



ANALISIS KEMAMPUAN *PROBLEM SOLVING* MELALUI PERMAINAN KONSTRUKTIF BUFF (*BUILD UP FAMILY*) PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Aisyah Azzahro, Muniroh Munawar, Mila Karmila
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas PGRI Semarang, Indonesia
Corresponding author: aissyyahh88@gmail.com

ABSTRAK

Kemampuan *problem solving* pada anak belum mampu mengerjakan tugas secara mandiri dan terbatasnya media yang dimiliki oleh pihak sekolah. Media pembelajaran masih klasikal atau mendominasi dengan media buku tulis, majalah dan papan tulis. Tujuan penelitian yaitu menganalisis kemampuan *problem solving* melalui permainan *konstruktif BUFF* pada anak usia 5-6 tahun di TK PGRI 63 Semarang. Metode penelitian yaitu kualitatif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023. Subjek penelitian adalah siswa kelompok b di tk PGRI 63 Semarang dengan jumlah 6 anak yaitu 3 laki-laki dan 3 perempuan. data yang dikumpulkan dalam penelitian ini diambil melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini adalah permainan *konstruktif BUFF* dengan pendekatan *steam* dapat menjadi cara yang efektif untuk mengoptimalkan kemampuan *problem solving* anak usia 5-6 tahun di TK PGRI 63 Semarang. Terdapat beberapa karakteristik *problem solving* yaitu mengamati masalah, mengajukan pertanyaan, mengumpulkan informasi dan mengolah informasi, memahami dan menganalisis masalah, perencanaan dan solusi masalah sesuai rencana, mengevaluasi serta mengkomunikasikan serta melakukan tinjauan kembali. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan *konstruktif BUFF* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif guru dalam kegiatan pembelajaran untuk mengetahui kemampuan *problem solving* pada anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci: kemampuan *problem solving*; permainan *konstruktif BUFF*

ABSTRACT

Problem solving abilities in children have not been able to do tasks independently and the media owned by the school is limited. Learning media is still classical or dominates with the media of notebooks, magazines and blackboards. The aim of this research is to analyze problem solving abilities through constructive games BUFF in children aged 5-6 years at Kindergarten PGRI 63 Semarang. The research method is qualitative with a descriptive qualitative. This research was conducted in the odd semester of the 2022/2023 academic year. The research subjects were group B students at TK PGRI 63 Semarang with a total of 6 children, namely 3 boys and 3 girls. the data collected in this study were taken through observation, interviews and documentation. The result of this study is that BUFF constructive play with the steam approach can be an effective way to optimize the problem solving skills of children aged 5-6 years at Kindergarten PGRI 63 Semarang. There are several characteristics of problem solving, namely observing problems, asking questions, gathering information and processing information, understanding and analyzing problems, planning and solving problems according to plan, evaluating and communicating and reviewing again. It can be concluded that the use of BUFF constructive games can be used as an alternative teacher in learning activities to determine problem solving skills in children aged 5-6 years.

Keywords: *problem solving skills; BUFF constructive play*

PENDAHULUAN

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 butir 14 menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan bagi anak dari lahir sampai dengan umur 6 tahun, termasuk pemberian rangsangan pendidikan untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani supaya anak mempunyai kesiapan dalam menempuh pendidikan yang lebih tinggi. Sudarna (2014) menjelaskan pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang diberikan anak sejak usia dini yang dilakukan melalui pemberian dampak pendidikan

untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani supaya anak memiliki kesanggupan dalam memasuki pendidikan dasar kehidupan selanjutnya. (hal.1)

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 Pasal 5 menjelaskan bahwa standar tingkat pencapaian anak usia dini difokuskan pada aspek perkembangan anak meliputi nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa dan sosial emosional. Anak melakukan berbagai aktivitas untuk merangsang baik kognitif maupun lainnya. Untuk *problem solving* yang dihadapi anak yaitu anak merasa kesulitan sehingga belum bisa menyelesaikan masalah yang dialami anak.

Kemampuan *problem solving* (pemecahan masalah) merupakan aspek penting yang perlu dipahami oleh anak untuk perkembangan kognitif. *Problem solving* ialah kegiatan belajar mengajar yang diaplikasikan dalam peningkatan keahlian anak sejak dini sebab *problem solving* dalam kegiatan belajar mengajar yang memicu pada metode berpikir anak (Lase et al., 2020).

Berdasarkan kondisi di lapangan dan hasil wawancara dengan guru, peneliti memperoleh informasi mengenai kemampuan *problem solving* pada anak belum mampu mengerjakan tugas secara mandiri serta media pembelajaran yang dimiliki sekolah terbatas. Media pembelajaran masih didominasi dengan media majalah. Selain itu, sementara ada anak-anak yang memerlukan dorongan guru untuk menuntaskan masalah mereka.

Maka dari itu, pentingnya kemampuan *problem solving* pada anak usia 5-6 tahun perlu distimulasikan dengan permainan *konstruktif BUFF* sehingga pembelajaran di kelas menjadi menyenangkan dan dapat dijadikan referensi oleh guru dalam kegiatan belajar di kelas.

Permainan konstruktif adalah kegiatan menggunakan objek yang berbeda untuk menghasilkan sesuatu hasil karya tertentu, serta penggunaannya buat meningkatkan kreativitas, melatih motorik halus, melatih konsentrasi, ketekunan dan daya tahan (Vebianti, 2013). Salah satu permainan konstruktif adalah permainan *BUFF*. Permainan konstruktif *BUFF* termasuk permainan edukasi *brand* dari *STEAM CORNER*. Permainan ini memberikan kesempatan pada anak untuk berkreasi merangkai rumah, mengkonstruksi dinding ruangan dan menyusun *puzzle* perabotan rumah tangga.

Dalam penggunaan media *puzzle* membuktikan hasil penelitian adanya keterkaitan dengan peningkatan kemampuan pemecahan masalah anak. Penerapan media *puzzle* memberikan *kontribusi* sebesar 33,5% terhadap kemampuan pemecahan masalah anak (Sari et al., 2018). Hasil penelitian lainnya menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kreativitas pada anak yang berpartisipasi dalam permainan *konstruktif* dan percobaan sains (Sari & Fauziah, 2022).

Hasil penelitian selanjutnya mengungkapkan bahwa pengembangan media *Busy Book* dapat dibutuhkan dalam kegiatan belajar mengajar sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada anak (Rahmadani et al., 2021). Hasil penelitian lainnya menunjukkan bahwa kemampuan *problem solving* pada anak usia dini melalui main *POLA* yaitu main *POLA* warna anak telah sanggup melihat, mencoba, menyamakan, serta mengkomunikasikan pada guru serta teman seangkatan pada saat berlangsung sebuah kasus yang dialami dalam bermain (Yuriansa, 2022).

Berdasarkan penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwa kemampuan pemecahan masalah anak usia dini dengan menggunakan media permainan yang berbeda. Sehingga penelitian ini difokuskan pada kajian tersebut dengan tujuan menganalisis kemampuan *problem solving* melalui permainan konstruktif *BUFF* pada anak usia 5-6 tahun di TK PGRI 63 Semarang.

Menurut Yuriev et al. (2017) ada 5 karakteristik *problem solving* yaitu *understanding* (memahami masalah), *analysis* (menganalisis masalah), *planning*

(merencanakan rencana solusi masalah), *implementation* (implementasi rencana solusi masalah), *evaluation* (mengevaluasi solusi masalah). Karakteristik *problem solving* pada anak yaitu pengamatan (*observation*), pengumpulan data dan informasi (*collecting*), mengolah informasi (*communicating*) dan menyampaikan informasi (Vebianti, 2013).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik *problem solving* yaitu mengamati masalah, mengajukan pertanyaan, mengumpulkan informasi dan mengolah informasi, memahami masalah, menganalisis masalah, merencanakan dan menyelesaikan masalah sesuai rencana, mengevaluasi dan mengkomunikasikan serta pengecekan kembali.

Menurut Vebianti (2013) menerangkan permainan konstruktif merupakan kegiatan yang menggunakan benda yang berbeda untuk menghasilkan suatu hasil karya, serta digunakan untuk meningkatkan kreativitas, melatih motorik halus, melatih konsentrasi, ketekunan, dan daya tahan. Permainan konstruktif adalah bentuk permainan yang menggunakan benda fisik untuk membangun dan menciptakan sesuatu sehingga anak dapat memecahkan masalahnya sendiri (Astriya & Kuntoro, 2015).

Berdasarkan beberapa definisi para ahli, dapat disimpulkan bahwa permainan konstruktif yaitu kegiatan yang memerlukan banyak benda, membuat sesuatu sebuah karya dalam rangka memecahkan masalah sendiri, melatih kreativitas, melatih motorik halus, melatih konsentrasi, ketekunan, dan daya tahan. Permainan konstruktif antara lain menyusun balok, menggambar kerangka rumah atau permainan lainnya yang menghasilkan suatu produk.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di TK PGRI 63 Semarang yang beralamatkan di Kecamatan Gayamsari, Kota Semarang, Provinsi Jawa Tengah (50174). Subyek pada penelitian ini adalah kelompok B dari usia 5-6 tahun berjumlah 6 anak yaitu 3 laki-laki dan 3 perempuan pada di TK PGRI 63 Semarang.

Jenis penelitian yang digunakan dalam peneliti merupakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan kualitatif deskriptif, karena penelitian memiliki tujuan yaitu mendeskripsikan gambaran yang nyata sesuai dengan data dan fakta dilapangan tentang kemampuan *problem solving* melalui penggunaan media permainan *konstruktif BUFF* yang terjadi pada anak usia 5-6 tahun. Menurut Moleong (2015), pendekatan deskriptif adalah pendekatan penelitian pengumpulan data berupa kata-kata, gambar-gambar dan bukan angka.

Teknik pengumpulan data yang digunakan penelitian antara lain: observasi, wawancara dan dokumentasi Observasi, dalam penelitian ini peneliti mengamati secara langsung ditempat penelitian yaitu berkaitan dengan kemampun *problem solving* melalui permainan *konstruktif BUFF* pada anak usia 5-6 tahun. Wawancara, peneliti dapat mengajukan beberapa pertanyaan secara lebih bebas dan terbuka. Kemudian, dokumen yang berupa gambar, rekaman dan video tentang kemampuan *problem solving* pada saat anak memainkan permainan *konstruktif BUFF* di kelas.

Menurut Sugiyono (2019) terdapat metode analisis data sebagai berikut: *Data Collection* (Pengumpulan Data) yaitu untuk mengumpulkan informasi dan data yang maksimal dengan pihak terkait mengenai kemampuan *problem solving* melalui permainan konstruktif *BUFF* pada anak usia 5-6 tahun di TK PGRI 63 Semarang. *Data Reduction* (Reduksi Data), pada penelitian ini data yang telah direduksi akan dirangkum untuk kemudahan peneliti saat mengumpulkan data yang mengenai kemampuan *problem solving* melalui permainan *konstruktif BUFF* pada anak usia 5-6 tahun di TK PGRI 63 Semarang secara jelas. *Data Display* (Penyajian Data), dalam penelitian ini peneliti akan melakukan menyajikan data dengan deskripsi singkat atau ringkasan penting dari data yang diperoleh

untuk mencapai kesimpulan.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ada dua jenis yaitu instrumen utama dan instrumen pendukung. Instrumen utama yaitu peneliti sendiri karena peneliti melakukan pengamatan langsung dan menggali informasi lebih dalam. Sedangkan instrumen pendukung yaitu instrumen penelitian variabel *problem solving* dan pedoman wawancara. Lebih jelasnya indikator-indikator *problem solving* bisa dilihat sebagai berikut:

Tabel 1. Instrumen Karakteristik *Problem Solving*

Indikator	Item
Mengamati masalah	1.1 Anak mampu memahami masalah pada permainan <i>konstruktif BUFF</i>
Mengajukan pertanyaan	2.1 Anak mampu mengajukan pertanyaan tentang masalah yang terjadi
Mengumpulkan informasi dan mengolah informasi	3.1 Mampu mengurutkan informasi
Memahami masalah, menganalisis masalah	4.1 Mampu menjelaskan masalah dengan kalimat sendiri 4.2 Anak mampu menceritakan masalah dengan orang lain/teman pada saat kegiatan
Merencanakan dan menyelesaikan masalah sesuai rencana	5.1 Anak mampu menentukan solusi yang akan dilakukan
Mengevaluasi dan mengkomunikasikan	6.1 Anak mampu menyelesaikan masalah dari cara sebelumnya 6.2 Anak mampu memodifikasi solusi yang lebih sederhana
Pengecekan kembali	7.1 Anak mampu mengecek kembali penyelesaian masalah

Tabel 2. Kisi-kisi Pedoman Wawancara Kepala Sekolah

No	Pertanyaan
1.	Bagaimana pendapat ibu mengenai kemampuan <i>problem solving</i> ?
2.	Apakah kemampuan <i>problem solving</i> pada anak usia 5-6 tahun perlu ditingkatkan disekolah?
3.	Bagaimana pendapat ibu mengenai pembelajaran berbasis <i>STEAM</i> ?
4.	Kapan sekolah menerapkan pembelajaran <i>STEAM</i> khususnya pada anak usia 5-6 tahun?
5.	Bagaimana pendapat ibu terhadap diterapkannya pembelajaran berbasis <i>STEAM</i> untuk mengetahui kemampuan <i>problem solving</i> melalui permainan <i>konstruktif BUFF</i> ?
6.	Apakah penggunaan permainan <i>konstruktif BUFF</i> efektif pada kemampuan <i>problem solving</i> anak usia 5-6 tahun di TK PGRI 63 Semarang?

Tabel 3. Kisi-kisi Pedoman Wawancara Guru Kelas

No	Pertanyaan
1.	Bagaimana pendapat ibu terhadap kemampuan <i>problem solving</i> pada anak usia 5-6 tahun?
2.	Apakah anak bisa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapinya?
3.	Bagaimana cara ibu untuk melatih kemampuan <i>problem solving</i> pada anak usia 5-6 tahun?
4.	Apakah ada kendala mengenai kemampuan <i>problem solving</i> anak usia 5-6 tahun saat kegiatan belajar berlangsung?
5.	Bagaimana strategi ibu dalam mengatur anak yang tidak mau menyelesaikan masalah atau tidak mau mengikuti pembelajaran?
6.	Apa yang ibu ketahui tentang pembelajaran berbasis <i>STEAM</i> ?
7.	Bagaimana startegi ibu dalam menyiapkan bahan ajar di kelas?
8.	Apa yang ibu ketahui tentang permainan <i>konstruktif BUFF</i> ?
9.	Apa kelebihan dan kekurangan dari permainan <i>konstruktif BUFF</i> ?
10.	Bagaimana keberhasilan dalam menerapkan pembelajaran <i>STEAM</i> guna kemampuan <i>problem solving</i> melalui permainan <i>konstruktif BUFF</i> ?

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara, dapat diketahui bahwa kemampuan *problem solving* pada anak usia 5-6 tahun di TK PGRI 63 Semarang sebagai berikut: “Kemampuan *problem solving* tentunya sangat bermanfaat dan bertujuan untuk membantu anak-anak dalam mengatasi persoalan-persoalan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-harinya. Permasalahan yang muncul mulai dari sederhana sampai kompleks seperti rebutan mainan”. Selain itu Ibu RY selaku guru kelas mengatakan bahwa “permainan konstruktif *BUFF* ini termasuk permainan baru sehingga membuat anak tertarik untuk mencoba bermain”.



Gambar 1. Anak Sedang Memainkan Permainan Konstruktif *BUFF*

Tabel 4. Instrumen Penilaian Anak

Indikator	Item	Hasil Pengamatan
Mengamati masalah	1.1 Anak mampu memahami masalah pada permainan konstruktif <i>BUFF</i>	Anak mencoba mengamati dengan permainan baru
Mengajukan pertanyaan	2.1 Anak mampu mengajukan pertanyaan tentang masalah yang	“Bentar ini gimana ya?” “Ini nempelnya gak bisa terus gimana bu?”

	terjadi	
Mengumpulkan informasi dan mengolah informasi	3.1 Mampu mengurutkan informasi	Melihat gambar di buku kemudian langsung dipraktekkan
Memahami masalah, menganalisis masalah	4.1 Mampu menjelaskan masalah dengan kalimat sendiri 4.2 Anak mampu menceritakan masalah dengan orang lain/teman pada saat kegiatan	Mengatakan kepada temannya “ini tuh gak gini, seharusnya sini dulu”
Merencanakan dan menyelesaikan masalah sesuai rencana	5.1 Anak mampu menentukan solusi yang akan dilakukan	Anak mengganti ukuran stik kayu yang sesuai
Mengevaluasi dan mengkomunikasikan	6.1 Anak mampu menyelesaikan masalah dari cara sebelumnya 6.2 Anak mampu memodifikasi solusi yang lebih sederhana	Anak melakukan tukar bentuk konektor/penyambung
Pengecekan kembali	7.1 Anak mampu mengecek kembali penyelesaian masalah	Ketika sudah selesai, melakukannya dengan membuat teropong dengan kedua tangannya untuk melihat.

Berdasarkan hasil analisis yang telah diterapkan, kemampuan *problem solving* melalui media permainan konstruktif *BUFF* pada anak usia 5-6 tahun di TK PGRI 63 Semarang telah berkembang baik. Dibuktikan dengan peneliti mengamati tindakan anak terkait kemampuan *problem solving* pada saat memainkan media permainan konstruktif *BUFF*. Permainan konstruktif *BUFF* yang dipraktikkan bisa memberikan kesan belajar baru yang menyenangkan bagi anak.

Peneliti melakukan pengamatan secara langsung untuk melihat perubahan kemampuan *problem solving* yang dimiliki anak pada usia 5-6 tahun melalui permainan konstruktif *BUFF*. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti melalui permainan konstruktif *BUFF* dapat mengembangkan pembelajaran *STEAM* pada anak usia 5-6 tahun di TK PGRI 63 Semarang dengan hasil yang berbeda masing-masing anak. Perihal ini Munawar et al. (2019) berpendapat bahwa *STEAM* merupakan suatu temuan, dianggap sebagai suatu pendekatan yang dapat memotivasi anak guna meningkatkan rasa keingintahuan dan memberikan pertanyaan sehingga anak dapat membangun pengetahuan, menggali, mengamati, menciptakan dan meneliti bagaimana sesuatu itu bekerja.

Hasil analisis karakteristik-karakteristik *problem solving* antara lain: Pertama, mengamati masalah. berdasarkan hasil penelitian di TK PGRI 63 Semarang. Sejumlah individu terlibat dalam sebuah permainan baru yang dikenal sebagai permainan konstruktif *BUFF*. Inisial AD mulai mengamati permainan ini, sedangkan RF menyatakan keheranannya terhadap banyaknya item dalam permainan tersebut. ZF mencoba menghubungkan stik kayu dan konektor sebagai bagian dari permainan. NA mulai memperhatikan satu persatu media permainan. ZA memulai observasi terhadap berbagai media yang ada dalam permainan konstruktif *BUFF*. NI memberikan saran kepada ZA untuk membuat pondasi terlebih dahulu saat membangun rumah

dalam permainan tersebut. Berdasarkan hasil penelitian ini, kemampuan memahami masalah pada anak di TK PGRI 63 Semarang yaitu langkah-langkah sebelum bermain, ada anak yang penasaran mengenai permainan konstruktif *BUFF* ketika anak dihadapkan media mainan baru sehingga anak memiliki rasa ingin tahu apa aja item yang ada permainan konstruktif *BUFF*. Hal tersebut sejalan dengan teori Gultom (2017) bahwa mengamati yaitu kegiatan penggunaan segala indera (mata, telinga, hidung, peraba, dan lidah) untuk menentukan satu hal untuk diamati sehingga banyak informasi yang diterima serta diproses dalam otak.

Kedua, mengajukan pertanyaan. Berdasarkan hasil pengamatan, Beberapa anak mengungkapkan kebingungan dan mengalami kesulitan dalam memahami atau melakukan sesuatu saat memainkan permainan konstruktif *BUFF*. Berbagai pertanyaan muncul seperti "Ini nempelnya *gak* bisa gimana ya, Bu?", "Aduh Bu, lah ini caranya gimana Bu? Aku *gak* bisa", "Ininya *kek* gimana?", "Terus yang itu *kek* gimana?" Berdasarkan hasil penelitian ini, anak mendapatkan kesempatan bertanya untuk mengetahui jawaban sementara dan cara untuk menyelesaikannya. Berawal dari sinilah yang membuat anak percaya diri ketika anak memainkan permainan konstruktif *BUFF* ada yang bertanya mengenai ukuran panjang stik kayu dan langkah selanjutnya dalam menyelesaikannya. Hasil interaksi yang berlangsung hendak menciptakan konsep diri, sehingga konsep diri bisa membagikan pengalaman baru untuk orang dalam berinteraksi dengan orang lain (Ghufroon & Risnawita, 2017).

Ketiga, mengumpulkan informasi dan mengolah informasi. Berdasarkan hasil pengamatan memainkan permainan konstruktif *BUFF* pada anak yaitu mencerminkan tindakan dan tanggapan individu terhadap instruksi dan materi yang ada dalam permainan konstruktif *BUFF*. RF mengikuti gambar di buku panduan, sementara NA dan ZA memperhatikan perbedaan ukuran dan panjang dalam media permainan. Berdasarkan hasil penelitian, anak mengumpulkan pengalamannya saat memainkan permainan konstruktif *BUFF* sebelumnya sehingga lama kelamaan anak menjadi tahu langkah-langkah untuk membangun rumah. Anak mampu mengorganisasikan yang mereka lihat dalam gambar dan anak menggabungkan pengamatan dan imajinasinya. Hal ini dikuatkan oleh Khaironi (2017) bahwa mengolah sesuatu informasi yang anak miliki serta berikutnya mengarahkan anak dalam menguasai keputusan secara sendirinya.

Keempat, memahami masalah dan menganalisis masalah. Berdasarkan hasil pengamatan saat anak memainkan permainan konstruktif *BUFF* yaitu anak mencoba membangun atau menyambungkan elemen-elemen dalam permainan konstruktif *BUFF*. Terdapat beberapa kesulitan, kebingungan, dan percobaan untuk berkolaborasi dan memperbaiki kesalahan yang terjadi selama proses bermain. Berdasarkan hasil penelitian, kemampuan memahami masalah ketika anak memainkan permainan konstruktif *BUFF* anak mencoba untuk menganalisis masalah yang terjadi dari pandangan masing-masing anak. Sependapat dengan teori Hamiyah & Jauhar (2014) mengatakan bahwa anak mampu memahami masalah dengan menganalisis masalah yang diketahui dan masalah yang belum diketahui serta anak mampu mencoba menghubungkan dari setiap masalah yang ada.

Kelima, merencanakan dan menyelesaikan masalah sesuai rencana. Berdasarkan hasil pengamatan, beberapa tindakan dan percobaan yang dilakukan oleh anak saat mereka memainkan permainan konstruktif *BUFF*. Terdapat upaya untuk memperbaiki kesalahan, mengganti bahan dengan ukuran yang berbeda, berdiskusi tentang letak dan penyambungan elemen-elemen dalam permainan serta mencoba membantu satu sama lain. Berdasarkan hasil peneliti, beberapa anak sudah mampu menyelesaikan masalah yang dihadapi anak tanpa meminta bantuan temannya. Namun, ada yang belum bisa menemukan cara penyelesaiannya. Hal tersebut sesuai dengan teori Mujib & Mardiyah (2017) bahwa anak memiliki rencana solusi masalah yang dilihat banyak aspek dan anak memiliki kemampuan mendapatkan ide dari pengalamannya.

Keenam, mengevaluasi dan mengkomunikasikan. Berdasarkan hasil pengamatan, anak berupaya dalam mencoba mengganti, memperbaiki, dan menyesuaikan elemen-elemen dalam

permainan konstruktif *BUFF*. Mereka berusaha agar struktur bangunan tetap kokoh, mencoba berbagai kombinasi konektor dan stik kayu, dan mengatasi kesalahan atau kesulitan yang muncul selama proses bermain. Berdasarkan hasil penelitian, ketika beberapa anak terdapat kesalahan dalam memainkan permainan konstruktif *BUFF* seperti pemasangan stik kayu dengan penyambung yang belum sesuai cabangnya. Hal tersebut sejalan dengan Umayah (2019) bahwa melakukan evaluasi atau refleksi terhadap penyelesaian anak dan proses yang digunakan, kemudian dievaluasi untuk mengetahui hasil perkembangan anak.

Ketujuh, pengecekan kembali. Berdasarkan hasil pengamatan, berbagai tindakan dan interaksi individu setelah proses membangun permainan konstruktif *BUFF*. Mereka memerhatikan detail, memastikan bahwa bangunan sudah selesai dan sesuai, dan berhati-hati dalam menangani bangunan yang telah dibuat agar tidak rusak. Berdasarkan hasil penelitian, ketika selesai memainkan permainan kemudian anak mengecek ulang hasil bermainnya. Dari hasil pengamatan peneliti anak dalam pengecekan ulang itu melihat buku panduan untuk memastikan apakah benar-benar sudah selesai dan apakah perlu diperbaiki lagi. Hal ini diperkuat oleh teori Musriandi (2017) mengecek kebenaran dari penyelesaian yang diperoleh dan memasukkan masalahnya kembali digunakan untuk penyelesaian masalah selanjutnya.

SIMPULAN

Berdasarkan deskripsi dari hasil pembahasan penelitian dapat disimpulkan permainan konstruktif *BUFF* dengan pendekatan STEAM dapat menstimulasi kemampuan *problem solving* anak pada usia 5-6 tahun di TK PGRI 63 Semarang. Hasil pengamatan diperoleh dari kemampuan *problem solving* anak saat anak memainkan permainan konstruktif *BUFF* terdapat beberapa karakteristik *problem solving* yaitu mengamati masalah, mengajukan pertanyaan, mengumpulkan informasi dan mengolah informasi, memahami dan menganalisis masalah, merancang dan menyelesaikan masalah sesuai dengan rencana, mengevaluasi serta mengkomunikasikan dan melakukan pemeriksaan ulang.

DAFTAR PUSTAKA

- Astriya, B R. I., & Kuntoro, S.A. (2015). Pengembangan kreativitas dan minat belajar anak usia 3-4 tahun melalui permainan konstruktif. *JPPM: Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(2), 131-144. Doi:10.21831/jppm.v2i2.6329.
- Ghufro, M. N., & Risnawita, R. S. (2017). *Teori-teori psikologi*. Jakarta: Ar-Ruzz Media.
- Gultom, E. L. (2017). *Penerapan pendekatan saintifik pada pembelajaran untuk penanaman kompetensi inti*. Seminar Nasional Tahunan Pendidikan Ilmu-ilmu Sosial. <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/27548>.
- Habe, H., & AHIRUDDIN, A. (2003). Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. *Ekombis Sain: Jurnal Ekonomi, Keuangan, dan Bisnis*, 2(1), 39-45. Doi:10.24967/ekombis.v2i1.48
- Pusat Standard an Kebijakan Pendidikan (2021). Standar Nasional Pendidikan. Dikutip dari https://pskp.kemdikbud.go.id/standar_pendidikan/pdf_snp.
- Khaironi, M. (2017). Pendidikan karakter anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 1(2), 82-89. Doi:10.29408/goldenage.v1i02.546.
- Lase, M. B., Siantajani, Y., & Harefa, D. (2020). Pembelajaran problem solving dalam mengembangkan psikomotorik anak usia dini di era revolusi 4.0. *Real Didache: Jurnal Teologi dan Pendidikan Agama Kristen*, 5(1), 98-105.
- Mujib, M., & Mardiyah, M. (2017). Kemampuan berpikir kritis matematis berdasarkan kecerdasan multiple intelligences. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 187-196. Doi:10.24042/ajpm.v8i2.2024
- Munawar, M., Roshayanti, F., & Sugiyanti, S. (2019). Implementation of STEAM (science technology engineering art mathematics)-based early childhood education learning in

- Semarang City. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(5), 276-285.
Doi:10.22460/ceria.v2i5.p276-285
- Musriandi, R. (2017). Hubungan antara self-concept dengan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 1(2), 150-160.
Doi:10.30601/dedikasi.v1i2.78.
- Rahmadani, A., Yuhasrianti, & Rizka, S. M. (2021). Pengembangan media busy book untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2).
- Sari, S. A., & Fauziyah, P. Y. (2022). Pengaruh permainan konstruktif dan percobaan sains terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun. *Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2453-2461. Doi:10.31004/obsesi.v6i4.1977
- Sari, Y. R., Jaya, M. T., & Anggraini, F. (2018). Penggunaan media puzzle terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1).
- Sudarna. (2014). *PAUD Pendidikan Anak Usia Dini Berkarakter: Melejitkan Kepribadian Anak Secara Utuh*. Yogyakarta: Genius Publisher.
- Sugiyono, P. (2019). *Metode penelitian pendidikan (kuantitatif, kualitatif, kombinasi, r&d, dan penelitian pendidikan)*. Bandung: Alfabeta.
- Umayah, S. (2019). Penerapan model pembelajaran berbasis masalah dalam mengembangkan karakter anak usia dini di TK Al-Islam Sleman Yogyakarta. *Annual Conference on Islamic Early Childhood Education (ACIECE)*, 4, 493-502.
- Vebianti, I. N. (2015). *Meningkatkan kreativitas anak melalui permainan konstruktif pada siswa kelompok B2 di RA Sunan Pandanaran tahun ajaran 2012/2013*. Dikutip dari Lumbung Pustaka UNY.
- Yuriansa, A. (2022). Kemampuan problem solving pada anak usia dini melalui bermain pola (pattern) di PAUD Ar-rasyid Kajhu Kecamatan Baitussalam, Aceh Besar. *Teungku: Jurnal Islam Pesantren, Pendidikan, dan Sosial*, 1(1).
- Yuriev, E., Naidu, S., Schembri, L. S., & Short, J. L. (2017). Scaffolding the development of problem-solving skills in chemistry: guiding novice students out of dead ends and false starts. *Chemistry Education Research and Practice*, 18(3), 486-504.
Doi:10.1039/C7RP00009J.