuan daya nalar, kemampuan kreativitas atau daya cipta, kemampuan berbahasa, serta kemampuan daya ingat, kemampuan ini dapat memudahkan anak dalam menguasai pengetahuan yang lebih luas sehingga dapat digunakan anak dalam kehidupan sehari-hari.

Kemampuan kognitif merupakan kemampuan dalam proses berpikir seperti kemampuan dalam menghubungkan sesuatu dengan yang lainnya, menilai, atau mempertimbangkan. Perkembangan kognitif tumbuh dan terus berkembang seiring dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf lainnya yang berada pada pusat susunan saraf. Perkembangan kognitif tidak lepas dari proses berpikir yang terjadi di bagian otak manusia. Aspek-kognitif berhubungan erat dengan aspek-aspek perkembangan lainnya. Oleh karena itu, perkembangan kognitif dapat dibagi menjadi beberapa pengembangan, yaitu aritmatika, kinestetik, taktil, visual, auditori, geometri, dan sains permulaan. Perkembangan kognitif dibagi menjadi 3 konsep utama, yaitu: 1) konsep pengetahuan umum dan sains: 2) konsep bilangan, lambang, dan huruf: serta 3) konsep warna, ukuran, bentuk, dan pola.

2) Tujuan dan manfaat perkembangan kognitif

Kemampuan kognitif atau daya pikir menjadikan manusia mampu membedakan antara yang benar dan yang salah, antara yang harus dilakukan dan yang tidak seharusnya dilakukan, serta bagaimana seharusnya bersikap sehingga ia

mampu menyelesaikan permasalahan yang ia temukan dalam kehidupan sehari-hari.

Tabel 2.2 Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014¹⁶

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak 4-5 Tahun	Indikator Perkembangan
1. Kognitif A. Belajar dan Pemecahan Masalah	1) Mengenal benda-benda berdasarkan fungsi	a. Anak mampu menjelaskan fungsi batang kayu dalam permainan engklek b. Anak mampu menjelaskan fungsi batu dalam permainan engklek
	2) Menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik	a. Anak mampu memilih batang kayu atau kapur untuk menggaris kotak-kotak engklek b. Anak mampu memilih batu atau koin untuk dijadikan sebagai gaco.
	3) Mengetahui konsep banyak dan sedikit	a. Anak mampu melompat sambil berhitung pada permainan engklek b. Anak mampu menghitung warna yang ada pada gambar engklek.

Perkembangan kognitif memiliki manfaat yang luas dalam kehidupan individu. Dalam hal akademik, perkembangan kognitif yang baik dapat meningkatkan pemahaman dan pencapaian dalam berbagai mata pelajaran, termasuk sains, matematika, dan bahasa. Perkembangan kognitif juga memiliki dampak positif pada kemampuan berbahasa individu. Individu dengan perkembangan kognitif yang baik cenderung memiliki kemampuan berbahasa yang lebih baik, termasuk keterampilan membaca, menulis, dan berbicara yang lebih

¹⁶ Indonesia, Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia No 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini

maju. Perkembangan kognitif yang baik juga berdampak pada kemampuan sosial dan emosional individu. Individu dengan kemampuan kognitif yang kuat cenderung memiliki pemahaman sosial yang lebih baik, kemampuan berempati, dan kemampuan berinteraksi dengan orang lain secara efektif.

3) Aspek-aspek perkembangan kognitif anak usia dini

Aspek perkembangan kognitif yang terkait dengan belajar dan pemecahan masalah adalah kemampuan individu untuk memperoleh, mengolah, dan menggunakan informasi untuk mencapai pemahaman yang lebih dalam dan menyelesaikan masalah secara efektif. Pemecahan masalah melibatkan anak untuk mengidentifikasi masalah, mengumpulkan informasi yang relevan, menghasilkan solusi yang mungkin, mengevaluasi solusi tersebut, dan memilih solusi terbaik. Pemecahan masalah juga melibatkan kemampuan berpikir kritis, analisis, kreatif, dan logis.

Berpikir logis merupakan aspek penting dalam perkembangan kognitif karena memungkinkan anak untuk memahami hubungan sebab dan akibat, mengidentifikasi kontradiksi atau kesalahan logika, dan mengambil keputusan yang berdasarkan penalaran yang rasional. Berpikir logis melibatkan beberapa aspek sebagai berikut:

- 1) Identifikasi pola. Kemampuan anak untuk mengenali pola dalam data atau informasi yang diterima. Anak dengan perkembangan kognitif yang baik dapat mengenali pola dalam urutan angka, simbol, gambar, atau peristiwa.
- 2) Penalaran deduktif. Kemampuan anak untuk menerapkan aturan dan prinsip-prinsip umum pada situasi khusus atau spesifik. Anak yang dapat berpikir logis

dapat menggunakan pengetahuan dan pemahaman yang telah mereka peroleh untuk membuat kesimpulan yang tepat berdasarkan premis atau informasi yang ada.

- 3) Penalaran induktif. Kemampuan anak untuk menggeneralisasi informasi spesifik menjadi aturan atau prinsip umum. Dalam penalaran induktif, anak mengumpulkan data atau fakta spesifik dan menggunakan informasi tersebut untuk membuat kesimpulan umum yang berlaku secara lebih luas.
- 4) Pemecahan masalah. Berpikir logis juga terkait dengan kemampuan individu untuk memecahkan masalah dengan menggunakan penalaran dan strategi yang sistematis.

Masing-masing aspek dapat di kembangkan menjadi tujuan pembelajaran agar dapat digunakan oleh guru paud dalam menyusun tujuan pembelajaran. Ada beberapa aspek kognitif dalam pembelajaran paud pada usia 4-5 tahun yaitu:

a) Belajar dan pemecahan masalah

Pada aspek ini, anak diharapkan mampu belajar dan memecahkan masalah yang mungkin ia temui pada kehidupannya sehari-hari. Adapun kategori belajar dan pemecahan masalah pada anak usia 4-5 tahun yaitu; 1) mampu mengenal benda berdasarkan fungsi, 2) mampu menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik, 3) mampu mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari, 4) mampu mengetahui konsep banyak dan sedikit, 5) mampu mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri dengan mengaitkan berbagai pemecahan masalah, 6) mampu mengamati benda dan gejala dengan rasa ingin tahu, 7)

mampu mengenal pola kegiatan dan menyadari pentingnya waktu, 8) mampu memahami posisi/kedudukan dalam keluarga, ruang, dan lingkungan sosial.

b) Berpikir logis

Berpikir logis merupakan kemampuan berpikir secara runtut, masuk akal, dan berdasarkan pada fakta. Pada aspek ini, anak diharapkan mulai dapat berpikir secara logis dalam membangun pengetahuannya ataupun dalam kehidupan sehari-hari. Dalam berpikir secara logis, anak usia 4-5 tahun diharapkan; 1) mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, 2) mampu mengenal gejala sebab dan akibat yang terkait dengan dirinya, 3) mampu mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang berpasangan dengan dua variasi, 4) mampu mengenal pola (misal ab-ab atau abc-abc) dan mengulanginya, dan 5) mampu mengurutkan benda berdasarkan lima seri ukuran atau warna.

c) Berpikir simbolis

Berpikir simbolis merupakan kemampuan anak untuk berpikir tentang suatu objek/peristiwa meskipun objek/peristiwa tersebut tidak hadir secara fisik di hadapannya. Pada aspek ini, anak usia 4-5 tahun diharapkan; 1) mampu membilang banyak benda satu sampai sepuluh, 2) mampu mengenal konsep bilangan, 3) mampu mengenal lambang bilangan, 4) mampu mengenal lambang huruf.

2. Teori perkembangan kognitif

a) Pengertian kognitif menurut Jean Piaget

Jean piaget merancang suatu model yang mendeskripsikan bagaimana manusia memahami dunianya dengan mengumpulkan dan mengorganisasi informasi. Teori kognitif piaget memberikan penjelasan bagaimana manusia berpikir, mulai dari bayi hingga dewasa. Kemampuan kognitif anak usia dini mencakup aspek daya ingat, pemahaman konsep, dan keterampilan berpikir logis yang penting untuk perkembangan akademik dan sosial.¹⁷

Pada dasarnya, piaget percaya bahwa manusia menciptakan pemahamannya sendiri tentang dunia. Teori kognitif piaget menyatakan bahwa anak secara aktif membangun pemahaman mengenai dunia melalui empat tahap perkembangan kognitif. Piaget percaya pembelajaran disebabkan oleh perpaduan dua proses, yaitu asimilasi dan akomodasi. Asimilasi terjadi saat anak menghubungkan informasi baru kedalam pengetahuan yang telah mereka miliki. akomodasi terjadi saat anak menyesuaikan pengetahuan mereka agar cocok dengan informasi dan pengalaman baru. Piaget juga percaya bahwa seseorang melalui empat tahap dalam memahami dunia...setiap tahap berhubungan dengan usia dan cara berpikir yang berbeda-beda. cara pemahaman dunia yang berbeda inilah yang yang membuat suatu tahap lebih maju dari tahap yang lain.¹⁸

Piaget (1969) mengidentifikasi empat tahapan perkembangan kognitif : 1. Tahap Sensorimotor (0-2 tahun) karakteristik: anak mulai meraba serta pergerakan anak adalah suatu hal yang utama untuk pengalaman yang didupatkannya, anak

¹⁷ Fitriyani, Luluk Farida, Evie Palenewen, and Malpaleni Satriana. "Pengaruh Bermain Geometri Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun." *Aulad: Journal on Early Childhood* 8.1 (2025): 464-472.

¹⁸ Jhoni Warmansyah, Tri Utami, Dll, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*, Edisi 1, Jakarta Timur, Pt. Bumi Nusantara 2023, 1-20

dapat mempelajarinya menurut pengalaman anak, berpikir dalam tindakannya. Anak mempelajari cara kerja anggota tubuhnya serta fungsi-fungsi pada motoric guna mengetahui dunia sekitarnya. 2. Tahap Praoperasional (2-7 tahun) karakteristik: anak dapat menggunakan lambang saat anak memulai aktifitas dengan permainan. Kemampuannya bisa dimulai dengan baik serta dapat dijadikan sebagai faktor yang bisa memberikan dorongan agar anak kreatif, mengolah bahasa, anak dapat memulai belajarnya dengan penalaran serta membuat perencanaan dan menirukan. 3. Tahap Operasional Konkret (7-12 tahun) karakteristik: anak dapat mengerti perubahan angka, terutama pada benda yang nyata. Bentuk benda nyata akan mempermudah pendidik dan peserta didik guna mengerti arti tersebut. 4. Tahap Operasi Resmi (12 tahun-dewasa) karakteristik dapat dimasukan akal tanpa adanya pertolongan melalui benda nyata. Pada tahapan saat ini anak meningkatkan daya berfikir abstrak dan hipotesis, anak dapat mempertimbangkan dengan penataan serta dapat membuat simpulan.¹⁹

3. Hakikat kemampuan *problem solving*

1) Pengertian *problem solving*

Metode pembelajaran *problem solving* berasal dari John Dewey, maksud metode ini adalah memberikan latihan kepada anak untuk berfikir. Metode ini dapat menghindarkan anak dari membuat kesimpulan yang tergesa-gesa, menimbang-nimbang kemungkinan berbagai pemecahan, dan menanggukhan pengambilan

¹⁹ Istiqomah, Novia, And Maemonah Maemonah. "Konsep Dasar Teori Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget." *Khazanah Pendidikan* 15.2 (2022): 151-158.

keputusan sampai terdapat bukti-bukti yang cukup.²⁰ Seni juga dapat mengasah kemampuan *problem solving* anak. Seni adalah perilaku manusia yang menggunakan imajinasi, ide, kreatif, untuk membantu kita memahami hidup.²¹

Secara bahasa *problem solving* berasal dari dua kata yaitu *problem* dan *solves*. Makna bahasa dari *problem* yaitu “*a think that is difficult to deal with or understand*” (suatu hal yang sulit untuk melakukannya atau memahaminya), juga dapat diartikan “*a question to be answered or solved*” (pertanyaan yang butuh jawaban atau jalan keluar), sedangkan *solve* dapat diartikan “*to find an answer to problem*” (mencari jawaban suatu masalah). Sedangkan secara terminologi, *problem solving* seperti yang diartikan Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain adalah suatu cara berpikir secara ilmiah untuk mencari pemecahan suatu masalah.

Menurut Hamdani mengungkapkan bahwa pembelajaran *problem solving* adalah aktivitas belajar mengajar yang menuntut anak didik untuk bisa menemukan solusi dari masalah mulai dari masalah dalam grup maupun individu.²² Salah satu cara yang akurat untuk digunakan dalam usaha mendukung perkembangan kemampuan pemecahan masalah anak adalah dengan bermain.²³

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *problem solving* (pemecahan masalah) adalah metode pembelajaran

²⁰ Lina Oktariani Utami, Indah Sari Utami, Nora Sarumpaet, ” Penerapan Metode *Problem Solving* Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain”, *Tunas Siliwangi*, Vol.3 | No.2 | Oktober 2017 Tunas 175 – 180

²¹ Musa, Lisa Aditya Dwiwansyah, and Pertiwi Kamariah Hasis. *Pembelajaran seni rupa untuk anak usia dini*. Penerbit Adab, 2021.

²² Putri Rohani, Salman, Yulda Dina Septiana, ” Model Pembelajaran *Problem Solving*”, *Jurnal Pendidikan Agama Islam* Volume 6, No. 2, Ed. Jul-Des 2021

²³ Asridoni, Naurah Syifa, et al. "Pengaruh Permainan Puzzle terhadap Kemampuan Problem Solving Anak Usia 4-6 Tahun." *Arus Jurnal Psikologi dan Pendidikan* 4.2 (2025): 83-89.

yang dapat digunakan dalam mengembangkan dan mengimplementasikan kemampuan peserta didik melalui keaktifan dalam berpikir untuk menyelesaikan suatu masalah.

2) Tujuan Model *Problem solving* Untuk Anak Usia Dini

Tujuan utama dari penggunaan metode pembelajaran *problem solving* untuk Anak Usia Dini adalah:

- a) Mengembangkan kemampuan berpikir, terutama didalam mencari sebab-akibat dan tujuan suatu masalah. Metode pembelajaran ini melatih peserta didik dalam cara-cara mendekati dan cara-cara mengambil langkah-langkah apabila akan memecahkan suatu masalah.
 - b) Memberikan kepada peserta didik pengetahuan dan kecakapan praktis yang bernilai atau bermanfaat bagi keperluan hidup sehari-hari. Metode pembelajaran ini memberi dasar-dasar pengalaman yang praktis mengenai bagaimana cara-cara memecahkan masalah dan kecakapan ini dapat diterapkan bagi keperluan menghadapi masalah masalah lainnya di dalam masyarakat.²⁴
- Guru yang hebat adalah guru yang kompeten secara metodologi pembelajaran dan keilmuan.²⁵

3) Faktor yang mempengaruhi *problem solving* adalah:

- a. Situasional, meliputi; 1) stimulus yang menimbulkan masalah. 2) sifat-sifat masalah: sulit- mudah, baru- lama penting ,kurang sedikit banyak masalah lain yang terlibat;

²⁴ Putri Rohani, Salman, Yulda Dina Septiana, "Model Pembelajaran *Problem Solving*", Jurnal Pendidikan Agama Islam Volume 6, No. 2, Ed. Jul-Des 2021

²⁵ Damayanti, Diah Fitri. *Manajemen Pelatihan Dalam Peningkatan Kompetensi Profesional Guru SMPN 225 Jakarta*. BS thesis. Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.

b. Personal, meliputi: 1) motivasi; motivasi yang rendah dapat menurunkan perhatian, sedangkan motivasi yang tinggi dapat membatasi fleksibilitas. 2) kepercayaan dan sikap yang salah; asumsi yang salah dapat menyesaTKan, misalnya sikap yang defensif karena kurang percaya pada diri sendiri akan cenderung menolak informasi baru, merasionalkan kekeliruan, dan mempersulit penyelesaian. 3) kebiasaan; kecenderungan untuk mempertahankan pola pikir tertentu, melihat masalah hanya satu sisi saja, atau kepercayaan yang berlebihan dan tanpa kritis pada pendapat otoritas dapat menghambat pemecahan masalah efisien; cara kita memandang dan mengatasi persoalan yang sering dibatasi oleh cultural setting kita dan kita anggap sebagai cara yang paling baik. 4) emosi, emosi dapat mewarnai cara berpikir kita, sehingga tidak pernah berpikir betul-betul objektif.²⁶

4) Langkah-langkah pembelajaran pemecahan masalah (*problem solving*)

Menurut George polya dalam pelaksanaan pembelajaran pemecahan masalah (*problem solving*) ini dapat dilakukan dengan beberapa tahapan sebagai berikut:

a) Memahami masalah

Pada tahap ini, kegiatan pemecahan masalah diarahkan untuk membantu siswa menetapkan apa yang diketahui pada masalah dan apa yang ditanyakan. Beberapa pertanyaan perlu dimunculkan kepada peserta didik untuk membantunya dalam memahami masalah ini. Membuat rencana untuk menyelesaikannya

²⁶ Wedyawati, Nelly, Antonius Edy Setyawan, And Margareta Putri. Pembelajaran SD Berbasis *Problem Solving Method*. Vol. 1. Literasi Nusantara, 2020.

b) Melaksanakan rencana yang dibuat pada Langkah kedua

Jika siswa telah memahami permasalahan dengan baik dan Sudah menentukan strategi pemecahannya, langkah selanjutnya adalah melaksanakan penyelesaian soal sesuai dengan yang telah direncanakan.

c) Memeriksa ulang jawaban yang diperoleh

Pada langkah yang terakhir ini adalah memeriksa ulang jawaban yang diperoleh sudah sesuai dengan ketentuan dan tidak terjadi kontradiksi dengan yang ditanyakan.

5) Kelebihan dan kekurangan pembelajaran pemecahan masalah (*problem solving*) yaitu:

Kelebihan pembelajaran pemecahan masalah (*problem solving*) antara lain: 1) Mengajak peserta didik untuk berpikir secara rasional, 2) Meningkatkan aktivitas peserta didik, 3) Mengembangkan rasa tanggung jawab, 4) Mendorong peserta didik untuk berpikir aktif dan kreatif dalam mencari bentuk-bentuk pemecahan masalah, 5) Mendorong peserta didik untuk tidak berpikir sempit, 6) Membantu peserta didik Bagaimana mentransfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata.

Kekurangan pembelajaran pemecahan masalah (*problem solving*), antara lain sebagai berikut: 1) Membutuhkan waktu yang banyak, 2) Manakala peserta didik tidak memiliki minat atau kemauan yang kurang, kemungkinan akan menyebabkan rasa frustrasi dan ketegangan batin, dalam memecahkan masalah-

masalah yang sulit dan mendasar, 3) Kesulitan dalam mengevaluasi secara tepat, mengenal proses pemecahan masalah yang ditempuh oleh peserta didik.²⁷

6) Kemampuan *problem solving* untuk anak usia dini

Kemampuan *problem solving* menurut usia anak Keterampilan pemecahan masalah pada anak akan terlihat berbeda bagi anak pada setiap tahap perkembangan dan tahapan usianya. Usia setahun, anak bisa membuat pilihan-pilihan secara sederhana, seperti memilih mainan yang ingin mereka mainkan lalu juga bisa meniru orang dewasa di sekitarnya untuk memecahkan masalah sederhana. Pendidikan anak usia dini adalah upaya melaksanakan pendidikan yang diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar²⁸

- a) Usia Batita (1-3 tahun) Stimulasi perkembangan kognitif dan *problem solving* akan berbeda untuk setiap tahapan usia anak. Buku “*Denver Developmental Activities*” menjelaskan bahwa anak usia balita (1-3 tahun) bisa diajak bermain permainan sederhana seperti cilukba, bermain petak umpet, membantu anak bermain atau menyusun puzzle, balok, mewarnai, dan menyediakan anak mainan dan aktivitas variatif yang membutuhkan pemecahan masalah. Berkembangnya maturitas pemahaman anak terhadap keberadaan benda dan sebab akibat sederhana, pada usia 1-3 tahun anak mulai bermain dengan tujuan dan rasa ingin tahu akibat dari tindakannya, jika kegiatan tersebut menurut anak menyenangkan anak akan mengulanginya berkali-kali. Pada usia 2 tahun, anak

²⁷ Erni, “Mahir Menyelesaikan Soal-Soal Pemecahan Masalah (*Problem Solving*)”, Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan Dan Penelitian Indonesia: 2023, Hal 1-3

²⁸ Devi, Devi, And Subhan Subhan. "Peningkatan Kemampuan Pengukuran Melalui Metode Pemecahan Masalah Dengan Media Konkret Pada Anak Kelompok B Tk Madhani." *Jurnal Cikal (Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini)* 1.1 (2020).

dapat menggunakan memorinya untuk memecahkan masalah yang berhasil dilalui pada masa-masa sebelumnya, atau yang sudah berhasil diatasi orang lain karena hal tersebut kapasitas manusia untuk memecahkan masalah terus berkembang sampai seseorang tumbuh dewasa. Kemampuan *problem solving* sejalan dengan perkembangan kognitif seorang anak karena *problem solving* merupakan kemampuan anak untuk menyerap, memikirkan, dan memahami dunianya termasuk mengingat, mencari pemecahan masalah, dan mengambil keputusan. Bertambahnya lama perhatian atau konsentrasi, anak pun mulai dapat memahami keberadaan benda, dan berusaha mengambil benda tersebut dengan berbagai cara. Anak belajar dari pengalamannya lalu kemudian memanipulasi cara mengambil sesuatu atau bermain dengan mainannya, anak mulai belajar bermain imajinatif seperti menyuapi boneka, masak-masakan, balapan mobil, dan lain-lain.

- b) Usia Balita (3-4 tahun) Pada anak usia 3-4 tahun, pendidik atau orangtua dapat mengajarkan anak membilang dan mengenal angka 1-10, lalu juga dapat melalui permainan eksperimen sederhana seperti mengelompokkan benda berdasarkan ukuran dan berat selanjutnya juga dapat memberikan anak permainan yang melatih daya ingatnya (permainan tebak-tebakan), membacakan buku cerita, dan lainnya. Dalam buku “Approaches to Learning” , ketika mempelajari keterampilan memecahkan masalah, anak mungkin akan mengalami fase kesal, frustrasi karena tidak dapat mencari solusi dari masalahnya. Anak mungkin akan membuang atau meninggalkan mainannya dan tidak mau lagi memainkannya, sebaiknya pendidik atau orang dewasa dapat

membantu anak untuk menemukan permasalahan yang dihadapinya, kemudian memberikan kesempatan anak memikirkan jalan keluarnya lagi, jika anak sudah sangat frustasi (menangis, membuang mainannya), orang tua dapat menunjukkan bagaimana cara menyelesaikan masalah dan biarkan anak mengamati kemudian mencontohnya. Terakhir yang tidak kalah pentingnya yaitu memuji usaha anak untuk menyelesaikan masalah yang dihadapinya.

- c) Usia Prasekolah (usia 5-6 tahun) Usia 5-6 tahun anak mulai berkreasi saat bermain, misalnya menggunakan potongan kertas untuk bermain masak-masakan, menyelesaikan puzzle yang lebih kompleks, dan mengelompokkan mainannya dalam (Developmental Milestones, Rebecca J. Scharf, Graham J. Scharf, dan Annemarie Stroustrup, jurnal *Pediatrics in Review*). Aspek fundamental dalam perkembangan kognitif dan *problem solving* yang terpenting yaitu memori, kemampuan anak dalam berkreasi, perhatian atau konsentrasi, dan kecepatan memproses informasi. Apabila kemampuan anak dalam berkonsentrasi, mengingat, berkreasi, dan mengolah informasi yang didapatnya baik maka kemampuan *problem solving*-nya juga baik. Keterampilan memecahkan masalah merupakan bekal untuk anak sampai saat dewasa anak mengatasi kesulitan atau hal-hal baru yang dihadapinya ketika sedang beraktivitas sehari-hari, di sekolah, atau lingkungan sekitarnya. Anak menjadi mandiri dan tidak bergantung pada orangtua untuk menyelesaikan masalah jika ada kesulitan yang dihadapi. Anak juga terlatih untuk menjadi kreatif karena selalu dibiasakan untuk menyelesaikan masalah dengan berbagai

cara yang dapat dipikirkannya.²⁹ PIAUD adalah investasi besar bagi keluarga dan juga bangsa. Karena anak merupakan golongan penerus keluarga dan bangsa.³⁰

b. Permainan Tradisional *Engklek*

1. Hakikat permainan tradisional

Menurut Anggita permainan tradisional adalah salah satu warisan Indonesia, sebab setiap permainan tersebut memiliki ciri khas dan kearifan lokal bagi setiap daerah dan tentunya anak akan memperoleh pengalaman dari permainan tersebut sehingga berdampak pada aspek perkembangannya. Menurut Surah permainan tradisional menyentuh nilai-nilai kehidupan anak, yang penting bagi kehidupannya ke depan. Menurut Rahmawati permainan tradisional dapat menjadikan anak percaya diri, belajar, kemampuan bekerja dalam kelompok, demokrasi, mandiri, kreatif serta antusias dalam belajar. Marlina menambahkan bahwa perkembangan nilai-nilai kehidupan tersebut adalah solusi dari permasalahan hari ini. Sebab, aspek spiritual atau nilai agama merupakan bagian dari nilai pendidikan karakter.

Pada hakikatnya permainan tradisional awalnya terbentuk dari kegiatan permainan dan olahraga yang berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu. Pada perkembangan selanjutnya permainan tradisional sering dijadikan sebagai jenis permainan yang memiliki ciri kedaerahan asli serta disesuaikan dengan tradisi budaya setempat. Permainan tradisional adalah bentuk permainan

²⁹ Lina Dani Lestari, "Pentingnya Mendidik *Problem Solving* Pada Anak Melalui Bermain", *Jurnal Pendidikan Anak*, Volume 9 (2), 2020, 100-108, <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa>

³⁰ Hutami, Eka Poppi, And Yusannang Yusannang. "Peningkatan Kemampuan Kognitif Belajar Anak Melalui Flip Chart." *Jurnal Panrita 2.2* (2022): 47-62.

yang sudah ada sejak zaman dahulu dan diwariskan secara turun-temurun dari generasi ke generasi. Permainan tradisional merupakan hasil budaya yang mengandung manfaat besar sebagai modal masyarakat untuk mempertahankan keberadaan dan identitasnya di tengah masyarakat lain. Jadi, permainan tradisional adalah suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu yang memiliki nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya.

Permainan tradisional bermanfaat bagi perkembangan kecerdasan spiritual atau agama dan moral anak. Dalam permainan tradisional mengenal konsep menang dan kalah. Namun menang dan kalah tidak menjadikan para pemain nya bertengkar atau rendah diri. Bahkan ada kecenderungan, orang yang sudah bisa melakukan permainan mengajarkan tidak secara langsung kepada teman-temannya yang belum bisa.

2. Jenis-jenis permainan tradisional

Adapun jenis-jenis permainan tradisional yang memiliki manfaat untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak yaitu:

- a) Bekelan; Permainan bekelan memiliki manfaat bagi perkembangan anak, selain stimulasi perkembangan kognitif anak, dapat juga sebagai melestarikan kebudayaan.
- b) Congklak; Permainan congklak sangat erat kaitannya dengan berhitung, sebab dimainkan dengan biji-bijian atau benda kecil yang ada di sekitar lingkungan.
- c) Petak umpet; Permainan petak umpet sangat berkaitan dengan perkembangan kognitif anak, sebab permainan ini memberikan manfaat sehingga anak menjadi

lebih aktif, belajar bersosialisasi, kreatif, patuh aturan serta dapat berdiskusi untuk menyelesaikan suatu permasalahan serta bersikap sportif.

- d) *Engklek*; permainan *engklek* memberikan manfaat dalam pengembangan sosialisasi anak, melatih keseimbangan dan keterampilan gerak khususnya motorik kasar, serta mengembangkan kecerdasan.³¹

3. Permainan tradisional *engklek*

Permainan tradisional *engklek* sering disebut juga sebagai permainan tradisional yang sudah banyak dikenal oleh anak-anak pada masa dahulu. Adapun filosofi permainan tradisional *engklek* yang dimainkan melompat-lompat pada area berpetak ini ternyata memiliki makna yang berkaitan dengan masa depan. *Engklek* adalah simbol usaha manusia untuk membangun tempat tinggal sesuai dengan aturan yang ada.

Permainan tradisional *engklek* bisa diartikan sebagai simbol dari usaha manusia untuk membangun tempat tinggalnya atau rumahnya. Selain itu permainan tradisional *engklek* juga memiliki filosofi sebagai simbol usaha manusia untuk mencapai kekuasaan. Permainan tradisional *engklek* juga disebut dengan *sunda manda* yang diyakini mempunyai nama asli '*zondagh maandag*' yang merupakan bahasa belanda. Jadi permainan tradisional *engklek* ini masuk ke indonesia melalui belanda yang pada masa lalu menjajah indonesia.

Setelah indonesia merdeka dari penjajahan, permainan tradisional *engklek* tetap bertahan di indonesia dan menjadi semakin dikenal oleh anak-anak kecil yang

³¹ Hilda Zahra Lubis, "Permainan Tradisional Mengembangkan Nilai=Nilai Agama Dan Moral Anak Usia Dini". N.P., Edu Publisher, 2023

tidak tahu permainan tradisional *engklek*. Permainan tradisional *engklek* biasanya dimainkan oleh anak perempuan. Jarang sekali permainan tradisional *engklek* dilakukan oleh anak laki-laki ataupun anak remaja. mungkin karena permainan ini lebih identik dengan perempuan. *Engklek* bisa dimainkan hanya oleh 1 orang anak saja, bisa lebih dari 1 anak, tapi bisa juga dimainkan secara beregu.³²

4. Langkah penerapan tradisional *engklek*

Permainan *engklek* memberikan manfaat dalam pengembangan sosialisasi anak, melatih keseimbangan dan keterampilan gerak khususnya motorik kasar, serta mengembangkan kecerdasan. Langkah-langkah dalam permainan *engklek* yaitu, 1) para pemain *engklek* menentukan permainan; 2) anggota permainan *engklek* membuat gambar *engklek* terlebih dahulu sebelum dimulainya permainan; 3) setiap peserta memiliki *gaco*³³ dari batu kerikil yang pipi; 4) permainan terdiri dari 1 atau 2 orang lebih, dimana setiap orang memilih teman kelompoknya masing-masing; 5) setiap orang atau kelompok melakukan *hompimpa* atau *suits*; 6) permainan dilakukan secara bergiliran sesuai dengan urutan menang ketika *hompimpa* atau *suits*; 7) permainan dimulai dengan cara melempar *gaco*, dan melompati semua bentuk geometri pada gambar *engklek*, dan begitu seterusnya; 8) bagi kelompok yang kalah dalam permainan *engklek* maka akan dihukum, hukuman sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan.³⁴

5. Kelebihan dan kekurangan permainan tradisional *engklek*

³² Rhama Nurwansyah Sumarsono," Permainan Tradisional Nusantara. N.P., Uwais Inspirasi Indonesia, 2022.

³³ Alat yang digunakan dalam permainan *engklek*/benda yang dilempar ke kotak-kotak.

³⁴ Hilda Zahra Lubis,"Permainan Tradisional Mengembangkan Nilai=Nilai Agama Dan Moral Anak Usia Dini". N.P., Edu Publisher,2023

Dapat dijelaskan bahwa kekurangan permainan tradisional ini adalah anak-anak terlalu jenuh menunggu giliran saat bermain karena guru membagi kelompok yang seharusnya 2-3 kelompok menjadi 6 kelompok sehingga mengakibatkan kejenuhan pada anak dan pada saat giliran kelompok yang terakhir anak sudah bosan sehingga ketika bermain tidak maksimal. Kelebihan permainan tradisional *engklek* memiliki berbagai manfaat antara lain: a) Untuk perkembangan kognitif, anak belajar mengenal angka, berhitung angka dan menyusun angka. b) Untuk perkembangan sosial emosional, anak belajar mengambil giliran, dan menyemangati teman. c) Untuk perkembangan fisik, yaitu dengan melompat, berbelok, lemparan dengan ayunan rendah, meningkatkan keseimbangan dan meningkatkan kekuatan dan kelenturan rendah.

6. Manfaat dan fungsi permainan tradisional *engklek*

Terdapat beberapa manfaat pada permainan tradisional *engklek* yaitu; a) bagi motorik kasar anak usia dini; pada saat bermain *engklek* motorik kasar anak akan terlatih karena dalam permainan *engklek* diharuskan untuk melompat-lompat. b) bagi motorik halus anak usia dini; melatih jari-jari anak, pada saat menggambar petak dan melempar gaco. c) bagi pengembangan sosial emosional anak usia dini; melalui bermain *engklek* dapat mengasah kemampuan anak untuk bersosialisasi dengan orang lain dan mengajarkan kebersamaan, menaati aturan-aturan permainan yang telah disepakati bersama, melatih perkembangan emosi. d) bagi perkembangan anak usia dini; permainan *engklek* melatih untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya.

Adapun beberapa fungsi permainan *engklek* diantaranya yaitu: 1) untuk memperluas interaksi sosial serta dapat mengembangkan keterampilan sosial.2) dapat meningkatkan perkembangan fisik, koordinasi tubuh, dan mengembangkan keterampilan motorik halus.3) membantu dalam pembentukan kepribadian dan emosi anak. 4) mengajarkan anak untuk mematuhi aturan-aturan dalam permainan.³⁵

8. Faktor-faktor yang mempengaruhi permainan tradisional *engklek*.

Diketahui dalam bermain, anak-anak sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor. Berikut ini adalah beberapa faktor yang mempengaruhi permainan anak diantaranya:

1. kesehatan; anak-anak yang sehat mempunyai banyak energi untuk bermain dibandingkan dengan anak-anak yang kurang sehat, sehingga anak-anak yang sehat lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain dan membutuhkan banyak energi.
2. Intelegensi; anak-anak yang cerdas lebih aktif dibandingkan dengan anak-anak yang kurang cerdas. Artinya anak yang cerdas lebih suka dengan permainan-permainan yang bersifat intelektual atau permainan yang banyak,serta dapat merangsang daya berpikir anak tersebut. Misalnya,permainan drama.
3. Jenis kelamin; anak perempuan sedikit melakukan permainan yang banyak menghabiskan energi, misalnya: memanjat, berlari, atau kegiatan fisik lainnya. Sedangkan anak laki-laki lebih banyak melakukan permainan yang

³⁵ Salma Rozana, Ampun Bantali “Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini: Melalui Permainan Tradisional Engklek. N.P., Edu Publisher,2020.

menghabiskan banyak energi. Perbedaan ini bukan berarti bahwa anak perempuan kurang sehat dibandingkan anak laki-laki, melainkan pandangan masyarakat bahwa anak perempuan bertingkah lemah lembut dan halus sedangkan anak laki-laki kasar dalam bertindak.

4. Lingkungan; anak yang dibesarkan di lingkungan yang kurang kasih sayang dengan orang tuanya maka akan berdampak buruk bagi perkembangan sosialnya maupun psikologisnya.
5. Status sosial ekonominya; anak yang dibesarkan dilingkungan keluarga yang memiliki status sosial ekonominya yang lebih tinggi maka permainan lebih lengkap dan tersedia dibandingkan anak yang dibesarkan dilingkungan yang status sosialnya lebih rendah maka permainannya tidak lengkap dan tersedia.³⁶

C. Kerangka Pikir

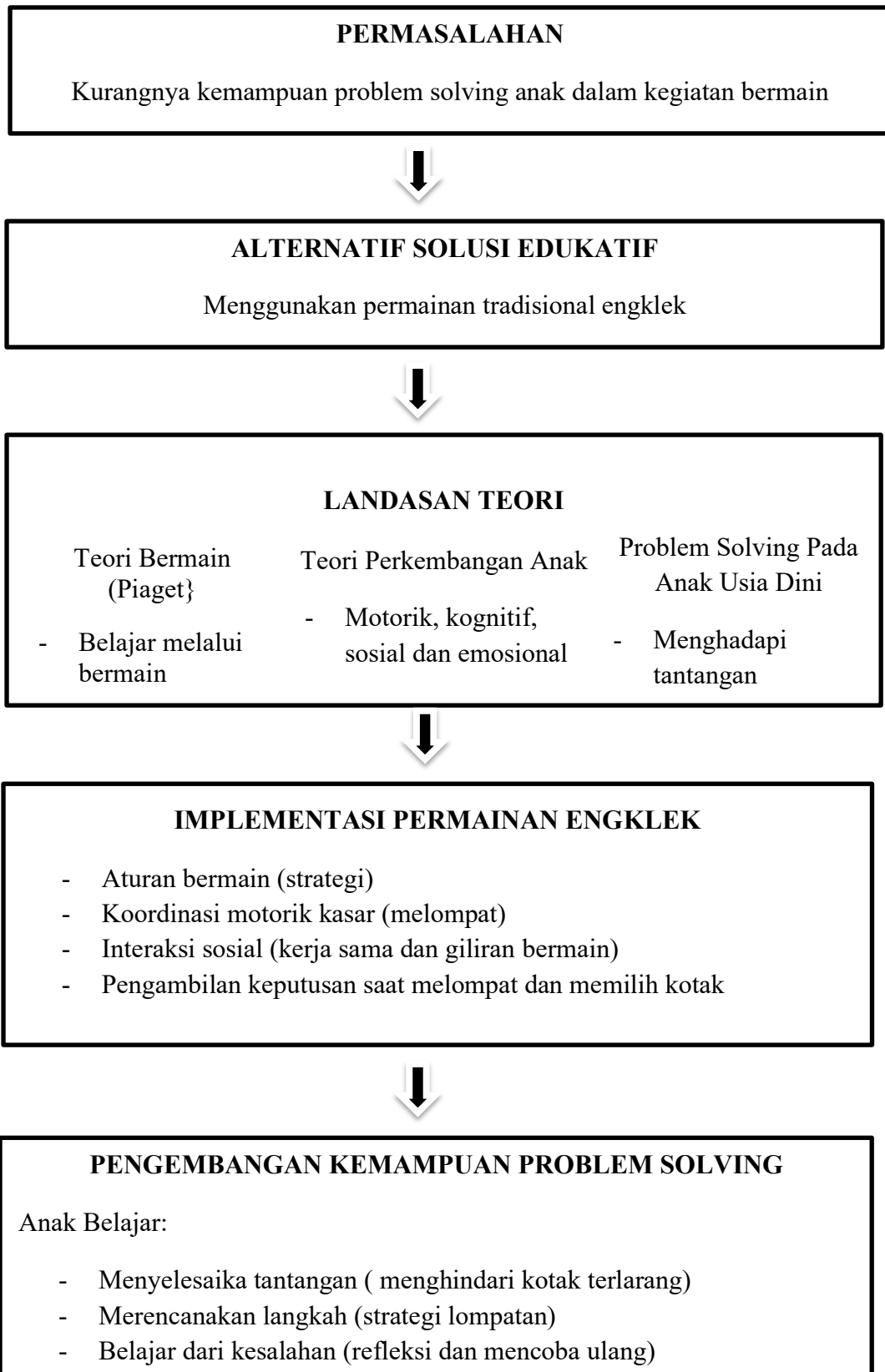
Kerangka pikir adalah model atau gambaran yang berupa konsep yang didalamnya menjelaskan suatu hubungan antara fokus masalah dan pokok masalah dengan teori dan proses pengumpulan data, kerangka pikir bertujuan untuk memudahkan peneliti mengetahui arah tujuan penelitiannya sehingga dengan mudah mengetahui hasil penelitian ini. Pada penelitian ini berfokus untuk meningkatkan *problem solving* melalui permainan tradisional *engklek* di TK Nur Asyifa.

Kemampuan *problem solving* anak usia 4-5 tahun belum berkembang secara optimal, untuk mencapai kemampuan pemecahan masalah pada anak dalam

³⁶Salma Rozana, Ampun Bantali “Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini: Melalui Permainan Tradisional Engklek. N.P., Edu Publisher, 2020.

menghadapi tantangan, dan mencari solusi, dilakukan dengan penggunaan permainan tradisional *engklek* yang di mana itu dapat meningkatkan kemampuan *problem solving* anak.

Adapun kerangka pikir dalam penelitian ini adalah:



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian yang berlokasi di TK Nur Asyifa Desa Kasiwang menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan ini kemudian berkembang menjadi bentuk khusus yang disebut penelitian tindakan kelas atau *classroom action research* (CAR). PTK merupakan jenis penelitian yang dilakukan di dalam kelas saat kegiatan pembelajaran sedang berlangsung. Tujuan utama dari PTK adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu proses pembelajaran. Fokus utama penelitian ini adalah pada dinamika kelas dan proses belajar-mengajar yang terjadi di dalamnya.³⁷ Penelitian ini menggunakan model PTK Kurt Lewin dengan 2 siklus, setiap siklus terdiri dari 4 tahapan: (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Kriteria keberhasilan ditetapkan minimal 75% anak mencapai kategori berkembang sesuai harapan (BSH) atau Berkembang Sangat Baik (BSB).

Pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, ada beberapa hal yang terkait dengan PTK. Pertama, PTK diawali dilakukan dengan merefleksi diri yaitu, suatu proses analisis melalui perenungan tentang pelaksanaan proses pembelajaran yang telah dilakukannya, sehingga dari hasil refleksi guru dapat merasakan dan menemukan masalah. Kedua, PTK ditandai dengan adanya tindakan atau perlakuan tertentu yang direncanakan terlebih dahulu untuk memecahkan

³⁷ Nanda Saputra, Luvy Sylviana Zanthi Et Al., Penelitian Tindakan Kelas, Edisi 1 (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2023), 1.

masalah yang dirasakan.ketiga, dalam PTK dilaksanakan Analisis pengaruh yang ditimbulkan melalui observasi.³⁸

Dalam penelitian ini penulis ingin melihat bagaimana peningkatan kemampuan kognitif untuk anak usia dini dalam mengenal lambang bilangan melalui permainan tradisional *engklek* pada usia 4-5 tahun di TK Nur Asyifa di kota Belopa.

B. Prosedur Penelitian

1. Subjek Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di TK Nur Asyifa. Subjek dalam penelitian ini adalah anak didik kelompok A di TK Nur Asyifa tahun pelajaran 2024-2025 yang berjumlah 13 anak. Peneliti memilih subjek ini karena didasarkan pada kondisi nyata yang terjadi dilingkungan sekolah.

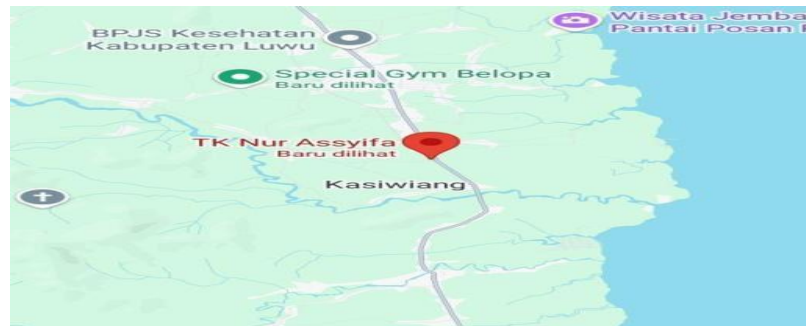
2. Waktu dan lamanya tindakan

Penelitian dilakukan selama tiga bulan dari tanggal 24 februari sampai dengan 29 April 2025. Penelitian diawali dengan tahap observasi dan pengumpulan data, kemudian dilanjutkan dengan penelitian tindakan kelas yang dilakukan di kelompok A TK Nur Asyifa .

3. Tempat penelitian

Lokasi penelitian tindakan ini akan dilaksanakan di TK Nur Asyifa yang beralamat di Desa Kasiwang, Kecamatan Suli, Kabupaten Luwu. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada maps sebagai berikut.

³⁸ Nanda Saputra, Luvy Sylviana Zanthly Et Al., Penelitian Tindakan Kelas, Edisi 1 (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini,2023),5.



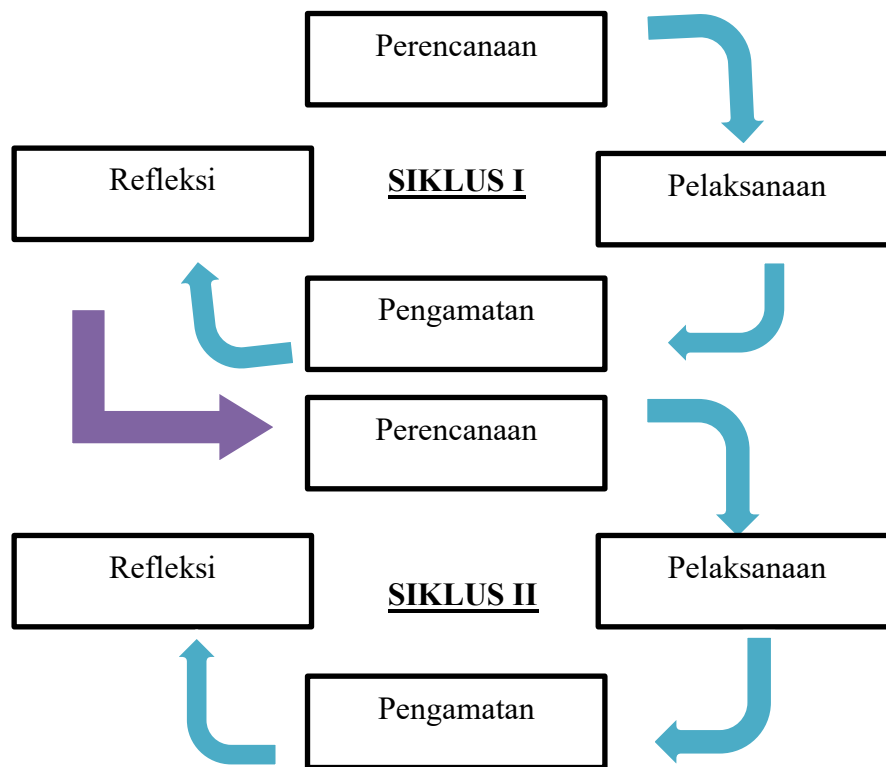
Gambar 3.1 lokasi tempat penelitian³⁹

4. Langkah - Langkah Penelitian Tindakan Kelas

Model PTK yang digunakan penelitian ini yaitu model Kurt Lewin. Kurt Lewin adalah orang yang pertama kali memperkenalkan *action research* atau penelitian tindakan. Konsep pokok penelitian model *Kurt Lewin* terdiri atas empat komponen, keempat komponen tersebut meliputi: (1) perencanaan, (2) aksi/tindakan, (3) observasi, (4) refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa siklus, banyaknya siklus yang diambil tergantung dari tercapainya indikator keberhasilan yang sudah ditentukan.

³⁹ Sumber data lokasi, Tk Nur Assyifa, Google Maps

Secara rinci rancangan penelitian ini dapat dilihat pada skema berikut:



Gambar 3.2 Prosedur PTK Model Kurt Lewin⁴⁰

Pelaksanaan penelitian ini dirancang oleh peneliti untuk dilakukan dalam dua siklus. Rencana kegiatan pada siklus 1 dan siklus 2 adalah sebagai berikut:

a. Siklus 1

1) Perencanaan

Rencana yang dilakukan dalam tahapan perencanaan penelitian dilakukan dengan 2 siklus dalam 4 kali pertemuan. Penelitian ini adalah:

- a) Menyusun Rencana Pembelajaran Harian (RPPH) Rencana Pembelajaran harian disusun oleh peneliti. RPPH disusun sesuai dengan tema dan sub tema. Peneliti dan guru sepakat untuk tetap melaksanakan kegiatan

⁴⁰ Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). N.p., Deepublish, 2020.

pembelajaran seperti biasa, dengan penyesuaian bahwa tindakan penelitian dilakukan di awal pembelajaran karena melibatkan aktifitas fisik.

- b) Menyiapkan media berupa karpet untuk *engklek* dan *kreweng* (Pecahan genting) sebagai *gacuk* (Alat yang digunakan dalam permainan *engklek*).
- c) Menyiapkan lembar observasi.
- d) Alat untuk mendokumentasi kegiatan pembelajaran

2) Pelaksanaan Tindakan

Tahap pelaksanaan merupakan wujud nyata dari penerapan rancangan yang telah disusun, yakni melaksanakan tindakan di luar kelas. Pada tahap ini, guru diharapkan untuk mengingat dan mematuhi rencana yang telah disepakati bersama peneliti. Guru melaksanakan kegiatan sesuai dengan rancangan pelaksanaan pembelajaran harian serta prosedur penelitian yang telah dirumuskan bersama. Dalam hal ini, guru berperan sebagai pelaksana tindakan, sementara peneliti bertindak sebagai pengamat proses pelaksanaan tindakan tersebut.

3) Observasi dan Pengamatan

Observasi oleh peneliti dilakukan secara bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Dengan kata lain, keduanya terjadi secara simultan. Dalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai pengamat (observer). Selama kegiatan permainan berlangsung, peneliti mengamati jalannya permainan *tradisional engklek*. Peneliti mengamati anak usia dini serta guru ketika permainan tradisional *engklek* dilakukan. Pengamatan dalam proses permainan berlangsung dilakukan oleh peneliti untuk mengamati anak. Kegiatan tersebut dilakukan

untuk mengumpulkan data yang akan diolah untuk menentukan tindakan yang akan dilakukan selanjutnya.

4) Refleksi

Refleksi kegiatan merupakan kegiatan yang akan dilakukan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi. Istilah refleksi dilaksanakan ketika guru sebagai pelaksana sudah selesai melakukan tindakan kemudian berhadapan dengan peneliti dan subjek peneliti, untuk bersama-sama mendiskusikan implementasi rancangan tindakan, guru dan peneliti melaksanakan analisis peneliti melakukan refleksi sekitarnya terhadap kekurangan atau kelebihan. Kemudian guru dan peneliti mencari solusi terhadap kekurangan tersebut untuk perbaikan pada siklus selanjutnya.

b. Siklus 2

Siklus 2 ialah suatu perbaikan dari hasil refleksi yang akan dilakukan pada siklus sebelumnya yaitu siklus 1:

1) Perencanaan

Persiapan rencana yang akan dilakukan dalam tahapan perencanaan penelitian ini adalah:

- e) Menyusun Rencana Pembelajaran Harian (RPPH) Rencana Pembelajaran harian disusun oleh peneliti. RPPH disusun sesuai dengan tema dan sub tema. Peneliti dan guru sepakat bahwa kegiatan pembelajaran tetap dilaksanakan seperti biasa, hanya pada pelaksanaan tindakan penelitian dilakukan pada kegiatan awal karena berupa kegiatan fisik.

- f) Menyiapkan media berupa karpet untuk *engklek* dan *kreweng* sebagai *gacuk*.
- g) Menyiapkan lembar observasi.
- h) Alat untuk mendokumentasi kegiatan pembelajaran

2) Pelaksanaan

Tindakan dilaksanakan dengan cara mengimplementasikan kegiatan permainan tradisional *engklek* untuk meningkatkan kemampuan *problem solving* anak dalam mengenal lambang bilangan usia 4-5 tahun dan menyesuaikan rpph yang telah dibuat, tahapan ini terdiri dari:

- a) Guru menanyakan kabar peserta didik
- b) Guru menjelaskan apresiasi mengenai hubungan antara materi sebelumnya atau dengan kata lain mengaitkannya dengan pengalaman yang dimiliki oleh peserta didik.
- c) Guru meminta peserta didik untuk maju ke depan dan menjelaskan pengalamannya bermain permainan tradisional *engklek*

3) Observasi

Kegiatan peneliti pada tahap observasi, yaitu:

- a) Secara langsung mengamati dengan menerapkan permainan tradisional *engklek*.
- b) Mengamati perilaku peserta didik selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung.
- c) Mengamati kegiatan yang berlangsung dalam proses permainan dan melakukan dokumentasi proses kegiatan bermain berlangsung.

4) Refleksi

Data hasil pelaksanaan kegiatan permainan pada kelas siklus 2 dianalisis. Hasil analisis tersebut kemudian digunakan sebagai bahan refleksi, yakni untuk meninjau kembali hal-hal yang terjadi selama berlangsungnya permainan, termasuk kelebihan dan kekurangan dalam penerapan tindakan pembelajaran. Refleksi ini menjadi dasar untuk menilai keberhasilan atau kegagalan tindakan yang telah diimplementasikan. Selanjutnya, hasil refleksi digunakan untuk menyusun rencana pembelajaran yang baru untuk diterapkan pada tahap berikutnya

C. Sasaran Penelitian

Penelitian ini melibatkan guru serta 13 peserta didik dari kelompok A di TK Nur Asyifa, yang terdiri dari 7 anak laki-laki dan 6 anak perempuan.

D. Instrumen Penelitian

Pada dasarnya meneliti adalah melakukan pengukuran maka dari itu harus adanya alat ukur yang disebut dengan instrumen penelitian. Instrumen dalam penelitian ini digunakan untuk melihat seberapa besar pengaruh permainan tradisional *engklek* untuk meningkatkan kemampuan *problem solving* anak dalam mengenal lambang bilangan usia 4-5 tahun di TK Nur Asyifa.

Dalam penelitian ini, alat pengumpulan data yang digunakan adalah pedoman observasi. Pedoman observasi digunakan untuk melihat peningkatan kemampuan *problem solving* anak dalam mengenal lambang bilangan usia 4-5 tahun pada kegiatan permainan tradisional *engklek*. Pedoman observasi yang digunakan didasarkan pada kisi-kisi instrumen serta rubrik perkembangan anak

yang memuat berbagai indikator kemampuan *problem solving* melalui kegiatan permainan tradisional *engklek*.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Observasi Kemampuan *Problem Solving* Anak Usia 4-5 Tahun

No	Variabel	Dimensi	Indikator	Sub indikator
1.	Menurut permendikbud no.137, belajar dan pemecahan masalah mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari.	Mampu menjelaskan benda-benda disekitarnya	Anak mampu menjelaskan benda-benda di sekitarnya berdasarkan fungsi	- Anak mampu menjelaskan fungsi batang kayu dalam permainan engklek. - Anak mampu menjelaskan fungsi batu dalam permainan engklek.
2.		Mampu memilih benda-benda sebagai permainan simbolik	Anak mampu memilih benda-benda sebagai permainan simbolik	- Anak mampu memilih batang kayu atau kapur untuk menggaris kotak-kotak engklek. - Anak mampu memilih batu atau koin sebagai untuk dijadikan sebagai <i>gaco</i>.
3.		Mampu membilang 1-10	Anak mampu membilang benda 1-10	- Anak mampu melompat sambil berhitung pada permainan engklek. - Anak mampu menghitung warna yang ada pada gambar engklek.

Sumber : Diolah dari indikator kemampuan *problem solving* anak usia 4-5 tahun

Tabel 3.2 Instrumen Observasi Kemampuan *Problem solving* Anak Dalam Bentuk Ceklis

No	Nama Anak	Problem solving																							
		Indikator 1				Indikator 2				Indikator 3				Indikator 4				Indikator 5				Indikator 6			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Aulian																								
2.	Aina																								
3.	Asyraf																								
4.	Alfatihah																								
5.	Irsyad																								
6.	Khaliq																								
7.	Said																								
8.	Tari																								
9.	Salsabilah																								
10.	Maryam																								
11.	Mysha																								
12.	Yasiin																								
13.	Fatrah																								

Pedoman wawancara tentang kemampuan *problem solving* anak melalui permainan tradisional *engklek* pada kelompok A TK Nur Asyifa yaitu:

1. Bagaimana tingkat kemampuan anak dalam menyelesaikan masalah sebelum diperkenalkannya permainan tradisional *engklek*?
2. Apakah terdapat perubahan yang berarti setelah penerapan permainan tersebut?
3. Apakah seluruh peserta didik mampu mengikuti permainan tradisional *engklek* dengan baik?
4. Tanggapan anak tentang permainan tradisional *engklek*?
5. Tantangan yang dihadapi

Pedoman dokumentasi pada kemampuan *problem solving* anak kelompok A TK Nur Asyifa yaitu?

1. Jurnal harian: merupakan catatan yang dibuat oleh guru untuk merekam perkembangan anak setiap hari selama aktivitas bermain permainan tradisional *engklek*?
2. Dokumentasi foto: berupa gambar-gambar yang diambil saat anak-anak terlibat dalam permainan tradisional engklek.
3. Produk karya anak: hasil aktivitas yang diciptakan oleh anak-anak sebagai bukti kemampuan mereka dalam memecahkan masalah selama pembelajaran kegiatan dikelas.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan metode yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam suatu penelitian. Teknik ini menjadi salah satu langkah terpenting, karena inti dari kegiatan penelitian adalah memperoleh data yang relevan. Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

1. Observasi

Metode observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi partisipatif. Dimana dalam penelitian ini peneliti terlibat dalam kegiatan sehari-hari subjek penelitian yang diamati, mengamati apa yang mereka kerjakan, mendengarkan apa yang mereka katakan, dan berpartisipasi akan lebih lengkap, tajam, dan mengetahui pada tingkat mana setiap perilaku yang nampak.⁴¹ Observasi dilakukan peneliti untuk mengamati dan mencatat semua kegiatan anak pada saat

⁴¹ Varetha Lisarani, “*Metodologi Penelitian*” (Rismedia Pustaka Indonesia, 2022), 148

melakukan tindakan kegiatan permainan tradisional *engklek*, observasi dilakukan untuk memperoleh pengetahuan yang berkaitan dengan kemampuan *problem solving* anak. Selain menggunakan lembar observasi, penelitian juga mengambil gambar pada saat anak melakukan proses pembelajaran. Gambar ini berupa foto yang dapat mengembangkan secara nyata aktivitas anak ketika kegiatan bermain permainan tradisional *engklek*.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan secara lisan melalui serangkaian pertanyaan yang harus dijawab oleh narasumber. Dalam hal ini, peneliti mewawancarai guru kelompok A setelah proses pembelajaran selesai, dengan memberikan beberapa pertanyaan terkait kegiatan mengajar yang telah diamati. Selain itu, peneliti juga mewawancarai kepala sekolah untuk memperoleh informasi mengenai sejarah sekolah serta berbagai hal lain yang berkaitan dengan lembaga tersebut.

3. Dokumentasi

Penelitian ini menggunakan metode dokumentasi karena memerlukan data dalam bentuk tulisan maupun gambar. Metode ini dimanfaatkan untuk memperoleh berbagai informasi, seperti profil TK Nur Asyifa, data guru, data peserta didik kelompok A, perangkat pembelajaran, serta dokumentasi foto kegiatan selama penelitian berlangsung.

F. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif sebagai metode untuk mengolah dan menafsirkan data yang diperoleh. Analisis data dilakukan untuk mengetahui keefektifan suatu kegiatan yang dilakukan. Analisis

per indikator menunjukkan peningkatan tertinggi pada aspek “evaluasi hasil” dengan peningkatan 85% dari pra-tindakan ke siklus II, sedangkan aspek “evaluasi hasil” menunjukkan peningkatan terendah 65%. Hal ini menunjukkan anak lebih mudah melaksanakan solusi yang sudah ditemukan daripada mengevaluasi keberhasilan tindakannya. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif anak dalam *problem solving* melalui permainan tradisional *engklek*. Untuk mengetahui persentase jumlah anak didik yang mencapai indikator-indikator dalam penelitian ini maka rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = Persentase ketercapaian anak didik

F = Jumlah anak yang memperoleh nilai

N= Total banyak anak didik dalam kelompok⁴²

Contoh: jika 8 dari 13 anak mencapai indikator, maka:

$$P = 8/13 \times 100 = 61,53\%$$

Indikator = 6

Skala = 4(1-4)

Skor maksimal: $6 \times 4 = 24$

Skor minimal : $6 \times 1 = 6$

⁴² Wardani, Maulidyah Kusuma, And Luluk Iffatur Rocmah. "Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Permainan Engklek Pada Anak Kelompok A Di Tk Aura Kids Tulangan." *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6.1 (2022): 11-20.

$$\text{Maksimalnya : } \frac{24-6}{4} = 4,5$$

Tabel 3.3 Interval Skor Kemampuan *Problem solving* Peserta Didik

No	Skala	Internal skala
1.	BB (Belum Berkembang)	$6 \geq x < 10,5$
2.	MB (Mulai Berkembang)	$10,5 \geq x < 15$
3.	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	$15 \geq x < 19,5$
4.	BSB (Berkembang Sangat Baik)	$19,5 \geq x \leq 24$

Kriteria Penilaian:

Skor	Kriteria	Deskripsi
4 (BSB)	Berkembang Sangat Baik	Anak mampu melakukan secara mandiri tanpa bantuan
3 (BSH)	Berkembang Sesuai Harapan	Anak mampu melakukan dengan sedikit bantuan
2 (MB)	Mulai Berkembang	Anak mampu melakukan dengan bimbingan intensif
1 (BB)	Belum Berkembang	Anak belum mampu melakukan meski dengan bantuan

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Awal mula lembaga pendidikan anak usia dini TK Nur Asyifa didirikan pada tahun 2014 dibawah naungan yayasan Nur Mardhyah Fitri yang dipimpin Dra HJ Mardiana Darlis. Bahwa pendirian pendidikan anak usia dini dalam rangka mendukung pelaksanaan pendidikan anak-anak yang ada di Desa Kasiwang, Kecamatan Suli, Kabupaten Luwu.

TK Nur Asyifa memiliki:

- Kepala sekolah: Herlina Bustam, S. Pd. AUD
- Guru Kelas A: Hartini, S.Pd
- Jumlah Siswa: 13 anak (7 laki-laki, 6 perempuan)

Penelitian ini dilakukan pada anak-anak usia 4–5 tahun yang tergabung dalam kelompok A, dengan total sebanyak 13 peserta didik.

1. Visi dan misi

a) Visi

Melalui IMTAQ (Iman dan Taqwa) membentuk karakter anak usia dini yang berakhlakul karimah untuk terampil, kreatif, bertanggung jawab, mandiri dan inovatif,serta percaya diri sehingga mampu secara fisik dan mental untuk beradaptasi dengan dunia pendidikan selanjutnya.

b) Misi

1. Melaksanakan proses pembelajaran yang efektif, kreatif, inovatif, efisien dan dinamis serta menyenangkan sehingga menghasilkan prestasi.

2. Menumbuhkan dan mempertebal keimanan dan ketaqwaan melalui kegiatan-kegiatan yang bersifat islami
3. Mendorong siswa untuk mengenal potensi diri sehingga dapat dikembangkan secara maksimal.
4. Menumbuhkan semangat keunggulan kerja seluruh warga sekolah dengan semangat kekeluargaan.

c) Tujuan

Menyediakan wadah masyarakat untuk mendidik anak-anak usia dini 4-5 tahun dengan sarana prasarana yang memadai untuk mengoptimalkan pertumbuhan perkembangan anak dalam menghadapi pendidikan selanjutnya.

B. Deskripsi Data Sebelum Tindakan Kelas

Langkah awal yang dilakukan peneliti sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas adalah melakukan observasi pendahuluan terhadap proses pembelajaran, guna mengamati upaya peningkatan kemampuan problem solving pada anak kelompok A di TK Nur Asyifa. Observasi dilakukan pada tanggal 24 februari 2025 dengan mengamati langsung proses pembelajaran untuk mengetahui keadaan awal kemampuan kognitif dalam *problem solving* anak, setelah observasi dilakukan, peneliti bersama guru mengadakan pertemuan untuk merancang langkah-langkah perbaikan pembelajaran yang bertujuan meningkatkan kemampuan problem solving melalui permainan tradisional engklek. Dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan *problem solving* anak meliputi kemampuan anak dalam memecahkan masalah, menyusun strategi, bereksplorasi, menyelesaikan konflik dan melatih logika.

Berdasarkan hasil pengamatan dalam kegiatan pembelajaran di Kelompok A TK Nur Asyifa dengan jumlah 13 anak dan berdasarkan pengakuan dari dua pendidik, terlihat bahwa kemampuan problem solving sebagian anak masih belum berkembang secara maksimal. Terlihat bahwa 8 anak yang belum menunjukkan kemampuan problem solving, sementara 5 anak lainnya baru mulai menunjukkan perkembangan kemampuan tersebut secara optimal. Hal ini terlihat saat kegiatan pembelajaran dikelas ada beberapa anak belum mampu menyelesaikan konflik saat berebut mainan, menangis kalau belum menyelesaikan tugas pembelajaran yang diberikan⁴³.

1. Pelaksanaan Pra Tindakan

Hasil dari observasi awal sebelum pelaksanaan tindakan kelas, yang diperoleh melalui pengamatan pra-tindakan, disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.1 Rekapitulasi Tingkat Capaian Perkembangan Peserta Didik Dalam Keterampilan *Problem solving* Pada Kondisi Awal Secara Terperinci

No	Nama Anak	Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3	Indikator 4	Indikator 5	Indikator 6	Skor tcp anak	Ket.
1.	AAM	1	1	1	1	2	2	8	BB
2.	AAI	1	2	2	2	1	2	10	BB
3.	ARM	2	2	3	3	1	2	13	MB
4.	MAN	1	2	2	2	2	1	10	BB
5.	MI	1	1	2	2	1	1	8	BB
6.	MKI	2	3	2	2	1	2	12	MB
7.	MS	2	2	2	2	1	2	11	MB
8.	ML	2	2	2	2	2	2	13	MB
9.	NS	2	1	2	2	1	2	10	BB
10.	RMP	1	2	2	1	1	1	8	BB
11.	MA	1	1	2	3	2	2	11	MB
12.	MYI	2	1	2	2	1	2	10	BB
13.	FR	1	2	2	2	1	2	10	BB

⁴³ Hasil observasi pada kelompok A TK Nur Asyifa 24 februari 2025

Sumber: diolah dari data perhitungan tingkat pencapaian perkembangan anak motorik dalam kemampuan *problem solving* pra tindakan

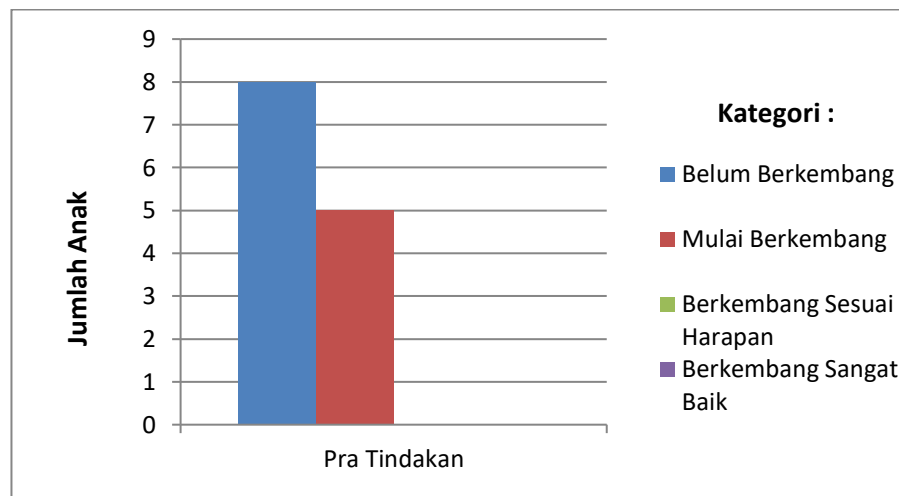
Tabel 4.2 Hasil Rekapitulasi Data Keterampilan *Problem Solving* Peserta Didik Pra Tindakan

No	Kategori	Jumlah anak	Tingkat capaian perkembangan anak
1.	Belum Berkembang (BB)	8	$6 \geq x < 10,5$
2.	Mulai Berkembang (MB)	5	$10,5 \geq x < 15$
3.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	0	$15 \geq x < 19,5$
4.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	$19,5 \geq x < 24$

Sumber : diolah rekapitulasi data keterampilan kognitif peserta didik siklus 1

Berdasarkan hasil rekapitulasi keterampilan problem solving peserta didik pada tahap pra-tindakan, diketahui bahwa 8 anak belum menunjukkan kemampuan tersebut, sementara 5 anak mulai menunjukkan perkembangan. Oleh karena itu, peneliti merancang perbaikan dalam proses pembelajaran. Penelitian tindakan kelas (PTK) dipilih sebagai pendekatan untuk meningkatkan kemampuan problem solving anak melalui penerapan permainan tradisional engklek. Jika pada siklus pertama belum mencapai peningkatan yang diharapkan, maka perlu diadakan tindakan lanjutan yaitu siklus 2. Melalui permainan tradisional *engklek* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan *problem solving* pada anak kelompok A di TK Nur Asyifa. Berdasarkan indikator keberhasilan yang telah ditentukan, peserta didik telah memperlihatkan kemampuan yang mulai terlihat dan mengalami perkembangan yang sangat baik.

Dari tabel perbandingan peningkatan keterampilan *problem solving* pra tindakan, dapat dijelaskan lebih jelas melalui diagram berikut ini:



Gambar 4.1 Diagram Batang Keterampilan *Problem solving* Peserta Didik Pra Tindakan

C. Hasil Penelitian

1. Penelitian Siklus 1

Siklus 1 dilaksanakan dalam empat kali pertemuan yaitu pada hari rabu 09 april, sampai dengan 15 april. Dalam pelaksanaan siklus ini, tema yang digunakan adalah mengenal permainan tradisional *engklek*. Media pembelajaran yang digunakan pada setiap pertemuan disesuaikan dengan indikator yang diamati, yakni: anak mampu menjelaskan benda-benda di sekitarnya berdasarkan fungsi pada permainan *engklek*, anak mampu memilih benda-benda sebagai permainan simbolik, anak mampu membilang benda 1-10.

a. Perencanaan

Dalam pelaksanaan siklus 1, peneliti menyusun rancangan tindakan yang meliputi hal-hal berikut:

Tabel 4.3 Perencanaan Kegiatan Siklus 1

No	Pertemuan	Materi	Kegiatan	Indikator
1.	I Rabu, 09 April 2025	Mewarnai dan menulis	Mengenalkan permainan <i>engklek</i> dan mewarnai gambar <i>engklek</i> yang disediakan	1) Anak mampu menjelaskan benda-benda di sekitarnya berdasarkan fungsi pada permainan <i>engklek</i> . 2) Anak mampu memilih benda-benda sebagai permainan simbolik 3) Anak mampu membilang benda 1-10
2.	II Kamis, 10 April 2025	Menempel ke kotak <i>engklek</i>	Menempel kertas yang bertuliskan angka pada kotak <i>engklek</i>	
3.	III Senin, 14 April 2025	Latihan lompat 1 kaki	Melakukan pemanasan dan melompat satu kaki, bermain <i>engklek</i> tanpa gaco	
4.	IV Selasa, 15 April 2025	Bermain <i>engklek</i>	Membentuk kelompok, dan bermain <i>engklek</i> secara bergiliran	

Sumber : Diolah Dari Data Perencanaan Kegiatan Siklus 1 Di TK Nur Asyifa Desa Kasiwang

Setelah membuat perencanaan tindakan pada siklus 1 peneliti bersama guru bersama-sama mempersiapkan dan menyusun beberapa hal teknis, antara lain: a. menyusun Modul Ajar b. Penyiapan media pembelajaran untuk tiap pertemuan dilakukan bersamaan dengan penyusunan instrumen pengumpulan data, antara lain: lembar observasi kemampuan *problem solving* anak, alat dokumentasi, dan catatan lapangan.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus 1 berlangsung selama empat pertemuan kali pertemuan yaitu mulai tanggal 09, 10, 14, sampai dengan 15 april 2025. Pelaksanaan dilakukan oleh seseorang kolaborator yaitu ibu Hartini selaku guru TK Nur Asyifa serta Talia Astri Dubriana sebagai peneliti. Adapun rangkaian tindakan siklus I yang dijalankan pada setiap pertemuan diuraikan sebagai berikut:

1) Pertemuan I

Kegiatan awal dilaksanakan pada hari Rabu, 9 April 2025, pukul 07.30 hingga 10.00 WITA, bertempat di ruang kelas TK Nur Asyifa. Pertemuan ini dihadiri oleh penulis serta 13 anak yang menjadi subjek tindakan. Kegiatan diawali dengan mengajarkan anak-anak untuk merapikan sepatu. Setelah itu, mereka diarahkan untuk berbaris di depan kelas dan melakukan berbagai gerakan motorik. Anak-anak kemudian menyanyikan lagu-lagu yang merupakan bagian dari rutinitas harian di TK Nur Asyifa. Usai kegiatan baris-berbaris, anak-anak masuk ke dalam kelas secara bergiliran sambil dilakukan pemeriksaan kuku satu per satu.

Di dalam kelas, anak-anak diarahkan untuk duduk di tempat masing-masing. Kegiatan pembuka dimulai dengan memberi salam dan mengucapkan doa sebelum memulai pembelajaran, membaca surah-surah pendek, menanyakan kabar menyanyikan lagu yang merupakan kegiatan rutin sebelum masuk kegiatan inti. Setelah kegiatan tersebut selesai, penulis mengajak anak-anak berdiskusi mengenai permainan tradisional engklek. Selanjutnya, anak-anak dikenalkan dengan aktivitas yang bertemakan permainan tradisional engklek.

Sebelum memulai kegiatan inti, penulis memberikan penjelasan dan arahan mengenai materi pembelajaran pada subtema mengenal permainan tradisional

engklek yaitu Mengenal bentuk, fungsi dan manfaat dari permainan tradisional *engklek*. Setelah itu, guru mencatat kehadiran anak dengan melakukan absensi.

Pada kegiatan inti, penulis menyampaikan informasi kepada anak-anak mengenai aturan kegiatan, tema pembelajaran yang akan diberikan, serta langkah-langkah yang akan ditempuh selama kegiatan berlangsung. Setelah penulis selesai menjelaskan peneliti pun memberikan contoh dan langkah-langkah dalam kegiatan mewarnai gambar *engklek*.

Pada kegiatan penutup, anak-anak diajak untuk berbagi cerita tentang pengalaman mereka. Guru menanyakan kegiatan yang paling mereka sukai hari ini, sekaligus menyampaikan informasi mengenai pembelajaran untuk hari berikutnya. Selain itu, guru memberikan pesan, memimpin doa sebelum pulang, dan mengajak bernyanyi bersama.

2. Pertemuan II

Pelaksanaan kegiatan kedua berlangsung pada hari Kamis, 10 April 2025 pukul 7:30 – 10:00 wita di dalam ruangan kelas TK Nur Asyifa. Pertemuan ini, diikuti oleh penulis dan 13 anak yang menjadi subjek tindakan. Kegiatan diawali dengan mengajarkan anak-anak cara merapikan sepatu. Setelah itu, mereka diarahkan untuk berbaris di depan kelas dan melakukan berbagai gerakan motorik. Selanjutnya, anak-anak bernyanyi lagu-lagu yang merupakan bagian dari rutinitas harian di TK Nur Asyifa. Setelah berbaris, anak-anak masuk ke dalam kelas secara bergiliran sambil dilakukan pemeriksaan kuku satu per satu.

Di dalam kelas, anak-anak ditempatkan di kursi masing-masing. Kegiatan pembuka dimulai dengan salam dan doa sebelum memulai pelajaran, membaca

surah-surah pendek, menanyakan kabar menyanyikan lagu yang merupakan kegiatan rutin sebelum masuk kegiatan inti. Sesudahnya penulis pun berdiskusi tentang permainan Tradisional *Engklek*, kemudian anak diperkenalkan dengan kegiatan yang bertemakan permainan tradisional *engklek*.

Sebelum memasuki kegiatan inti penulis menjelaskan dan melakukan arahan terkait materi pembelajaran sub tema mengenal permainan tradisional *engklek* yaitu Menenal bentuk, fungsi dan manfaat dari permainan tradisional *engklek*. Kemudian guru mengecek kehadiran anak dengan melakukan absensi.

Dalam kegiatan inti, penulis memberikan penjelasan kepada anak-anak terkait aturan kegiatan, tema pembelajaran yang akan dipelajari, serta prosedur yang akan dilaksanakan selama kegiatan berlangsung. Setelah penulis selesai menjelaskan peneliti pun memberikan contoh dan langkah-langkah dalam kegiatan menempel kertas origami yang bertuliskan angka ke kotak *engklek*.

Pada kegiatan penutup, anak-anak diajak untuk menceritakan pengalaman mereka. Guru menanyakan kegiatan yang paling mereka sukai hari ini, menyampaikan informasi mengenai pembelajaran untuk hari berikutnya, memberikan pesan dari ibu guru, memimpin doa sebelum pulang, dan mengajak bernyanyi bersama.

3. Pertemuan III

Kegiatan ketiga dilaksanakan pada hari Kamis, 14 April 2025, pukul 07.30 hingga 10.00 WITA di dalam ruang kelas TK Nur Asyifa. Pertemuan ini dihadiri oleh penulis dan 13 anak yang menjadi peserta tindakan. Kegiatan dimulai dengan

mengajarkan anak-anak cara merapikan sepatu. Setelah itu, anak-anak diarahkan untuk berbaris di depan kelas dan melakukan berbagai gerakan motorik. Mereka kemudian bernyanyi lagu-lagu yang merupakan bagian dari rutinitas harian di TK Nur Asyifa. Setelah berbaris, anak-anak masuk ke dalam kelas secara bergiliran sambil dilakukan pemeriksaan kuku satu per satu.

Kegiatan di dalam kelas anak-anak diposisikan untuk duduk di tempat masing-masing, kegiatan pembuka diawali dengan salam, berdoa sebelum belajar, membaca surah-surah pendek, menanyakan kabar menyanyikan lagu yang merupakan kegiatan rutin sebelum masuk kegiatan inti. Kemudian penulis pun berdiskusi tentang permainan Tradisional *Engklek*, sesudah itu anak diperkenalkan dengan kegiatan yang bertemakan permainan tradisional *engklek*.

Sebelum memulai kegiatan inti, penulis memberikan penjelasan dan arahan mengenai materi pembelajaran pada subtema mengenal permainan tradisional *engklek* yaitu Mengetahui bentuk, fungsi dan manfaat dari permainan tradisional *engklek*. Setelah itu, guru mengecek kehadiran anak dengan melakukan absensi.

Pada kegiatan inti, penulis menyampaikan kepada anak-anak mengenai aturan kegiatan, tema pembelajaran yang akan diajarkan, serta tahapan-tahapan yang akan dijalani selama proses pembelajaran. Setelah penulis selesai menjelaskan peneliti pun memberikan contoh dan langkah-langkah dalam kegiatan bermain *engklek*.

Pada kegiatan penutup, anak-anak diajak untuk berbagi cerita mengenai pengalaman mereka. Guru menanyakan kegiatan yang paling mereka nikmati hari ini, menyampaikan informasi tentang rencana pembelajaran besok, memberikan

pesan dari ibu guru, memimpin doa sebelum pulang, dan mengajak bernyanyi bersama.

4. Pertemuan 1V

Kegiatan keempat berlangsung pada hari Selasa, 15 April 2025, pukul 07.30 hingga 10.00 WITA di ruang kelas TK Nur Asyifa. Pertemuan ini diikuti oleh penulis beserta 13 anak yang menjadi peserta tindakan. Kegiatan ini dimulai dengan anak-anak diajarkan merapikan sepatu, setelah merapikan sepatu anak-anak pun diarahkan untuk berbaris di depan kelas dan melakukan berbagai gerakan motorik, anak berbaris lalu bernyanyi lagu-lagu yang merupakan kegiatan rutin TK Nur Asyifa. Setelah berbaris, anak-anak dipandu untuk masuk ke dalam kelas secara bergiliran sambil dilakukan pemeriksaan kuku satu per satu.

Selama kegiatan di kelas, anak-anak ditempatkan di posisi duduk sesuai dengan tempat masing-masing, kegiatan pembuka diawali dengan salam, berdoa sebelum belajar, membaca surah-surah pendek, menanyakan kabar menyanyikan lagu yang merupakan kegiatan rutin sebelum masuk kegiatan inti. Kemudian penulis pun berdiskusi tentang permainan Tradisional *Engklek*, sesudah itu anak diperkenalkan dengan kegiatan yang bertemakan permainan tradisional *engklek*.

Sebelum memulai kegiatan inti, penulis memberikan penjelasan dan pengarahan mengenai materi pembelajaran pada subtema mengenal permainan tradisional *engklek* yaitu Mengenal bentuk, fungsi dan manfaat dari permainan tradisional *engklek*. kemudian, guru mengecek kehadiran anak dengan melakukan absensi.

Dalam kegiatan inti, penulis menyampaikan kepada anak-anak mengenai tata tertib kegiatan, tema pembelajaran yang akan disampaikan, serta tahapan yang akan dilalui selama proses kegiatan berlangsung. Setelah penulis selesai menjelaskan peneliti pun memberikan contoh dan langkah-langkah dalam kegiatan bermain *engklek*.

Pada bagian penutup, anak-anak diajak untuk menceritakan pengalaman yang mereka alami selama kegiatan. Guru menanyakan tentang jenis kegiatan apa yang disukai hari ini, guru juga menyampaikan informasi kegiatan pembelajaran untuk besok, mengucapkan pesan ibu guru, berdoa sebelum pulang dan bernyanyi.

c. Observasi

Pada tahap observasi ini, peneliti bersama guru melakukan pengamatan terhadap kegiatan keterampilan kognitif pada kelompok A. Observasi difokuskan pada pencatatan keterampilan pemecahan masalah (*problem solving*) anak. Hasil pengamatan terhadap kemampuan *problem solving* peserta didik pada siklus 1 menunjukkan adanya peningkatan setelah tindakan dilakukan.

Berikut adalah tabel hasil observasi keterampilan *problem solving* siklus 1

Tabel 4.4 Hasil Penelitian Tingkat Ketercapaian Tujuan Pembelajaran***Problem solving* Peserta Didik Siklus 1**

No	Nama Anak	Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3	Indikator 4	Indikator 5	Indikator 6	Skor tcp anak	Ket.
1.	AAM	1	1	2	2	1	2	9	BB
2.	AAI	2	2	3	3	1	2	13	MB
3.	ARM	3	2	3	3	2	3	16	BSH
4.	MAN	1	2	2	2	2	1	10	BB
5.	MI	1	1	2	2	1	1	8	BB
6.	MKI	2	3	3	3	2	2	15	BSH
7.	MS	2	2	3	3	2	2	14	MB
8.	ML	2	2	3	3	2	3	15	BSH
9.	NS	2	2	3	3	1	2	13	MB
10.	RMP	2	2	3	3	2	2	14	MB
11.	MA	2	2	3	3	2	2	14	MB
12.	MYI	2	2	2	2	1	1	10	BB
13.	FR	2	2	3	3	2	2	14	MB

Sumber : Diolah dari indikator dan data keterampilan *problem solving* pada siklus 1

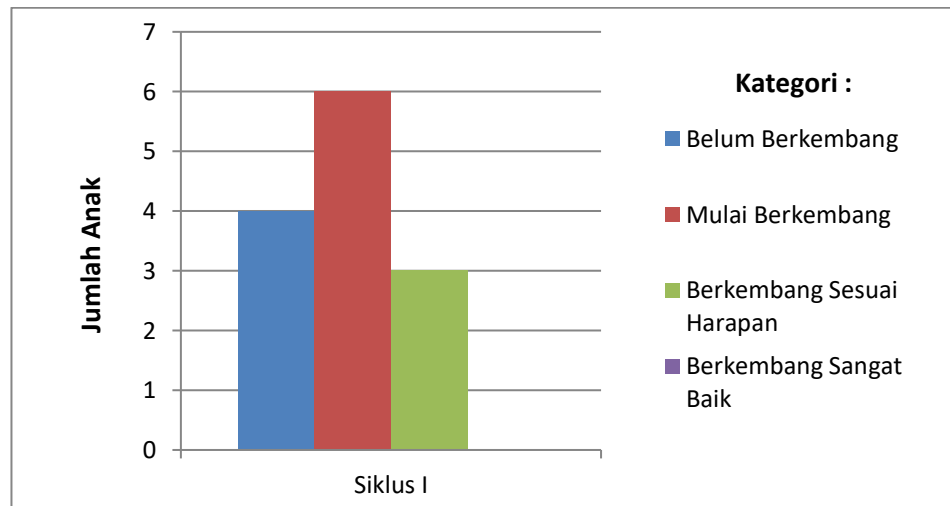
Tabel 4.5 Hasil Rekapitulasi Data Tingkat Ketercapaian Tujuan**Pembelajaran *Problem solving* Peserta Didik Siklus 1**

No	Kategori	Jumlah anak	Tingkat capaian perkembangan anak
1.	Belum Berkembang(BB)	4	$6 \geq x < 10,5$
2.	Mulai Berkembang (MB)	6	$10,5 \geq x < 15$
3.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	$15 \geq x < 19,5$
4.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	$19,5 \geq x < 24$

Sumber : diolah rekapitulasi data dan keterampilan *problem solving* peserta didik siklus 1

Berdasarkan rekapitulasi data keterampilan pemecahan masalah pada siklus 1, terlihat bahwa pencapaian perkembangan anak belum sepenuhnya tuntas. Tercatat 4 anak belum berkembang, 6 anak mulai berkembang, dan hanya 3 anak yang berkembang sesuai harapan.

Dari tabel perbandingan peningkatan keterampilan *problem solving* siklus I, dapat dijelaskan lebih jelas melalui diagram berikut ini:



Gambar 4.2 Diagram Batang Keterampilan *Problem solving* Peserta Didik Siklus I

d. Refleksi

Pelaksanaan refleksi dilakukan pada akhir siklus 1 oleh peneliti dan guru. Refleksi bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari pembelajaran yang telah dilakukan. Pada tindakan siklus 1 permainan yang digunakan adalah permainan tradisional *engklek*, aktifitas ini secara langsung meningkatkan keterampilan *problem solving* atau pemecahan masalah pada anak karena dalam permainan *engklek* pemain perlu memikirkan strategi untuk melompat kotak-kotak dengan satu kaki, menghindari garis, dan melempar gaco. Namun adapun kelemahan dalam permainan ini hanya dapat dimainkan di permukaan datar dan tidak licin, risiko cedera, terutama pada kaki dan pergelangan kaki, dan kemungkinan pemain merasa bosan jika permainan dilakukan terlalu lama. Dalam hal ini, peneliti dan guru melakukan evaluasi terhadap beberapa tindakan yang telah

dilaksanakan guna melakukan perbaikan pada tindakan selanjutnya. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti dan guru, keterampilan pemecahan masalah anak kelompok A di TK Nur Asyifa Desa Kasiwang masih perlu ditingkatkan.

2. Penelitian Siklus 2

Pelaksana penelitian siklus II dilaksanakan pada 4 kali pertemuan yaitu pada tanggal, 24,25 28, dan 29 April 2025 Pada siklus II tema yang digunakan yaitu mengenal permainan tradisional *engklek*.

a. Perencanaan

Dalam pelaksanaan siklus 2, peneliti menyusun rancangan tindakan yang meliputi hal-hal berikut:

Tabel 4.6 Perencanaan Kegiatan Siklus II

No	Pertemuan	Materi	Kegiatan	Indikator
1.	I Kamis, 24 April 2025	Menggambar	Anak menggambar kotak <i>engklek</i> sesuai dengan kreatifitasnya.	1) Anak mampu menjelaskan benda-benda di sekitarnya berdasarkan fungsi pada permainan <i>engklek</i> .
2.	II Juma'at, 25 April 2025	Menyusun stik es krim	Menyusun stik es krim berbentuk gambar <i>engklek</i>	2) Anak mampu memilih benda-benda sebagai permainan simbolik
3.	III Senin, 28 April 2025	Latihan melompat 1 kaki	Melakukan pemanasan dan melompat satu kaki, bermain <i>engklek</i> tanpa gaco	3) Anak mampu membilang benda 1-10
4.	IV Selasa, 29 April 2025	Bermain <i>engklek</i>	Membentuk kelompok , dan bermain <i>engklek</i> secara bergiliran	

Sumber : diolah dari data perencanaan kegiatan siklus II di TK Nur Asyifa Desa Kasiwang

Setelah membuat perencanaan tindakan pada siklus 1 peneliti bersama guru bersama-sama mempersiapkan dan menyusun beberapa hal teknis, antara lain: a. menyusun modul ajar b. Mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan dalam setiap sesi pertemuan, serta menyiapkan instrumen untuk pengumpulan data, seperti lembar observasi keterampilan problem solving anak, alat dokumentasi, dan lembar catatan lapangan.

b. Pelaksanaan

Tindakan pada siklus II dilaksanakan selama empat hari atau empat kali pertemuan, yakni pada tanggal 24, 25, 28, hingga 29 April 2025. Pelaksanaan kegiatan melibatkan kolaborator, yaitu Ibu Hartini, Ibu Herlina, serta Talia Astri Dubriana sebagai peneliti. Rangkaian tindakan dalam siklus II yang dilakukan pada setiap pertemuan dijabarkan sebagai berikut:

1) Pertemuan I

Kegiatan awal dilaksanakan pada hari Kamis, 24 April 2025, mulai pukul 07.30 hingga 10.00 WITA, bertempat di ruang kelas TK Nur Asyifa. Pertemuan ini diikuti oleh penulis dan 13 anak yang menjadi subjek tindakan. Kegiatan dimulai dengan mengajarkan anak-anak untuk merapikan sepatu. Setelah itu, mereka diarahkan untuk berbaris di depan kelas dan melakukan berbagai gerakan motorik. Selanjutnya, anak-anak bernyanyi lagu-lagu yang menjadi bagian dari rutinitas harian di TK Nur Asyifa. Usai kegiatan baris-berbaris, anak-anak dipandu masuk ke dalam kelas secara bergiliran sambil dilakukan pemeriksaan kuku satu per satu.

Pada kegiatan di kelas anak-anak diarahkan untuk duduk di tempat masing-masing, kegiatan pembuka diawali dengan salam, berdoa sebelum belajar,

membaca surah-surah pendek, menanyakan kabar menyanyikan lagu yang merupakan kegiatan rutin sebelum masuk kegiatan inti. Setelah selesai penulis pun berdiskusi tentang permainan Tradisional *Engklek*. Kemudian anak dikenalkan dengan kegiatan yang bertemakan permainan tradisional *engklek*.

Sebelum memulai kegiatan inti, penulis memberikan penjelasan dan arahan mengenai materi pembelajaran yang berkaitan dengan subtema mengenal permainan tradisional *engklek* yaitu Mengenal bentuk, fungsi dan manfaat dari permainan tradisional *engklek*. Kemudian, guru mengecek kehadiran anak dengan melakukan absensi.

Pada bagian inti kegiatan, penulis menjelaskan kepada anak-anak tentang aturan pelaksanaan, tema yang akan dipelajari, dan langkah-langkah yang akan dilakukan selama proses pembelajaran. Setelah penulis selesai menjelaskan peneliti pun memberikan contoh dan langkah-langkah dalam kegiatan menggambar *engklek* sesuai dengan kreativitasnya masing-masing.

Di akhir kegiatan, anak-anak di ajak untuk bercerita tentang pengalamannya. Guru menanyakan tentang jenis kegiatan yang disukai hari ini, guru juga menyampaikan kegiatan pembelajaran untuk besok, mengucapkan pesan ibu guru, berdoa sebelum pulang dan bernyanyi.

2) Pertemuan II

Pada kegiatan kedua dilaksanakan pada hari jum'at, 25 april 2025 pukul 7:30 – 10:00 wita di dalam ruangan kelas TK Nur Asyifa. Pertemuan ini diikuti oleh penulis bersama 13 anak yang menjadi subjek tindakan. Kegiatan diawali dengan mengajarkan anak-anak merapikan sepatu. Setelah itu, mereka diarahkan untuk

berbaris di depan kelas dan melakukan sejumlah gerakan motorik, anak berbaris lalu bernyanyi lagu-lagu yang merupakan kegiatan rutin TK Nur Asyifa. Setelah berbaris anak diarahkan untuk masuk kedalam ruang kelas secara bergantian sembari diperiksa kukunya satu persatu.

Di dalam kelas, anak-anak diarahkan untuk duduk di tempat duduk mereka masing-masing. Kegiatan pembuka dimulai dengan memberikan salam dan mengucapkan doa sebelum memulai pembelajaran., membaca surah-surah pendek, menanyakan kabar menyanyikan lagu yang merupakan kegiatan rutin sebelum masuk kegiatan inti. Setelah itu penulis pun berdiskusi tentang permainan Tradisional *Engklek*, kemudian anak diperkenalkan dengan kegiatan yang bertemakan permainan tradisional *engklek*.

Sebelum memulai kegiatan inti, penulis memberikan penjelasan dan pengarahan mengenai materi pembelajaran yang berkaitan dengan subtema mengenal permainan tradisional *engklek* yaitu Menenal bentuk, fungsi dan manfaat dari permainan tradisional *engklek*. Kemudian, guru mengecek kehadiran anak dengan melakukan absensi.

Dalam kegiatan inti, penulis menyampaikan kepada anak-anak mengenai aturan yang harus diikuti, tema pembelajaran yang akan dipelajari, serta tahapan-tahapan yang akan dilakukan selama kegiatan berlangsung. Setelah penulis selesai menjelaskan peneliti pun memberikan contoh dan langkah-langkah dalam kegiatan menyusun stik es krim.

Pada kegiatan penutup anak di ajak untuk bercerita tentang pengalamannya. Guru menanyakan tentang kegiatan apa yang disukai hari ini, guru juga

menyampaikan kegiatan pembelajaran untuk besok, menyampaikan pesan ibu guru, berdoa sebelum pulang dan bernyanyi.

3) Pertemuan 3

Pada kegiatan ketiga dilaksanakan pada hari senin, 28 april 2025 pukul 7:30 – 10:00 wita di dalam ruangan kelas TK Nur Asyifa. Pertemuan ini diikuti oleh penulis bersama 13 anak yang menjadi subjek kegiatan. Kegiatan diawali dengan mengajarkan anak-anak cara merapikan sepatu. Setelah itu, mereka diarahkan untuk berbaris di depan kelas dan melakukan berbagai aktivitas motorik. Anak-anak kemudian bernyanyi bersama lagu-lagu yang biasa dinyanyikan sebagai bagian dari rutinitas di TK Nur Asyifa. Setelah kegiatan berbaris selesai, anak-anak masuk ke ruang kelas secara bergiliran sambil dilakukan pemeriksaan kuku satu per satu.

Selama kegiatan di dalam kelas, anak-anak diarahkan untuk duduk di tempat masing-masing. Kegiatan pembuka diawali dengan salam dan berdoa sebelum belajar, membaca surah-surah pendek, menanyakan kabar menyanyikan lagu yang merupakan kegiatan rutin sebelum masuk kegiatan inti. Sesudah itu penulis pun berdiskusi tentang permainan Tradisional *Engklek*. Kemudian anak diperkenalkan dengan kegiatan yang bertemakan permainan tradisional *engklek*.

Sebelum memulai kegiatan inti, penulis memberikan penjelasan dan pengarahan mengenai materi pembelajaran yang berkaitan dengan subtema mengenal permainan tradisional *engklek* yaitu Mengetahui bentuk, fungsi dan manfaat dari permainan tradisional *engklek*. Kemudian, guru mengecek kehadiran anak dengan melakukan absensi.

Pada kegiatan inti penulis memberi penjelasan kepada anak-anak mengenai peraturan kegiatan, tema pembelajaran yang akan dipelajari, serta tahapan-tahapan yang akan dilakukan selama kegiatan berlangsung. Setelah penulis selesai menjelaskan peneliti pun memberikan contoh dan langkah-langkah dalam kegiatan bermain *engklek*.

Pada sesi penutup, anak-anak diajak untuk menceritakan pengalaman mereka. Guru menanyakan aktivitas apa yang paling mereka sukai hari ini, menyampaikan informasi mengenai kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan esok hari, memberikan pesan, mengajak anak-anak berdoa sebelum pulang, serta menutup kegiatan dengan bernyanyi bersama.

4) Pertemuan 4

Pada kegiatan kedua dilaksanakan pada hari selasa, 29 april 2025 pukul 7:30 – 10:00 wita di dalam ruangan kelas TK Nur Asyifa. Pertemuan ini diikuti oleh penulis bersama 13 anak yang akan diberikan intervensi. Kegiatan diawali dengan mengajarkan anak-anak cara merapikan sepatu. Setelah itu, mereka diarahkan untuk berbaris di depan kelas dan melakukan sejumlah aktivitas motorik. Anak-anak kemudian bernyanyi lagu-lagu yang merupakan bagian dari rutinitas harian di TK Nur Asyifa. Usai kegiatan berbaris, anak-anak masuk ke ruang kelas secara bergiliran sambil dilakukan pemeriksaan kuku satu per satu.

Selama kegiatan di dalam kelas, anak-anak diarahkan untuk duduk di tempat duduk mereka masing-masing. Sesi pembuka dimulai dengan memberikan salam dan mengajak anak-anak berdoa sebelum memulai pembelajaran, membaca surah-surah pendek, menanyakan kabar menyanyikan lagu yang merupakan kegiatan rutin

sebelum masuk kegiatan inti. Setelahnya penulis pun berdiskusi tentang permainan Tradisional *Engklek*, kemudian anak diperkenalkan dengan kegiatan yang bertemakan permainan tradisional *engklek*.

Sebelum memulai kegiatan inti, penulis memberikan penjelasan serta menyampaikan arahan terkait materi pembelajaran sub tema mengenal permainan tradisional *engklek* yaitu Mengetahui bentuk, fungsi dan manfaat dari permainan tradisional *engklek*. Setelah itu, guru mengecek kehadiran anak dengan melakukan absensi.

Dalam kegiatan inti, penulis menyampaikan kepada anak-anak mengenai peraturan yang harus dipatuhi, tema pembelajaran yang akan dipelajari, serta tahapan-tahapan yang akan dilakukan selama kegiatan berlangsung. Setelah penulis selesai menjelaskan peneliti pun memberikan contoh dan langkah-langkah dalam kegiatan bermain *engklek*.

Pada kegiatan penutup pada kegiatan ini anak di ajak untuk bercerita tentang pengalamannya. Guru menanyakan tentang kegiatan yang disukai hari ini, guru juga memberitahu kegiatan pembelajaran untuk besok, menyampaikan pesan dari guru, mengajak anak-anak berdoa sebelum pulang, dan menutup kegiatan dengan bernyanyi bersama dan mengucapkan pesan ibu guru.

c. Observasi

Dalam kegiatan observasi ini, peneliti dan guru mengamati kelompok A saat melakukan aktivitas keterampilan kognitif. Selama observasi, kemampuan pemecahan masalah (*problem solving*) anak dicatat. Hasil pada siklus II

menunjukkan adanya peningkatan kemampuan problem solving peserta didik setelah tindakan diterapkan.

Berikut adalah tabel observasi keterampilan *problem solving* pada siklus II:

Tabel 4.7 Hasil Perhitungan Tingkat Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

Problem solvin Peserta Didik Siklus II

No	Nama Anak	Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3	Indikator 4	Indikator 5	Indikator 6	Skor tcp anak	Ket.
1.	AAM	2	2	3	3	3	3	16	BSH
2.	AAI	3	3	4	4	3	3	20	BSB
3.	ARM	4	4	4	4	4	4	24	BSB
4..	MAN	3	3	3	4	3	3	19	BSH
5.	MI	2	2	3	3	3	3	16	BSH
6.	MKI	3	4	4	4	4	4	23	BSB
7.	MS	4	3	4	4	3	4	22	BSB
8.	ML	3	3	3	4	3	4	20	BSB
9.	NS	3	3	3	3	4	3	19	BSH
10.	RMP	3	3	4	4	3	4	21	BSB
11	MA	3	3	3	4	3	4	20	BSB
12	MYI	3	3	3	3	2	3	17	BSH
13	FR	4	3	4	4	3	4	22	BSB

Sumber : Diolah dari data perhitungan tingkat pencapaian perkembangan anak dalam keterampilan *problem solving* siklus II

Tabel 4.8 Hasil Rekapitulasi Data Tingkat Ketercapaian Tujuan

Pembelajaran Problem solving Peserta Didik Siklus II

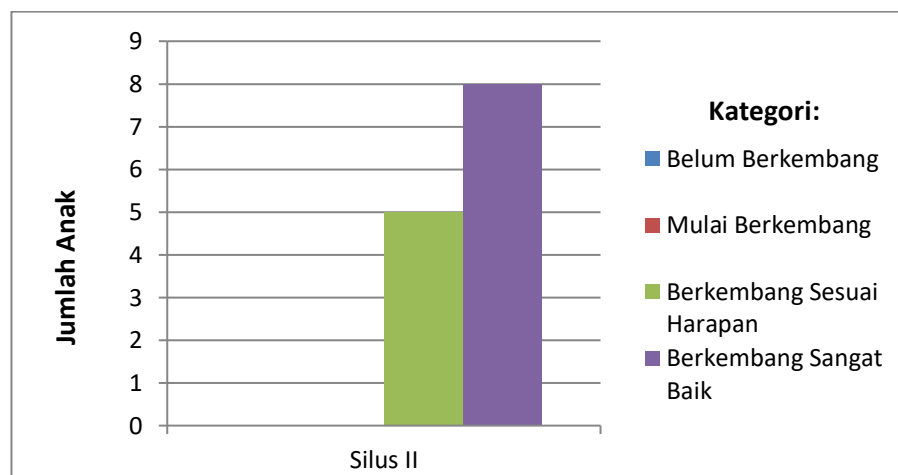
No	Kategori	Jumlah anak	Tingkat capaian perkembangan anak
1.	Belum Berkembang (BB)	0	$6 \geq x < 10,5$
2.	Mulai Berkembang (MB)	0	$10,5 \geq x < 15$
3.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	5	$15 \geq x < 19,5$
4.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	8	$19,5 \geq x < 24$

Sumber : Diolah dari data rekapitulasi data keterampilan kemampuan *problem solving* peserta didik siklus II

Berdasarkan rekapitulasi data keterampilan *problem solving* peserta didik pada siklus II, tingkat pencapaian perkembangan anak menunjukkan hasil yang

memuaskan, dengan 5 anak yang berkembang sesuai harapan dan 8 anak lainnya berkembang dengan sangat baik.

Dari tabel perbandingan peningkatan keterampilan *problem solving* siklus II, dapat dijelaskan lebih jelas melalui diagram berikut ini:



Gambar 4.3 Diagram Batang Keterampilan *Problem solving* Peserta Didik Siklus II

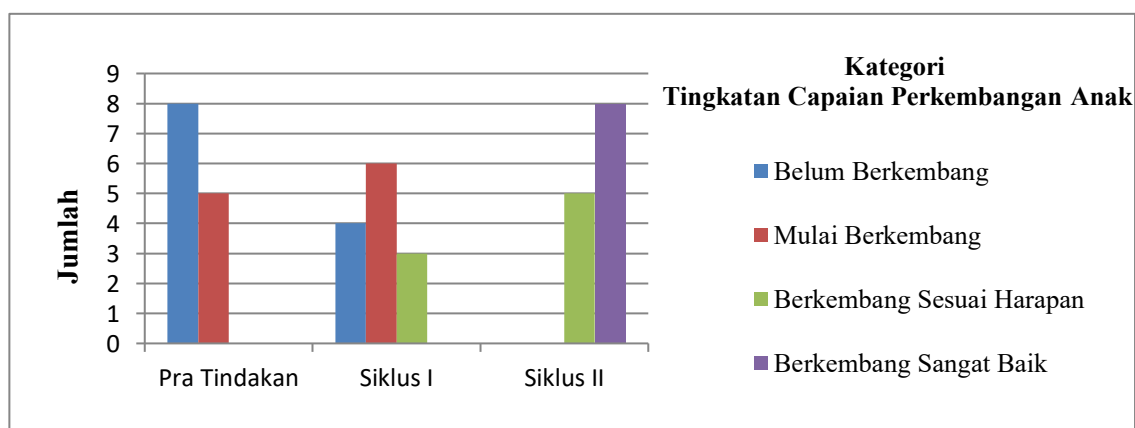
Apabila dilakukan rekapitulasi mengenai peningkatan kemampuan *problem solving* pada saat tindakan, siklus I, dan siklus II, maka hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.9 Rekapitulasi Data Tingkat Ketercapaian Tujuan Pembelajaran
***Problem solving* Anak Pra Tindakan, Siklus I Dan Siklus II**

No	Nama anak	Pra tindakan		Siklus I		Siklus II	
		TCP	Kategori	TCP	Kategori	TCP	Kategori
1	AAM	BB	8	BB	9	BSH	16
2	AAI	BB	10	MB	13	BSB	20
3	ARM	MB	13	BSH	16	BSB	24
4	MAN	BB	10	BB	10	BSH	19
5	MI	BB	8	BB	8	BSH	16
6	MKI	MB	12	BSH	15	BSB	23
7	MS	MB	11	MB	14	BSB	22
8	ML	MB	13	BSH	15	BSB	20
9	NS	BB	10	MB	13	BSH	19
10	RMP	BB	8	MB	14	BSB	21
11	MA	MB	11	MB	14	BSB	20
12	MYI	BB	10	BB	10	BSH	17
13	FR	BB	10	BSH	14	BSB	22

Sumber : Diolah dari data rekapitulasi keterampilan *problem solving* anak Pra tindakan, siklus I dan siklus II

Dari tabel perbandingan peningkatan keterampilan *problem solving* sebelum tindakan, siklus I, dan siklus II, dapat dijelaskan lebih jelas melalui diagram berikut ini:



Gambar 4.4 Diagram Batang Keterampilan *Problem solving* Peserta Didik Pra Tindakan, Siklus I Dan Siklus II

D. Refleksi

Pada pelaksanaan siklus I, permainan *engklek* mulai diperkenalkan pada anak-anak sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan *problem solving* anak. Anak menunjukkan antusiasme tinggi saat bermain, namun masih terlihat kemampuan *problem solving* anak masih cukup bervariasi. Dari 13 anak yang terlibat dalam kegiatan 4 anak belum menunjukkan kemampuan *problem solving*. 6 anak mulai menunjukkan kemampuan *problem solving*, meskipun masih terbatas dan memerlukan arahan dari guru. 3 anak sudah mampu menunjukkan *problem solving* secara mandiri dalam konteks permainan *engklek*. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih dalam tahap awal perkembangan kemampuan *problem solving*. Beberapa anak masih kebingungan memahami aturan permainan, menentukan strategi lompatan, atau menyelesaikan tantangan saat bermain. Beberapa anak juga ada yang terlihat pasif ketika menghadapi kesulitan, cenderung menunggu bantuan teman atau guru. Penyebabnya yaitu kurangnya pemahaman terhadap langkah-langkah permainan, minimnya contoh konkret dalam penyelesaian masalah.

Pada pelaksanaan siklus II dilakukan beberapa perbaikan strategi pembelajaran, seperti: memberi contoh yang jelas dan diulangi beberapa kali, guru lebih sering membantu tapi anak tetap diberi peluang untuk belajar sendiri, memberi pujian saat anak berhasil menyelesaikan tantangan dalam permainan. Dari hasil pengamatan peneliti pada siklus II terdapat 5 anak yang sudah menunjukkan kemampuan *problem solving* dengan baik, dan 8 anak menunjukkan perkembangan yang sangat baik, anak mampu memecahkan masalah secara mandiri, membuat

strategi saat bermain, serta menunjukkan inisiatif dan kreativitasnya. Hal ini menunjukkan bahwa dengan cara yang sesuai dan dilakukan secara terus menerus, anak-anak dapat menyelesaikan masalah dengan lebih baik. Mereka menjadi percaya diri, mampu mengambil keputusan, dan menyelesaikan tantangan tanpa banyak bantuan.

Kemampuan *problem solving* pada pelaksanaan tindakan siklus I dan II, menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan *problem solving* anak melalui permainan tradisional *engklek*. Pada siklus pertama sebagian besar anak masih dalam tahap awal (belum Berkembang/mulai Berkembang), sedangkan pada siklus kedua mayoritas anak telah berkembang menjadi lebih mandiri dan aktif dalam menyelesaikan masalah yang mereka hadapi selama bermain. Permainan tradisional *engklek* menjadi media yang efektif dalam menstimulasi proses berpikir kritis dan pengambilan keputusan, serta melatih anak untuk belajar dari pengalaman secara menyenangkan.

E. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis deskriptif kuantitatif, ditemukan adanya peningkatan pada aspek kehadiran, keaktifan, perhatian, dan kreativitas anak selama proses pembelajaran. Peningkatan ini terjadi melalui penerapan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang difokuskan pada pengembangan kemampuan *problem solving* anak dengan menggunakan permainan tradisional *engklek*. Dari hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan selama dua siklus yang terdiri dari 8 pertemuan yang terdiri dari 2 siklus empat kali pertemuan, dengan aspek yang diteliti adalah aspek kognitif, yaitu keterampilan kemampuan

problem solving anak. Kemampuan *problem solving* anak mengalami kemajuan mulai dari kondisi awal hingga siklus I, dan siklus II dilaksanakan sampai tahap akhir.

Pada kondisi awal, capaian perkembangan keterampilan peserta didik menunjukkan bahwa 8 anak (61,53%) berada pada kategori belum berkembang (BB), sementara 5 anak (38,46%) mulai berkembang (MB). Selanjutnya, pada siklus I, jumlah anak yang berada pada kategori belum berkembang (BB) berkurang menjadi 4 orang (30,76%), yang mulai berkembang (MB) sebanyak 6 orang (46,15%), dan yang berkembang sesuai harapan (BSH) mencapai 3 orang (23,07%). Kemudian, pada siklus II, capaian perkembangan keterampilan *problem solving* menunjukkan bahwa 5 anak (38,46%) telah mencapai tingkat berkembang sesuai harapan (BSH), sedangkan 8 anak (61,53%) menunjukkan perkembangan yang sangat baik (BSB).

Temuan penelitian mengindikasikan bahwa kemampuan *problem solving* anak dapat berkembang dengan menggunakan permainan tradisional engklek. Temuan ini sesuai dengan pendapat Badri Munawwira , Parwoto, dan Sitti Nurhidayah Ilyas, ada pengaruh model pembelajaran *problem solving* terhadap kemampuan kognitif anak.⁴⁴ Lebih lanjut menurut Adelfa Yuriansa kemampuan *problem solving* pada anak usia dini, anak sudah mampu mengamati, bereksperimen, membandingkan, dan mengkomunikasi kepada guru dan teman

⁴⁴ Munawwirah, Badri, Parwoto Parwoto, And Sitti Nurhidayah Ilyas. "Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Solving* Dengan Puzzle Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun." *Tematik* 7.1 (2021): 17-23.

sebayanya ketika terjadi sebuah permasalahan yang dihadapi pada saat bermain.⁴⁵ Kemampuan yang perlu dimiliki generasi saat ini adalah *problem solving* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, mengelompokkan, membandingkan dan menghubungkan.⁴⁶ Berdasarkan teori yang telah dijelaskan, penulis dapat menarik kesimpulan bahwa kemampuan *problem solving* anak dapat ditingkatkan melalui permainan tradisional *engklek*, karena permainan ini mendorong anak untuk berpikir kritis, berinteraksi, dan mencari solusi atas tantangan yang dihadapi saat bermain.

Metode *problem solving* dapat menghindarkan anak dari membuat kesimpulan yang tergesa-gesa, menimbang-nimbang kemungkinan berbagai pemecahan, dan menangguhkan pengambilan keputusan sampai terdapat bukti-bukti yang cukup.⁴⁷ Dalam pembelajaran matematika, kemampuan pemecahan masalah sangat penting dan harus dikembangkan. Empat alasan mengapa pemecahan masalah sangat penting: pertama, itu meningkatkan keterampilan kognitif secara keseluruhan, kedua, pemecahan masalah meningkatkan kreativitas, dan ketiga, pemecahan masalah menjadi bagian dari proses aplikasi matematik, dan

⁴⁵ Yuriansa, Adelfa. "Kemampuan *Problem Solving* Pada Anak Usia Dini Melalui Bermain Pola (Pattern) Di Paud Arrasyid Kajhu Kecamatan Baitussalam, Aceh Besar." *Teungku: Jurnal Islam Pesantren, Pendidikan Dan Sosial* 1.1 (2022).

⁴⁶ Gustira, Andan, Yuliani Nurani, Dan Sri Wulan. "Permainan Tradisional Petualangan Gobak Sodor Dan Kemampuan Pemecahan Masalah." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7.1 (2023): 1173-1185

⁴⁷ Utami, Lina Oktariani, Indah Sari Utami, and Nora Sarumpaet. "Penerapan metode *problem solving* dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui kegiatan bermain." *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung* 3.2 (2017): 175-180.

keempat, pemecahan masalah meningkatkan keinginan siswa untuk belajar matematika.⁴⁸

Hasil dari kemampuan *problem solving* pada pelaksanaan tindakan siklus I dan II, menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan *problem solving* anak melalui permainan tradisional *engklek*. Pada siklus pertama sebagian besar anak masih dalam tahap awal (belum Berkembang/mulai Berkembang), sedangkan pada siklus kedua mayoritas anak telah berkembang menjadi lebih mandiri dan aktif dalam menyelesaikan masalah yang mereka hadapi selama bermain. Permainan tradisional *engklek* menjadi media yang efektif dalam menstimulasi proses berpikir kritis dan pengambilan keputusan, serta melatih anak untuk belajar dari pengalaman secara menyenangkan.

Penerapan permainan tradisional *engklek* terhadap perkembangan kemampuan *problem solving* peserta didik di kelompok A Tk Nur Asyifa Desa Kasiwang, terbukti terjadi peningkatan dan keberhasilan dalam mencapai target yang diharapkan oleh peneliti. Hal ini dapat dilihat pada lembar observasi yang digunakan untuk mengukur peningkatan kemampuan *problem solving* anak melalui permainan tradisional *engklek*, yang mengalami kemajuan mulai dari kondisi awal hingga tindakan pada siklus I dan siklus II dengan menerapkan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

⁴⁸ Lestari, Indah Bunga. *Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik Indonesia (Pmri) Terhadap Kemampuan Problem Solving Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Diss. Universitas Jambi, 2025.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Implementasi permainan tradisional *engklek* di TK Nur Asyifa di lakukan melalui: 1) pengenalan konsep dan aturan permainan, 2) Latihan motorik dan kognitif bertahap, 3) Praktik bermain dengan variasi tingkat kesulitan. Permainan *engklek* terbukti meningkatkan *problem solving* anak: a) pra tindakan (61,5%) belum berkembang (BB), b) siklus I (46,2%) mulai berkembang (MB) dan (23,1%) Berkembang Sesuai Harapan (BSH), c) siklus II (38,5%) berkembang sesuai harapan (BSH) dan (61,5%) berkembang sangat baik (BSB). Adapun faktor mendukung keberhasilan yaitu, pembelajaran melalui bermain, pengulangan dan pembiasaan, dan dukungan guru dan teman sebaya. Berdasarkan hasil penelitian yang berlangsung selama dua siklus, dapat disimpulkan bahwa: peningkatan kemampuan *problem solving* anak pada kelompok A TK nur asyifa desa kasiwang dapat ditingkatkan dengan permainan tradisional *engklek*. Hasil tersebut dapat dilihat dari tingkat pencapaian peserta didik, di mana sebelum tindakan dilakukan, sebanyak 8 anak berada pada kategori Belum Berkembang dan 5 anak mulai menunjukkan perkembangan. Pada siklus I, terdapat 6 anak yang mulai Berkembang, 3 anak sudah mencapai tahap muncul, dan 4 anak masih belum menunjukkan perkembangan. Sedangkan pada siklus II, kemampuan problem solving peserta didik sudah mencapai tingkat tuntas, dengan 5 anak berada pada kategori sudah muncul dan 8 anak menunjukkan perkembangan yang sangat baik.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian yang dikemukakan diatas, maka peneliti menyampaikan beberapa saran kepada pihak-pihak yang bersangkutan sebagai berikut:

1. Bagi siswa, melalui metode *problem solving* diharapkan anak mampu menambah keaktifan dalam diri anak dan mandiri dalam menyelesaikan masalah.
2. Bagi guru, melihat hasil penelitian yang diperoleh melalui keterampilan *problem solving* melalui permainan tradisional *engklek*, maka diharapkan kepada guru-guru khususnya guru taman kanak-kanak agar mengintegrasikan permainan engklek minimal 2× seminggu, variasikan tingkat kesulitan sesuai kemampuan anak, dokumentasikan perkembangan setiap anak.
3. Bagi pembaca, mohon memberikan saran yang membangun pada skripsi yang telah peneliti susun ini sehingga dapat memberi manfaat teoritis bagi dunia pendidikan dalam penerapan metode *problem solving* untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak.
4. Bagi sekolah, sediakan area khusus untuk permainan tradisional, adakan pelatihan permainan tradisional untuk guru, libatkan orang tua dalam program ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abd Rahman, B. P., dkk. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Abu Isa Muhammad bin Isa bin Saurah. (1994). Sunan At-Tirmidzi: Kitab al-Amtsal (Juz 4, No. 2879, pp. 397–398). Beirut, Lebanon: Dar al-Fikri.
- Alu Syaikh, A. B. M. (1994). *Tafsir Ibnu Katsir* (Jilid 8, Juz 23, Cet. 1). Muassasah Dar Al-Hilal Kairo.
- Anggraini, W., Nasirun, M., & Yulidesni. (2020). Penerapan strategi pemecahan masalah dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak kelompok B. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(1), 31–39.
- Asfar, A. M. I. T., & Syarif, S. N. (2018). Model pembelajaran problem posing & solving: Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. (n.p.): CV Jejak (Jejak Publisher).
- Asridoni, N. S., Karimah, N. A., Husna, M., & Aulia, P. (2025). Pengaruh Permainan Puzzle terhadap Kemampuan Problem Solving Anak Usia 4-6 Tahun. *Arus Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 4(2), 83-89.
- Damayanti, D. F. *Manajemen Pelatihan Dalam Peningkatan Kompetensi Profesional Guru SMPN 225 Jakarta* (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Devi, D., & Subhan, S. (2020). Peningkatan Kemampuan Pengukuran Melalui Metode Pemecahan Masalah Dengan Media Konkret Pada Anak Kelompok B TK Madhani. *Jurnal Cikal (Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini)*, 1(1)..
- Dewi, M. C., & Reza, M. (2020). Perbedaan Model Pembelajaran Sentra Dan Model Pembelajaran Kelompok Terhadap Kemampuan *Problem solving* Pada Anak. *Jurnal PAUD Teratai*, 1(9). <https://Ejournal.Unesa.Ac.Id/Index.Php/Paud-Teratai/Article/View/34711>
- Erni. (2023). Mahir menyelesaikan soal-soal pemecahan masalah (problem solving). Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Fitriyani, L. F., Palenewen, E., & Satriana, M. (2025). Pengaruh Bermain Geometri Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(1), 464-472.

- Gustira, A., Nurani, Y., & Wulan, S. (2023). Permainan tradisional petualangan gobak sodor dan kemampuan pemecahan masalah. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 1173–1185. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.XXXX> (ganti XXXX dengan nomor DOI jika tersedia)
- Hopkins, D. (2011). *Panduan guru penelitian tindakan kelas* (Edisi 4, hlm. 92). Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Hutami, E. P., & Yusannang, Y. (2022). Penigkatan Kemampuan Kognitif Belajar Anak Melalui Flip Chart. *Jurnal Panrita*, 2(2), 47-62.
- Istiqomah, N., & Maemunah, M. (2022). Konsep dasar teori perkembangan kognitif pada anak usia dini menurut Jean Piaget. *Khazanah Pendidikan*, 15(2), 151–158.
- Kementerian Agama Republik Indonesia. (2018). *Al-Qur'an dan terjemahnya*. Unit Percetakan Al-Qur'an.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Lestari, i. B. (2025). Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik Indonesia (Pmri) Terhadap Kemampuan *Problem solving* Siswa Kelas V Sekolah Dasar (Doctoral Dissertation, Universitas Jambi).
- Lestari, L. D. (2020). Pentingnya mendidik *problem solving* pada anak melalui bermain. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(2), 100–108. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa>
- Lubis, H. Z. (2023). Permainan tradisional mengembangkan nilai-nilai agama dan moral anak usia dini. Edu Publisher.
- Maharani, D. (2022). Implementasi permainan tradisional engklek jump number untuk menstimulasi kemampuan kognitif anak usia dini di TK Bina Putra Mojopurno (Skripsi tidak diterbitkan). Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
- Mubarrod, A. S., & Abdullah, K. (2022–2023). Pengaruh metode *problem solving* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V di SDN Cengkareng Barat 03 Pagi Jakarta Barat. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 432–441.
- Munawwirah, B., Parwoto, P., & Ilyas, S. N. (2021). Pengaruh model pembelajaran *problem solving* dengan puzzle terhadap kemampuan kognitif anak usia 5–6 tahun. *Tematik*, 7(1), 17–23.

- Musa, L. A. D., & Hasis, P. K. (2021). *Pembelajaran seni rupa untuk anak usia dini*. Penerbit Adab.
- Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). (2020). (n.p): Deepublish.
- Presiden Republik Indonesia. (2006). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Puspitasari, E., Nurkholisoh, S., & Da'watul Khoirot, U. (n.d.). Peran permainan tradisional bakiak dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 3–4 tahun. (Publikasi tidak mencantumkan informasi lengkap – tambahkan jika tersedia)
- Rahman, T. (2018). Aplikasi model-model pembelajaran dalam penelitian tindakan kelas (Edisi 1, hlm. 7). Jawa Tengah: CV Pilar Nusantara.
- Rohani, P., Salman, S., & Septiana, Y. D. (2021). Model pembelajaran problem solving. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(2).
- Rozana, S., & Bantali, A. (2020). Stimulasi perkembangan anak usia dini: Melalui permainan tradisional engklek. Edu Publisher.
- Saputra, N., Zanthi, L. S., & lainnya. (2023). Penelitian tindakan kelas (Edisi 1, hlm. 1–5). Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Sumarsono, R. N. (2022). Permainan tradisional nusantara. Uwais Inspirasi Indonesia.
- 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: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 3(2), 175-180.
- Wardani, M. K., & Rocmah, L. I. (2022). Peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1–10 melalui permainan engklek pada anak kelompok A di TK Aura Kids Tulangan. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 11–20.
- Warmansyah, J., Utami, T., & dkk. (2023). Perkembangan kognitif anak usia dini (Edisi 1). Jakarta Timur: PT Bumi Nusantara.
- Wedyawati, N., Setyawan, A. E., & Putri, M. (2020). Pembelajaran SD berbasis *problem solving method* (Vol. 1). Literasi Nusantara.

- Yuriansa, A. (2022). Kemampuan *problem solving* pada anak usia dini melalui bermain pola (pattern) di PAUD Arrasyid Kajhu Kecamatan Baitussalam, Aceh Besar. *Teungku: Jurnal Islam Pesantren, Pendidikan dan Sosial*, 1(1).
- Yusuf, M., & Sabani, F. Pengembangan Media Komunikasi Antara Guru Dan Orang Tua Dalam Pencegahan Violent Extremism Kalangan Peserta Didik Di Kota Palopo. *Iain Palopo*.

MODUL AJAR

Kurikulum Merdeka

TK Nur Asyifa

A. Identitas Program

SEMESTER	: 2
Minggu	: 1
Bulan	: April
Kelompok usia	: 4-5 Tahun
Topik	: Permainan Tradisional
Sub topik	: Mengenal Permainan Tradisional Engklek

B. Tujuan Kegiatan

1. Anak menyebutkan bilangan secara berurutan
2. Anak mampu melakukan operasi hitung sederhana dengan cara mengelompokkan objek menjadi 10
3. Anak dapat menunjukkan sikap santun dan akhlak yang baik dalam selama melakukan kegiatan bermain kelas dan di luar kelas
4. Anak berpartisipasi aktif dalam kegiatan yang banyak melibatkan gerak motorik kasar dan halus
5. Anak dapat mengikuti atau menyepakati aturan bersama dalam konteks bermain bersama teman
6. Mengembangkan pemahaman anak dengan menganalisis, membandingkan, membuat dan menyusun bentuk-bentuk menjadi sebuah karya seni yang bermakna.

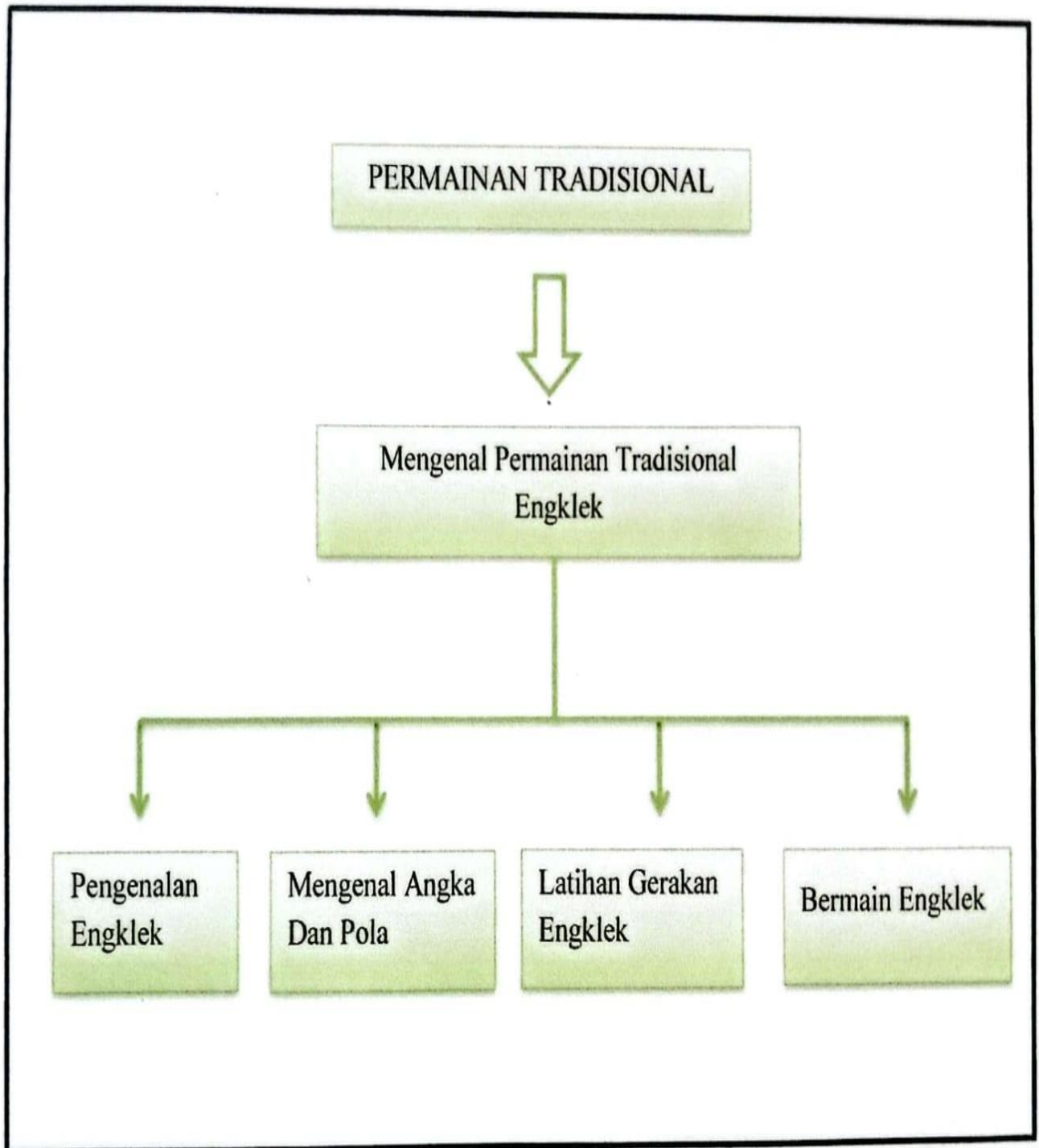
C. Deskripsi

1. Pada kegiatan ini anak dapat mengenal permainan tradisional engklek sebagai budaya indonesia
2. Anak dapat mengembangkan keterampilan motorik kasar melalui gerakan lompat satu kaki dan meningkatkan kemampuan kognitif, sosial emosional, dan bahasa melalui aktifitas bermain.
3. Anak dapat menunjukkan sikap kerja sama, sportivitas dan tanggung jawab

D. Alat dan Bahan

HP (sebagai media pengenalan) Gambar engklek, kartu angka, alat tulis, kertas hvs, pensil warna, gunting, gambar engklek, kertas origami dan lain- lain.

E. Peta Konsep



F. Kegiatan Harian

Hari 1

Hari/Tanggal : Rabu, 09 April 2025

Jenis kegiatan	Uraian kegiatan
Pembiasaan pagi	- SOP pembukaan - Memberi dan membalas salam - Menaruh tas di tempatnya - Berbaris di halaman - Senam atau gerakan tubuh - Memeriksa kebersihan kuku dan gigi - Masuk kelas dan berdoa sebelum kegiatan
Kegiatan pembuka	- Berdoa sebelum belajar - Menyanyikan lagu - Berdiskusi tentang permainan engklek Pemantik: - Apa saja yang kalian ketahui tentang permainan tradisional engklek - Alat apa saja yang di gunakan dalam bermain engklek - Coba hitung berapa kotak yang ada pada engklek
Kegiatan inti	- Guru menjelaskan tentang macam macam permainan tradisional - Guru mengajak anak mengamati dan menyebutkan alat dan bahan main yang telah dipersiapkan - Guru mengenalkan permainan engklek pada anak - Guru mengajak anak mewarnai gambar engklek sesuai dengan kreativitasnya.
Kegiatan penutup	- Refleksi: duduk melingkar,menanyakan perasaan,minta anak bertukar kesan dan pengalaman belajar selama hari ini - Anak dibimbing untuk membereskan meja dan perlengkapan pribadi - Mengajak anak-anak menyanyikan lagu bersama - Informasi: menyampaikan rencana belajar untuk hari berikutnya - Berdoa bersama dan mengucapkan terima kasih atas pengalaman belajar hari ini - Menutup kegiatan dengan salam atau slogan bersama.

Peneliti,



Talia Astri Dubriana

Guru kelas



Hartini, S.Pd.Gr

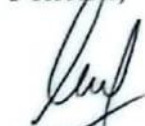


Hari 2

Hari/Tanggal : Kamis, 10 April 2023

Jenis kegiatan	Uraian kegiatan
Pembiasaan pagi	- SOP pembukaan - Memberi dan membalas salam - Menaruh tas di tempatnya - Berbaris di halaman - Senam atau gerakan tubuh - Memeriksa kebersihan kuku dan gigi - Masuk kelas dan berdoa sebelum kegiatan
Kegiatan pembuka	- Berdoa sebelum belajar - Menyanyikan lagu - Mendiskusikan ide-ide kegiatan hari ini bersama anak - Mengenal pola dan angka dalam engklek Pemantik: - Siapa yang bisa menyebutkan angka 1-10? - Ayo hitung jari kamu ada berapa? - Ada berapa kotak yang ada di depanmu?
Kegiatan inti	- Guru mengajak anak bermain urutan angka menggunakan kartu angka - Guru mengajak anak mengamati dan menyebutkan alat dan bahan main yang telah dipersiapkan - Guru mengajak anak menempel angka di kotak engklek
Kegiatan penutup	- Refleksi: duduk melingkar, menanyakan perasaan, minta anak bertukar kesan dan pengalaman belajar selama hari ini - Anak dibimbing untuk membereskan meja dan perlengkapan pribadi - Mengajak anak-anak menyanyikan lagu bersama - Informasi: menyampaikan rencana belajar untuk hari berikutnya - Berdoa bersama dan mengucapkan terima kasih atas pengalaman belajar hari ini - Menutup kegiatan dengan salam atau slogan bersama.

Peneliti,



Talia Astri Dubriana

Guru kelas



Hartini, S.Pd.Gr



Hari 3

Hari/Tanggal : *Senin, 14 April 2025*

Jenis kegiatan	Uraian kegiatan
Pembiasaan pagi	- SOP pembukaan - Memberi dan membalas salam - Menaruh tas di tempatnya - Berbaris di halaman - Senam atau gerakan tubuh - Memeriksa kebersihan kuku dan gigi - Masuk kelas dan berdoa sebelum kegiatan
Kegiatan pembuka	- Berdoa sebelum belajar - Menyanyikan lagu - Mendiskusikan ide-ide kegiatan hari ini bersama anak - Berdiskusi tentang permainan engklek Pemantik: - Ada yang tau permainan engklek seperti apa? - Kenapa kita harus melompat saat bermain engklek? - Siapa yang pernah main engklek sebelumnya?
Kegiatan inti	- Guru mengajak anak mengamati dan menyebutkan alat dan bahan main yang telah dipersiapkan - Guru mengajak anak untuk senam ringan dan pemanasan - Guru mengajak anak untuk melakukan lompat satu kaki di tempat - Guru mengajak anak bermain engklek tanpa gaco
Kegiatan penutup	- Refleksi: duduk melingkar, menanyakan perasaan, minta anak bertukar kesan dan pengalaman belajar selama hari ini - Anak dibimbing untuk membereskan meja dan perlengkapan pribadi - Mengajak anak-anak menyanyikan lagu bersama - Informasi: menyampaikan rencana belajar untuk hari berikutnya - Berdoa bersama dan mengucapkan terima kasih atas pengalaman belajar hari ini - Menutup kegiatan dengan salam atau slogan bersama.

Peneliti,



Talia Astri Dubriana

Guru kelas



Hartini, S.Pd.Gr



Hari 4

Hari/Tanggal : Selasa, 15 April 2025

Jenis kegiatan	Uraian kegiatan
Pembiasaan pagi	- SOP pembukaan - Memberi dan membalas salam - Menaruh tas di tempatnya - Berbaris di halaman - Senam atau gerakan tubuh - Memeriksa kebersihan kuku dan gigi - Masuk kelas dan berdoa sebelum kegiatan
Kegiatan pembuka	- Berdoa sebelum belajar - Menyanyikan lagu - Mendiskusikan ide-ide kegiatan hari ini bersama anak - Berdiskusi tentang permainan engklek Pemantik: - Bagaimana kalau temanmu sedang main, apa yang harus kita lakukan? - Apa yang kita lakukan kalau jatuh saat bermain? - Siapa yang mau main duluan?
Kegiatan inti	- Guru mengajak anak mengamati dan menyebutkan alat dan bahan main yang telah dipersiapkan - Guru mengajak anak untuk membentuk kelompok bermain - Guru membimbing giliran, aturan dan menyebut angka - Guru mengajak anak bermain engklek
Kegiatan penutup	- Refleksi: duduk melingkar, menanyakan perasaan, minta anak bertukar kesan dan pengalaman belajar selama hari ini - Anak dibimbing untuk membereskan meja dan perlengkapan pribadi - Mengajak anak-anak menyanyikan lagu bersama - Informasi: menyampaikan rencana belajar untuk hari berikutnya - Berdoa bersama dan mengucapkan terima kasih atas pengalaman belajar hari ini - Menutup kegiatan dengan salam atau slogan bersama.

Peneliti,



Talia Astri Dubriana

Guru kelas



Hartini, S.Pd.Gr



MODUL AJAR

Kurikulum Merdeka

TK Nur Asyifa

G. Identitas Program

SEMESTER	: 2
Minggu	: 2
Bulan	: April
Kelompok usia	: 4-5 Tahun
Topik	: Permainan Tradisional
Sub topik	: Mengenal Permainan Tradisional Engklek

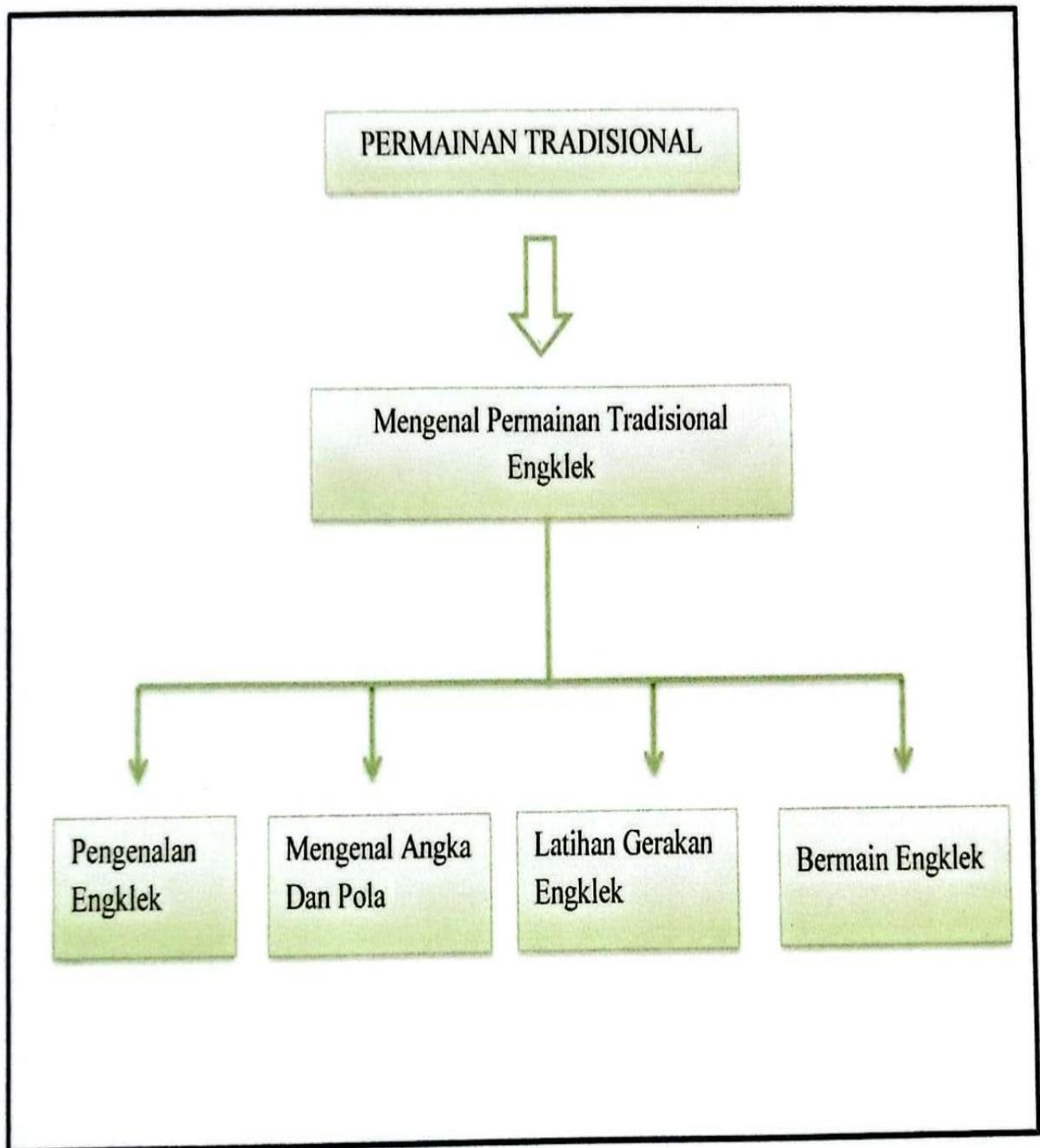
H. Tujuan Kegiatan

1. Anak menyebutkan bilangan secara berurutan
2. Anak mampu melakukan operasi hitung sederhana dengan cara mengelompokkan objek menjadi 10
3. Anak dapat menunjukkan sikap santun dan akhlak yang baik dalam selama melakukan kegiatan bermain kelas dan di luar kelas
4. Anak berpartisipasi aktif dalam kegiatan yang banyak melibatkan gerak motorik kasar dan halus
5. Anak dapat mengikuti atau menyepakati aturan bersama dalam konteks bermain bersama teman
6. Mengembangkan pemahaman anak dengan menganalisis, membandingkan, membuat dan menyusun bentuk-bentuk menjadi sebuah karya seni yang bermakna

I. Deskripsi

1. Pada kegiatan ini anak dapat mengenal permainan tradisional engklek sebagai budaya indonesia
2. Anak dapat mengembangkan keterampilan motorik kasar melalui gerakan lompat satu kaki dan meningkatkan kemampuan kognitif, sosial emosional, dan bahasa melalui aktifitas bermain.
3. Anak dapat menunjukkan sikap kerja sama, sportivitas dan tanggung jawab

K. Peta Konsep



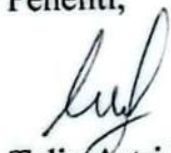
L. Kegiatan Harian

Hari 1

Hari/Tanggal : Kamis, 24 April 2025

Jenis kegiatan	Uraian kegiatan
Pembiasaan pagi	- SOP pembukaan - Memberi dan membalas salam - Menaruh tas di tempatnya - Berbaris di halaman - Senam atau gerakan tubuh - Memeriksa kebersihan kuku dan gigi - Masuk kelas dan berdoa sebelum kegiatan
Kegiatan pembuka	- Berdoa sebelum belajar - Menyanyikan lagu - Berdiskusi tentang permainan engklek Pemantik: - Apa saja yang kalian ketahui tentang permainan tradisional engklek - Alat apa saja yang di gunakan dalam bermain engklek - Coba hitung berapa kotak yang ada pada engklek
Kegiatan inti	- Guru mengajak anak mengamati dan menyebutkan alat dan bahan main yang telah dipersiapkan - Guru mengenalkan permainan engklek pada anak - Guru mengajak anak menggambar engklek sesuai kreatifitasnya
Kegiatan penutup	- Refleksi: duduk melingkar, menanyakan perasaan, minta anak bertukar kesan dan pengalaman belajar selama hari ini - Anak dibimbing untuk membereskan meja dan perlengkapan pribadi - Mengajak anak-anak menyanyikan lagu bersama - Informasi: menyampaikan rencana belajar untuk hari berikutnya - Berdoa bersama dan mengucapkan terima kasih atas pengalaman belajar hari ini - Menutup kegiatan dengan salam atau slogan bersama.

Peneliti,



Talia Astri Dubriana

Guru kelas



Hartini, S.Pd.Gr



Hari 2

Hari/Tanggal : Jum'at , 25 April 2025

Jenis kegiatan	Uraian kegiatan
Pembiasaan pagi	- SOP pembukaan - Memberi dan membalas salam - Menaruh tas di tempatnya - Berbaris di halaman - Senam atau gerakan tubuh - Memeriksa kebersihan kuku dan gigi - Masuk kelas dan berdoa sebelum kegiatan
Kegiatan pembuka	- Berdoa sebelum belajar - Menyanyikan lagu - Mendiskusikan ide-ide kegiatan hari ini bersama anak - Mengenal pola dan angka dalam engklek Pemantik: - Siapa yang bisa menyebutkan angka 1-10? - Ayo hitung jari kamu ada berapa? - Ada berapa kotak yang ada di depanmu?
Kegiatan inti	- Guru mengajak anak mengamati dan menyebutkan alat dan bahan main yang telah dipersiapkan - Guru mengajak anak bermain urutan angka menggunakan kartu angka - Guru mengajak anak menempel angka di kotak engklek
Kegiatan penutup	- Refleksi: duduk melingkar, menanyakan perasaan, minta anak bertukar kesan dan pengalaman belajar selama hari ini - Anak dibimbing untuk membereskan meja dan perlengkapan pribadi - Mengajak anak-anak menyanyikan lagu bersama - Informasi: menyampaikan rencana belajar untuk hari berikutnya - Berdoa bersama dan mengucapkan terima kasih atas pengalaman belajar hari ini - Menutup kegiatan dengan salam atau slogan bersama.

Peneliti,



Talia Astri Dubriana

Guru kelas



Hartini, S.Pd.Gr



Hari 3

Hari/Tanggal : Senin, 28 April 2025

Jenis kegiatan	Uraian kegiatan
Pembiasaan pagi	- SOP pembukaan - Memberi dan membalas salam - Menaruh tas di tempatnya - Berbaris di halaman - Senam atau gerakan tubuh - Memeriksa kebersihan kuku dan gigi - Masuk kelas dan berdoa sebelum kegiatan
Kegiatan pembuka	- Berdoa sebelum belajar - Menyanyikan lagu - Mendiskusikan ide-ide kegiatan hari ini bersama anak - Berdiskusi tentang permainan engklek Pemantik: - Ada yang tau permainan engklek seperti apa? - Kenapa kita harus melompat saat bermain engklek? - Siapa yang pernah main engklek sebelumnya?
Kegiatan inti	- Guru mengajak anak mengamati dan menyebutkan alat dan bahan main yang telah dipersiapkan - Guru mengajak anak untuk senam ringan dan pemanasan - Guru mengajak anak untuk melakukan lompat satu kaki di tempat - Guru mengajak anak bermain engklek tanpa gaco
Kegiatan penutup	- Refleksi: duduk melingkar, menanyakan perasaan, minta anak bertukar kesan dan pengalaman belajar selama hari ini - Anak dibimbing untuk membereskan meja dan perlengkapan pribadi - Mengajak anak-anak menyanyikan lagu bersama - Informasi: menyampaikan rencana belajar untuk hari berikutnya - Berdoa bersama dan mengucapkan terima kasih atas pengalaman belajar hari ini - Menutup kegiatan dengan salam atau slogan bersama.

Peneliti,



Talia Astri Dubriana

Guru kelas



Hartini, S.Pd.Gr



Hari 4

Hari/Tanggal : Selasa, 29 April 2025

Jenis kegiatan	Uraian kegiatan
Pembiasaan pagi	- SOP pembukaan - Memberi dan membalas salam - Menaruh tas di tempatnya - Berbaris di halaman - Senam atau gerakan tubuh - Memeriksa kebersihan kuku dan gigi - Masuk kelas dan berdoa sebelum kegiatan
Kegiatan pembuka	- Berdoa sebelum belajar - Menyanyikan lagu - Mendiskusikan ide-ide kegiatan hari ini bersama anak - Berdiskusi tentang permainan engklek Pemantik: - Bagaimana kalau temanmu sedang main, apa yang harus kita lakukan? - Apa yang kita lakukan kalau jatuh saat bermain? - Siapa yang mau main duluan?
Kegiatan inti	- Guru mengajak anak mengamati dan menyebutkan alat dan bahan main yang telah dipersiapkan - Guru mengajak anak untuk membentuk kelompok bermain - Guru membimbing giliran, aturan dan menyebut angka - Guru mengajak anak bermain engklek
Kegiatan penutup	- Refleksi: duduk melingkar, menanyakan perasaan, minta anak bertukar kesan dan pengalaman belajar selama hari ini - Anak dibimbing untuk membereskan meja dan perlengkapan pribadi - Mengajak anak-anak menyanyikan lagu bersama - Informasi: menyampaikan rencana belajar untuk hari berikutnya - Berdoa bersama dan mengucapkan terima kasih atas pengalaman belajar hari ini - Menutup kegiatan dengan salam atau slogan bersama.

Peneliti,



Talia Astri Dubriana

Guru kelas



Hartini, S.Pd.Gr



Lampiran 2 Rubrik Penilaian Keterampilan Problem solving Anak

3. Rubrik Penilaian Kemampuan problem solving

					dapat membantu temannya
3	Anak mampu membilang benda 1-10	Bila anak belum mampu membilang benda 1-10 dan masih harus dibimbing atau dibantu oleh guru.	Bila anak mulai mampu membilang benda 1-10 tetapi masih perlu dibimbing atau dibantu oleh guru.	Bila anak sudah mampu membilang benda 1-10 tetapi masih perlu dibimbing atau dibantu oleh guru.	Bila anak mampu membilang benda 1-10 tanpa bantuan guru dan sudah dapat membantu temannya

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Lampiran 3 Instrumen Observasi Penelitian Keterampilan Problem solving Anak Siklus I Dan II

Lembar Instrumen Observasi (Cheklist) Problem Solving Siklus I

No	Nama Anak	Problem Solving																							
		Indikator 1				Indikator 2				Indikator 3				Indikator 4				Indikator 5				Indikator 6			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Achmad Aulian Marjani	✓				✓					✓				✓				✓					✓	
2.	Aina Al-Fyah Irawan		✓				✓					✓				✓			✓					✓	
3.	Asyraf Rasyid Mubarak			✓			✓					✓				✓			✓					✓	
4.	M. Alfatihah Natsir	✓					✓				✓					✓			✓				✓		
5.	Muhammad Irsyad	✓				✓					✓					✓			✓				✓		
6.	M. Khaliq Irawan		✓					✓				✓					✓		✓					✓	
7.	Muhammad Said		✓				✓					✓					✓		✓					✓	
8.	Mutia Lestari		✓				✓					✓					✓		✓					✓	
9.	Nur Salsabilah		✓				✓					✓					✓		✓					✓	
10.	Raisya Maryam Patak		✓				✓					✓					✓		✓					✓	
11.	Mysha Aamira		✓				✓					✓					✓		✓					✓	
12.	Muhammad Yasiin Ismar		✓				✓					✓					✓		✓					✓	
13.	Fatrah Rahmadani		✓				✓					✓					✓		✓					✓	

Lembar Instrumen Observasi (Cheklist) *Problem Solving* Siklus II

No	Nama Anak	<i>Problem Solving</i>																							
		Indikator 1				Indikator 2				Indikator 3				Indikator 4				Indikator 5				Indikator 6			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Achmad Aulian Marjani	✓				✓				✓				✓				✓				✓			
2.	Aina Al-Fyah Irawan			✓			✓				✓				✓			✓				✓			
3.	Asyraf Rasyid Mubarak				✓			✓			✓				✓				✓				✓		
4.	M. Alfatihah Natsir			✓			✓				✓				✓			✓				✓			
5.	Muhammad Irsyad		✓				✓				✓				✓			✓				✓			
6.	M. Khaliq Irawan			✓				✓			✓				✓				✓				✓		
7.	Muhammad Said				✓		✓				✓				✓			✓				✓			
8.	Mutia Lestari			✓			✓				✓				✓			✓				✓			
9.	Nur Salsabilah			✓			✓				✓				✓				✓			✓			
10.	Raisya Maryam Patak			✓			✓				✓				✓			✓				✓			
11.	Mysha Aamira			✓			✓				✓				✓			✓				✓			
12.	Muhammad Yasiin Ismar			✓			✓				✓				✓			✓				✓			
13.	Fatrah Rahmadani				✓		✓				✓				✓			✓				✓			

Foto 2. Wawancara bersama kepala sekolah TK Nur Asyifa, 24 februari 2025



Foto 1. Wawancara bersama guru TK Nur Asyifa



Lampiran 5 Dokumentasi Pra Siklus



Lampiran 6 Dokumentasi Penelitian Siklus I Dan II

SIKLUS I



Foto 2. Peneliti sedang menjelaskan pembelajaran yang akan berlangsung



Foto 4. Hasil dari kegiatan siklus I pada pertemuan pertama, Rabu 09 April 2025



Foto 5. Peneliti menjelaskan pembelajaran yang akan berlangsung pada pertemuan 2 siklus I



Foto 7. Hasil dari kegiatan siklus 1 pada pertemuan ke 2 pada tanggal 10 april 2025



Foto 8. Anak – anak sedang latihan mengangkat satu kaki pada pertemuan ketiga siklus 1, senin 14 april 2025



Foto 9. Anak sedang bermain engklek tanpa gaco pada pertemuan ketiga siklus I



Foto 10. Anak-anak membentuk 2 kelompok pada permainan engklek pertemuan ke empat siklus 1



Foto 11. Peneliti menjelaskan peraturan permainan engklek



Foto 12. Kegiatan anak yang sedang bermain engklek pada pertemuan ke empat siklus 1, selasa 15 april 2025

SIKLUS II



Foto 13. Peneliti sedang menjelaskan pembelajaran yang akan berlangsung pada pertemuan pertama siklus II



Foto 14. Anak – anak yang sedang menggambar engklek



Foto 15. Hasil dari kegiatan siklus II pada pertemuan pertama, senin 24 april 2025



Foto 16. Peneliti menjelaskan pembelajaran yang akan berlangsung pada pertemuan kedua siklus II



Foto 17 dan 18. Anak – anak sedang menyusun stik skrim berbentuk gambar engklek



Foto 19. Hasil dari kegiatan siklus II pada pertemuan kedua , 25 april 2025

Foto 23 dan 24. Kegiatan anak-anak bermain engklek pada pertemuan keempat siklus II, Selasa 29 April 2025



Lampiran 7 Permohonan Surat Izin Meneliti



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
FAKULTAS TARBIYAH & ILMU KEGURUAN
Jl. Agatis Kel. Balendari Kec. Bara 91914 Kota Palopo
Email: iaik@iainpalopo.ac.id <https://iaik-iainpalopo.ac.id>

Nomor : B- 0060/In.19/FTIK/HM 01/02/2025
Lampiran : -
Perihal : **Permohonan Surat Izin Penelitian**

Palopo, 18 Februari 2025

Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
Satu Pintu Kab Luwu
di Belopa

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, disampaikan bahwa mahasiswa (i)

Nama	: Talia Astri Dubriana
NIM	: 2002070023
Program Studi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Semester	: X (Sepuluh)
Tahun Akademik	: 2024/2025

akan melaksanakan penelitian dalam rangka penulisan skripsi dengan judul
"Implementasi Permainan Tradisional Engklek untuk Meningkatkan Kemampuan
Problem Solving Anak Usia 4-5 Tahun di TK Nur Asyifa Desa Kasiwang". Untuk itu
dimohon kiranya Bapak/Ibu berkenan memberikan surat izin penelitian.

Demikian surat permohonan ini, atas perhatian dan kerjasama diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb



Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M Pd.
NIP. 196705162000031002

Lampiran 8 Surat Keterangan Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN LUWU
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK**

Jalan Andi Djemma No 1 (Komp. Perkantoran Pemerintah Kab. Luwu) Belopa 91983
Telp. 0471-3314552 Fax 0471-3314552 e-mail

SURAT REKOMENDASI RESEACH / SURVEY

Nomor : 072/95-Ekososbud&Ormas/Kesbang/II/2025

Berdasarkan Surat dari Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan Nomor : B-0890/In.19/FTIK/HM.01/02/2025 Tanggal 18 Februari 2025 Perihal Permohonan Izin Penelitian.

Maka dengan ini diberikan Rekomendasi Izin Penelitian Kepada :

- | | |
|----------------------|--|
| 1. Nama | : TALIA ASTRIDUBRIANA |
| 2. Pekerjaan | : Pelajar/Mahasiswa |
| 3. NIM | : 2002070023 |
| 4. Alamat | : Ds. Kasiwang Kec. Suli Kab. Luwu |
| 5. Nama Lembaga | : Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo |
| 6. Penanggung Jawab | : Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo |
| 7. Maksud dan Tujuan | : Melaksanakan Penelitian guna penyusunan Skripsi dengan judul
"IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN PROBLEM SOLVING ANAK USIA 4-5
TAHUN DI TK NUR ASYIFA DESA KASIWANG" |
| 8. Status Penelitian | : Baru |
| 9. Anggota Peneliti | : - |
| 10. Lokasi Peneliti | : TK Nur Asyifa Desa Kasiwang Kec. Suli Kab. Luwu |

Dengan ketentuan – ketentuan sebagai berikut :

1. Pelaksanaan Research/survey tidak disalah gunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu stabilitas Pemerintah,
2. Sebelum melaksanakan research/survey langsung kepada responden harus terlebih dahulu melaporkan kepada Pemerintah wilayah setempat,
3. Setelah research/survey selesai, supaya menyerahkan hasilnya kepada BAKESBANGPOL Kabupaten Luwu,
4. Surat Rekomendasi reseach/survey ini berlaku Tanggal 21 Februari s/d 21 Mei 2025 (3 Bulan)

Dikeluarkan di Belopa
Pada tanggal 19r Februari 2025

**KEPALA BADAN KESBANGPOL
KABUPATEN LUWU**



H. KAMAL, S.Pd., MM.
PKT: Pembina Tk. I / IV.b
NIP : 196512311991031100

Lampiran 9 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



**LEMBAGA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
TAMAN KANAK NUR ASYIFA**

Alamat : Desa Kasiwang, Kec. Sidi, Kab. Luwu, Sulawesi Selatan

**SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN
PENELITIAN**

Nomor 62/TK-NA/XII/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Herlina Bustam, S Pd AUD
Nip :
Jabatan : kepala sekolah TK Nur Asyifa Desa Kasiwang

Menerangkan bahwa yang bertanda tangan tersebut namanya dibawah ini

Nama : Talia Astri Dubriana
Nim : 2002070023
Jenis kelamin : Perempuan
Tempat, tgl lahir : Palopo, 03 April 2002
Kewarga negaraan : Indonesia
Agama : Islam
Pekerjaan : Mahasiswa
Alamat : Kasiwang

Benar yang bersangkutan diatas melakukan penelitian di TK Nur Asyifa Desa Kasiwang pada tanggal 09 April s/d 29 April 2025 dengan judul penelitian : implementasi permainan tradisional engklek untuk meningkatkan kemampuan problem solving anak usia 4-5 tahun di TK Nur Asyifa Desa Kasiwang

Demikian surat keterangan kami berikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Palopo, 29 April 2025
Kepala Sekolah TK Nur Asyifa

Herlina Bustam, S Pd AUD

RIWAYAT HIDUP



Talia Astri Dubriana, Lahir di Palopo, pada tanggal 03 April 2002, merupakan anak ketiga dari empat bersaudara dari pasangan seorang ayah bernama Kamaruddin, dan Ibu Dubriati. Saat ini penulis bertempat tinggal di Balandai Kec. Bara, Kota Palopo. Penulis menyelesaikan

sekolah dasar pada tahun 2014 di SDN 006 Balanti, kemudian melanjutkan pendidikan ke tingkat SMPN 03 Belopa, dan selesai di tahun 2017, kemudian dilanjutkan sekolah ke tingkat SMAN 01 Luwu, dan selesai di tahun 2020.

Pada tahun 2020 peneliti melanjutkan Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo sebelum menyelesaikan studi, peneliti membuat skripsi dengan mengangkat judul: “ Implementasi Permainan Tradisional *Engklek* Untuk Meningkatkan Kemampuan *Problem Solving* Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Nur Asyifa Desa Kasiwang.” Sebagai syarat mendapat gelar sarjanah pada jenjang strata satu (S1)

Demikian daftar riwayat hidup peneliti, semoga peneliti menjadi tenaga pendidik yang amanah dalam mengemban tugas dan tanggung jawab, serta dapat menjadi manusia yang bermanfaat bagi Bangsa dan Negara. Aamiin Ya Robbal Alamin.