

## BAB IV

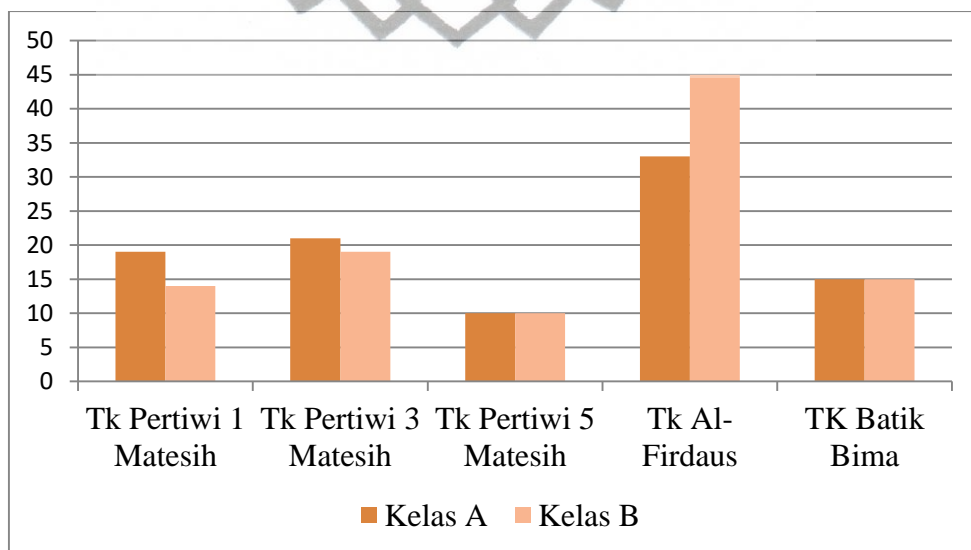
### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

#### 1. Deskripsi Data

##### a. Data Responden

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui profil kemampuan *problem solving* anak usia dini di TK se-Gugus Melati, Kecamatan Matesih. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini merupakan variabel tunggal yaitu kemampuan *problem solving* anak usia dini. Teknik pengumpulan sampel menggunakan *simple random sampling* dengan sampel sebanyak 201 peserta didik. Jumlah tersebut telah didistribusi antar tahap usia meliputi anak usia 4-5 tahun sebanyak 98 peserta didik dan anak usia 5-6 tahun sebanyak 103 peserta didik. Data penelitian diambil di lima Tk yang berada di Gugus Melati Kecamatan Matesih dengan rincian yaitu Tk Pertiwi 1 Matesih, Tk Pertiwi 3 Matesih, Tk Pertiwi 5 Matesih, Tk Al-Firdaus, dan Tk Batik Bima. Berikut gambar 4.1 merupakan tabel distribusi sample pada masing-masing tk :



Gambar 4. 1 Data Jumlah Peserta Didik yang Digunakan dalam Penelitian

Persebaran kuota kuesioner yang berbeda pada masing-masing sekolah tersebut dikarenakan masing-masing sekolah memiliki daya tampung peserta didik yang disesuaikan dengan kondisi sekolah. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner. Kuesioner menggunakan skala likert yang telah dimodifikasi. Penggunaan skala likert menurut Widoyoko (2013) yaitu terdapat tiga alternatif model yaitu model tiga pilihan (skala tiga), empat pilihan (skala empat), dan lima pilihan (skala lima). Kemudian, dalam penelitian ini mengadaptasi model tiga pilihan (skala tiga), sehingga penskoran memiliki 3 pilihan jawaban yaitu 1 = tidak pernah, 2 = jarang, dan 3 = sangat sering.

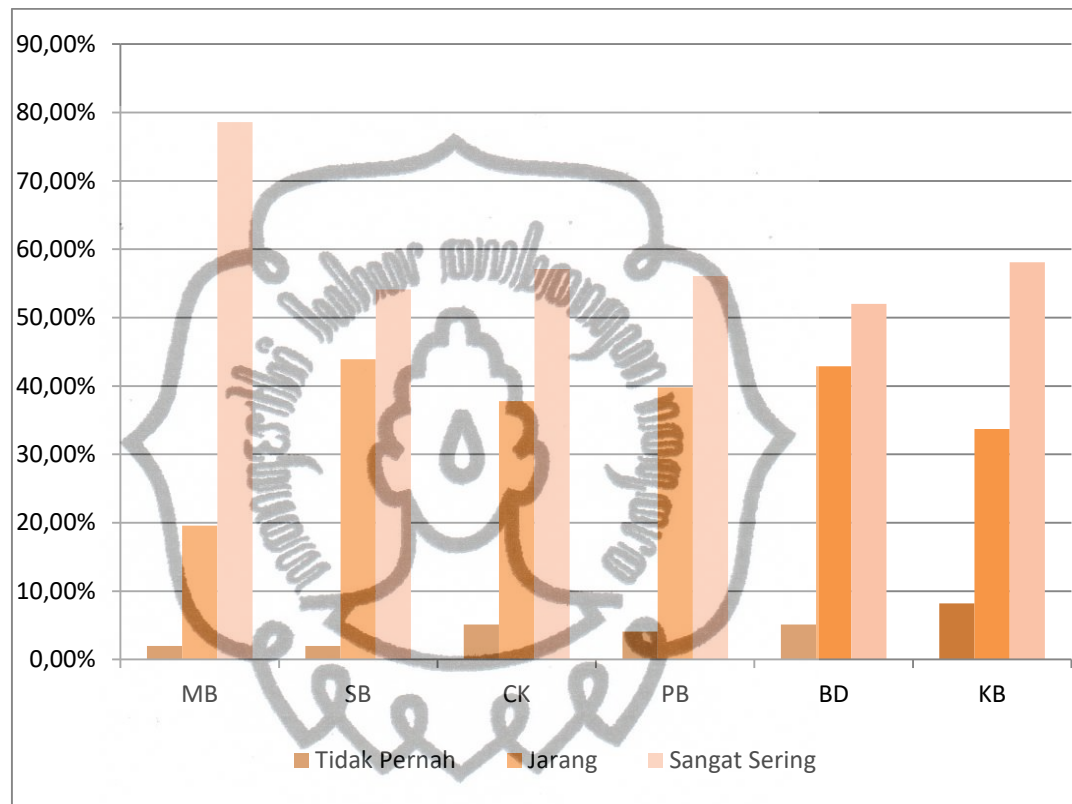
Modifikasi skala likert dimaksud untuk meminimalisir kelemahan yang dikandung dari lima skala, yaitu dengan meniadakan beberapa kategori jawaban berdasarkan tiga alasan yaitu (1) kategori tersebut memiliki makna ganda, biasanya makna belum dapat memutuskan atau memberikan jawaban, dapat diartikan netral, tidak setuju, atau bahkan ragu-ragu; (2) adanya jawaban ditengah menimbulkan kecenderungan responden untuk menjawab jawaban yang ditengah; (3) maksud kategori SS-J-TP adalah terutama untuk melihat kecenderungan pendapat responden.

Guru kelas dilibatkan dalam penelitian ini selaku informan guna mengisi kuesioner berisi perilaku yang ditunjukkan oleh anak dalam proses perkembangan kemampuan *problem solving* anak usia dini. Setiap guru selaku wali kelas diberikan kuesioner yang berbeda dalam penilaiannya sesuai dengan indikator usia perkembangan peserta didik. Pengisian kuesioner dilakukan dengan *checklist* pada masing-masing item. Kuesioner disebar mulai bulan September dengan jumlah sebanyak 201 eksemplar dan kembali sebanyak 201 eksemplar. Hasil *checklist* merupakan penilaian perkembangan kemampuan *problem solving* anak usia dini di Gugus Melati, Kecamatan Matesih.

#### **b. Data Kemampuan *Problem Solving* Anak Usia 4-5 Tahun**

Data yang ditambahkan pada sub sub bab ini merupakan hasil dari pengisian kuesioner yang diisi oleh guru kelas pada masing-masing indikator. Kuesioner

untuk anak usia 4-5 tahun sebanyak 6 butir pertanyaan. Kuesioner yang telah dibagikan kepada guru diolah dan didapatkan data sebagaimana terletak pada gambar 4.2, sebagai berikut :



Gambar 4. 2 Presentase Perolehan Kuesioner Anak Usia 4-5 Tahun

Deskripsi data hasil perolehan pilihan jawaban pada kemampuan *problem solving* anak usia 4-5 tahun disajikan sebagai berikut :

#### 1) Indikator 1 Mengamati benda di sekitar anak (MB)

Indikator mengamati benda di sekitar anak oleh dengan kode MB menunjukan hasil sebanyak 2 (2,00%) anak yang masuk dalam katogori 1, dalam hal ini anak belum mencapai kemampuan berupa mampu mengamati benda disekitarnya. Sebanyak 19,60% (19 anak) termasuk dalam kategori 2 dimana anak sudah mulai mengamati benda disekitarnya namun, masih kurang. Karegori terakhir yaitu 3 dengan presentase sebanyak 78,60 % (77 anak) yang selalu melakukan pengamatan

mengenai benda disekitarnya sebelum melaksanakan suatu kegiatan pembelajaran dengan konsentrasi dan fokus. Berdasarkan hal tersebut maka pada indikator ini secara garis besar anak termasuk dalam kategori capaian perkembangan yang baik dengan sebagian besar dari sampel menunjukkan bahwa selalu melakukan perilaku tersebut.

2) Indikator 2 Menyebutkan benda disekitar anak berikut fungsinya (SB)

Indikator menyebutkan benda disekitar anak dengan kode SB merupakan indikator dengan melihat kegiatan berupa anak mampu menyebutkan benda disekitarnya dengan fungsinya terdapat 2 (2,00%) anak yang belum mampu menunjukkan kegiatan tersebut, sebanyak 43 (43,90%) anak yang kurang dalam menunjukkan perilaku berupa menyebutkan benda beserta fungsinya dalam pembelajaran sehingga anak hanya mengikuti petunjuk dari guru mengenai fungsi dari suatu benda dalam proses penyelesaian masalah, dan terdapat 53 (54,10%) anak yang masuk dalam kategori 3 dimana anak selalu menunjukkan perilaku berupa menyebutkan benda berikut fungsinya dan berulang. Dengan demikian dapat diketahui bahwa pada indikator ini anak secara garis besar sudah menunjukkan perilaku tersebut, namun pada sebagian anak masih perlu dikembangkan kembali.

3) Indikator 3 Menceritakan kembali informasi yang didapatkan dari lingkungan sekitar (CK)

Terdapat 5 (5,10%) anak yang termasuk dalam kategori 1, anak belum menunjukkan perilaku berupa menceritakan kembali informasi yang didapat dari lingkungan dengan kode CK sehingga anak-anak lebih memilih diam dan tidak menceritakan apa yang menjadi pengalamannya setelah melakukan kegiatan misalnya kegiatan setelah melakukan eksperimen mencampurkan warna. Kemudian pada kategori 2 sebanyak 37 (37,80%) anak kurang menunjukkan perilaku tersebut sehingga anak

lebih memperlihatkan perilaku berupa memperhatikan informasi yang disampaikan selama pembelajaran berlangsung.

Pada kategori 3 terdapat 57 (57,10%) anak yang menunjukkan perilaku berupa selalu untuk menceritakan kembali informasi yang didapat dari lingkungan sekitarnya misalnya setelah anak melakukan kegiatan eksperimen pencampuran warna primen menjadi warna sekunder, maka kemudian anak akan menceritakan hasil yang didapatkan. Dengan demikian, maka pada indikator ini anak secara garis besar sudah menunjukkan perilaku menceritakan kembali informasi yang didapatkan dari lingkungan sekitar dengan baik.

4) Indikator 4 Memasangkan benda sesuai dengan bentuk, warna, dan ukuran (PB)

Kriteria 1 mendapati sebanyak 4 (4,10%) anak belum menunjukkan perilaku berupa memasangkan benda sesuai dengan bentuk, warna, dan ukuran. Kriteria 2 menunjukkan sebanyak 39 (39,80%) anak yang masih kurang, namun telah menunjukkan perilaku berupa mampu untuk memasangkan benda sesuai bentuk dan warna. Kategori 3 terdapat 55 (56,10%) anak yang selalu mampu untuk menunjukkan perilaku berupa selalu dapat memasangkan benda sesuai dengan warna, bentuk, dan ukurannya, biasanya dapat ditemui pada waktu anak bermain puzzle. Sehingga, dapat diketahui bahwa perilaku memasangkan benda sesuai dengan bentuk, warna dan ukuran dilakukan selalu dan baik oleh separuh dari sampel, dan sebagian anak masih kurang dan ada yang belum menunjukkan perilaku tersebut.

5) Indikator 5 Memberikan dugaan alasan peristiwa yang dialami (BD)

Indikator dengan kode BD mendapati 5 (5,10%) anak yang masuk dalam kategori 1 dimana anak belum menunjukkan perilaku berupa mampu memberikan dugaan alasan peristiwa yang dialami oleh anak. Kemudian, dikategori 2 terdapat 42 (42,90%) anak yang kurang



menunjukkan perilaku ini namun, sudah mulai menunjukkan perilaku mencoba. Contohnya adalah ketika anak mencoba memberitahu guru mengenai alasan es batu dapat mencair apabila berada dibawah sinar matahari.

Terdapat sebanyak 56 (55,1%) anak yang selalu mampu memberikan dugaan alasan terjadinya suatu peristiwa yang dialami dan anak mengutarakan dugaan dan analisis anak contohnya anak memberikan dugaan alasan air yang mencair dikarenakan adanya udara yang panas dengan anak menjemur es batu diluar ruangan. Sehingga, dapat diketahui bahwa perilaku berupa memberikan dugaan dilakukan selalu dan baik oleh separuh lebih dari sampel, dan sebagian anak masih kurang dan ada yang belum menunjukkan perilaku tersebut.

6) Indikator 6 Mengkreasikan benda menjadi karya 2D dengan ide sendiri (KB)

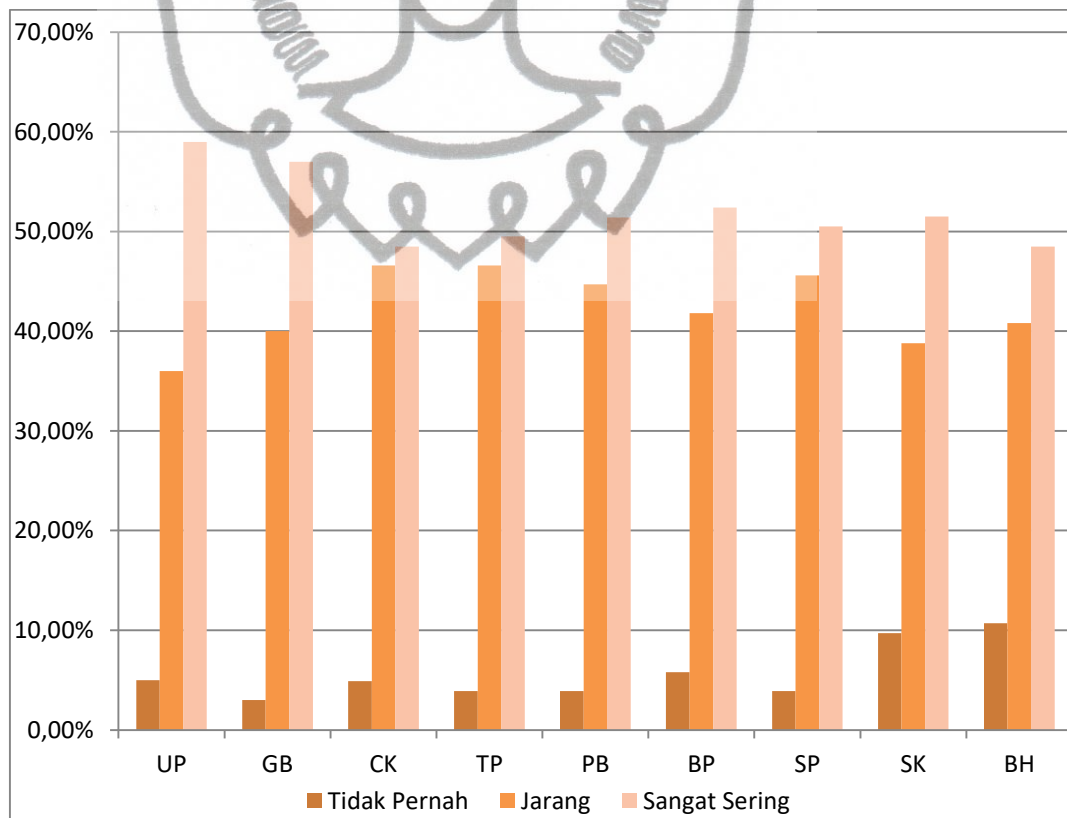
Indikator dengan kode KB merupakan singkatan untuk indikator berupa mengkreasikan benda menjadi karya 2D dengan ide sendiri didapat 8 (8,20%) peserta didik yang masih belum dapat melakukan perilaku tersebut, kemudian pada kategori 2 terdapat 33 (33,70%) anak yang kurang menunjukkan perilaku untuk mengkreasikan suatu benda menjadi karya dua dimensi dengan ide sendiri, sehingga anak mengkreasikan suatu benda dengan adanya contoh dari guru atau orang tua.

Terakhir pada kriteria 3 terdapat 57 (57,10%) anak yang sangat sering melakukan perilaku berupa berkreasi dengan ide sendiri untuk menggambar atau mewarnai karya anak sendiri. Berdasarkan hal tersebut maka, dapat diketahui bahwa perilaku berkreasi dengan benda menjadi karya 2D dilakukan selalu dan baik oleh separuh lebih dari sampel namun, sebagian anak masih kurang dan ada yang belum menunjukkan perilaku tersebut.

Berdasarkan perolehan presentase pada masing-masing indikator diatas, maka kemudian data diolah kembali menggunakan rumus dari Purwanto (2006) dan mendapatkan hasil bahwa pada anak usia 4-5 tahun sebanyak 6,12% (6 anak) dari sampel termasuk dalam kategori capaian perkembangan *problem solving* yang masih kurang optimal, sebanyak 33,67% (33 anak) termasuk dalam kategori perkembangan yang cukup, dan sisanya sebanyak 60,21% (60 anak) dari sampel termasuk dalam kategori perkembangan kemampuan *problem solving* yang baik.

### c. Data Kemampuan *Problem Solving* Anak Usia 5-6 Tahun

Sama halnya pada tahap usia 4-5 tahun, pada tahap usia 5-6 tahun ini kuesioner diisi oleh guru kelas dengan jumlah pertanyaan sebanyak 9 butir. Kuesioner yang telah dibagikan kepada guru diolah dan didapatkan data sebagaimana terletak pada gambar dibawah ini:



Gambar 4.3 Presentase Perolehan Kuesioner Anak Usia 5-6 tahun

Deskripsi data berdasarkan hasil perolehan pilihan jawaban pada kemampuan *problem solving* anak usia 5-6 tahun disajikan sebagai berikut :

1) Indikator 1 Mengungkapkan pertanyaan berhubungan dengan memecahkan masalah (UP)

Indikator 1 dengan kode UP (mengungkapkan pertanyaan berhubungan dengan memecahkan masalah) didalamnya terdapat sebanyak 5 (5,00%) peserta didik yang masuk dalam kategori 1 dimana anak belum atau tidak mampu untuk melaksanakan kegiatan berupa mengungkapkan pertanyaan yang berhubungan dengan memecahkan masalah. Terdapat 37 (36,00%) peserta didik yang masuk dalam kriteria 2 atau peserta didik kurang dalam mengungkapkan pertanyaan dan anak cenderung mengungkapkan satu pertanyaan namun masih diberi stimulus dari guru.

Kemudian, terdapat 61 (59,00%) peserta didik yang selalu mampu mengungkapkan lebih dari satu pertanyaan terkait penyelesaian suatu kegiatan. Berdasarkan hal tersebut maka pada indikator ini secara garis besar anak termasuk dalam kategori capaian perkembangan yang baik dengan sebagian besar dari sampel menunjukkan bahwa selalu melakukan perilaku tersebut, namun masih ada anak yang masih kurang dan belum mampu untuk melakukan perilaku tersebut.

2) Indikator 2 Menggunakan benda yang ada disekitar sesuai dengan fungsinya (GB)

Indikator 2 dengan kode GB (menggunakan benda yang ada disekitar sesuai dengan fungsinya) didalamnya terdapat sebanyak 3 (3,00%) peserta didik yang belum mampu melaksanakan kegiatan tersebut sehingga intensitas perilaku yang ditunjukkan termasuk kurang. Pada kategori 2 terdapat 41 (40,00%) peserta didik yang kurang mampu menggunakan benda sesuai dengan fungsinya dalam proses menyelesaikan kegiatan yang dilakukan.



Sedangkan, pada kategori 3 terdapat 59 (57,00%) peserta didik yang dengan intensitas perilaku selalu menunjukkan anak mampu menggunakan benda sesuai dengan fungsinya dalam kegiatan yang hendak diselesaikan oleh anak misalnya pada kegiatan menyusun balok menjadi suatu jembatan maka anak akan memilih balok yang disesuaikan dengan ukuran dan fungsinya supaya terbentuk jembatan yang diinginkan oleh anak. Sehingga, pada indikator ini secara garis besar anak termasuk dalam kategori capaian perkembangan yang baik dengan sebagian besar dari sampel menunjukkan bahwa selalu melakukan perilaku tersebut, namun masih ada anak yang masih kurang dan belum mampu untuk melakukan perilaku tersebut.

3) Indikator 3 Menceritakan kembali kegiatan yang telah dilakukan (CK)

Indikator 3 dengan kode CK (menceritakan kembali kegiatan yang telah dilakukan) didalamnya terdapat sebanyak lima (5,00%) peserta didik yang belum melaksanakan kegiatan berupa menceritakan kembali kegiatan yang telah dilakukan sehingga masuk dalam katogori 1. Terdapat 48 (47,00%) peserta didik yang masuk dalam kriteria 2 dimana anak kurang mampu untuk menceritakan kegiatan yang telah dilakukan. Sehingga, anak sebenarnya sudah mulai menunjukkan perilaku menceritakan kembali kegiatan yang dilakukan namun, tidak secara keseluruhan.

Terdapat 50 (49,00%) peserta didik yang termasuk dalam kategori 3 dengan kriteria anak yang selalu mampu menceritakan kembali mengenai kegiatan yang telah dilakukan secara keseluruhan dengan intensitas perilaku yang ditunjukkan sangat sering atau selalu ditunjukkan oleh anak. Dengan demikian, pada indikator menceritakan kembali kegiatan yang telah dilakukan secara garis besar anak termasuk dalam kategori capaian perkembangan yang baik dengan sebagian besar dari sampel menunjukkan bahwa selalu melakukan perilaku tersebut,

namun masih ada anak yang masih kurang dan belum mampu untuk melakukan perilaku tersebut.

4) Indikator 4 Mengetahui alasan terjadinya suatu peristiwa (TP)

Indikator 4 dengan kode TP (mengetahui alasan terjadinya suatu peristiwa) didalamnya terdapat sebanyak 4 (3,90%) peserta didik yang tidak mampu mengetahui alasan terjadinya suatu peristiwa, kemudian terdapat 48 (46,60%) peserta didik yang masuk dalam kriteria 2 dengan perilaku yang ditunjukkan anak berupa kurang dalam mengungkapkan alasan terjadinya suatu peristiwa yang dialami oleh anak.

Selanjutnya, terdapat 51 (59,50%) peserta didik yang selalu mengetahui serta mampu mengungkapkan alasan terjadinya suatu peristiwa yang telah dialami, seperti halnya anak mengetahui alasan membekunya air yang dimasukan didalam lemari pendingin. Berdasarkan hasil tersebut maka pada indikator ini secara garis besar anak termasuk dalam kategori capaian perkembangan yang baik dengan sebagian besar dari sampel menunjukan bahwa selalu melakukan perilaku tersebut, namun masih ada anak yang masih kurang dan belum mampu untuk melakukan perilaku tersebut.

5) Indikator 5 Memilih benda sesuai dengan kebutuhan (PB)

Indikator 5 yaitu memilih benda sesuai dengan kebutuhan dengan kode PB didalamnya terdapat sebanyak 4 (3,90%) peserta didik yang belum mampu untuk memilih benda sesuai dengan kebutuhan dalam pembelajaran, kemudian terdapat 46 (44,70%) peserta didik yang masuk dalam kriteria 2 dengan perilaku yang ditunjukkan anak berupa anak mulai menentukan benda yang akan digunakan dalam satu kegiatan dengan intensitas yang jarang misalnya, pada kegiatan membuat topeng maka anak akan menentukan alat dan bahan yang akan digunakan seperti kertas, karet, gunting, dan lain-lain.

Terakhir terdapat 53 (51,40%) peserta didik yang sudah mampu untuk memilih dan menggunakan benda atau alat dan bahan sesuai kebutuhan kegiatan yang akan dilakukan misalnya, anak memilih kegiatan berupa membuat topeng maka dengan sendiri anak akan mengambil dan menggunakan alat yang telah disediakan oleh guru seperti kertas, gunting, karet dan lain-lainnya, hal ini dilakukan oleh anak dengan intensitas perilaku sangat sering. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada indikator ini secara garis besar anak termasuk dalam kategori capaian perkembangan yang baik dengan sebagian besar dari sampel menunjukkan hasil bahwa selalu melakukan perilaku dalam indikator, namun masih ada anak yang masih kurang dan belum mampu untuk melakukan perilaku tersebut.

6) Indikator 6 Membandingkan peristiwa yang dialami anak dengan orang lain (BP)

Indikator 6 yaitu membandingkan peristiwa yang dialami anak dengan orang lain, dengan kode BP didalamnya terdapat sebanyak 6 (5,80%) peserta didik yang tidak mampu dalam membandingkan peristiwa yang dialami anak dengan orang lain dalam pembelajaran, kemudian terdapat 43 (41,80%) peserta didik yang mampu membedakan mengenai peristiwa yang dialaminya dengan yang dialami oleh orang lain, misalnya pada saat percobaan membuat salju, maka anak akan menemui hasil eksperimen masing-masing anak berbeda pada masing-masing temannya. Perilaku ini termasuk dalam kriteria 2 dengan intensitas yang perilaku yang masih kurang ditunjukkan oleh anak.

Terdapat 54 (52,40%) peserta didik yang mampu untuk mengetahui perbandingan dan membedakan hasil peristiwa yang dialaminya dengan yang dialami oleh anak lainnya, misalnya dalam eksperimen membuat salju anak mengetahui jumlah *conditioner* yang digunakan oleh temannya lebih banyak sehingga menyebabkan hasil

salju temannya lebih dingin. Berdasarkan hal tersebut maka pada indikator ini secara garis besar anak termasuk dalam kategori capaian perkembangan yang baik dengan sebagian besar dari sampel menunjukkan bahwa selalu melakukan perilaku tersebut, namun masih ada anak yang masih kurang dan belum mampu untuk melakukan perilaku dalam indikator ini.

7) Indikator 7 Menyebutkan perbedaan dari hasil kegiatan yang dilakukan (SP)

Indikator 7 yaitu menyebutkan perbedaan dari hasil kegiatan yang dilakukan dengan kode SP didalamnya terdapat sebanyak 4 (4,90%) peserta didik yang belum mampu menyebutkan perbedaan dari hasil kegiatan yang telah dilakukan, kemudian terdapat 47 (45,60%) peserta didik yang masuk dalam kriteria 2 dimana anak sudah mengetahui mengenai perbedaan yang dialaminya dengan teman yang lain dalam suatu kegiatan, namun pada hal ini anak masih kurang.

Selanjutnya, terdapat 52 (50,50%) peserta didik yang mampu menyebutkan perbedaan antara hasil kegiatan yang dilakukan, misalnya pada kegiatan eksperimen membuat jembatan balok, pada masing-masing anak akan mengetahui mengenai bentuk, ukuran, dan warna yang berbeda pada hasil jembatan yang dibuatnya, dalam hal ini anak selalu menunjukkan perilaku tersebut. Berdasarkan hal tersebut maka pada indikator ini secara garis besar anak termasuk dalam kategori capaian perkembangan yang baik dengan sebagian besar dari sampel menunjukkan bahwa selalu melakukan perilaku dalam indikator, namun masih ada anak yang masih kurang dan belum mampu untuk melakukan perilaku dalam indikator ini.

8) Indikator 8 Memutuskan kegiatan yang akan dilakukan (SK)

Indikator 8 berupa memutuskan kegiatan yang akan dilakukan dengan kode SK didalamnya terdapat sebanyak 10 (9,70%) peserta didik

yang termasuk dalam kriteria 1 dalam hal ini anak belum mampu untuk memutuskan kegiatan yang akan dilakukan, sehingga anak cenderung pasif dalam menentukan kegiatan. Kemudian terdapat 40 (38,80%) peserta didik yang masuk dalam kriteria 2, perilaku yang ditunjukkan oleh anak yaitu anak mulai mengikuti kegiatan yang dipilih oleh temannya namun masih kurang.

Terakhir terdapat 53 (51,50%) peserta didik yang termasuk dalam kategori 3 dengan perilaku yang ditunjukkan anak yaitu anak selalu mampu menentukan dan memilih kegiatan yang hendak anak lakukan, misalnya anak menentukan bahwa anak akan memilih mengerjakan eksperimen pencampuran warna dengan alat dan bahan yang telah disediakan sesuai dengan kemauan anak. Hasil tersebut menjelaskan bahwa pada indikator ini secara garis besar anak termasuk dalam kategori capaian perkembangan yang baik dengan sebagian besar dari sampel telah menunjukkan hasil bahwa selalu melakukan perilaku tersebut, namun masih ada anak yang masih kurang dan belum mampu untuk melakukan perilaku tersebut.

9) Indikator 9 Membuat hasil dari kegiatan yang dilakukan dalam bentuk karya 3D berdasar ide anak (BH)

Indikator 9 dengan kode BH (membuat hasil dari kegiatan yang dilakukan dalam bentuk karya 3D berdasar ide anak) didalamnya terdapat sebanyak 11 (10,70%) peserta didik yang termasuk dalam kriteria 1, anak belum mampu pernah membuat hasil kegiatan berupa karya 3D seperti membuat topeng dll. Kemudian terdapat sebanyak 42 (40,80%) peserta didik yang masuk dalam kriteria 2, dalam hal ini anak kurang menunjukkan perilaku mampu untuk membuat hasil kegiatan berbentuk karya 3D seperti topeng dengan alat dan bahan yang telah disediakan oleh guru.



Selanjutnya, terdapat 50 (48,50%) peserta didik dengan sering melakukan perilaku berupa membuat karya berbentuk 3D dengan ide anak sendiri dan termasuk dalam kategori 3. Berdasarkan hal tersebut maka pada indikator ini secara garis besar anak termasuk dalam kategori capaian perkembangan yang baik dengan sebagian besar dari sampel menunjukkan bahwa selalu melakukan perilaku tersebut, namun masih ada anak yang masih kurang dan belum mampu untuk melakukan perilaku tersebut.

Berdasarkan pada perolehan presentase pada masing-masing indikator diatas, maka kemudian data diolah kembali menggunakan rumus dari Purwanto (2006) dan mendapatkan hasil bahwa pada anak usia 5-6 tahun mendapati sebanyak 7 (7,00%) anak yang termasuk dalam kategori capaian perkembangan kemampuan *problem solving* yang masih kurang optimal, sebanyak 21 (26,21%) anak termasuk dalam kategori cukup, dan sisanya sebanyak 66 (66,79%) anak termasuk dalam kategori perkembangan kemampuan *problem solving* yang baik.

### **B. Pembahasan**

Kemampuan *problem solving* anak usia dini didalamnya mencakup beberapa aspek yaitu berupa aspek mengeksplorasi, aspek menganalisis, aspek mengevaluasi, dan aspek mencipta. Sedangkan, indikator yang diterapkan pada penelitian ini dibedakan berdasarkan tahap usia anak yaitu pada anak usia 4-5 tahun dan pada anak usia 5-6 tahun dengan mengadaptasi dari pendapat yang berbeda dari masing-masing ahlinya.

Berdasarkan hasil kuesioner yang telah disebarkan mendapati bahwa kemampuan *problem solving* baik anak usia 4-5 tahun dan anak usia 5-6 tahun menunjukkan grafik yang baik. Sebagaimana terlihat pada histogram distribusi hasil kemampuan anak dimana pada kategori 3 selalu muncul dengan presentase tertinggi diantara presentase pada kriteria 1 dan 2, sehingga melalui ini dapat dinyatakan bahwa rata-rata anak memiliki kemampuan *problem solving* yang baik, namun juga ada beberapa anak yang masuk dalam kategori cukup dan kurang. Selanjutnya,



berikut merupakan analisis kemampuan *problem solving* dengan teori berdasarkan tahapan usia anak.

### 1. Profil Kemampuan *Problem Solving* Anak Usia 4-5 Tahun

Profil kemampuan *problem solving* anak usia 4-5 tahun kemudian dianalisis melalui 6 indikator dengan perolehan presentase yaitu (1) mengamati benda disekitar anak sebanyak 78,60%; (2) menyebutkan benda disekitar anak beserta dengan fungsinya sebanyak 54,10%; (3) menceritakan kembali informasi yang didapat dari lingkungan sekitar anak sebanyak 57,10%; (4) memasangkan benda sesuai dengan bentuk, warna, dan ukuran sebanyak 56,10%; (5) memberikan dugaan alasan terjadinya suatu peristiwa sebanyak 55%; (6) mengkreasikan benda menjadi suatu karya 2D dengan ide anak sendiri sebanyak 57,10%.

Indikator pertama berupa mengamati benda disekitar anak. Kegiatan atau perilaku berupa mengamati benda disekitar, biasanya dilakukan oleh anak sebelum memulai atau melakukan suatu kegiatan. Anak secara garis besar termasuk dalam kategori baik dimana anak-anak memiliki presentase yang tinggi. Perilaku mengamati dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh informasi dari guru. Perilaku mengamati ini akan distimulasi oleh guru dengan mengajak anak untuk melakukan kegiatan seperti melihat, memperhatikan, dan melakukan tanya jawab kepada anak. Temuan ini sesuai dengan pendapat Dini., *et.al* (2019) yang menyatakan bahwa kegiatan mengamati oleh anak dapat dilakukan dengan perilaku berupa melihat, memperhatikan, dan merangsang anak untuk bertanya dalam pembelajaran untuk memberikan stimulasi atau dorongan bagi anak agar muncul rasa ingin tahu dalam proses menyelesaikan masalah. Ini merupakan langkah awal bagi guru untuk mengembangkan kemampuan *problem solving*, karena timbulnya rasa ingin tahu akan memberikan dorongan bagi anak untuk mencaritahu mengenai suatu fakta.

Indikator kedua yaitu menyebutkan benda disekitar anak beserta dengan fungsinya. Kenyataan dilapangan berdasarkan hasil kuesioner anak menunjukan

bahwa secara garis besar anak memunculkan perilaku berupa menyebutkan benda disekitarnya dengan baik. Menyebutkan benda disekitar anak akan mengajarkan anak untuk mengidentifikasi alat dan bahan yang akan digunakan dalam suatu kegiatan. Misalnya pada waktu kegiatan di sekolah, guru memberikan penjelasan mengenai kegiatan yang hendak dilakukan. Kemudian anak diminta untuk memperhatikan alat dan bahan yang hendak digunakan. Identifikasi merupakan salah satu bentuk dalam perkembangan kemampuan *problem solving*, sebagaimana pendapat Maria (Setiasih, 2017) yang berpendapat bahwa kemampuan *problem solving* merupakan kemampuan untuk mengidentifikasi dengan mengumpulkan data dan informasi.

Indikator ketiga, menceritakan kembali informasi yang didapat dari lingkungan sekitar anak. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa intensitas anak-anak untuk melakukan perilaku ini sangat baik. Setelah anak melakukan kegiatan maka anak akan mendapatkan suatu informasi. Untuk kembali menumbuhkan ingatan pada anak guru akan memberikan stimulus atau mengajak anak untuk menceritakan informasi yang didupatkannya setelah menyelesaikan suatu tugas atau kegiatan. Sejalan dengan pendapat Busch & Legare (2019) yang menyatakan bahwa dalam menyelesaikan masalah atau *problem solving* merupakan suatu proses, dimulai dengan anak melakukan mengetahui mengenai informasi dan diakhiri dengan menyampaikan hasil informasi yang didapatkan anak.

Selanjutnya yaitu memasangkan benda sesuai dengan bentuk, warna, dan ukuran. Intensitas perilaku yang ditunjukkan dengan indikator ini menunjukkan bahwa anak-anak sangat baik untuk melakukan perilaku ini. Memasangkan benda sesuai dengan bentuk, warna dan ukuran dapat dilakukan oleh anak pada saat anak bermain puzzle. Permainan menggunakan puzzle terlihat sederhana, namun pada kenyataannya bagi anak-anak permainan ini memiliki tantangan untuk menyelesaikannya dan menunjukkan hasil akhir dari puzzle. Sebagaimana pendapat Susanto (2011) yang menyatakan bahwa salah satu pengukuran dalam kemampuan

*problem solving* adalah bahwa anak mampu mengelompokkan benda dengan persamaan bentuk, warna, dan ukuran.

Kemudian pada indikator kelima yaitu, memberikan dugaan atas alasan terjadinya suatu peristiwa. Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa anak-anak dengan baik menunjukkan perilaku ini. Sehingga, guru dalam kegiatan pembelajaran juga melakukan stimulasi untuk mengajak anak menganalisis yang telah terjadi pada suatu benda. Kegiatan ini dapat dilakukan seperti mengajak anak untuk melakukan eksperimen. Kegiatan seperti eksperimen yang diberikan oleh guru akan mengajarkan anak untuk melakukan dugaan terhadap terjadinya suatu peristiwa. Sejalan dengan pendapat Suwatra, Magta, & Christiani (2019) menyatakan bahwa aktivitas yang aktif, merupakan peristiwa peserta didik membina sendiri pengetahuannya, mencari arti dari apa yang mereka pelajari dan merupakan proses menyelesaikan konsep dan ide-ide baru dengan kerangka berfikir yang telah ada dan dimilikinya.

Terakhir yaitu indikator mengkreasikan benda menjadi suatu karya 2D dengan ide anak sendiri. Kreatifitas anak termasuk dalam hal cara berfikir dan mencari jalan keluar menemukan suatu. Diamond (2017) menjelaskan bahwa melalui hasil karya yang diciptakan oleh anak maka hal tersebut merupakan bagian dari proses penyelesaian masalah yang perlu diapresiasi oleh guru. Hasil karya yang dibuat oleh anak merupakan gambaran dari yang anak lihat, anak rasakan dan juga anak pahami. Sehingga guru selaku pembimbing bagi anak patutnya memberikan apresiasi kepada anak dengan hasil karya yang anak telah berhasil buat.

Hasil gambaran kondisi kemampuan *problem solving* pada anak usia 4-5 tahun mendapati bahwa pada indikator mengamati benda disekitar menunjukan hasil yang baik dengan presentase sebanyak 78,60% anak yang termasuk dalam capaian baik. Pada indikator menyebutkan benda disekitar beserta dengan fungsinya mendapati bahwa sebagian besar anak telah termasuk dalam capaian perkembangan yang baik dengan perolehan presentase sebesar 54,10%, kemudian

pada indikator menceritakan kembali informasi yang didapat anak dari lingkungan mendapati sebesar 57,10% anak yang telah termasuk dalam capaian yang baik.

Indikator selanjutnya yaitu memasang benda sesuai dengan bentuk, warna, dan ukuran mendapati sebanyak 56,10% anak yang termasuk dalam perkembangan yang baik. Pada indikator memberikan dugaan alasan terjadinya suatu peristiwa mendapati sebanyak 51,10% anak termasuk dalam perkembangan yang baik. Indikator terakhir yaitu berkreasi dengan benda disekitar menjadi karya 2D mendapati bahwa sebanyak 57,10% anak yang termasuk dalam kategori perkembangan yang baik.

Sehingga, temuan dilapangan tersebut menunjukkan bahwa kemampuan *problem solving* anak menunjukkan bahwa, kemampuan *problem solving* pada anak usia 4-5 tahun di Gugus Melati Kecamatan Matesih terdapat variasi atau perbedaan perkembangan pada masing-masing anak. Sebagian banyak ditemui anak yang memiliki perkembangan kemampuan *problem solving* yang baik, namun terdapat pula anak yang cukup dalam kemampuan ini, dan masih ada anak yang masih kurang optimal dalam perkembangan kemampuan ini.

## **2. Profil Kemampuan *Problem Solving* Anak Usia 5-6 Tahun**

Profil kemampuan *problem solving* anak usia 5-6 tahun, dianalisis melalui 9 indikator dan dengan perolehan presentase yaitu (1) mengungkapkan pertanyaan berhubungan dengan menyelesaikan masalah sebanyak 59,00%; (2) menggunakan benda yang ada disekitar anak sesuai dengan fungsinya sebanyak 57,00%; (3) menceritakan kembali mengenai kegiatan yang telah dilakukan sebanyak 48,50%; (4) mengetahui alasan terjadinya suatu peristiwa mendapati presentase sebesar 49,50%; (5) memilih benda sesuai dengan yang dibutuhkan sebanyak 51,40%; (6) membandingkan hasil kegiatan dengan hasil dari teman sebaya didapat presentase sebanyak 52,40%; (7) menyebutkan perbedaan dari setiap hasil kegiatan yang dilakukan sebanyak 50,50%; (8) memutuskan kegiatan yang akan dilakukan

sebanyak 51,50%; (9) membuat hasil dari kegiatan yang dilakukan dalam bentuk karya 3D berdasarkan ide anak sebanyak 48,50%.

Indikator pertama berupa mengungkapkan pertanyaan berhubungan dengan menyelesaikan masalah. Berdasarkan hasil pengolahan data maka diperoleh bahwa dalam perilaku ini memiliki intensitas yang sering ditampilkan oleh anak. Proses penyelesaian masalah yang dilakukan oleh anak, akan menimbulkan kesulitan atau penemuan yang baru bagi anak. Sehingga melalui itu akan mendorong anak untuk bertanya. Anak akan bertanya mengenai kesulitan atau penemuan baru yang ditemuinya. Proses bertanya ini penting dalam perkembangan kemampuan *problem solving*. Hal ini sesuai dengan hasil temuan Fusaro & Smith (2018) yang menunjukkan bahwa pemecahan masalah sangat terkait dengan kecenderungan anak untuk bertanya. Adanya praktik yang dilakukan oleh anak maka akan memunculkan anak untuk menyampaikan pertanyaan terkait fenomena, gambar, serta lingkungan alam.

Indikator selanjutnya yaitu menggunakan benda yang ada disekitar anak sesuai dengan fungsinya. Temuan dilapangan menunjukan bahwa kebanyakan anak-anak menunjukan perilaku ini dengan intensitas sering hal ini menunjukan juga bahwa perilaku ini ditunjukan anak dengan kategori baik. Munculnya kategori baik ini diimbangi dengan perilaku anak untuk memilih dan menggunakan benda sesuai dengan kebutuhan dalam mengerjakan suatu tugas atau proyek. Santia, Wahyudi, & Sumitra (2019) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa anak usia dini mampu untuk melakukan pengamatan mengenai fungsi benda dengan anak ketika anak melakukan kegiatan berupa eksperimen dengan dampingan dari guru. Guru sebagai pendidik dapat mengarahkan anak untuk menggunakan benda sesuai dengan kebutuhannya, hal ini dimaksud agar anak mampu membedakan dan menentukan benda ataupun alat yang hendak digunakan untuk mencapai suatu hasil akhir yang diinginkan anak. Temuan ini sesuai dengan pendapat

Kemudian indikator ke tiga menceritakan kembali mengenai kegiatan yang telah dilakukan. Setelah anak melakukan suatu penyelesaian masalah, maka anak

*commit to user*



akan mengingat yang telah dilakukan dan guru dapat memberikan stimulasi untuk membantu anak mengingat dan menceritakan kegiatan yang telah dilakukan. Pada indikator ini didapatkan hasil yang bervariasi pada masing-masing anak karena. Papalia, Old, & Feldman (2015) yang menyatakan bahwa dalam pemrosesan informasi akan membutuhkan tiga proses yaitu *encoding* (menulis), *storage* (menyimpan), dan *retrieval* (memanggil kembali). *Retrieval* ini terjadi apabila anak akan mengungkapkan informasi kembali dari ingatannya. Sehingga, perilaku *recalling* dalam sebuah pembelajaran sangatlah penting, karena melalui hal tersebut maka akan menambah dan menstimulasi daya ingat anak

Indikator ke empat yaitu mengetahui alasan terjadinya suatu peristiwa sebab akibat. Pada kenyataannya kemampuan anak dalam menghubungkan sebab dan akibat dalam suatu masalah atau kegiatan sangat diragukan. Kenyataan di lapangan menunjukkan hasil yang berkebalikan, data menyebutkan bahwa anak menunjukkan perilaku ini dengan baik, walau masih ada beberapa anak yang belum secara intensif menunjukkan perilaku tersebut. Sejalan dengan pendapat Papalia, Old, & Feldman (2015) menyatakan bahwa pada kenyataannya anak dapat menghubungkan secara akurat mengenai penyebab terjadinya suatu peristiwa. Sehingga, pada kenyataannya anak usia dini mampu dan baik dalam menyampaikan dan memperkirakan sebab akibat terjadinya suatu peristiwa.

Indikator ke lima berupa memilih benda sesuai dengan yang dibutuhkan. Saat anak menentukan kegiatan yang akan dilakukan, maka secara tidak langsung anak akan memilih dan menentukan alat dan bahan yang akan anak gunakan dalam kegiatan tsb. Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar anak memiliki intensitas yang sering untuk melakukan perilaku ini. Perilaku memutuskan dan memilih ini merupakan suatu ide yang muncul dari pemikiran anak untuk mencapai tujuan akhir. Fusaro & Smith (2018) menyatakan bahwa bahwa dalam setiap pekerjaan yang dilakukan anak berbeda, sehingga masing-masing membutuhkan kemampuan yang mendasari untuk menghasilkan ide. Studi saat ini, hubungan yang dideteksi antara rasa ingin tahu dan pemecahan masalah



dapat dijelaskan, sebagian, oleh persyaratan untuk menghasilkan ide-ide baru yang relevan dengan tugas.

Indikator ke enam yaitu membandingkan hasil kegiatan dengan hasil dari teman sebaya. Setelah anak melakukan suatu kegiatan maka akan mendapatkan hasil yang berbeda-beda. Hasil yang diperoleh oleh anak dipengaruhi oleh banyak faktor seperti alat, bahan, waktu dll. Perilaku ini termasuk dalam perilaku asosiasi sesuai dengan pendapat Dini (2019) yang menyatakan bahwa kegiatan berupa membandingkan benda yang telah anak susun dengan yang disusun oleh orang lain termasuk dalam kegiatan asosiasi yang menstimulasi anak agar memahami perbedaan dari suatu benda.

Indikator selanjutnya yaitu menyebutkan perbedaan dari setiap hasil kegiatan yang dilakukan. Presentase pada indikator ini menunjukkan bahwa anak-anak secara bervariasi untuk menunjukkan perilaku ini. Kenyataan di lapangan juga menunjukkan bahwa stimulasi untuk anak melakukan perilaku ini untuk menunjang perkembangan kemampuan problem solving merupakan hal yang penting. Anak yang mampu menunjukkan perbedaan terhadap hasil kegiatan yang dilakukan sama dengan anak melakukan suatu analisis terhadap suatu hal. Pendapat Papalia, Old & Feldman (2015) kategorisasi, atau klasifikasi, menuntut anak untuk mengidentifikasi kemiripan dan perbedaan. Anak yang memiliki kemampuan untuk menunjukkan perbedaan dari suatu benda ataupun hasil dari suatu penelitian maka akan menunjukkan bahwa anak tersebut memiliki kemampuan mengidentifikasi atau mengklasifikasi yang baik pula.

Indikator ke delapan yaitu memutuskan kegiatan yang akan dilakukan. Pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas maupun kegiatan yang dilakukan oleh anak, akan banyak melibatkan anak untuk memutuskan perilaku apa yang akan anak lakukan. Kenyataan di lapangan menunjukkan hasil yang bervariasi dalam indikator ini, namun tetap didominasi oleh kriteria yang baik. Guna mendapatkan informasi atau tujuan yang sesuai dengan yang diinginkan oleh anak maka anak akan menggali dan mencoba melakukan suatu kegiatan. Kegiatan inilah yang

*commit to user*

kemudian disebut sebagai tindakan, melalui tindakan maka anak akan menemukan suatu kesimpulan atau hasil akhir. Busch & Legare (2019) menyatakan bahwa anak akan membuat suatu kesimpulan bahwa kurang dalam mendapatkan informasi yang diinginkan, maka anak dengan sendirinya akan mencari kekurangan informasi tersebut.

Selanjutnya yaitu membuat hasil dari kegiatan yang dilakukan dalam bentuk karya 3D berdasarkan ide anak. Temuan dilapangan dengan hasil yang bervariasi menunjukkan bahwa anak usia dini memiliki kemampuan yang berbeda-beda. Kemampuan ini didasarkan pada stimulasi yang diberikan oleh guru maupun orang tua yang ada di rumah. Anak yang telah menyelesaikan suatu hasil karya biasanya akan melakukan kegiatan presentasi atau mendemonstrasikan hasil yang telah dilakukan. Diamond (2017) menyatakan bahwa mendemonstrasikan kemahiran dalam proses memecahkan masalah memungkinkan individu untuk berfungsi secara mandiri sepanjang aktivitas kehidupan seperti bersiap-siap dipagi hari, menghadiri tugas sekolah, dan terlibat dengan secara sosial dengan orang lain. Hasil karya yang dibuat oleh anak merupakan gambaran dari yang anak lihat, anak rasakan dan juga anak pahami. Sehingga guru selaku pembimbing bagi anak patutnya memberikan apresiasi kepada anak dengan hasil karya yang anak telah berhasil dibuat oleh anak.

Hasil temuan peneliti mengenai kemampuan *problem solving* pada anak usia 5-6 tahun tidak jauh berbeda dengan kemampuan *problem solving* pada anak usia 4-5 tahun. Pada anak usia 5-6 tahun ditemukan hasil bahwa kemampuan *problem solving* tidak selalu seluruh anak memiliki kemampuan yang baik atau memiliki kemampuan yang bervariasi. Sepertihalnya pada indikator mengungkapkan pertanyaan berhubungan dengan menyelesaikan masalah sebanyak 59,00% anak yang telah baik dalam perilaku dalam indikator. Indikator kedua yaitu menggunakan benda yang ada disekitar anak sesuai dengan fungsinya sebanyak 57,00% anak yang termasuk dalam kategori capaian perkembangan yang baik.

Hasil baik juga ditemukan pada sebanyak 48,50% anak pada indikator menceritakan kembali mengenai kegiatan yang telah dilakukan.

Pada indikator mengetahui alasan terjadinya suatu peristiwa mendapati hasil dengan presentase sebesar 49,50% anak yang memiliki capaian perkembangan ini dengan baik. Selanjutnya pada indikator memilih benda sesuai dengan yang dibutuhkan sebanyak 51,40% anak yang termasuk dalam capaian perkembangan baik, kemudian pada indikator membandingkan hasil kegiatan dengan hasil dari teman sebaya didapat presentase sebanyak 52,40% anak yang baik pula. Tak jauh berbeda dengan indikator sebelumnya, pada indikator menyebutkan perbedaan dari setiap hasil kegiatan yang dilakukan ditemukan sebanyak 50,50% anak yang termasuk dalam kategori perkembangan yang baik. Selanjutnya, dalam hal memutuskan kegiatan yang akan dilakukan sebanyak 51,50% anak termasuk dalam kategori perkembangan yang baik, dan terakhir yaitu pada indikator membuat hasil dari kegiatan yang dilakukan dalam bentuk karya 3D berdasarkan ide anak mendapati sebanyak 48,50% anak yang telah termasuk dalam kategori yang baik.

Sehingga, mengenai profil atau gambaran kondisi kemampuan *problem solving* pada anak usia 5-6 tahun yang telah didasarkan pada hal tersebut yaitu terdapat variasi atau perbedaan perkembangan pada masing-masing anak. Sebagian banyak ditemui anak yang memiliki perkembangan kemampuan *problem solving* yang baik, namun terdapat pula anak yang cukup dalam perkembangan kemampuan ini, dan ditemukan pula anak yang masih kurang optimal dalam perkembangan kemampuan ini dan membutuhkan stimulasi dari lingkungan sekitar anak untuk mengembangkannya.