



**PENGARUH LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK
PERMAINAN EDUKATIF UNTUK MENGEMBANGKAN
KETERAMPILAN PEMECAHAN MASALAH PADA ANAK USIA DINI DI
TK CAHAYA IBU**

SKRIPSI

Ditulis Sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S-1)

Program Studi Bimbingan dan Konseling

Oleh

INTAN PERMATA SARI
NIM.2030108034

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAHMUD YUNUS (UIN)
BATUSANGKAR
2025**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Intan Permata Sari
NIM : 2030108034
Prodi : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul: **“PENGARUH LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK PERMAINAN EDUKATIF UNTUK MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN PEMECAHAN MASALAH PADA ANAK USIA DINI DI TK CAHAYA IBU”** Adalah benar karya saya sendiri, bukan plagiat kecuali dicantumkan sumbernya.

Apabila kemudian hari terbukti bahwa karya ilmiah ini plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana semestinya.

Batusangkar, Januari 2025

Yang menyatakan



Intan Permata Sari
Nim.2030108034

PERSETUJUAN PEMBIMBING


Pembimbing skripsi atas nama **Intan Permata Sari NIM 2030108034** dengan judul **“Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Edukatif Untuk Mengembangkan Keterampilan Pemecahan Masalah Pada Anak Usia Dini Di TK Cahaya Ibu”** memandang bahwa skripsi yang bersangkutan telah memenuhi syarat untuk diajukan ke Sidang Munaqasah.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Batusangkar, Januari 2025

Mengetahui,

Pembimbing


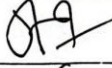
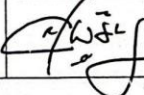


Dra.Hadiarni M.Pd.,Kons
NIP. 19680319 199603 2 001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi atas nama INTAN PERMATA SARI, NIM: 2030108034, dengan judul: **PENGARUH LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK PERMAINAN EDUKATIF UNTUK MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN PEMECAHAN MASALAH PADA ANAKUSIA DINI DI TK CAHAYA IBU**, telah diuji dalam Sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar yang dilaksanakan pada hari Kamis, 30 Januari 2025 dan dinyatakan telah dapat diterima sebagai syarat penyelesaian studi (S1) pada Program Studi Bimbingan dan Konseling.

Demikian persetujuan inidiberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

No	Nama/NIP Penguji	Jabatan dalam TIM	Tanda Tangan	Tanggal Persetujuan
1	Dr. Masril, M.Pd., Kons. 196206101993031002	Ketua Penguji		11/2-2025
2	Dra. Hadiarni, M.Pd., Kons. 196803191996032001	Sekretaris Penguji		13/2-2025
3	Desri Jumiarti, M.Pd. Kons. 198812302019032012	Anggota Penguji		7/2-2025

Batusangkar, 17 Februari 2025

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan




Dr. Ridwan Trisoni, S.Ag., M.Pd

NIP. 197105261995031001

BIODATA PENULIS



Nama : Intan Permata Sari

NIM : 2030108034

Program Studi : Bimbingan dan Konseling

Tempat, Tanggal Lahir : Batusangkar, 19 Februari 2002

Alamat : Jorong Minangajaya Nagari MinangKabau

Email : ip1085036@gmail.com

Nama Orang Tua : Ayah : Sudirman
Ibu : Maidarlis

Anak Ke/Dari : 3 dari 3 bersaudara

Riwayat Pendidikan : 1. 2008-2014 : SD Negeri 02 Minangkabau
2. 2014-2017 : SMP Negeri 3 Sungayang
3. 2017-2020 : SMA Negeri 1 Sungayang
4. 2020-2024 : UIN Mahmud Yunus Batusangkar

Motto : “Hatiku tenang karena mengetahui bahwa apa yang melewatkanku tidak akan pernah menjadi takdirku, dan apa yang ditakdirkan untukku tidak akan pernah melewatkanku” (Umar Bin Khattab)

KATA PERSEMBAHAN



Sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT yang tak henti-hentinya terucap. Taburan cinta dan kasih sayang-mu telah memberikanku kekuatan, membekali dengan ilmu serta memperkenalkan dengan cinta. Atas karunia serta kemudahan yang engkau berikan.

Akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan. Tanpa kasih sayang dan pertolongan Allah SWT, mustahil untuk menyelesaikan skripsi ini Ujian datang silih berganti, tidak mungkin untuk dapat bertahan melaluinya tanpa adanya Allah SWT yang menguatkan hati. Terimakasih Ya Allah, semoga Engkau berkahi ilmu dan perjuangan ini. Shalawat dan salam kita limpahkan untuk junjungan umat islam sedunia yakni nabi besar Muahammad SAW.

Ku persembahkan karya sederhana ini kepada kedua orang tua yang kukasihi dan kucintai

Orang Tua Tercinta

Kepada Papaku (Sudirman) dan Mamaku (Maidarlis), yang telah memberikan kasih sayang, dukungan, semangat serta doa yang tak terhitung jumlahnya. Dengan hati penuh rasa syukur dan cinta, skripsi ini kupersembahkan untuk Papa dan Mama, dua sosok yang telah memberikan cinta, dukungan, dan inspirasi dalam perjalanan hidupku. Papa, engkau adalah cinta pertama yang mengajarkan aku tentang integritas dan kerja keras. Mama, engkau adalah pintu surgaku yang selalu memberikan kasih sayang dan doa yang tulus.

Terima kasih Papa dan Mama, atas setiap langkah dan usaha kalian dalam membimbing dan mendukung penulisan skripsi ini. Mohon maaf untuk keterlambatanku dalam menyelesaikan skripsi

ini. Kalian adalah tiang-tiang kekuatan dan cahaya dalam setiap gelapnya malam. Skripsi ini adalah bentuk penghormatan dan bukti cinta yang tak terhingga dari hatiku untuk kalian berdua.

Kakak-kakaku dan Keluarga Besar

Teruntuk kedua Kakakku Rahmadeli Fitri dan Yossy Marlia, terima kasih telah menjadi penghibur, semangat, motivasi disaat adikmu lelah dengan skripsi. Untuk Keluarga Besarku terima kasih atas doa dan motivasi selama ini, hanya karya kecil ini yang dapat aku persembahkan. Maaf untuk keterlambatanku dalam menyelesaikan perkuliahan ini, tapi aku akan berusaha menjadi yang terbaik untuk kedepannya.

Dosen Pembimbing dan Penguji

*Sebagai tanda terima kasih kepada Ibu **Dra. Hadiarni, M.Pd., Kons** selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, mengarahkan, serta memberikan masukan kepada penulis sehingga mampu mengerjakan dan menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Teruntuk kedua dosen penguji, Bapak **Dr. Masril, M. Pd., Kons** dan Ibu **Desri Jumiarti, M.Pd., Kons**.*

Teman Yang Selalu Setia dan Memotivasi

Untuk teman-teman penulis, terimakasih telah menjadi teman selama perkuliahan. Tanpa kalian mungkin aku akan menjalani kehidupan perkuliahan ini hanya sendiri dan tidak ada teman untuk bercerita. Tak lupa ucapan terima kasih kepada teman seperjuanganku yang 24/7 mengerjakan skripsi kepada Intan Fahriya Aznel, teman yang membantuku dalam mengerjakan skripsi Ressa Sawitri, Ghina Racmawati, dan tak lupa ucapan terima kasih kepada seseorang yang tidak bisa penulis sebutkan yang selalu senantiasa menemani dalam penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih untuk teman-teman penulis yang telah kebersamai selama

4,5 tahun ini, Hafuzaenci Istiqomah , Intan Fahriya Aznel, Cindy Faddila , keadaan susah senang kita lewati bersama, semoga setelah ini kalian bisa sukses kedepannya.

*****Intan Permata Sari*****

KATA PENGANTAR



Segala puji dan syukur peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT, yang melimpahkan rahmat dan karunia-nya kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul **“Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Edukatif Untuk Mengembangkan Keterampilan Pemecahan Masalah Pada Anak Usia Dini Di TK Cahaya Ibu ”** Selanjutnya shalawat beserta salam dimohonkan kepada Allah SWT semoga selalu tercurah pada junjungan umat, pelita dikala pelipur lara dikala duka, yaitu Nabi Muhammad SAW., *Allahumma Shali'Ala Muhammad Wa'ala Ali Muhammad.*

Penulisan skripsi ini adalah untuk melengkapi syarat-syarat dan tugas untuk mencapai gelar Sarjana pada Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri (UIN) Mahmud Yunus Batusangkar. Selanjutnya, dalam penulisan skripsi ini banyak bantuan, motivasi serta bimbingan dari berbagai pihak baik moril maupun materil yang penulis terima. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Mahmud Yunus Batusangkar Bapak Prof. Delmus Puneri Salim, M.A., M.Res., Ph.D. yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk menyelesaikan perkuliahan dan penyusunan skripsi.
2. Bapak Dr. Ridwal Trisoni, S.Ag., M.Pd sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Mahmud Yunus Batusangkar.
3. Bapak Dr. Dasril, S.Ag., M.Pd. selaku ketua Prodi Bimbingan dan Konseling Universitas Islam Negeri (UIN) Mahmud Yunus Batusangkar.

4. Ibunda Dra. Hadiarni, M.Pd., Kons. selaku Pembimbing Akademik dan sebagai Pembimbing Skripsi.
5. Bapak Dr. Masril, M.Pd, Kons. sebagai dosen Penguji 1 penulis pada sidang munaqasyah.
6. Ibunda Desri Jumiarti M.P.d, Kons. sebagai dosen Penguji 2 penulis pada sidang munaqasyah.
7. Kepala LP2M Universitas Islam Negeri (UIN) Mahmud Yunus Batusangkar yang telah memberikan motivasi dan dorongan serta kemudahan administrasi dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Kepala Perpustakaan Universitas Islam Negeri (UIN) Mahmud Yunus Batusangkar yang telah membantu memberikan pinjaman berbagai buku yang dibutuhkan dalam penyelesaian penulisan skripsi penulis.
9. Dosen dan karyawan Universitas Islam Negeri (UIN) Mahmud Yunus Batusangkar yang telah memberikan motivasi dan dorongan serta kemudahan administrasi dalam penyelesaian skripsi ini.
10. Teristimewa terimakasih saya ucapkan kepada kedua orang tua saya Ayahanda Sudirman dan Ibunda Maidarlis yang selalu memberikan semangat, bantuan moril, motivasi dan nasehat serta doa yang tiada henti-hentinya.
11. Terimakasih kepada Kakak yang selalu mendoakan dan memberikan bantuan kepada penulis baik moral maupun spiritual sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
12. Terima kasih kepada kepala sekolah TK Cahaya Ibu Minangkabau serta jajarannya.
13. Terimakasih kepada Siswa TK yang telah mau dan bersedia dilibatkan menjadi responden dalam penelitian.
14. Terima Kasih kepada sahabat-sahabat penulis yang selalu berjuang dan berdiskusi bersama-sama, memberikan dukungan, semangat, bantuan, masukan, arahan kepada penulis dengan baik.
15. Seluruh pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan dan dukungan sehingga penulis dapat

menyelesaikan skripsi ini dengan baik

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, untuk itu peneliti mengharapkan kritik atau saran yang membangun dari para pembaca. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Batusangkar, Januari 2025

Penulis,

Intan Permata Sari
NIM.2030108034

ABSTRAK

Intan Permata Sari, NIM. 2030108034, Judul Skripsi: Pengaruh Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Edukatif Untuk Mengembangkan Keterampilan Pemecahan Masalah Pada Anak Usia di TK Cahaya Ibu. Program Studi Bimbingan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar.

Masalah pokok dalam penelitian ini adalah rendahnya tingkat kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini ditandai dengan anak yang tidak mampu dalam pemecahan masalah. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh bimbingan kelompok teknik permainan edukatif untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah pada anak usia dini.

Metode penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis *Pre-eksperimen* dengan menggunakan desain *Single Subject Research (SSR)* atau subjek tunggal tipe A-B. Populasi pada penelitian ini yaitu anak TK Cahaya Ibu yang berjumlah 20 orang anak dan sebagai sampel 10 orang anak, ditentukan melalui teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan adalah melalui observasi dengan menggunakan instrumen (*Check list*). Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis grafis yang digambarkan dalam bentuk grafik garis terkait data kemampuan pemecahan masalah pada anak, data tersebut dianalisis dengan membandingkan data pada kondisi *baseline* (A) dengan data pada kondisi *intervensi* (B). Penelitian yang penulis lakukan adalah untuk melihat signifikan atau tidaknya pengaruh bimbingan kelompok teknik permainan edukatif untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah pada anak usia dini di TK Cahaya Ibu.

Pada penelitian ini dilakukan 4 kali pengukuran pada *fase baseline* dan 4 kali pengukuran pada *fase intervensi*. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di TK Cahaya Ibu menunjukkan bahwa bimbingan kelompok teknik permainan edukatif memberikan pengaruh yang positif dalam mengembangkan keterampilan pemecahan masalah pada anak usia dini.

ABSTRACT

Intan Permata Sari, NIM. 2030108034, Thesis Title: The Effect of Group Guidance with Educational Game Techniques to Develop Problem Solving Skills in Children in Cahaya Ibu Kindergarten. Guidance and Counseling Study Program, Faculty of Tarbiya and Teacher Training, Mahmud Yunus State Islamic University, Batusangkar.

The main problem in this study is the low level of problem solving ability in early childhood characterized by children who are unable to solve problems. This study aims to see the effect of group guidance with educational game techniques to develop problem solving skills in early childhood.

This research method is quantitative research with a Pre-experimental type using a Single Subject Research (SSR) design or a single subject type A-B. The population in this study were 20 Cahaya Ibu Kindergarten children and 10 children as a sample, determined through purposive sampling techniques. The data collection technique used by the researcher was through observation using an instrument (Check list). The data analysis technique used in this study is graphical analysis which is depicted in the form of a line graph related to data on children's problem-solving abilities. The data is analyzed by comparing data in baseline conditions (A) with data in intervention conditions (B). The research conducted by the author is to see whether or not the influence of group guidance on educational game techniques is significant in developing problem-solving skills in early childhood at Cahaya Ibu Kindergarten.

In this study, 4 measurements were carried out in the baseline phase and 4 measurements in the intervention phase. Based on the results of the study that have been conducted at Cahaya Ibu Kindergarten, it shows that group guidance using educational game techniques has a positive influence in developing problem-solving skills in early childhood.

DAFTAR ISI

LEMBARAN PERNYATAAN KEASLIAN

PERSETUJUAN PEMBIMBING

PENGESAHAN TIM PENGUJI

ABSTRAK xi

DAFTAR ISI xiii

BAB I PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang 1

B. Identifikasi Masalah 7

C. Batasan Masalah 7

D. Rumusan Masalah 8

E. Tujuan Penelitian 8

F. Manfaat dan Luaran Penelitian 8

G. Definisi Operasional 9

BAB II LANDASAN TEORI 12

A. Landasan Teori 12

B. Kajian Penelitian Yang Relevan 27

C. Kerangka Berfikir 29

D. Hipotesis Penelitian 30

BAB III METODE PENELITIAN 31

A. Jenis Penelitian 31

B. Tempat dan Waktu Penelitian 33

C. Populasi dan Sampel 33

D. Instrumen Penelitian 34

E. Teknik Pengumpulan Data 37

F. Teknik Analisis Data 40

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 43

A. Hasil Penelitian 43

B. Pembahasan Hasil Deskripsi Data 102

BAB V PENUTUP	105
A. Kesimpulan.....	105
B. Implikasi.....	105
C. Saran.....	105

DAFTAR KEPUSTAKAAN

LAMPIRAN

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era globalisasi dan digitalisasi saat ini, keterampilan pemecahan masalah menjadi salah satu kompetensi dasar yang sangat penting untuk dikembangkan sejak usia dini. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar yang merupakan suatu cara pembinaan yang diberikan kepada anak sejak lahir 0-6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan yang dapat membantu perkembangan anak dengan baik yang berhubungan dengan perkembangan rohani dan jasmani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut (Selamet et al., 2023). Beberapa permasalahan yang umumnya dialami anak pada usia ini terkait dengan terhambatnya perkembangannya mereka. Thompshon, Rudolf, Henderson (2004) menyatakan bahwa masalah yang terjadi pada anak-anak pada usia tersebut meliputi: 1) konflik interpersonal, artinya anak-anak kesulitan dalam berinteraksi dengan orang lain, seperti orang tua, guru, saudara, teman sebaya dan sebagainya, 2) konflik intrapersonal, artinya anak-anak membutuhkan bantuan orang lain dalam pemecahan masalah yang mereka hadapi, 3) kurangnya pemahaman diri dan lingkungan, serta 4) kurangnya kompetensi diri untuk melakukan sesuatu (Hadiarni & Shaqhira, 2023). Pada masa usia dini, anak-anak berada pada tahap perkembangan kognitif yang sangat cepat. Anak-anak yang mampu memecahkan masalah dengan baik cenderung memiliki kemampuan adaptasi yang lebih tinggi, kreatifitas yang berkembang, serta kepercayaan diri yang kuat dalam menghadapi berbagai tantangan di lingkungan mereka. Keterampilan pemecahan masalah adalah kemampuan penting yang dikembangkan sejak dini karena mempengaruhi kemampuan anak dalam beradaptasi dengan lingkungan dan memecahkan tantangan sehari-hari. Lestari (2020:1) berpendapat bahwa masalah yang dihadapi anak tidak sama dengan masalah yang dihadapi orang dewasa, tetapi

anak harus memiliki kemampuan problem solving yang bisa membantu mereka mengatasi masalah tersebut dengan baik, sehingga kemampuan tersebut akan terus berkembang, salah satunya dalam kemampuan kognitif.

Menurut Beaty dan Wortham dalam Syaodih (2018) bahwa kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini adalah kemampuan anak untuk menggunakan pengalamannya dalam merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, membuat keputusan tentang hipotesis dan merumuskan kesimpulan tentang informasi yang mereka peroleh dalam proses ilmiah (Dwi Permata, 2020). Polya dalam Dayani & Hasanuddin (2020) mengemukakan bahwa pemecahan masalah adalah suatu usaha mencari jalan keluar dari suatu tujuan yang sulit untuk mencapainya. Kemampuan pemecahan masalah merupakan kemampuan seseorang untuk menemukan solusi dari suatu permasalahan untuk tercapainya suatu tujuan pembelajaran (Surur et al., 2022).

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini adalah kemampuan untuk mencari jalan keluar untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi berdasarkan informasi, pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki serta mampu memutuskan atau memilih cara yang paling tepat untuk dilakukan sehingga kemampuan pemecahan masalah bisa membantu mereka mengatasi masalah dengan baik dan kemampuan tersebut akan terus berkembang.

Manfaat dari kemampuan pemecahan masalah bagi anak usia dini sebagaimana yang di jelaskan oleh Sanusi (2020: 203) bahwa membiasakan anak usia dini untuk belajar memecahkan masalah dapat memberikan manfaat yang besar yaitu dapat melatih anak berpikir analitis dalam mengelola informasi yang didapatkan kemudian dapat mengambil keputusan dengan sendirinya (Wahyuti et al., 2023). Dengan demikian pada perkembangan selanjutnya anak akan mampu mengembangkan dirinya dalam memecahkan masalah yang dihadapi secara mandiri karena sudah terlatih dari kecil. Meningkatkan pemecahan masalah pada anak usia dini bisa dilakukan dengan berbagai cara salah satunya dengan bimbingan dan konseling. Bimbingan dan

konseling adalah layanan dukungan yang ditawarkan kepada murid baik itu secara perorangan maupun berkelompok, untuk mendukung mereka menjadi lebih mandiri dan mewujudkan potensi penuh mereka di bidang kehidupan pribadi, sosial, akademik, dan karir (Septian et al., 2023). Layanan ini didasarkan pada norma-norma masyarakat serta berbagai jenis solusi dan kegiatan bantuan.

Astutik (2018)) Asumsi dasar yang melandasi bahwa PAUD membutuhkan bimbingan dan konseling adalah keseimbangan PAUD sekarang ini dengan Pendidikan dasar dan juga menengah jika berada di lingkungan Pendidikan dasar dan menengah bimbingan konseling sangat diperlukan otomatisasi PAUD juga memerlukan. Bimbingan dan konseling pada jenjang Pendidikan anak usia dini ini diperlukan dengan upaya dalam membantu pengoptimalan perkembangan anak, karena seperti yang diketahui bahwa optimalisasi berbagai perkembangan anak pada jenjang pendidikan ini akan mempengaruhi perkembangan anak ketika beranjak dewasa, karena berbagai aspek perkembangan pada diri seseorang perlu keseimbangan baik pada kognitif, fisik, motoric, sosialemosional, moral, agama. Nuzliah (2017) Layanan bimbingan dan konseling di PAUD adalah hal yang sangat urgen sebagaimana halnya di sekolah dasar dan menengah. Idealnya, program PAUD harus sejalan dengan program bimbingan dan konseling karena pendidikan pra- sekolah yang berkualitas harus sesuai dengan kebutuhan siswa (Çevik, 2017) sehingga dapat membantu mereka untuk mengembangkan bakat, minat dan potensi secara optimal serta membantu mengatasi permasalahan yang menghambat perkembangan mereka (Hadiarni & Shaqhira, 2023). Jika semua aspek tersebut berkembang secara optimal maka akan menciptakan karakter atau pribadi anak yang baik, maka dapat disimpulkan bahwa bimbingan dan konseling anak usia dini perlu ada dalam upaya mengatasi dan memperbaiki perkembangan anak yang bermasalah agar memiliki kepribadian yang baik, sehingga bimbingan dan konseling tidak hanya diperlukan dijenjang pendidikan menengah tapi pada pendidikan anak usia dini sama pentingnya diperlukan bahkan sangat penting agar aspek

perkembangan anak yang bermasalah dapat teratasi dan tidak akan terlalu berpengaruh pada kepribadian atau perkembangan anak dalam beranjak dewasa (Septian et al., 2023).

Dalam bimbingan dan konseling terdapat berbagai jenis layanan yang diterapkan untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah pada peserta didik, salah satunya yaitu dengan kegiatan bimbingan kelompok. Bimbingan kelompok merupakan bantuan terhadap individu yang dilaksanakan dalam situasi kelompok. Bimbingan kelompok dapat berupa penyampaian informasi ataupun aktivitas kelompok membahas masalah-masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi, dan sosial (Ardimen et al., 2019). Prayitno dalam Alamri (2015) berpendapat bahwa layanan bimbingan kelompok ialah suatu proses dalam memberikan informasi pengetahuan serta bantuan dengan memanfaatkan dinamika kelompok pada sekelompok orang untuk mencapai suatu tujuan. Lebih lanjut Sukardi 2008 (dalam Aliyah, 2019:12) berpendapat bahwa bimbingan kelompok adalah layanan bimbingan yang dapat diperoleh siswa dalam pemberian bahan informasi dari narasumber (terutama guru BK/konselor) yang dapat digunakan untuk pengambilan keputusan keseharian siswa sebagai peserta didik, anggota keluarga ataupun sebagai anggota masyarakat. Bimbingan kelompok juga merupakan faktor yang berpengaruh untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah pada anak. Menerapkan teknik dalam bimbingan kelompok juga dapat membantu dalam upaya mencapai tujuan dari kegiatan yang telah ditetapkan. Bimbingan kelompok pada anak usia dini dirancang untuk membantu anak mengatasi tantangan-tantangan dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan pendekatan pemecahan masalah. Geldard & Geldard (2010) mengemukakan bahwa salah satu cara efektif dalam bimbingan kelompok untuk anak-anak adalah melalui permainan edukatif, yang dapat merangsang kemampuan mereka dalam menghadapi dan memecahkan masalah. Anak-anak belajar melalui permainan untuk mengidentifikasi masalah, menganalisis situasi, dan memilih solusi yang tepat.

Dalam upaya pencapaian tujuan pada Bimbingan kelompok ini dapat dengan menerapkan teknik dan salah satu teknik yang dapat digunakan dalam pelaksanaan Bimbingan kelompok ialah teknik permainan. Menurut Utami & Prasetyo (2021) Layanan bimbingan kelompok menggunakan media permainan telah dikembangkan sesuai dengan kebutuhan proses pendidikan karakter anak usia pendidikan PAUD (Lestari et al., 2024). Penggunaan beragam permainan akan menarik perhatian siswa untuk aktif selamam proses pendidikan yang dipimpin oleh guru menggunakan teknik pada layanan selain untuk mencapai tujuan juga di gunakan agar anggota kelompok tidak bosan serta kegiatan dalam Bimbingan kelompok tidak monoton. Teknik permainan merupakan suatu metode yang bisa dipakai untuk membantu dalam proses pembelajaran agar dapat mengasah perasaan, pikirann, kemampuan serta perhatian agar proses belajar mengajar dapat memperoleh tujuan yang diharapkan (Ramadhani et al., 2020: 85). Pada teknik permainan ini pelaksanaannya membuat suasana lebih relax dan gembira, sehingga pada suasana ini seseorang dapat lebih baik dan bersungguh-sungguh dalam proses belajarnya. Layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan dimaksudkan untuk memungkinkan siswa memperoleh informasi, wawasan, tanggapan, dan berbagai reaksi mengenai berkonsentrasi secara bertahap dengan menghadirkan kondisi menyenangkan sesuai dengan karekteristik anak usia dini. Dengan melalui permainan yang dilakukan dalam layanan bimbingan kelompok, diharapkan dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah.

Kathryn Geldard menekankan bahwa permainan adalah alat yang sangat efektif untuk membantu anak dalam mengembangkan keterampilan menyelesaikan masalah. Permainan dapat digunakan oleh konselor untuk membantu anak melatih kemampuan pemecahan masalah. Dalam permainan anak diajak untuk bercerita dan mengatakan apa yang sedang mereka pikirkan. Anak diminta untuk memikirkan hal lain yang dapat mereka pikirkan, kemudian anak diminta untuk mengira-ngira akibat bagi tiap-tiap

kemungkinan dan diminta memilih alternatif terbaik untuk menyelesaikan suatu permainan (Katryn Geldard, 2016)

Piaget (Bobik, 2016) menyatakan pentingnya bermain adalah sebuah wahana yang sangat penting bagi anak dalam perkembangan berpikirnya. Bermain suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak usia dini di mana anak dapat mengembangkan kemampuan sosial-emosional, kognitif, fisik motorik, bahasa, dan seni selain itu Bermain suatu kebutuhan yang paling dasar dan penting dimiliki oleh anak usia dini dan anak dapat mengenal lingkungannya (Yuriansa, 2019). Setiap anak memiliki keinginan untuk bermain, untuk anak bermain tersebut adalah kebutuhan yang penting untuk belajar mengenal lingkungan, aktivitas bermain membuat anak merasa senang dan pada saat mereka bermain tanpa disadari di sana mereka menyerap berbagai hal untuk perkembangannya.

Jenis-jenis permainan edukatif yang dilakukan untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah yaitu: Permainan puzzle (Ratna & Imamah, 2023), Permainan Lego (Hayati et al., 2020), Permainan Ular Tangga (Ngadha et al., 2022), Permainan Labiri (Rahayu et al., 2022), Permainan Balok (Faeruz et al., 2022). Dari jenis permainan edukatif di atas bertujuan pengembangan keterampilan pemecahan masalah pada anak usia dini melalui kegiatan bermain yang mana dapat merangsang perkembangan kognitif anak, merangsang berfikir logis untuk memecahkan suatu permainan.

Selain itu, memberikan bantuan melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan edukatif untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dinilai efektif karena hal tersebut sudah banyak dibuktikan melalui penelitian yang dilakukan peneliti sebelumnya. Salah satu penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian penulis yang dilakukan oleh 'Martinez,L.&Garcia 2020' yang berjudul bimbingan kelompok melalui permainan untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dan emosional pada anak usia dini yang mana hasilnya menunjukkan bahwa bimbingan kelompok dengan permainan dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah serta regulasi emosional pada anak. Anak yang

berpartisipasi dalam bimbingan kelompok lebih mampu mengatasi masalah dan mencari Solusi tentang masalah yang dihadapi.

Saat dilakukan observasi di TK Cahaya Ibu Minangkabau tanggal 10 agustus 2024 khususnya pada anak kelompok A yang berjumlah 20 0rang. Ketika guru memberikan pertanyaan sebagian anak belum dapat menjawab dengan baik dan juga saat di tanya bagaimana cara memecahkan contohnya dengan memperlihatkan suatu permainan belum dapat memecahkan suatu permainan tersebut, yang dilakukan guru saat itu mencoba untuk mengajarkan secara perlahan bagaimana cara menyelesaikan atau memecahkan suatu permainan. Sementara Sebagian anak memiliki tingkat kritis menjawab serta aktif dalam bermain mencoba sendiri dari bahan main yang disiapkan gurunya serta juga ada anak memiliki kecenderungan mau mencoba tetapi mudah bosan setelah ke tahapan membuat sebuah karya.

Berdasarkan dari hasil observasi yang dilakukan penulis tertarik untuk meneliti mengenai **“Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Edukatif untuk Mengembangkan Keterampilan Pemecahan Masalah Pada Anak Usia Dini”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang ada yaitu:

1. Pengaruh Teknik permainan edukatif terhadap pemecahan masalah anak usia dini.
2. Pengaruh bimbingan kelompok terhadap pemecahan masalah anak usia dini.
3. Pengaruh bimbingan kelompok Teknik permainan edukatif untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah pada anak usia dini.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, agar tidak terjadi kesalahan dalam mencapai tujuan, maka peneliti membatasi permasalahan yang akan dikaji yaitu **“Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik**

Permainan Edukatif untuk Mengembangkan Keterampilan Pemecahan Masalah Pada Anak Usia Dini”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan batasan masalah di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

“Apakah terdapat pengaruh layanan bimbingan kelompok teknik permainan edukatif untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah pada anak usia dini”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian pada hakikatnya merupakan suatu yang ingin dicapai dari sebuah penelitian. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh layanan bimbingan kelompok teknik permainan edukatif untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah pada anak usia dini.

F. Manfaat dan Luaran Penelitian

Semoga dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Penelitian

a. Manfaat teoritis

- 1) Menguji teori yang berhubungan dengan layanan bimbingan kelompok Teknik permainan edukatif untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah pada anak usia dini.
- 2) Sebagai sumbangan pemikiran ilmiah dan bisa menambah pengetahuan dalam dunia Pendidikan, ilmu bimbingan dan konseling, ilmu agama.
- 3) Dijadikan sebuah bahan pembelajaran bagi peneliti dan pembaca yang melakukan penelitian.

b. Manfaat Praktis

- 1) Untuk guru TK bimbingan kelompok teknik permainan edukatif ini dapat bermanfaat untuk lebih mengembangkan permainannya

agar anak dapat mengembangkan keterampilan pemecahan masalah pada anak usia dini.

- 2) Untuk siswa, bimbingan kelompok Teknik permainan edukatif untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah pada anak usia dini.
- 3) Untuk penulis, menjadi persyaratan menyelesaikan studi strata satu (S1) program sarjana Pendidikan prodi bimbingan dan konseling Universitas Islam Negeri (UIN) Mahmud Yunus Batusangkar.
- 4) Untuk prodi, hasil penelitian ini menjadi suatu koleksi baru yakni tentang pengaruh layanan bimbingan Teknik permainan edukatif untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah pada anak usia dini.

2. Luaran Penelitian

- a. Laporan hasil penelitian dalam bentuk skripsi yang mengkaji pengaruh bimbingan kelompok dalam mengembangkan keterampilan pemecahan masalah pada anak usia dini.
- b. Artikel ini penelitian yang diterbitkan di jurnal yang terindeks atau terakreditasi.

G. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalah pahaman dalam memahami judul penelitian ini sebagaimana landasan bagi penulis untuk memecahkan masalah yang diteliti, maka perlu adanya penegasan terhadap istilah-istilah yang terdapat dalam judul sebagai berikut:

Bimbingan Kelompok : Menurut Tohirin (2007:170) bimbingan kelompok adalah suatu cara memberikan bantuan kepada individu (peserta didik) melalui kegiatan kelompok, dimana bimbingan kelompok merupakan sarana untuk menunjang perkembangan optimal masing- masing peserta didik, yang diharapkan dapat mengambil manfaat dari pengalaman pendidikan bagi dirinya sendiri (Amalia, 2022). Bimbingan kelompok pada

anak usia dini dilakukan melalui permainan edukatif yang dapat merancang mereka dalam menghadapi dan memecahkan masalah, dalam bermain anak belajar untuk mengidentifikasi masalah, memilih solusi yang tepat.

Permainan Edukatif : Menurut Adams 1975 dalam (Saputra, 2019) Permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang di rancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk Permainan tradisional dan “modern” yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran. permainan edukatif merupakan metode pembelajaran yang menggunakan permainan sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan. Permainan ini dirancang tidak hanya untuk memberikan hiburan, tetapi juga untuk mengembangkan kemampuan kognitif, sosial, emosional, dan motorik anak.

Jenis-jenis permainan edukatif yang dilakukan untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah yaitu: Permainan puzzle (Ratna & Imamah, 2023), Permainan Lego (Hayati et al., 2020), Permainan Ular Tangga (Ngadha et al., 2022), Permainan Labiri (Rahayu et al., 2022), Permainan Balok (Faeruz et al., 2022). Dari jenis permainan edukatif di atas bertujuan pengembangan keterampilan pemecahan masalah pada anak usia dini melalui kegiatan bermain yang mana dapat merangsang perkembangan kognitif anak, merangsang berfikir logis untuk memecahkan suatu permainan.

Keterampilan Pemecahan Masalah : Beaty & Wortham dalam Syaodih,E.,Setiasih (2018) mengemukakan bahwa kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini adalah kemampuan anak untuk menggunakan pengalamannya dalam merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, membuat keputusan tentang hipotesis, dan merumuskan kesimpulan tentang informasi yang mereka peroleh dalam proses ilmiah (Dwi Permata, 2020). Menurut Syaodih dalam Sanusi dkk (2020) ada empat indikator pemecahan masalah pada anak usia dini, yaitu:

- 1) Keterampilan observasi atau mengamati, merupakan keterampilan anak untuk dapat mengetahui objek menggunakan semua inderanya

baik itu indera penglihatan atau mata, indera pendengaran atau telinga, indera pembau atau hidung dan indera perasa yaitu kulit dan lidah.

- 2) Keterampilan mengumpulkan data dan informasi atau *collecting* merupakan keterampilan anak untuk mengumpulkan data atau informasi dengan berbagai sumber atau cara misal dengan mencoba, mendiskusikan dan menyimpulkan data atau informasi yang diperoleh tersebut.
- 3) Keterampilan mengolah informasi (*communicating*), yaitu bagaimana anak dapat menghubungkan atau mengkaitkan pengetahuan atau informasi yang sudah dimiliki dengan pengetahuan yang baru diperoleh sehingga mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang suatu hal.
- 4) Keterampilan mengkomunikasikan informasi adalah kegiatan anak untuk menyampaikan hal-hal yang telah dipelajari dalam berbagai bentuk misalnya melalui cerita, Gerakan dan menunjukkan hasil karya berupa gambar adonan, boneka dari bubur kertas, kriya dari daur ulang dan hasil anyaman (Wahyuti et al., 2023).

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Keterampilan Pemecahan Masalah

a. Pengertian Keterampilan Pemecahan Masalah

Keterampilan pemecahan masalah merupakan kemampuan dasar seseorang dalam menyelesaikan suatu masalah yang melibatkan pemikiran kritis, logis, dan sistematis. Menurut KBBI, Keterampilan berasal dari kata “terampil” yang berarti cakap dalam menyelesaikan tugas, mampu, dan cekatan sedangkan keterampilan berarti kecakapan untuk menyelesaikan tugas, kecakapan seseorang untuk memakai bahasa dalam menulis, membaca, menyimak, atau berbicara, kesanggupan pemakai bahasa untuk menanggapi secara betul stimulus lisan atau tulisan, menggunakan pola gramatikal dan kosakata secara tepat, menerjemahkan dari satu bahasa ke bahasa lain, dan sebagainya. Keterampilan pemecahan masalah merupakan proses individu atau kelompok untuk menemukan jawaban berdasarkan pemahaman yang telah dimiliki sebelumnya dalam rangka memenuhi tuntutan situasi yang tidak biasa (Rachmatika, R., 2022).

Beaty & Wortham dalam Syaodih, E., Setiasih (2018) mengemukakan bahwa kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini adalah kemampuan anak untuk menggunakan pengalamannya dalam merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, membuat keputusan tentang hipotesis, dan merumuskan kesimpulan tentang informasi yang mereka peroleh dalam proses ilmiah (Dwi Permata, 2020)

Polya dalam Dayani & Hasanuddin (2020) mengemukakan bahwa pemecahan masalah adalah suatu usaha mencari jalan keluar dari suatu tujuan yang sulit untuk mencapainya (Surur et al., 2022). Berbicara tentang pemecahan masalah pada anak usia dini merupakan sebuah bagian yang penting dari diri seorang individu anak yang akan

ditentukan sendiri berdasarkan pengalaman dan pengembangan keterampilan berproses secara bertahap, dimana pengembangan sebuah keterampilan memecahkan masalah harus distimulasi menggunakan kegiatan secara terus menerus dan memberikan kegiatan secara langsung sesuai dengan tahapan perkembangan anak (Lestarinigrum & Wijaya, 2020).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini adalah kemampuan untuk mencari jalan keluar untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi berdasarkan informasi, pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki serta mampu memutuskan atau memilih cara yang paling tepat untuk dilakukan.

b. Manfaat Pemecahan Masalah

Setiap individu baik itu orang dewasa maupun anak-anak memerlukan kemampuan untuk memecahkan masalah karena setiap individu tidak akan terhindar dari suatu masalah, meskipun masalah yang dihadapi oleh anak-anak dan orang dewasa tentunya berbeda.

Menurut Chouchenour dan Chrisman dalam Muthi (2021) manfaat pemecahan masalah yaitu 1) Melatih anak berpikir kritis, 2) Memberi alasan 3) Memecahkan masalah 4) Menemukan hubungan sebab akibat.. Pendapat serupa dikemukakan oleh Sanusi (2020: 203) yang mengungkapkan bahwa membiasakan anak usia dini untuk belajar memecahkan masalah dapat memberikan manfaat yang besar yaitu dapat melatih anak berpikir analitis dalam mengelola informasi yang didapatkan kemudian dapat mengambil keputusan dengan sendirinya. Dengan demikian pada perkembangan selanjutnya anak akan mampu mengembangkan dirinya dalam memecahkan masalah yang dihadapi secara mandiri karena sudah terlatih dari kecil (Wahyuti et al., 2023).

Dari berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah harus diajarkan sejak dini, karena dapat memberikan manfaat yang besar yaitu anak mampu berpikir analitis ketika menghadapi masalah, serta mampu memikirkan kemungkinan-kemungkinan pemecahannya dengan bukti-bukti yang cukup, dapat mempertimbangkan setiap pilihan solusi, kemudian secara mandiri mampu memutuskan pemecahan masalah yang paling efektif, sehingga kedepannya akan menjadi generasi yang mandiri serta tidak mudah menyerah ketika menghadapi permasalahan.

c. Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah

Menurut Syaodih dalam Sanusi dkk (2020) ada empat indikator pemecahan masalah pada anak usia dini, yaitu:

- 1) Keterampilan observasi atau mengamati, merupakan ketrampilan anak untuk dapat mengetahui objek menggunakan semua inderanya baik itu indera penglihatan atau mata, indera pendengaran atau telinga, indera pembau atau hidung dan indera perasa yaitu kulit dan lidah.
- 2) Keterampilan mengumpulkan data dan informasi atau collecting merupakan ketrampilan anak untuk mengumpulkan data atau informasi dengan berbagai sumber atau cara misal dengan mencoba, mendiskusikan dan menyimpulkan data atau informasi yang diperoleh tersebut.
- 3) Keterampilan mengolah informasi (communicating), yaitu bagaimana anak dapat menghubungkan atau mengkaitkan pengetahuan atau informasi yang sudah dimiliki dengan pengetahuan yang baru diperoleh sehingga mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang suatu hal.
- 4) Keterampilan mengkomunikasikan informasi adalah kegiatan anak untuk menyampaikan hal-hal yang telah dipelajari dalam berbagai bentuk misalnya melalui cerita, Gerakan dan menunjukkan hasil

karya berupa gambar adonan, boneka dari bubur kertas, kriya dari daur ulang dan hasil anyaman (Wahyuti et al., 2023).

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa indikator dari keterampilan pemecahan masalah adalah keterampilan observasi atau mengamati, Keterampilan mengumpulkan data dan informasi, Keterampilan mengolah informasi (communicating), dan Keterampilan mengkomunikasikan informasi.

2. Bimbingan Kelompok

a. Pengertian Bimbingan Kelompok

Bimbingan kelompok menurut Prayitno (2012) merupakan layanan yang diberikan oleh pemimpin kelompok (konselor/guru BK) kepada anggota kelompok (siswa) dengan memanfaatkan dinamika kelompok untuk membahas suatu topik bahasan agar anggota kelompok memiliki wawasan, pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap yang baik dalam kehidupan sehari-harinya (Putri et al., 2020). Lebih lanjut Layanan bimbingan kelompok yaitu layanan BK yang membantu peserta didik dalam pengembangan pribadi, kemampuan hubungan sosial, kegiatan belajar, karir/jabatan, dan pengambilan keputusan, serta melakukan kegiatan tertentu sesuai dengan tuntutan karakter yang terpuji melalui dinamika kelompok (Ardimen et al., 2019).

Bimbingan kelompok adalah suatu kegiatan kelompok dimana pimpinan kelompok menyediakan informasi dan mengarahkan diskusi agar anggota kelompok menjadi lebih sosial atau untuk membantu anggota-anggota kelompok untuk mencapai tujuan-tujuan bersama. kelompok juga dapat diartikan sebagai bantuan terhadap individu yang dilaksanakan dalam situasi kelompok. Bimbingan kelompok dapat berupa penyampaian informasi ataupun aktivitas kelompok membahas masalah-masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi dan social (Hartanti, Jahju, 2022)

Bimbingan kelompok merupakan suatu cara memberikan bantuan atau bimbingan kepada individu atau siswa melalui kegiatan kelompok. Dalam layanan bimbingan kelompok, aktivitas, dan dinamika kelompok harus diwujudkan untuk membahas berbagai hal yang berguna untuk pengembangan atau pemecahan masalah individu yang menjadi peserta layanan (Sartika & Yandri, 2019). Sementara Menurut Titiek Romlah (2001) dalam bukunya bahwasanya bimbingan kelompok adalah proses pemberian bantuan yang diberikan individu dalam situasi kelompok dengan tujuan mencegah timbulnya suatu masalah yang menghambat pengembangan potensi individu (Fadilah, 2019).

Menurut Winkel dan Sri Hastuti (2004: 564) mengemukakan bahwa bimbingan kelompok merupakan “salah satu pengalaman melalui pembentukan kelompok yang khas untuk keperluan pelayanan bimbingan (Fadhilah, 2017). Sedangkan Tohirin (2007:170) menjelaskan bimbingan kelompok adalah suatu cara memberikan bantuan kepada individu (peserta didik) melalui kegiatan kelompok, dimana bimbingan kelompok merupakan sarana untuk menunjang perkembangan optimal masing-masing peserta didik, yang diharapkan dapat mengambil manfaat dari pengalaman pendidikan bagi dirinya sendiri (Amalia, 2022).

Menurut Ditjend GTK Kemendikbud 2016: 53-54, bimbingan kelompok adalah bantuan kepada kelompok-kelompok kecil yang terdiri atas 2-10 peserta didik/konseli agar mereka mampu melakukan pencegahan masalah, pemeliharaan nilai-nilai, dan pengembangan keterampilan-keterampilan hidup yang dibutuhkan (Ardimen et al., 2019).

Bimbingan dan konseling adalah layanan dukungan yang ditawarkan kepada murid baik itu secara perorangan maupun berkelompok, untuk mendukung mereka menjadi lebih mandiri dan mewujudkan potensi penuh mereka di bidang kehidupan pribadi, sosial,

akademik, dan karir (Septian et al., 2023). Geldard & Geldard (2010) mengemukakan bahwa salah satu cara efektif dalam bimbingan kelompok untuk anak-anak adalah melalui permainan edukatif, yang dapat merangsang kemampuan mereka dalam menghadapi dan memecahkan masalah. Anak-anak belajar melalui permainan untuk mengidentifikasi masalah, menganalisis situasi, dan memilih solusi yang tepat.

Dalam upaya pencapaian tujuan pada Bimbingan kelompok ini dapat dengan menerapkan teknik dan salah satu teknik yang dapat digunakan dalam pelaksanaan Bimbingan kelompok ialah teknik permainan. Menurut Utami & Prasetyo (2021) Layanan bimbingan kelompok menggunakan media permainan telah dikembangkan sesuai dengan kebutuhan proses pendidikan karakter anak usia pendidikan PAUD (Lestari et al., 2024). Penggunaan beragam permainan akan menarik perhatian siswa untuk aktif selamam proses pendidikan yang dipimpin oleh guru Menggunakan teknik pada layanan selain untuk mencapai tujuan juga di gunakan agar anggota kelompok tidak bosan serta kegiatan dalam Bimbingan kelompok tidak monoton.

Berdasarkan dari berbagai pendapat di atas, dapat dipahami bahwa bimbingan kelompok dapat dijelaskan sebagai salah satu bentuk layanan bimbingan dan konseling yang bertujuan untuk mengatasi masalah umum dan juga pemecahan masalah pada anak usia dini, dengan memanfaatkan dinamika kelompok dengan fokus pada upaya menyelesaikan masalah. Masalah yang dibahas dalam bimbingan kelompok biasanya adalah masalah pribadi, sosial, dan karir siswa.

b. Tujuan Bimbingan Kelompok

Secara umum layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk pengembangan kemampuan bersosialisasi, khususnya kemampuan berkomunikasi peserta layanan. Secara lebih khusus, layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk mendorong pengembangan perasaan, pikiran, persepsi, wawasan dan sikap yang menunjang

perwujudan tingkah laku yang lebih efektif, yakni peningkatan kemampuan berkomunikasi baik verbal maupun nonverbal para siswa. Selain itu, tujuan khusus bimbingan kelompok ialah:

- 1) Melatih siswa untuk berani mengemukakan pendapat di hadapan teman-temannya.
- 2) Melatih siswa dapat bersikap terbuka di dalam kelompok.
- 3) Melatih siswa untuk dapat membina keakraban bersama teman-teman dalam kelompok khususnya dan teman di luar kelompok pada umumnya.
- 4) Melatih siswa untuk dapat mengendalikan diri dalam kegiatan kelompok.
- 5) Melatih siswa untuk dapat bersikap tenggang rasa dengan orang lain.
- 6) Melatih siswa memperoleh keterampilan social.
- 7) Membantu siswa mengenali dan memahami dirinya dalam hubungannya dengan orang lain (Hartanti, Jahju, 2022).

Menurut Prayitno, (2017:134-135) tujuan khusus bimbingan kelompok adalah membahas topik-topik tertentu yang mengandung permasalahan aktual (hangat) dan menjadi perhatian peserta. Melalui dinamika kelompok yang intensif, pembahasan topik-topik itu mendorong pengembangan perasaan, pikiran, persepsi, wawasan dan sikap siswa. Melalui bimbingan kelompok dapat difasilitasi beberapa orang siswa untuk mendapatkan bimbingan dengan tujuan yang sama dengan memanfaatkan dinamika kelompok (Sartika & Yandri, 2019).

c. Tahap-Tahap Bimbingan Kelompok

Pada pelaksanaan bimbingan kelompok dipimpin oleh pemimpin kelompok. Begitu juga dengan pelaksanaan bimbingan kelompok (BKP) pada anak usia dini. Namun bimbingan kelompok (BKP) pada anak usia dini pemimpin kelompok disebut Leader dan Co-leader. Leader bertugas merencanakan kegiatan, membuka dan menutup sesi, memfasilitasi interaksi dalam kelompok sedangkan co-leader bertugas

membantu persiapan dan pelaksanaan dalam kegiatan kelompok, mengamati perilaku anak, menjadi pengganti leader jika diperlukan, membantu evaluasi dan menyusun laporan perkembangan anak setelah sesi berlangsung.

Adapun tahap yang dilakukan dalam bimbingan kelompok adalah:

1) Pembukaan

Pembukaan bimbingan kelompok merupakan tahap penciptaan suasana kelompok yang kondusif bagi para anggotanya. Tujuan utama pembukaan adalah semua anggota terlibat secara aktif dalam proses kelompok. Kegiatan yang seharusnya dilakukan pemimpin kelompok (leader) diantaranya sebagai berikut.

- a. Menciptakan suasana saling mengenal, hangat, dan rileks.
- b. Menjelaskan tujuan dan manfaat bimbingan kelompok secara singkat.
- c. Menjelaskan peran masing-masing anggota dan pembimbing pada proses bimbingan kelompok yang akan dilaksanakan.
- d. Menjelaskan aturan kelompok dan mendorong anggota untuk berperan penuh dalam kegiatan kelompok.
- e. Memotivasi anggota untuk saling mengungkapkan diri secara terbuka.
- f. Memotivasi anggota untuk mengungkapkan harapannya dan membantu merumuskan tujuan bersama.

Hal ini dilakukan oleh Leader bertugas merencanakan kegiatan, membuka dan menutup sesi, memfasilitasi interaksi dalam kelompok sedangkan Leader bertugas merencanakan kegiatan, membuka dan menutup sesi, memfasilitasi interaksi dalam kelompok, sedangkan co-leader bertugas membantu persiapan dan pelaksanaan dalam kegiatan kelompok, mengamati perilaku anak, menjadi pengganti leader jika

diperlukan, membantu evaluasi dan menyusun laporan perkembangan anak setelah sesi berlangsung.

2) Transisi

Transisi merupakan tahap peralihan yang bertujuan untuk memantapkan kesiapan anggota kelompok masuk pada tahap inti. Kegiatan yang dilakukan pemimpin kelompok (leader) sebagai berikut.

- a. Melakukan kegiatan selingan berupa permainan kelompok. pemimpin kelompok (leader) dapat memilih ice breaking yang sesuai dengan tema bahasan sebagai apersepsi. Apersepsi akan membantu peserta didik/konseli menyesuaikan diri dan menjadi entering behavior untuk terlibat dalam proses bimbingan.
- b. Mereview tujuan dan kesepakatan bersama.
- c. Memotivasi anggota untuk terlibat aktif mengambil manfaat dalam tahap inti.
- d. Mengingatkan anggota bahwa kegiatan akan segera memasuki tahap inti.

3) Inti

Inti merupakan upaya-upaya pencegahan masalah, pemeliharaan nilai-nilai, dan pengembangan keterampilan-keterampilan hidup yang dibutuhkan. Pada tahap inti pemimpin kelompok (leader) berperan sebagai pengatur interaksi atau pembicaraan anggota, pendengar aktif, inspirator, dan penggali berbagai kemungkinan sudut pandang atau alternatif tapi tidak mendominasi anggota kelompok, motivator dinamika kelompok, penguat serta penilaian keberhasilan anggota.

Kegiatan yang dilakukan pemimpin kelompok (leader) sebagai berikut.

- a. Mendorong tiap anggota untuk mengungkapkan topik yang perlu dibahas. Misalnya membawa anak untuk menentukan sebuah topik untuk kegiatan apa yang dilakukan pada hari itu
- b. Menetapkan topik yang akan diintervensi sesuai dengan tujuan bersama. Contohnya ketika sudah mendapatkan ide dari masing-masing anak pemimpin kelompok (leader) membantu untuk menentukan topik yang akan dilakukan dalam kegiatan.
- c. Mendorong tiap anggota untuk terlibat aktif saling membantu. Contoh memberikan motivasi kepada anak agar saling membantu dalam proses kegiatan jika ada anak yang memiliki kesulitan anak dibantu dengan memberikan cara-cara alternatif yang bisa digunakan.
- d. Kegiatan selingan yang bersifat menyenangkan mungkin perlu diadakan.
- e. Mereview hasil yang dicapai dan menetapkan pertemuan selanjutnya. Misalnya setelah kegiatan selesai anak diminta untuk memperlihatkan karya yang sudah dibuat dan kemudian pemimpin kelompok (leader) menyampaikan untuk melaksanakan kegiatan yang lain pada pertemuan selanjutnya.

Tahap inti biasanya dilakukan dalam beberapa sesi pertemuan. Setiap sesi pertemuan dilaksanakan sesuai dengan jadwal waktu dan tempat yang disepakati bersama. Untuk topik tertentu, anggota diberi kegiatan yang harus dilakukan di luar kelompok (semacam pekerjaan rumah) kemudian melaporkannya di dalam kelompok. Indikator keberhasilan tahap inti adalah pemahaman yang baik dari setiap anggota tentang topik tertentu atau terjadi pengembangan tentang keterampilan tertentu.

4) Penutupan

Apabila pemimpin kelompok (leader) sudah melihat indikator yang cukup jelas mengenai keberhasilan tahap penanganan terutama pemahaman anggota terhadap topik tertentu, atau berupa pengembangan keterampilan tertentu pada anggota kelompok, maka tahap pengakhiran atau penutup harus dilakukan dengan kegiatan seperti berikut.

- a) Mengungkap kesan dan keberhasilan yang dicapai oleh setiap anggota.
- b) Merangkum proses dan hasil yang dicapai.
- c) Mengungkapkan kegiatan lanjutan yang penting bagi anggota kelompok
- d) Menyatakan kegiatan akan segera berakhir.
- e) Menyampaikan pesan dan harapan (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016).

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok bisa dilakukan dengan 4 tahap yaitu Tahap Pembukaan, Tahap Transisi, Tahap Inti, Tahap Penutup.

3. Permainan Edukatif

a. Pengertian Permainan Edukatif

Teknik permainan edukatif merupakan metode pembelajaran yang menggunakan permainan sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan. Permainan ini dirancang tidak hanya untuk memberikan hiburan, tetapi juga untuk mengembangkan kemampuan kognitif, sosial, emosional, dan motorik anak. Menurut Adams 1975 dalam (Saputra, 2019) Permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang di rancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk Permainan tradisional dan “modern” yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran. Sementara itu, Menurut Mulyati dalam (Janah, 2019) Permainan edukatif merupakan salah satu bentuk permainan yang dapat

mengembangkan keterampilan, minat, pemikiran, dan perasaannya. Melalui kegiatan bermain bersama, anak-anak akan mengembangkan tubuh, otot, dan koordinasi dari gerakan, komunikasi, konsentrasi, dan kreativitas. Nilai hidup, seperti cinta kasih, penghargaan terhadap orang lain, kejujuran, disiplin diri, jiwa berolah agar, antara lain akan diperoleh melalui kegiatan bermain dengan orang lain.

APE (alat permainan edukatif) merupakan alat main yang dirancang untuk anak-anak dengan tujuan untuk menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak dalam proses pembelajaran, baik dilaksanakan di rumah maupun di sekolah. APE (alat permainan edukatif) untuk anak usia dini dirancang untuk mengaktifkan panca indra secara bersamaan, sehingga seluruh aspek perkembangan dapat tumbuh dan berkembang dengan sempurna (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, 2021).

b. Manfaat Permainan Edukatif

Menurut MierEdu (2020) dan Sander (2019), manfaat APE terhadap stimulasi perkembangan anak antara lain:

- 1) Meningkatkan kecerdasan anak dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak dengan berbagai alat permainan yang menarik.
- 2) Membantu mengembangkan Indra/sensori dan keterampilan motorik anak.
- 3) Meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah yang dimiliki oleh anak.
- 4) Menstimulasi kreativitas anak. Anak dapat melakukan eksplorasi dan menggunakan imajinasi mereka ketika bermain dengan APE.
- 5) Meningkatkan daya konsentrasi anak. APE dapat menciptakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Saat anak merasa senang, anak akan cenderung lebih aktif dalam melakukan kegiatan tersebut dan biasanya konsentrasi anak akan terlatih dengan baik.

- 6) Menstimulasi aspek perkembangan sosial emosi anak. APE ini dapat melibatkan anak-anak untuk secara fisik dan bermain bersama teman yang lain. APE juga dapat menjadi media yang dapat mengurangi stress pada anak (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, 2021)

Melalui APE (alat permainan edukatif) siswa mudah menerima tujuan pembelajaran dan dapat memecahkan masalah dalam proses pembelajaran. Berkaitan dengan hal tersebut, maka melalui bermain menggunakan APE diharapkan anak dapat memecahkan masalah yang ada dalam proses pembelajaran sehingga anak dapat mengoptimalkan aspek perkembangannya. Hal ini dikemukakan oleh Soetjningsih (dalam Yuniarti, 2014:163) bahwa APE (alat permainan edukatif) adalah alat permainan yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak sesuai dengan usia dan tingkat perkembangannya dan berguna untuk aspek fisik, bahasa, kognitif, dan sosial emosional (Ramos, 2016).

c. Implementasi Permainan Edukatif dalam Pendidikan anak

Permainan edukatif memiliki peran yang signifikan dalam mengembangkan kemampuan yang dimiliki anak. Berbagai kemampuan yang bisa dikembangkan melalui permainan edukatif adalah kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Hal ini dikarenakan penggunaan alat permainan edukatif dalam aktivitas bermain memiliki dampak yang sangat positif bagi anak. Setiap alat permainan edukatif dapat difungsikan secara multiguna. Sekalipun masing-masing alat memiliki kehususan dalam mengembangkan aspek perkembangan tertentu pada anak, tidak jarang satu alat dapat meningkatkan lebih dari satu aspek perkembangan. Apabila kita memperhatikan anak-anak yang sedang bermain dan memainkan permainan edukatif seperti aneka puzzle, papan-papan pasak, biji-biji untuk meronce, maupun menara gelang, “tanpa sadar” anak tersebut sebenarnya telah mengembangkan salah satu aspek perkembangan, yaitu kemampuan kognitif. Hal ini karena anak-anak tersebut

menggunakan pikiran untuk melakukan tugas-tugas perkembangan yang harus dicapai pada masa kanak-kanak awal (Abdul Khobir, 2009).

d. Jenis-jenis Permainan Edukatif untuk Pengembangan Keterampilan Pemecahan Masalah

Ada berbagai jenis permainan edukatif yang dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah pada anak usia dini, antara lain:

1. Permainan Puzzle

Permainan puzzle adalah jenis permainan yang melibatkan penyusunan potongan-potongan kecil menjadi sebuah gambar atau pola tertentu. Tujuan utama dari permainan ini adalah memecahkan masalah dengan menyusun potongan-potongan puzzle sehingga membentuk gambar atau pola yang lengkap. Pengembangan keterampilan pemecahan masalah pada anak usia dini melalui kegiatan bermain puzzle memiliki berbagai manfaat. Bermain puzzle merangsang perkembangan kognitif anak, termasuk pemikiran logis, pengenalan pola, dan kemampuan memori visual (Ratna & Imamah, 2023).

2. Permainan Lego

Permainan Lego merupakan seperangkat mainan edukatif dari plastik berbentuk bongkah-bongkah yang dapat disusun sedemikian rupa membentuk suatu bangunan atau bentuk lainnya. Sehingga anak-anak akan lebih bisa berkreaitivitas sesuai dengan keinginannya dan akan merangsang berpikir logis untuk memecahkan suatu permainan tersebut (Hayati et al., 2020).

3. Permainan Ular Tangga

Permainan ular tangga merupakan Permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih, yang bertujuan untuk membawa bidak ke garis akhir. Permainan ini dimainkan di atas papan dengan kotak-kotak bernomor, menggunakan media permainan ular tangga anak mampu mengenal bilangan 1-10. Hal

ini disebabkan karena pada tiap kotak terdapat angka. Dalam permainan ular tangga selain mengembangkan kemampuan kognitif anak, juga dapat membantu dalam mengembangkan aspek perkembangan anak seperti, bahasa, emosional, sosial, dan motorik halus. Selain itu juga media permainan ular tangga dapat digunakan pada proses pembelajaran (Ngadha et al., 2022).

4. Permainan maze (Labirin)

Permainan maze atau labirin adalah suatu permainan edukatif yang di dalamnya merupakan aktivitas mencocokkan atau mencari benda melalui lintasan. Permainan maze ini mempunyai manfaat salah satunya ialah mengembangkan kemampuan kognitif pada anak usia dini. Menurut Vigotsky permainan maze ini memiliki manfaat atau keunggulan bagi anak usia dini diantaranya: 1) Sebagai alat dan fasilitas untuk menstimulasi intelegensi logika matematika dan menstimulasi intelegensi spasial yang bertujuan untuk mengembangkan teknik dan material anak, 2) Mengembangkan daya imajinasi anak, 3) Melatih kecermatan anak dalam belajar problem solving, 4) Melatih konsentrasi serta motorik halus, 5) Mengembangkan kemampuan berpikir logis; 6) Melatih fungsi panca indra (Rahayu et al., 2022).

5. Permainan Balok

Permainan balok adalah permainan edukatif yang terdiri dari potongan-potongan balok dari berrbagai bentuk, warna, dan ukuran. Bermain balok dapat meningkatkan kemampuan berpikir pada anak, eksplorasi, imajinasi, kreativitas, penyelesaian masalah, dan sebagainya. Ketika membangun balok, anak belajar tentang beragam bentuk, warna, ukuran, berat, posisi, keseimbangan, dan lainnya yang memberikan kontribusi pada perkembangan keterampilan anak menjadi lebih kompleks (Faeruz et al., 2022).

e. Keterkaitan Antara Bimbingan Kelompok Menggunakan Permainan Edukatif dengan Pemecahan Masalah Pada Anak Usia Dini

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif. Oleh karena itu, diperlukan teori yang kuat untuk dijadikan sebagai landasan. Berikut ini adalah teori mengenai hubungan antara bimbingan kelompok menggunakan permainan edukatif dengan pemecahan masalah pada anak usia dini:

- 1) Permainan Edukatif ideal digunakan pada sesi bimbingan kelompok, penggunaan permainan dapat membantu anak melatih kemampuan pemecahan masalah. Dalam permainan anak diajak untuk bercerita dan mengatakan apa yang sedang mereka pikirkan, anak diminta untuk memikirkan hal lain yang dapat mereka pikirkan dan selanjutnya anak dapat mengira-ngira akibat bagi setiap kemungkinan dan diminta untuk memilih alternatif terbaik untuk menyelesaikan suatu permainan (Katryn Geldard, 2016).
- 2) Bimbingan Kelompok merupakan salah satu alternatif untuk anak-anak melalui permainan edukatif, yang dapat merangsang kemampuan mereka dalam menghadapi dan memecahkan masalah. Anak-anak belajar melalui permainan untuk mengidentifikasi masalah, menganalisis situasi, dan memilih solusi yang tepat.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Banyak ahli yang telah melakukan penelitian terkait dengan bimbingan kelompok dalam mengembangkan keterampilan pemecahan masalah pada anak usia dini.

1. Penelitian oleh (Roziqi, 2022) “Penerapan Bimbingan Kelompok Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMA” Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas XII melalui model bimbingan kelompok Problem Based Learning (PBL). Hasil penelitian ini adalah pada pra siklus kemampuan berpikir kritis siswa masih sangat rendah. Pada prasiklus total skor ketiga siswa menjadi 13. Kemudian meningkat pada siklus I setelah mendapat perlakuan total skor menjadi 29 poin. Pada siklus II keterampilan berpikir kritis meningkat secara signifikan

dengan total skor menjadi 55 poin. Kesimpulan dari penelitian tindakan kelas yang peneliti lakukan adalah bimbingan kelompok dengan model PBL mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Adapun Persamaan penelitian yaitu sama-sama membahas bimbingan kelompok untuk meningkatkan keterampilan berfikir siswa. Sedangkan perbedaan adalah metode penelitian dan tempat penelitiannya.

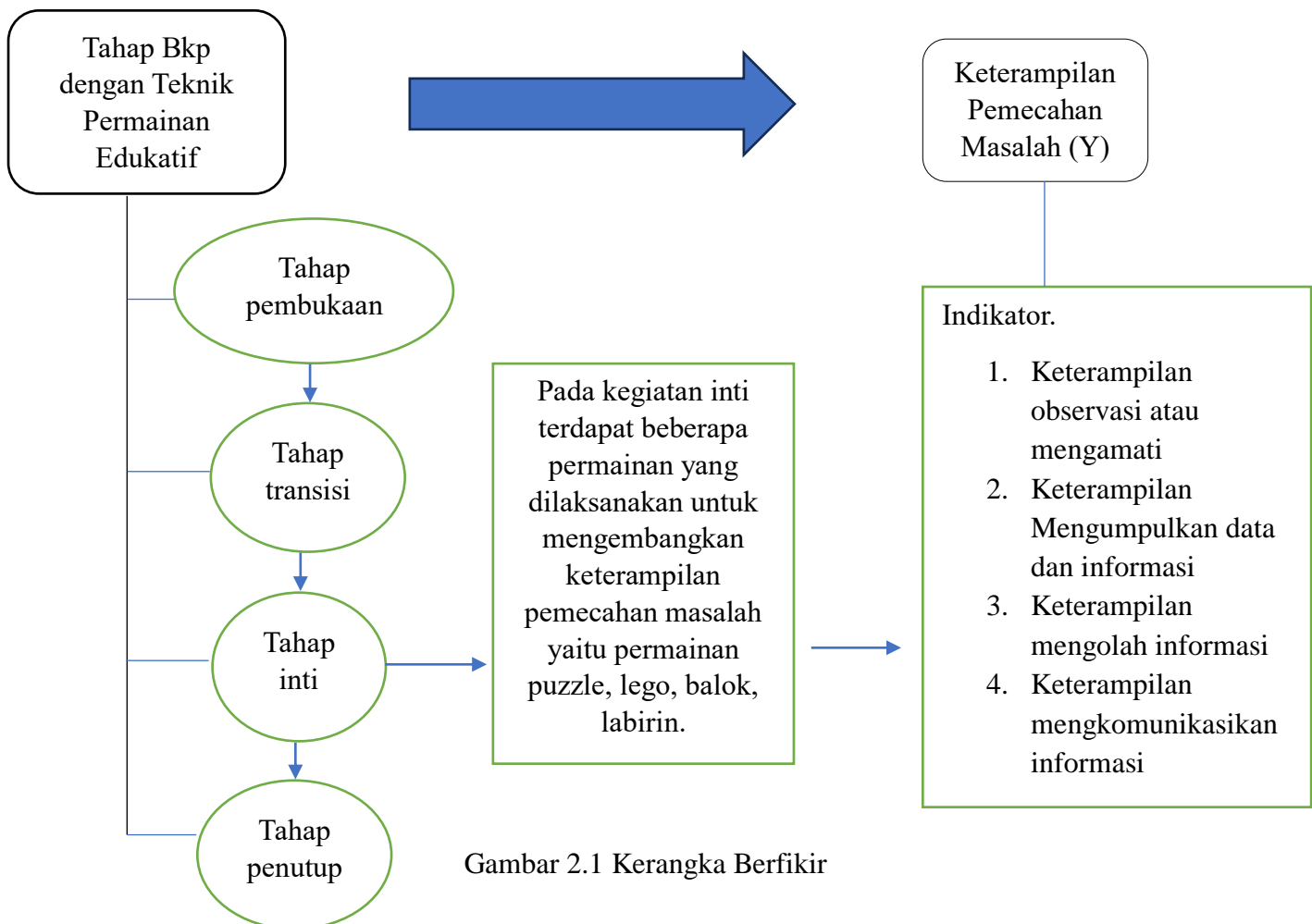
2. Penelitian oleh (Dwi Permata, 2020) “Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun” penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media permainan puzzle terhadap kemampuan pemecahan masalah anak. Pelaksanaan analisis data dengan menggunakan uji Independent Samples Test yang menunjukkan hasil sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa media permainan puzzle berpengaruh dalam peningkatan kemampuan pemecahan masalah pada PAUD. Adapun persamaan penelitian yaitu sama-sama membahas tentang keterampilan pemecahan masalah dan sama-sama menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Sedangkan perbedaannya adalah pendekatan dan tempat penelitiannya.
3. Penelitian oleh Nursita (2022) “Efektivitas Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis pada Anak Usia Dini”. Penelitian ini berfokus pada penerapan bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Hasilnya ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif dalam bimbingan kelompok mampu memfasilitasi anak-anak dalam berpikir lebih kritis dan kreatif. Adapun Perbedaan penelitian yang dilakukan Nursita (2022) berfokus pada keterampilan berpikir kritis, sedangkan penelitian yang penulis lakukan berfokus pada keterampilan pemecahan masalah. Meskipun terkait, keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah adalah dua kompetensi yang berbeda. Persamaan Kedua penelitian sama-sama menggunakan bimbingan kelompok dan permainan edukatif sebagai

teknik utama untuk mengembangkan keterampilan berpikir pada anak usia dini.

Berdasarkan kajian penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian mengenai pengaruh permainan edukatif terhadap keterampilan problem solving pada anak usia dini telah banyak dilakukan dalam beberapa tahun terakhir. Namun, perbedaan utama penelitian yang diajukan adalah integrasi bimbingan kelompok dengan teknik permainan edukatif, yang memberikan pendekatan lebih sistematis dalam mengembangkan keterampilan pemecahan masalah.

C. Kerangka Berfikir

Tahapan dalam proses bimbingan kelompok untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dapat dilihat pada bagian berikut ini:



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

Dari gambar 2.1 dapat dijelaskan bahwa pada tahap bimbingan kelompok (BKP) dengan teknik permainan edukatif ini terdiri dari empat tahap yaitu Tahap pembukaan, Tahap transisi, Tahap inti, Tahap penutup. Kemudian pada tahap inti dilaksanakan kegiatan dengan bermain untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dengan beberapa kegiatan bermain yaitu bermain puzzle, lego, balok, dan labirin dengan beberapa permainan tersebut dapat mencapai indikator pada keterampilan pemecahan masalah pada anak usia dini,.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian, maka hipotesis yang dirancang dalam penelitian ini adalah:

H₀: “Bimbingan kelompok teknik permainan edukatif tidak berpengaruh signifikan dalam mengembangkan keterampilan pemecahan masalah pada anak usia dini”.

H_a: “Bimbingan kelompok teknik permainan edukatif berpengaruh signifikan dalam mengembangkan keterampilan pemecahan masalah pada anak usia dini”.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

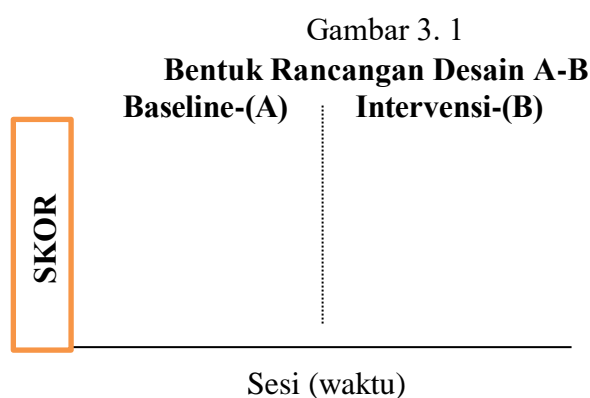
Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah suatu metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data yang bersifat kuantitatif dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang sudah ditetapkan sebelumnya (Sugiyono, 2018).

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis eksperimen. Menurut Sugiyono (2018:72) jenis penelitian eksperimen adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Berdasarkan pendapat tersebut dapat dipahami bahwa penelitian eksperimen dilakukan untuk melihat apakah terdapat pengaruh suatu variabel dengan variabel lainnya.

Dalam penelitian ini yang menjadi variabel independen (variabel X yang mempengaruhi) adalah bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan edukatif, sedangkan yang menjadi variabel dependen (variabel Y yang dipengaruhi) adalah kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini. Metode eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan subjek penelitian tunggal atau yang dikenal dengan istilah *Single Subject Research* (SSR). Menurut Takeuchi dalam (Prahmana, 2021) SSR adalah metodologi penelitian eksperimen yang digunakan untuk mengevaluasi suatu intervensi yang dilakukan pada suatu subjek. Penelitian ini akan melihat ada atau tidaknya pengaruh dari bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan edukatif untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah pada anak usia dini yang diberikan secara berulang-ulang terhadap subjek penelitian.

Desain penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain subjek tunggal. Menurut (Nana Syaodih Sukmadinata, 2015) desain eksperimen subjek tunggal yaitu menggunakan desain A-B, desain A-B-A, dan desain jamak. Pola desain penelitian subjek tunggal yang digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk rancangan desain A-B. Menurut Juang Sunanto (Prahmana,2021) desain A-B adalah desain dasar dalam penelitian Single Subjek Research, pada desain ini peneliti mengumpulkan data terkait dengan subjek dalam dua kondisi atau fase. Pada penelitian ini, tujuan digunakan pola desain A-B adalah untuk mengetahui besarnya pengaruh bimbingan kelompok menggunakan permainan edukatif untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah pada anak usia dini. Desain A-B merupakan pengukuran pada target untuk fase baseline pada garis mean level, kemudian intervensi mulai diberikan setelah fase baseline. Pada fase intervensi dilakukan pengukuran untuk memperoleh data yang stabil. Apabila terjadi perubahan pada fase intervensi setelah dibandingkan dengan fase baseline, hal ini diasumsikan terjadi perubahan yang dipengaruhi oleh variabel independen atau intervensi (Fitri Hayani, Wahidah Fitriani, 2022).

Secara umum desain bentuk rancangan desain A-B digambarkan sebagai berikut:



Berikut ini adalah penjelasan mengenai pola desain A-B :

1. Pada *Baseline-(A)* merupakan fase sebelum *Pretreatment*

2. Pada *Intervensi-(B)* pengukuran data pada tahap ini anak diberikan perlakuan dengan melaksanakan bimbingan kelompok menggunakan permainan edukatif.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian tentang pengaruh bimbingan kelompok teknik permainan edukatif dalam mengembangkan keterampilan pemecahan masalah pada anak usia dini. Dilakukan di TK Cahaya Ibu Minangkabau dengan waktu penelitian pada bulan Desember 2024.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dapat diartikan sebagai keseluruhan elemen dalam penelitian meliputi objek dan subjek dengan ciri-ciri dan karakteristik tertentu. Sejalan dengan pendapat Sugioyono (2022) populasi ialah suatu bidang yang meliputi objek/subyek atas dasar yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang telah ditentukan oleh penulis untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan.

Populasi dalam penelitian ini ialah siswa yang memiliki tingkat keterampilan pemecahan masalah yang rendah. Dalam penelitian ini yang dijadikan populasi ialah siswa kelas A di TK Cahaya Ibu Minangkabau.

Tabel 3.2

Total Peserta Didik Kelas A TK Cahaya Ibu

No	Kelas	Jumlah
1.	A	20
	Total	20

Sumber : guru di TK Cahaya Ibu Minangkabau

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi yang dijadikan subjek penelitian. Untuk menentukan/mengambil sampel dari suatu populasi ada aturannya, yaitu sampel tersebut mewakili populasi (Syahrums.,

2008). Dengan kata lain, sampel adalah sebagian dari populasi untuk mewakili seluruh populasi (Amin et al., 2023). Menurut Sugiyono (2022) sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi.

Sampel menggunakan bagian dari populasi. Menurut (Retnawati, 2017) sampel adalah sebagian dari populasi yang diambil dengan cara yang dapat bertanggung jawabkan. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling. Menurut Kasiram (2008) purposive sampling adalah penunjukkan sampel didasarkan ciri-ciri atau sifat tertentu yang dipandang mempunyai sangkut paut yang erat dengan ciri-ciri atau sifat-sifat populasi yang sudah diketahui sebelumnya, teknik ini digunakan untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu.

Berdasarkan uraian tersebut sampel yang diambil berhubungan dengan hal yang diteliti. Penulis menentukan 10 orang sampel berdasarkan pertimbangan masalah keterampilan pemecahan masalah pada anak PAUD di TK Cahaya Ibu.

D. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2013:103-104) instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati secara spesifik ini disebut dengan variabel penelitian. Instrument penelitian yang digunakan pada penelitian ini menggunakan lembaran observasi untuk memudahkan penyusunan instrument penelitian maka perlu adanya kisi-kisi Daftar cek (*Check List*) untuk bisa menetapkan indikator- indikator dari setiap variabel yang diteliti maka diperlukan wawasan yang luas dan mendalam tentang variabel yang akan diteliti.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik pengumpulan data observasi yang akan menggunakan bentuk intrumen *checklist* dengan kategori mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dalam

penelitian ini memberikan rentang skor 1-4 dengan kategori penilaian tidak mampu, kurang mampu, mampu, sangat mampu, dengan keterangan sebagai berikut:

Keterangan:

SM = Sangat Mampu (skor 4)

K = Kurang Mampu (skor 3)

M = Mampu (skor 2)

TM = Tidak Mampu (skor 1)

Kisi-Kisi Daftar Check Kemampuan Pemecahan Masalah

No	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Pernyataan	Skor Penilaian			
					S	M	K	T
					M		M	M
					4	3	2	1
1	Kemampuan Pemecahan Masalah	A. Keterampilan Mengamati	a. Perhatian terhadap detail	1) Anak mampu membedakan warna dan mampu membedakan bentuk benda 2) Mampu membedakan ukuran(kecil,besar) benda yang diamati				
			b. Kepekaan terhadap lingkungan	1) Anak mampu menunjukkan rasa ingin tahu dengan bertanya				
			c. Penggunaan Indra	1) Anak mampu menggunakan panca indra untuk mengamati lingkungan sekitar 2) Anak mampu menggambarkan apa yang dirasakan yang dilihatnya melalui panca indra				
			a. Mengidentifikasi benda dan	1) Anak mampu mengenali informasi				

		B. Keterampilan mengumpulkan data dan informasi	objek	sederhana melalui gambar dalam sebuah permainan				
			b. Menyusun koleksi benda	1) Anak mampu Menyusun koleksi benda seperti(batu,daun, mainan) berdasarkan kategori sederhana seperti(bentuk,warna,fungsi)				
		C. Keterampilan mengolah informasi	a. Kemampuan Menyusun informasi	1) Anak dapat Menyusun benda atau informasi dalam urutan logis (besar ke kecil, tua ke muda) 2) Anak mampu mengatur benda agar sesuai dengan tujuan tertentu seperti(Menyusun balok untuk membuat Menara)				
			b. Kemampuan mengelompokkan informasi	1) Anak mampu mengelompokkan objek berdasarkan kesamaan atau perbedaan tertentu 2) Anak mampu mengelompokkan benda berdasarkan ciri tertentu seperti(warna, bentuk,ukuran)				
		D. Keterampilan mengkomuni	a. Mengungkapkan pemikiran secara lisan	1) Anak mampu menyampaikan hasil pengamatan atau aktivitas dengan kata-kata sederhana 2) Anak mampu menceritakan pengalaman atau ide kepada guru dan teman sebaya				

		kasikan informasi					
			b. Menjawab pertanyaan yang relevan	1) Anak mampu menjawab pertanyaan sederhana terkait informasi yang telah diperoleh 2) Mampu menunjukkan pemahaman melalui jawaban yang sesuai dengan konteks			
			c. Berpartisipasi dalam diskusi kelompok	1) Anak berani berbicara dalam kelompok kecil untuk berbagi informasi 2) Mampu memberikan pendapat atau ide Ketika diminta dalam kelompok			

Sumber : Menurut Saodih dalam Sanusi dkk (2020). (Wahyuti et al., 2023)

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini teknik yang digunakan untuk pengumpulan data adalah menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara observasi.

Observasi atau pengamatan adalah kegiatan manusia dengan menggunakan panca indra untuk alat bantu utamanya. Menurut Bungin (2011:143) metode observasi merupakan pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian kemudian data-data penelitian itu diamati oleh peneliti. Suatu kegiatan pengamatan dapat dikatakan sebagai pengumpulan data apabila memiliki kriteria sebagai berikut:

1. Pengamatan digunakan dalam penelitian telah direncanakan secara sistematis
2. Pengamatan harus berkaitan dengan tujuan penelitian yang telah ditetapkan.
3. Pengamatan yang dilakukan dicatat secara sistematis dan dikaitkan dengan proposi umum bukan diuraikan sebagai suatu yang hanya

menarik perhatian.

4. Pengamatan dapat dicek dan dikontrol mengenai validitas dan reabilitasnya.

Adapun pengamatan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan kemampuan keterampilan pemecahan masalah pada anak usia dini di TK Cahaya Ibu pelaksanaan pengamatan yang akan dilakukan tanpa perantaraan terhadap objek yang diteliti dengan menggunakan alat pengumpulan data berupa daftar cek (*check list*).

Daftar Check Kemampuan Pemecahan Masalah

Nama Anak :
 TTL :
 Umur :
 Jenis Kelamin :
 Alamat :
 Hari/Tanggal :

No	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Pernyataan	Skor Penilaian			
					S	M	K	T
					M		M	M
					4	3	2	1
1	Kemampuan Pemecahan Masalah	E. Keterampilan Mengamati	d. Perhatian terhadap detail	3) Anak mampu membedakan warna dan mampu membedakan bentuk benda 4) Mampu membedakan ukuran(kecil,besar) benda yang diamati				
			e. Kepekaan terhadap lingkungan	2) Anak mampu menunjukkan rasa ingin tahu dengan bertanya				
			f. Penggunaan Indra	3) Anak mampu menggunakan panca indra untuk mengamati				

				lingkungan sekitar 4) Anak mampu menggambarkan apa yang dirasakan yang dilihatnya melalui panca indra				
		F. Keterampilan mengumpulkan data dan informasi	c. Mengidentifikasi benda dan objek	2) Anak mampu mengenali informasi sederhana melalui gambar dalam sebuah permainan				
			d. Menyusun koleksi benda	2) Anak mampu Menyusun koleksi benda seperti(batu,daun, mainan) berdasarkan kategori sederhana seperti(bentuk,warna,fungsi)				
		G. Keterampilan mengolah informasi	c. Kemampuan Menyusun informasi	3) Anak dapat Menyusun benda atau informasi dalam urutan logis (besar ke kecil, tua ke muda) 4) Anak mampu mengatur benda agar sesuai dengan tujuan tertentu seperti(Menyusun balok untuk membuat Menara)				
			d. Kemampuan mengelompokkan informasi	3) Anak mampu mengelompokkan objek berdasarkan kesamaan atau perbedaan tertentu 4) Anak mampu mengelompokkan benda berdasarkan ciri tertentu seperti(warna, bentuk,ukuran)				

		H. Keterampilan mengkomunikasikan informasi	d. Mengungkapkan pemikiran secara lisan	3) Anak mampu menyampaikan hasil pengamatan atau aktivitas dengan kata-kata sederhana 4) Anak mampu menceritakan pengalaman atau ide kepada guru dan teman sebaya				
			e. Menjawab pertanyaan yang relevan	3) Anak mampu menjawab pertanyaan sederhana terkait informasi yang telah diperoleh 4) Mampu menunjukkan pemahaman melalui jawaban yang sesuai dengan konteks				
			f. Berpartisipasi dalam diskusi kelompok	3) Anak berani berbicara dalam kelompok kecil untuk berbagi informasi 4) Mampu memberikan pendapat atau ide Ketika diminta dalam kelompok				

F. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah kegiatan yang dilakukan setelah semua sumber data telah terkumpul dari responden. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan jenis responden, metabulasi data berdasarkan variabel dari keseluruhan responden, menyajikan data dari variabel yang diteliti, serta melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis grafis, dengan melihat trend atau kecederungan arah perilaku target. Peneliti menggunakan visual grafik.

Sebelum data diolah, maka pada masing-masing skor instrument

diberikan bobot interval terlebih dahulu. Seperti yang terdapat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.3
Skor Instrument

Alternatif Jawaban	Skor
Sangat Mampu	4
Mampu	3
Kurang Mampu	2
Tidak Mampu	1

Setelah setiap item diberi bobot, maka untuk mengukur hasil pengamatan pada tiap- tiap tahap dilakukan hitungan dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum \text{Jumlah skor}}{\text{Jumlah item}}$$

$$P = \text{Kategori}$$

Adapun klasifikasi kategori skor pada kemampuan keterampilan pemecahan masalah pada anak usia dini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4
Klasifikasi Kategori Skor

No.	Kategori	Interval
1.	Sangat Rendah	15-26
2.	Rendah	27-37
3.	Sedang	38-49
4.	Tinggi	50-60

Desain A-B adalah pengukuran pada perilaku sasaran untuk fase baseline pada garis mean level, kemudian intervensi diberikan setelah fase base line. Pada fase intervensi dilakukan pengukuran untuk memperoleh data yang stabil. Apabila terjadi perubahan pada fase intervensi setelah dibandingkan dengan fase baseline, maka terdapat perubahan yang dipengaruhi oleh variabel independen.

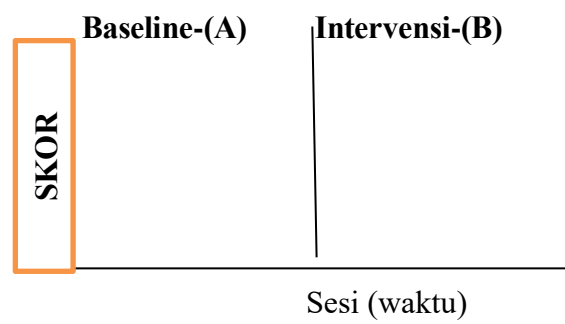
AB desain dengan menggunakan klasifikasi kategori skor yaitu sebagai berikut:

TM = Tidak Mampu

KM = Kurang Mampu

M = Mampu

SM = Sangat Mampu



Gambar 3. 2 Tipe A-B

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini dianalisis dalam bentuk analisis grafis, yaitu data kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini sebelum diberikan perlakuan (A) dan data kemampuan pemecahan masalah setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan bimbingan kelompok dengan menggunakan media permainan edukatif (B) dimasukkan kedalam grafik. Kemudian data-data tersebut dianalisis dengan membandingkan data pada kondisi baseline (A) dengan data pada kondisi intervensi (B). penelitian yang penulis lakukan adalah untuk melihat signifikan atau tidaknya pengaruh bimbingan kelompok dengan menggunakan media permainan edukatif untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah pada anak usia dini di TK Cahaya Ibu.

Pada bab ini penulis menyajikan hasil observasi penelitian yang telah penulis lakukan terhadap anak usia dini di TK Cahaya Ibu di mulai dari tanggal 4 Desember 2024 sampai dengan 19 Desember 2024. Langkah pertama yang dilakukan adalah melakukan daftar cek untuk mengamati kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini sebanyak 20 orang anak. Tujuan dari pengamatan dengan daftar cek ini adalah untuk melihat kategori anak yang memiliki tingkat kemampuan pemecahan masalah yang sangat tinggi, sedang, rendah, sangat rendah.

a) Distribusi Hasil Skor Kemampuan Pemecahan Masalah

Tabel 4. 1

Distribusi Hasil Skor Kemampuan Pemecahan Masalah

NO	INISIAL	SKOR	Kategori Pemecahan Masalah
1.	ASY	25	Sangat Rendah
2.	NH	60	Tinggi
3.	AK	20	Sangat Rendah
4.	ZK	18	Sangat Rendah
5.	WH	57	Tinggi
6.	TU	25	Sangat Rendah

7.	AJ	46	Tinggi
8.	AAB	53	Tinggi
9.	ASI	55	Tinggi
10.	W	25	Sangat Rendah
11.	AG	30	Rendah
12.	BR	60	Tinggi
13.	NS	27	Rendah
14.	FT	54	Tinggi
15.	RH	29	Rendah
16.	MG	45	Tinggi
17.	FK	19	Sangat Rendah
18.	AR	49	Tinggi
19.	MA	55	Tinggi
20.	MF	22	Sangat Rendah

TABEL 4.2

TABEL KLASIFIKASI HASIL DATA BASELINE

Kategori	Frekuensi	Persentase
Sangat Rendah	7	35%
Rendah	3	15%
Sedang	0	0%
Tinggi	10	50%

Tabel di atas menunjukkan ada kategori tingkat kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini yang dimulai dari kategori sangat rendah, rendah, sedang dan tinggi yang didasarkan pada skor yang sudah diperoleh.

b) Deskripsi Data (Respon Subjek pada Kegiatan Bimbingan Kelompok Menggunakan Permainan Edukatif)

Pada penelitian ini jenis penelitian yang peneliti gunakan adalah kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen dengan subjek tunggal dengan jenis desain A-B. Peneliti melakukan pengukuran awal dengan mengamati anak dengan daftar cek kemampuan pemecahan masalah pada anak (sebelum diberikan intervensi), dan setelah diberikan intervensi.

Berdasarkan hasil pada data pada kondisi baseline yang diberikan maka diperoleh gambaran awal kemampuan pemecahan masalah anak dengan kategori rendah.

1. Deskripsi Baseline-A Pada tahap ini dilakukan pengamatan yang diukur menggunakan daftar cek kemampuan pemecahan masalah pada anak. Pada daftar cek terdapat 15 item yang diamati oleh penulis bersama dengan bantuan guru kelas. Hal ini bertujuan agar kemampuan awal subjek sebelum diberikan intervensi dapat terukur dengan benar. Sebelum tahap ini dimulai adapun persiapan peneliti diantaranya adalah menyiapkan alat-alat yang digunakan pada tahap baseline dan intervensi. Dalam tahap baseline media yang digunakan yaitu daftar cek kemampuan pemecahan masalah.

Tabel 4. 3

Subjek Penelitian

NO	INISIAL SUBJEK	JENIS KELAMIN
1.	AK	Laki-Laki
2.	ANS	Perempuan
3.	ZK	Laki-Laki
4.	RH	Perempuan
5.	TU	Perempuan
6.	MF	Laki-Laki
7.	FK	Perempuan
8.	W	Laki-Laki
9.	NS	Perempuan
10.	AG	Laki-Laki

Pada tabel di atas, pengelompokan kategori untuk tingkat kemampuan pemecahan masalah anak yang rendah, yaitu sebanyak 10 orang. Maka jumlah siswa yang dijadikan sampel pada penelitian ini sebanyak 10 orang yaitu AK, ANS, ZK, RH, TU, MF, FK, W, NS, AG.

Tabel 4. 4
Jadwal pelaksanaan penelitian

No	Indikator yang dicapai	Waktu
1.	Baseline	6 Desember 2024
2.	Keterampilan mengamati	9 Desember 2024
3.	Keterampilan Mengumpulkan data dan informasi	12 Desember 2024
4.	Keterampilan Mengolah Informasi	16 Desember 2024
5.	Keterampilan Mengkomunikasikan Informasi	19 Desember 2024

1. FASE INTERVENSI PERMAINAN PUZLE

Pelaksanaan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan edukatif puzzle pertama dilaksanakan pada hari senin, tanggal 9 desember 2024 jam 09.00-10.00 yang bertempat di TK Cahaya Ibu.

1) Tahap Pembukaan

Pada tahap ini merupakan tahapan awal untuk membina hubungan baik dengan anak selama kegiatan. Dalam membina hubungan yang baik dengan anak, peneliti menjalin suatu kebersamaan agar anak dapat terbuka dan nyaman dalam menjalankan kegiatan pada hari ini dengan cara menjelaskan kesiapan membantu anak dalam menghadapi permasalahan dalam belajar atau bermain, peneliti menampilkan diri secara hangat dengan senyuman dan sikap yang empatik dalam menyambut anak. Kemudian peneliti memulai pembicaraan yang bersifat umum untuk mencairkan suasana dengan menanyakan bagaimana perasaan anak ketika berangkat kesekolah lalu anak mengungkapkan bahwa dia sangat bersemangat ke sekolah hari ini. Setelah suasana mencair, anak mulai merasa nyaman, untuk menciptakan suasana akrab, peneliti memandu sesi perkenalan yang menyenangkan."Sebelum kita bermain bersama, yuk kita saling kenalan dulu! Biar lebih seru, coba sebutkan nama kalian dan satu hal yang kalian suka, kemudian anak lanjut bergantian untuk memperkenalkan

diri dan menyebutkan hal kesukaan dari masing-masing anak dan membantu anak yang masih terlihat masih malu untuk berbicara. Kemudian untuk lebih menjalin keakraban peneliti dengan anak peneliti menyanyikan lagu sederhana dengan cara bergantian. "Kalau kita sudah tahu nama teman-teman, yuk kita sambil nyanyi! Ada lagu seru nih: *'Siapa nama kamu, ayo katakan! Nama saya ..., senang bertemu...'*

Anak terlihat sangat seru dengan Anak-anak menyebutkan nama mereka sambil bermain tepuk tangan sederhana untuk mencairkan suasana. pemimpin kelompok (leader) mulai dengan memberi tahu kegiatan pada hari ini yaitu pelaksanaan bimbingan kelompok yang mana dengan permainan puzzle. Peneliti bertanya 'ada yang tau tentang bimbingan kelompok' ada anak yang merespon 'bimbingan kelompok itu yang bersama-sama ya kak?' kemudian peneliti menjelaskan bimbingan kelompok itu apa secara sederhana yang bisa dipahami oleh anak. Kemudian pemimpin kelompok (leader) memulai dengan memperkenalkan puzzle yang akan digunakan pada sesi ini seperti gambar yang akan dicapai dalam puzzle dan juga langkah-langkah dalam menyusun puzzle.

2) Tahap Transisi

Setelah menjelaskan bimbingan kelompok dan permainan yang akan dilaksanakan dalam kegiatan ini anak dibagi menjadi kelompok kecil untuk mendorong interaksi, memfasilitasi transisi dari suasana bebas menuju fokus pada aktivitas utama, sambil membangun rasa antusiasme dan kesiapan anak-anak peneliti berkata, "Hari ini kita akan bermain puzzle bersama! Setiap kelompok akan menyusun puzzle yang menarik. Ayo, semangat yaa. peneliti memberikan instruksi singkat tentang cara bermain dan menyusun puzzle. Selain itu, pemimpin kelompok (leader) mendorong anak-anak untuk bekerja sama, mendengarkan teman, dan mencoba menyelesaikan puzzle secara bersama-sama.

3) Tahap Inti

Pada tahap ini membahas topik tugas tentang analisis kemampuan mengamati yang diperoleh. pemimpin kelompok (leader) menjelaskan analisis kemampuan mengamati yang diperoleh yang mengacu pada kemampuan untuk membedakan warna, bentuk menunjukkan rasa ingin tahu dalam proses kegiatan. Anak-anak bekerja sama dalam kelompok mereka untuk menyusun puzzle. Selama proses ini, fasilitator memantau aktivitas, memberikan bantuan jika ada hambatan, dan memastikan semua anak terlibat aktif. Seorang anak merasa frustrasi karena potongan puzzle tidak cocok. Temannya kemudian membantu dengan menunjukkan posisi yang benar sambil berkata, “Coba lihat di sini, mungkin cocok. Pemimpin kelompok (leader) memberikan pujian atau penghargaan untuk mendorong anak-anak terus berusaha. peneliti juga memberikan stimulus seperti pertanyaan terbuka untuk memancing pemikiran anak-anak agar meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri anak-anak dalam mencoba berbagai strategi untuk menyelesaikan puzzle. Seorang anak berhasil menemukan potongan yang tepat setelah beberapa kali mencoba. pemimpin kelompok (leader) berkata, “Bagus sekali! Kamu sudah mencoba dengan sabar dan menemukan potongan yang benar!” peneliti memberikan pujian.

4) Tahap Penutup

Pada tahap terakhir ini, pemimpin kelompok (leader) menjelaskan kegiatan telah berakhir pemimpin kelompok (leader) mengajak anak-anak untuk melihat hasil kerja mereka. Diskusi tentang bagaimana mereka bekerja sama dilakukan untuk memberikan refleksi positif terhadap pengalaman tersebut, agar memberikan rasa pencapaian pada anak-anak. Anak-anak dengan antusias menunjuk hasil puzzle kepada teman-teman dan pemimpin kelompok (leader) sambil berkata, “Lihat, kita berhasil menyusun semuanya!” pemimpin kelompok (leader) memberikan pujian, “Hebat sekali”. Setelah kegiatan selesai peneliti mengucapkan terimakasih dan semangat ‘setelah kegiatan hari ini mari

kita terus berlatih dalam memecahkan masalah dengan bermain puzzle lagi di waktu luang ya’.

2. FASE INTERVENSI PERMAINAN LEGO

Pelaksanaan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan edukatif Lego kedua dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 12 desember 2024 jam 09.00-10.00 yang bertempat di TK Cahaya Ibu.

1) Tahap Pembukaan

Pada tahap ini pemimpin kelompok (leader) menampilkan diri secara hangat dengan senyuman dan sikap yang empatik dalam menyambut anak. Pada awal kegiatan ini peneliti membuat anak agar bisa nyaman peneliti membawa anak untuk melakukan ice breaking, anak-anak berkumpul dalam lingkaran, dan peneliti menyapa mereka dengan ceria. Kegiatan dimulai dengan lagu anak-anak untuk menciptakan suasana nyaman. Kemudian pemimpin kelompok (leader) mengulas sedikit kembali tentang bimbingan kelompok dengan teknik permainan edukatif secara singkat kepada anggota kelompok. Setelah itu, pembimbing memperkenalkan kegiatan pada hari ini bermain lego, ‘siapa yang suka bermain lego’ anak pun dengan antusias sangat senang mendengar akan bermain lego pada kegiatan itu.

2) Tahap Transisi

Setelah menjelaskan bimbingan kelompok dan permainan yang akan dilaksanakan dalam kegiatan, anak dibagi menjadi kelompok kecil untuk mendorong interaksi, memfasilitasi transisi dari suasana bebas menuju fokus pada aktivitas utama, sambil membangun rasa antusiasme dan kesiapan anak-anak untuk kegiatan lebih lanjut.

3) Tahap Inti

Pada tahap ini membahas topik tugas tentang keterampilan mengumpulkan data dan informasi. pemimpin kelompok (leader) menjelaskan mengacu pada anak mampu mengenali informasi sederhana dan mampu menyusun koleksi benda. pada tahap inti penjelasan aturan dan pembentukan kelompok pembimbing membagi

anak-anak menjadi kelompok. Setiap kelompok diberi sekotak lego, masing-masing anak langsung menyusun lego dengan baik untuk membuat jembatan, pada saat pelaksanaan permainan lego ini pemecahan masalah yang diperlukan anak ketika dalam menyusun lego ini anak memikirkan agar terbentuknya menjadi jembatan dalam hal ini anak harus bisa menyeimbangkan letak pada lego agar bisa dibangun menjadi sebuah jembatan, disini anak berkerja sama dengan teman untuk membantu agar tidak roboh dengan memperhatikan keseimbangannya dan juga potongan lego yang digunakan oleh anak. Pada kegiatan tersebut peneliti berkeliling untuk memantau proses, memberikan dukungan, dan memastikan semua anggota kelompok aktif berpartisipasi. Jika ada konflik atau kebingungan, pemimpin kelompok (leader) membantu kelompok menyelesaikan masalah bersama-sama.

4) Tahap Penutup

Setelah kegiatan selesai pemimpin kelompok (leader) merangkum hasil kegiatan, menyoroti keberhasilan kelompok dalam bekerja sama dan menyelesaikan tugas. pemimpin kelompok (leader) memberikan motivasi untuk terus menggunakan keterampilan yang telah dipelajari, seperti kerja sama dan pemecahan masalah, baik di rumah maupun di sekolah. Pemimpin kelompok (leader) mengucapkan terima kasih kepada anak atas partisipasinya.

'Hari ini kita sudah belajar memecahkan masalah bersama dengan bermain lego ayo kita berjanji untuk selalu mencoba berfikir sebelum bertindak dan membantu teman-teman kita jika ada kesulitan'.

3. FASE INTERVENSI 3 PERMAINAN BALOK

Pelaksanaan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan edukatif Balok dilaksanakan pada hari senin, tanggal 16 desember 2024 jam 08.30-10.00 yang bertempat di TK Cahaya Ibu.

1) Tahap Pembukaan

Pada tahap ini pemimpin kelompok (leader) menampilkan diri secara hangat dengan senyuman dan sikap yang empatik dalam

menyambut anak. Pada awal kegiatan ini pemimpin kelompok (leader) membuat anak agar bisa nyaman peneliti membawa anak untuk melakukan ice breaking, anak-anak berkumpul dalam lingkaran, dan peneliti menyapa mereka dengan ceria. Kegiatan dimulai dengan lagu anak-anak untuk menciptakan suasana nyaman.

Kemudian pemimpin kelompok (leader) mengulas sedikit kembali tentang bimbingan kelompok dengan teknik permainan edukatif secara singkat kepada anggota kelompok. Setelah itu, pembimbing memperkenalkan kegiatan pada hari ini bermain balok, 'siapa yang suka bermain balok' anak pun dengan antusias sangat senang mendengar akan bermain balok pada kegiatan itu.

2) Tahap Transisi

Setelah menjelaskan bimbingan kelompok dan permainan yang akan dilaksanakan dalam kegiatan, anak dibagi menjadi kelompok kecil untuk mendorong interaksi, memfasilitasi transisi dari suasana bebas menuju fokus pada aktivitas utama, sambil membangun rasa antusiasme dan kesiapan anak-anak untuk kegiatan lebih lanjut.

3) Tahap Inti

Pada tahap ini membahas topik tugas tentang analisis kemampuan keterampilan mengolah informasi. Pemimpin kelompok (leader) menjelaskan analisis kemampuan keterampilan mengolah informasi yang mengacu pada kemampuan untuk menyusun informasi dan mengelompokkan informasi. Anak mulai menyusun balok sesuai dengan ide atau rencana yang telah dibuat. Pada kegiatan ini anak diberikan sebuah balok untuk dijadikan sebuah bangunan yang mana bentuk balok ini seperti ada segitiga, persegi, bulat, persegi panjang dan disitu anak diminta untuk memberikan ide untuk bangunan seperti apa yang bisa dibuat dengan bentuk balok tersebut, dan timbul ide dari beberapa anak bawasannya anak ingin membuat sebuah bangunan seperti rumah

yang mana adanya segitiga yang bisa digunakan sebagai atap dan bagian balok lainnya disusun agar bisa menjadi suatu bangunan. Pemecahan masalah untuk permainan balok ini anak dapat bekerja sama memberikan ide bagaimana membuat suatu bangunan utuh dengan memperhatikan bentuk dari balok dan dapat menyesuaikannya. Pada kegiatan ini pemimpin kelompok (leader) mengamati dan memberikan dorongan atau pertanyaan reflektif untuk memotivasi kerja sama dan komunikasi antaranggota. Jika ada hambatan, pemimpin kelompok (leader) mendorong peserta untuk menyelesaikan masalah secara bersama-sama.

4) Tahap Penutup

Setelah konstruksi selesai, setiap kelompok diminta mempresentasikan hasil kerja mereka dengan memperlihatkan bangunan yang telah diselesaikan oleh anak, anak terlihat senang dan puas dengan tugas yang dibuat dapat diselesaikan dengan baik walaupun ada kesulitan namun dapat diatasi oleh anak. Pemimpin kelompok (leader) memberikan apresiasi kepada peserta atas partisipasi aktif mereka. Setelah berakhir pemimpin kelompok (leader) mengucapkan terimakasih 'kita sudah membangun sesuatu yang hebat dengan balok hari ini, yuk kita sepakat untuk selalu berfikir kreatif dan tidak mudah menyerah saat menemui tantangan'.

4. FASE INTERVENSI 4 PERMAINAN LABIRIN

Pelaksanaan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan edukatif Labirin dilaksanakan pada hari , tanggal 19 desember 2024 09.00-10.00 yang bertempat di TK Cahaya Ibu.

1) Tahap Pembukaan

Pada tahap ini pemimpin kelompok (leader) menampilkan diri secara hangat dengan senyuman dan sikap yang empatik dalam menyambut anak. Pemimpin kelompok (leader) menyapa anak-anak dengan ceria, dan memperkenalkan tujuan kegiatan hari ini.

Kemudian pemimpin kelompok (leader) mengulas sedikit kembali tentang bimbingan kelompok dengan teknik permainan edukatif secara singkat kepada anggota kelompok pemimpin kelompok (leader) memperkenalkan dengan menyampaikan bahwa hari ini kegiatan bimbingan kelompok dengan permainan labirin. Pemimpin kelompok (leader) memperlihatkan alat permainan labirin mainan labirin berbentuk 3D) dan menjelaskan secara sederhana tujuan permainan, yaitu membantu menemukan jalan keluar dari labirin.

2) Tahap Transisi

Setelah menanyakan sekilas tentang bimbingan kelompok dan kegiatan yang akan dilaksanakan pada hari ini, pemimpin kelompok (leader) menanyakan tentang kesiapan anggota untuk kegiatan lebih lanjut, mengenali suasana apabila anggota secara keseluruhan atau siap untuk memasuki tahap berikutnya.

3) Tahap Inti

Pada tahap ini membahas topik tugas tentang analisis kemampuan mengkomunikasikan informasi. Setiap kelompok mendapatkan labirin anak diminta bekerja sama untuk menemukan jalur keluar dari labirin dalam waktu yang telah ditentukan. Pada kegiatan ini anak diberikan suatu labirin yang mana anak diminta untuk menyelesaikannya secara bersama. Pemimpin kelompok (leader) memberikan sebuah labirin yang mana berbentuk jalur yang menunjukkan jalan dari rumah ke sekolah, nah kemudian anak diminta untuk dapat mencari jalan yang bisa dilakukan agar bisa sampai ke sekolah tanpa adanya hambatan. Dalam kegiatan ini anak menggunakan pensil dan juga kertas labirin yang sudah diberikan oleh pemimpin kelompok (leader) kemudian anak mencoba dengan menggunakan pensil untuk menjacari jalan dari rumah ke sekolah, anak melakukannya berulang kali karena dengan satu kali percobaan saja anak belum dapat menemukan jalan menuju ke

sekolah. Pemecahan masalah pada permainan ini anak harus memiliki ide dan kemampuan agar bisa mencari jalan keluar dari labirin tersebut dengan bisa melalukannya dengan berulang kali. Pemimpin kelompok (leader) mengamati dan memberikan dorongan atau pertanyaan reflektif untuk memotivasi kerja sama dan komunikasi antaranggota. Jika ada hambatan, pemimpin kelompok (leader) mendorong peserta untuk menyelesaikan masalah secara bersama-sama.

4) Tahap Penutup

Setelah permainan, anak berdiskusi dalam kelompoknya mengenai strategi yang digunakan, tantangan yang dihadapi, dan bagaimana mereka mengatasi tantangan tersebut. peneliti menyimpulkan pembelajaran dari kegiatan, menekankan nilai-nilai yang diperoleh seperti kerja sama, ketekunan, dan pemecahan masalah, menyampaikan kaitan antara keterampilan yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari pada anak. pemimpin kelompok (leader) memberikan apresiasi kepada seluruh peserta atas partisipasi aktif mereka. Mengakhiri kegiatan dengan motivasi singkat yang relevan, "*Setiap masalah memiliki jalan keluar, seperti labirin ini. Dengan kerja sama dan pemikiran yang baik, kita bisa menemukan solusinya.*". setelah kegiatan berakhir pemimpin kelompok (leader) mengucapkan terimakasih telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelompok' komitmennya hari ini kita belajar untuk tidak mudah menyerah saat menghadapi tantangan, mulai sekarang kita akan berusaha mencari solusi dengan cara berfikir tenang dan mencoba bersama-sama'.

Adapun kondisi baseline dilihat dari tabel dan grafik baseline (A) dibawah ini:

a. Kondisi Baseline (A) Subjek AK

<i>Baseline</i>																Rata-rata	
Sesi	Item																Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	2	2	2	1	2	2	3	1	2	3	2	2	2	2	2	20	1,3
2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	25	1,6
3	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	27	1,8
4	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	30	2
<i>Intervensi</i>																Rata-rata	
Sesi	Item																Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	39	2,6
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	3
3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48	3,2
4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	53	2,2

Keterangan:

Fase Baseline (A): pada fase ini, peneliti melakukan pengukuran sebanyak 4 kali pengamatan pada subjek AK. Peneliti melakukan pengukuran data menjadi jelas dengan cara diamati. Pada pertemuan pertama (Kamis) tanggal 6 desember 2024, peneliti mengamati AK masih belum menguasai masing-masing indikator dari pemecahan masalah dengan skor 20 dari 15 item dengan rata-rata 1,3.

Pada pertemuan kedua tanggal 9 desember 2024, peneliti mengamati skor keterampilan pemecahan masalah pada AK meningkat menjadi 25 dari 15 item dengan rata-rata 1,6.

Pada pertemuan ketiga tanggal 12 desember 2024, peneliti mengamati skor AK adanya peningkatan keterampilan pemecahan masalah dengan skor 27 rata-rata 1,8. Pada pertemuan keempat AK memiliki peningkatan dalam keterampilan pemecahan masalah yaitu dengan skor 30 rata-rata 2. Fase Intervensi (B) 1 hasil pengukuran pada fase baseline yang terlihat AK masih berada pada kategori sangat rendah dan rendah untuk keterampilan pemecahan masalahnya, maka dilakukanlah perlakuan atau intervensi kepada AK dengan pemberiaan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan edukatif.

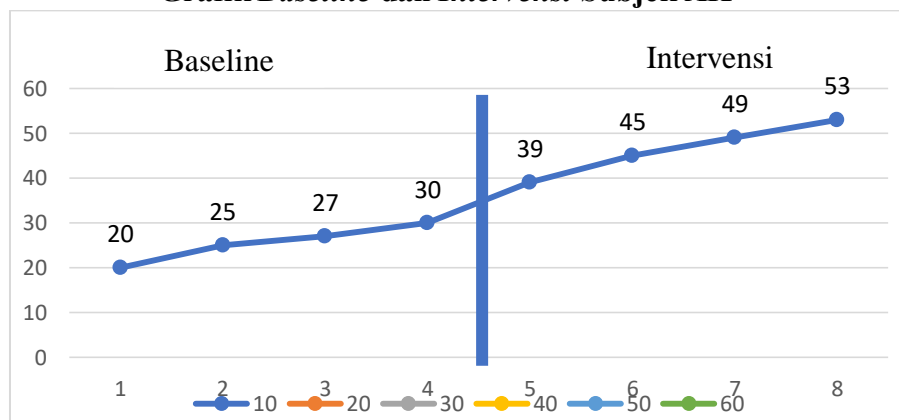
Tabel 4. 4

Fase Baseline dan Intervensi Subjek AK

Periode	1	2	3	4
Baseline	20	25	27	30
Intervensi	39	45	49	53

Berdasarkan tabel di atas maka hasil skor subjek AK pada fase baseline dan fase intervensi dapat diilustrasikan pada grafik di bawah ini:

Gambar 4. 1

Grafik *Baseline* dan *Intervensi* Subjek AK

Dari grafik di atas, terlihat bahwa meningkatnya keterampilan pemecahan masalah pada AK Pada kondisi *baseline* terlihat keterampilan pemecahan masalah masih berada di kategori Sangat rendah dan rendah yaitu dengan skor 20 ini dikarenakan belum diberikan *intervensi* pada AK. Selanjutnya pada intervensi hari pertama pengukuran meningkat dengan dengan skor 39 rata-rata 2,6 pada hari kedua setelah intervensi skor menjadi 45 dengan rata-rata 3, pada hari ketiga meningkat lagi dengan skor 49 dengan rata-rata 3,2 dan hari keempat meningkat lagi dengan skor 53 rata-rata 3,5.

Jadi, didapatkan hasil pada pengukuran yang telah dihitung bahwa keterampilan pemecahan masalah pada AK mulai meningkat setelah

diberikan layanan bimbingan kelompok menggunakan permainan edukatif dengan pengamatan setelah 4 hari berturut-turut setelah pemberian intervensi pada subjek AK. Berikut ini adalah penjelasan terkait pemberian intervensi berupa bimbingan kelompok menggunakan permainan edukatif pada subjek AK.

1. FASE INTERVENSI (B)–1 PUZZLE Subjek AK

Pelaksanaan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan edukatif puzzle pertama dilaksanakan pada hari senin, tanggal 9 desember 2024 yang bertempat di TK Cahaya Ibu.

Pada tahap awal subjek AK masih menunjukkan keterbatasan dalam keterampilan pemecahan masalahnya didalam permainan puzzle ini subjek AK sudah bisa meningkatkan keterampilannya yang mana AK dapat mengenali warna dan bentuk potongan puzzle dan juga dapat membedakan warna dan mencocokkannya. AK juga mulai memiliki rasa ingin tahu yang mana dengan bertanya ‘potongan ini Dimana tempatnya ya kak’ peneliti memberikan arahan untuk mencoba potongan-potongan yang lain mana yang paling cocok. Selanjutnya subjek AK dalam kegiatan juga memiliki kemajuan yang signifikan dari masing-masing indikator pemecahan masalah yang harus dicapai.

2. FASE INTERVENSI 2 LEGO AK

Pelaksanaan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan edukatif Lego pertama dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 12 desember 2024 yang bertempat di TK Cahaya Ibu.

Pada tahap awal subjek AK masih menunjukkan keterbatasan dalam keterampilan pemecahan masalahnya, pada kegiatan bermain lego ini AK menunjukkan AK mampu mengenali warna dasar seperti merah, biru, dan kuning, serta membedakan balok Lego berdasarkan ukuran (besar dan kecil) dengan sedikit bantuan Contoh: Ketika diminta memilih balok merah kecil, AK dapat melakukannya setelah pembimbing memberikan

contoh langsung., AK mulai menunjukkan rasa ingin tahu dengan bertanya kepada pembimbing, seperti: *"Ini kalau disusun ke mana?"* atau *"Kalau yang besar, letaknya di mana?"* Hal ini menunjukkan bahwa AK mulai aktif mengeksplorasi dan mencari Solusi. Setelah beberapa lama kegiatan berlangsung AK menunjukan perkembangannya AK berhasil menyusun Lego menjadi struktur lebih kompleks, seperti rumah atau kendaraan sederhana, dengan sedikit arahan dari pembimbing. AK mampu menentukan urutan logis, seperti menyusun balok besar di bawah dan yang lebih kecil di atas, ketika menghadapi kesulitan, AK mulai mencoba berbagai solusi sebelum meminta bantuan. Misalnya, ketika struktur Lego roboh, AK mencoba mengganti balok besar dengan balok yang lebih kecil agar lebih seimbang. Setelah selesai peneliti memberikan pujian atau penghargaan untuk mendorong anak-anak terus berusaha.

3. FASE INTERVENSI BALOK AK

Pelaksanaan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan edukatif Balok dilaksanakan pada hari senin, tanggal 16 desember 2024 yang bertempat di TK Cahaya Ibu.

Pada permainan balok ini menunjukan perkembangan dengan AK berhasil menyusun balok menjadi struktur lebih kompleks, seperti rumah atau jembatan kecil, dengan sedikit arahan dari pembimbing. AK mampu menentukan urutan logis dalam penyusunan balok. Ketika struktur roboh, AK mencoba memperbaiki dengan strategi baru, seperti mengganti balok yang tidak stabil atau mengubah posisi balok. AK juga mulai memperkirakan keseimbangan struktur sebelum menyusunnya. AK semakin aktif dalam diskusi kelompok, memberikan pendapat, dan membantu teman. Contoh: AK memberikan saran kepada temannya: *"Kalau pakai balok besar di bawah, pasti lebih kuat."* Selain itu, AK mulai menyampaikan hasil kerjanya kepada kelompok, seperti: *"Aku bikin jembatan, yang ini supaya mobil bisa lewat."* Setelah kegiatan selesai peneliti memberikan pujian dan terimakasih karena telah menyiapkan kegiatan ini dengan baik.

4. FASE INTERVENSI LABIRIN AK

Pelaksanaan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan edukatif Labirin dilaksanakan pada hari , tanggal 19 desember 2024 yang bertempat di TK Cahaya Ibu.

Pada kegiatan AK mulai memperhatikan pola dalam labirin, seperti menghindari jalur buntu yang pernah dicoba. Dengan arahan pembimbing, AK mulai memahami bahwa jalur yang lebih luas biasanya mengarah ke Solusi, Ketika diminta menelusuri jalur, AK dapat mengingat dan menghindari jalur buntu yang pernah dilalui sebelumnya. AK mulai bertanya kepada pembimbing, seperti: "*Kalau belok ke kiri, bisa keluar nggak?*" atau "*Jalur ini benar nggak?*" Hal ini menunjukkan AK peningkatan rasa ingin tahu dan keinginan untuk memahami aturan permainan. AK berhasil menyelesaikan labirin sederhana tanpa bantuan pembimbing. Ketika menghadapi kesulitan, AK mencoba berbagai alternatif hingga menemukan jalur keluar. AK mulai menunjukkan strategi yang terstruktur, seperti menelusuri jalur dari awal secara berurutan, memastikan tidak ada jalur yang terlewat. AK juga mampu memperbaiki kesalahan dengan mundur dan mencoba jalur lain. AK semakin aktif berdiskusi dengan teman kelompok, memberikan saran, dan membantu teman yang kesulitan. Contoh: AK memberikan petunjuk kepada temannya, seperti: "*Coba yang kanan dulu, terus ke kiri.*" AK juga mampu menjelaskan jalur yang telah berhasil dilewatinya kepada kelompok. Setelah kegiatan berakhir peneliti mengucapkan terimakasih dan senang ketika melihat perkembangan pada AK yang meningkat dalam pemecahan masalahnya.

b. Kondisi Baseline (A) Subjek ANS

<i>Baseline</i>																	Rata-rata
Sesi	Item															Jumlah	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	2	2	2	1	2	2	3	1	2	3	2	2	2	2	2	20	1,3
2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	25	1,6

3	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	27	1,8
4	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	29	1,9
<i>Intervensi</i>																		Rata-rata
Sesi	Item															Jumlah		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
1	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	40	2,6	
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	3	
3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	49	3,2	
4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	55	3,6	

Keterangan:

Fase Baseline (A): pada fase ini, peneliti melakukan pengukuran sebanyak 4 kali pengamatan pada subjek ANS. Peneliti melakukan pengukuran data menjadi jelas dengan cara diamati. Pada pertemuan pertama (Kamis) tanggal 6 desember 2024, peneliti mengamati ANS masih belum menguasai masing-masing indikator dari pemecahan masalah dengan skor 20 dari 15 item dengan rata-rata 1,3.

Pada pertemuan kedua tanggal 9 desember 2024, peneliti mengamati skor keterampilan pemecahan masalah pada ANS meningkat menjadi 25 dari 15 item dengan rata-rata 1,6.

Pada pertemuan ketiga tanggal 12 desember 2024, peneliti mengamati skor ANS adanya peningkatan keterampilan pemecahan masalah dengan skor 27 rata-rata 1,8. Pada pertemuan keempat ANS memiliki peningkatan dalam keterampilan pemecahan masalah yaitu dengan skor 29 rata-rata 1,9. Fase Intervensi (B) 1 hasil pengukuran pada fase baseline yang terlihat ANS masih berada pada kategori sangat rendah dan rendah untuk keterampilan pemecahan masalahnya, maka dilakukanlah perlakuan atau intervensi kepada ANS dengan pemeberian layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan edukatif.

Tabel 4. 5
Fase Baseline dan Intervensi Subjek ANS

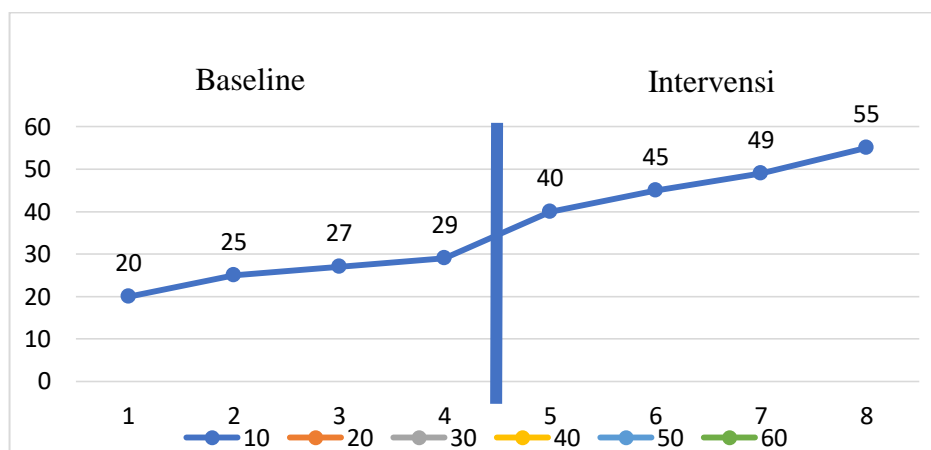
Periode	1	2	3	4
Baseline	20	25	27	29

Intervensi	40	45	49	55
------------	----	----	----	----

Berdasarkan tabel di atas maka hasil skor subjek ANS pada fase baseline dan fase intervensi dapat diilustrasikan pada grafik di bawah ini:

Gambar 4. 2

Grafik *Baseline* dan *Intervensi* Subjek ANS



Dari grafik di atas, terlihat bahwa meningkatnya keterampilan pemecahan masalah pada ANS Pada kondisi *baseline* terlihat keterampilan pemecahan masalah masih berada di kategori Sangat rendah dan rendah yaitu dengan skor 20 ini dikarenakan belum diberikan *intervensi* pada ANS. Selanjutnya pada intervensi hari pertama pengukuran meningkat dengan dengan skor 40 rata-rata 2,6 pada hari kedua setelah intervensi skor menjadi 45 dengan rata-rata 3, pada hari ketiga meningkat lagi dengan skor 49 dengan rata-rata 3,2 dan hari keempat meningkat lagi dengan skor 55 rata-rata 3,6.

Jadi, didapatkan hasil pada pengukuran yang telah dihitung bahwa keterampilan pemecahan masalah pada ANS mulai meningkat setelah diberikan layanan bimbingan kelompok menggunakan permainan edukatif dengan pengamatan setelah 4 hari berturut-turut setelah pemberian intervensi pada subjek ANS. Berikut ini adalah penjelasan terkait pemberian intervensi berupa bimbingan kelompok menggunakan

permainan edukatif pada subjek ANS.

1. FASE INTERVENSI PUZZLE (B)–1 Subjek ANS

Pelaksanaan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan edukatif puzzle pertama dilaksanakan pada hari senin, tanggal 9 desember 2024 yang bertempat di TK Cahaya Ibu.

Pada tahap awal subjek ANS masih menunjukkan keterbatasan dalam keterampilan pemecahan masalahnya didalam permainan puzzle ini subjek ANS sudah bisa meningkatkan keterampilannya yang mana ANS mulai mengenali potongan-potongan puzzle yang memiliki tepi lurus sebagai bagian pinggir. Ketika dibimbing untuk mencari sudut terlebih dahulu, ANS dapat mengidentifikasi potongan yang cocok untuk diletakkan di sudut. ANS mulai mencocokkan warna atau pola pada potongan puzzle dengan gambar utama. ANS mulai memiliki strategi yang terstruktur, seperti menyusun bagian tepi terlebih dahulu sebelum mengisi bagian tengah. Ketika menghadapi kesulitan, ANS mencoba potongan lain tanpa merasa frustrasi. ANS berkata, *"Yang ini salah, coba yang ini."* dan berhasil menemukan potongan yang sesuai. ANS semakin aktif dalam kelompok, memberikan saran kepada teman, seperti: *"Coba yang ini di atas, kayaknya cocok."* ANS juga mulai membantu teman yang kesulitan dengan memberikan petunjuk.

Peneliti memberikan pujian atau penghargaan untuk mendorong anak-anak terus berusaha. peneliti juga memberikan stimulus seperti pertanyaan terbuka untuk memancing pemikiran anak-anak agar meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri anak-anak dalam mencoba berbagai strategi untuk menyelesaikan puzzle.

Setelah puzzle selesai,peneliti mengajak anak-anak untuk melihat hasil kerja mereka. Diskusi tentang bagaimana mereka bekerja sama dilakukan untuk memberikan refleksi positif terhadap pengalaman tersebut, agar memberikan rasa pencapaian pada anak-anak.

Anak-anak dengan antusias menunjuk hasil puzzle kepada teman-teman dan peneliti sambil berkata, “Lihat, kita berhasil menyusun semuanya!” peneliti memberikan pujian, “Hebat sekali”.

2. FASE INTERVENSI LEGO ANS

Pelaksanaan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan edukatif Lego pertama dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 12 desember 2024 yang bertempat di TK Cahaya Ibu.

Pada tahap awal subjek ANS masih menunjukkan keterbatasan dalam keterampilan pemecahan masalahnya, pada kegiatan bermain lego ini ANS mulai memperhatikan bentuk dan ukuran potongan lego. Dengan bimbingan, ANS memahami pentingnya memilih potongan yang sesuai untuk menjaga struktur agar tetap kokoh. Ketika diminta membangun menara, ANS mulai menyusun potongan besar di bagian bawah untuk menjaga keseimbangan. Ketika menara lego yang disusun roboh, ANS mencoba menyusun ulang dengan mengganti potongan yang tidak stabil. Ia mulai memahami bahwa dasar struktur harus kokoh sebelum menambahkan bagian atas, ANS mulai berdiskusi dengan teman kelompok, memberikan saran sederhana, seperti: *"Pakai yang ini aja, lebih besar."* Ia juga meminta pendapat teman saat kesulitan memilih potongan. Setelah selesai peneliti memberikan pujian atau penghargaan untuk mendorong anak-anak terus berusaha.

3. FASE INTERVENSI BALOK ANS

Pelaksanaan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan edukatif Balok dilaksanakan pada hari senin, tanggal 16 desember 2024 yang bertempat di TK Cahaya Ibu.

Pada permainan balok ini menunjukan perkembangan dengan ANS mulai memperhatikan bentuk dan ukuran balok. Ia memahami bahwa balok yang lebih besar harus diletakkan di bagian bawah untuk menjaga kestabilan struktur. Ketika diminta membangun menara, ANS mulai memilih balok persegi panjang besar untuk dasar dan balok kecil untuk bagian atas, Ketika struktur balok roboh, ANS mencoba memperbaiki

dengan menyusun ulang dan mengganti balok yang tidak stabil. Ia mulai memahami pentingnya keselarasan dan keseimbangan dalam menyusun struktur. Setelah kegiatan selesai peneliti memberikan pujian dan terimakasih karena telah menyiapkan kegiatan ini dengan baik.

4. FASE INTERVENSI LABIRIN ANS

Pelaksanaan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan edukatif Labirin dilaksanakan pada hari , tanggal 19 desember 2024 yang bertempat di TK Cahaya Ibu.

Pada kegiatan ANS sudah ANS mulai lebih teliti dalam mengamati jalur labirin. Ia memperhatikan posisi awal dan tujuan serta mencoba mencari pola dalam jalur labirin.

Ketika diminta memilih jalur, ANS mulai mempertimbangkan jalur yang lebih panjang tetapi tidak memiliki banyak rintangan, Ketika menemui jalan buntu, ANS mulai mencoba kembali ke titik awal untuk mencari jalur alternatif. Ia belajar bahwa kesalahan adalah bagian dari proses pemecahan masalah ANS mencoba tiga kali sebelum berhasil menemukan jalur keluar. ANS mulai bertanya kepada teman kelompok atau memberikan saran, seperti:

"Coba kamu ke kanan dulu, nanti belok ke kiri." Hal ini menunjukkan peningkatan kemampuan kolaborasi dan kepercayaan diri dalam berbicara. Setelah kegiatan berakhir peneliti mengucapkan terimakasih dan senang ketika melihat perkembangan pada ANS yang meningkat dalam pemecahan masalahnya.

c. Kondisi Baseline (A) Subjek ZK

<i>Baseline</i>																	Rata-rata
Sesi	Item															Jumlah	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	2	2	2	1	2	2	3	1	2	3	2	2	2	2	2	20	1,3
2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	26	1,7
3	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	27	1,8
4	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	27	1,8
<i>Intervensi</i>																	Rata-

Sesi	Item															Jumlah	rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	39	2,6
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	3
3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	49	3,2
4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	55	3,6

Keterangan:

Fase Baseline (A): pada fase ini, peneliti melakukan pengukuran sebanyak 4 kali pengamatan pada subjek ZK. Peneliti melakukan pengukuran data menjadi jelas dengan cara diamati. Pada pertemuan pertama (Kamis) tanggal 6 desember 2024, peneliti mengamati ZK masih belum menguasai masing-masing indikator dari pemecahan masalah dengan skor 20 dari 15 item dengan rata-rata 1,3.

Pada pertemuan kedua tanggal 9 desember 2024, peneliti mengamati skor keterampilan pemecahan masalah pada ZK meningkat menjadi 26 dari 15 item dengan rata-rata 1,7.

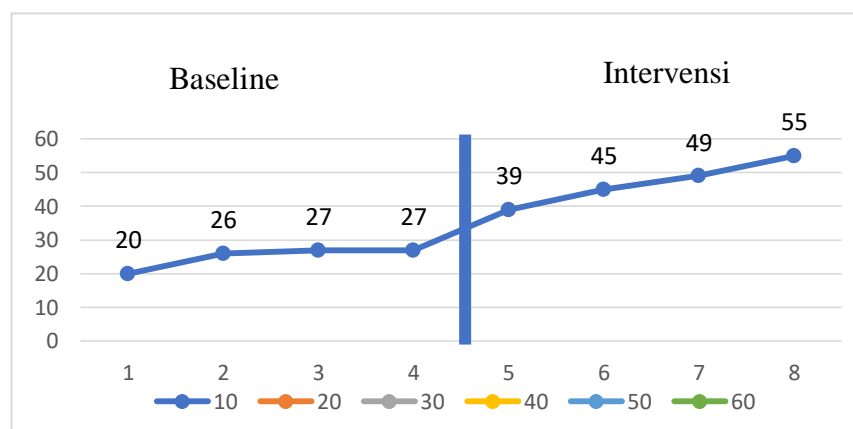
Pada pertemuan ketiga tanggal 12 desember 2024, peneliti mengamati skor ZK adanya peningkatan keterampilan pemecahan masalah dengan skor 27 rata-rata 1,8. Pada pertemuan keempat ZK memiliki peningkatan dalam keterampilan pemecahan masalah yaitu dengan skor 27 rata-rata 1,8. Fase Intervensi (B) 1 hasil pengukuran pada fase baseline yang terlihat ZK masih berada pada kategori sangat rendah dan rendah untuk keterampilan pemecahan masalahnya, maka dilakukanlah perlakuan atau intervensi kepada ZK dengan pemeberian layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan edukatif.

Tabel 4. 6
Fase Baseline dan Intervensi Subjek ZK

Periode	1	2	3	4
Baseline	20	26	27	27
Intervensi	39	45	49	55

Berdasarkan tabel di atas maka hasil skor subjek ZK pada fase baseline dan fase intervensi dapat diilustrasikan pada grafik di bawah ini:

Gambar 4. 3
Grafik *Baseline* dan *Intervensi* Subjek ZK



Dari grafik di atas, terlihat bahwa meningkatnya keterampilan pemecahan masalah pada ZK Pada kondisi *baseline* terlihat keterampilan pemecahan masalah masih berada di kategori Sangat rendah dan rendah yaitu dengan skor 20 ini dikarenakan belum diberikan *intervensi* pada ZK. Selanjutnya pada intervensi hari pertama pengukuran meningkat dengan dengan skor 39 rata-rata 2,6 pada hari kedua setelah intervensi skor menjadi 45 dengan rata-rata 3, pada hari ketiga meningkat lagi dengan skor 49 dengan rata-rata 3,2 dan hari keempat meningkat lagi dengan skor 55 rata-rata 3,6.

Jadi, didapatkan hasil pada pengukuran yang telah dihitung bahwa keterampilan pemecahan masalah pada ZK mulai meningkat setelah diberikan layanan bimbingan kelompok menggunakan permainan edukatif dengan pengamatan setelah 4 hari berturut-turut setelah pemberian intervensi pada subjek ZK. Berikut ini adalah penjelasan terkait pemberian intervensi berupa bimbingan kelompok menggunakan permainan edukatif pada subjek ZK.

1. FASE INTERVENSI PUZZLE (B)–1 Subjek ZK

Pelaksanaan bimbingan kelompok dengan menggunakan

permainan edukatif puzzle pertama dilaksanakan pada hari senin, tanggal 9 desember 2024 yang bertempat di TK Cahaya Ibu.

Pada tahap awal subjek ZK masih menunjukkan keterbatasan dalam keterampilan pemecahan masalahnya, didalam permainan puzzle ini subjek ZK mulai memperhatikan detail pada potongan puzzle, seperti bentuk sisi yang melengkung atau lurus, serta warna yang serupa. ZK mengatakan, "Ini birunya sama, jadi mungkin cocok." ZK mulai mencoba strategi sederhana, seperti mencari potongan sudut terlebih dahulu atau menyusun bagian tepi puzzle sebelum mengisi bagian tengah. ZK mampu mengenali pola dengan lebih cepat dan mengelompokkan potongan puzzle berdasarkan warna atau bentuk. Ia mulai memahami hubungan antara potongan yang saling melengkapi. ZK berhasil menyusun bagian gambar hewan dengan memperhatikan pola warna dan bentuk yang cocok. ZK mulai merencanakan proses penyelesaian puzzle, seperti menyusun potongan dengan warna yang sama terlebih dahulu atau menyelesaikan bagian tertentu sebelum beralih ke bagian lain. ZK mengatakan, "Aku mau bikin yang hijau dulu, ini daunnya."

Anak-anak bekerja sama dalam kelompok mereka untuk menyusun puzzle. Selama proses ini, fasilitator memantau aktivitas, memberikan bantuan jika ada hambatan, dan memastikan semua anak terlibat aktif.

Peneliti memberikan pujian atau penghargaan untuk mendorong anak-anak terus berusaha. peneliti juga memberikan stimulus seperti pertanyaan terbuka untuk memancing pemikiran anak-anak agar meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri anak-anak dalam mencoba berbagai strategi untuk menyelesaikan puzzle.

Seorang anak berhasil menemukan potongan yang tepat setelah beberapa kali mencoba. peneliti berkata, "Bagus sekali! Kamu sudah mencoba dengan sabar dan menemukan potongan yang benar!" peneliti memberikan stimulus dengan bertanya, "Apa yang kamu lihat di potongan ini? Apakah cocok dengan gambar di sini?"

Setelah puzzle selesai,peneliti mengajak anak-anak untuk melihat

hasil kerja mereka. Diskusi tentang bagaimana mereka bekerja sama dilakukan untuk memberikan refleksi positif terhadap pengalaman tersebut, agar memberikan rasa pencapaian pada anak-anak.

Anak-anak dengan antusias menunjuk hasil puzzle kepada teman-teman dan peneliti sambil berkata, “Lihat, kita berhasil menyusun semuanya!” peneliti memberikan pujian, “Hebat sekali”.

2. FASE INTERVENSI LEGO ZK

Pelaksanaan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan edukatif Lego pertama dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 12 desember 2024 yang bertempat di TK Cahaya Ibu.

Pada tahap awal subjek ZK masih menunjukkan keterbatasan dalam keterampilan pemecahan masalahnya, pada kegiatan bermain lego ini ZK mulai lebih memperhatikan kesesuaian bentuk dan warna potongan Lego, dan mulai dapat mengenali potongan mana yang mungkin cocok untuk disusun bersama, ZK mengamati bahwa potongan dengan warna yang sama lebih cenderung cocok disusun bersama, dan ia mulai menyusun bagian-bagian kecil terlebih dahulu sebelum menyatukan semuanya. ZK mulai merancang langkah-langkah kecil untuk menyelesaikan tugasnya. Misalnya, ia mulai menyusun bagian dasar bangunan terlebih dahulu, kemudian perlahan membangun bagian atasnya ZK berkata, *"Aku coba mulai dari bawah dulu baru ke atas."* ZK menggunakan strategi yang lebih sistematis dan terencana. Ia tidak hanya menyusun potongan berdasarkan warna atau bentuk tetapi juga memperhatikan kekuatan dan kestabilan struktur. ZK menyusun potongan Lego dengan menyusun blok besar di bawah dan blok kecil di atas untuk memastikan bangunan tetap kokoh. Setelah selesai peneliti memberikan pujian atau penghargaan untuk mendorong anak-anak terus berusaha.

3. FASE INTERVENSI BALOK ZK

Pelaksanaan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan edukatif Balok dilaksanakan pada hari senin, tanggal 16 desember 2024 yang bertempat di TK Cahaya Ibu.

Pada permainan balok ini menunjukkan perkembangan dengan ZK mulai lebih memperhatikan kesesuaian bentuk dan ukuran balok. Ia mulai dapat memilih balok yang lebih besar untuk bagian bawah dan balok yang lebih kecil untuk bagian atas, serta mulai memperhatikan kesesuaian warna dan bentuk untuk menciptakan keseimbangan. ZK mulai menyusun balok dengan langkah yang lebih terencana, seperti membangun fondasi terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke bagian atas. Ia mulai menyusun struktur dengan memperhatikan kestabilan. ZK berkata, "*Coba aku buat fondasinya dulu, baru nanti aku tambahkan ke atas.*" ZK mulai aktif bertanya tentang cara-cara menyusun balok yang lebih stabil dan kuat. Ia mulai menunjukkan rasa ingin tahu tentang bagaimana membuat struktur yang lebih tinggi atau lebih kompleks.

ZK bertanya, "*Kenapa balok yang di atas jatuh? Mungkin harus ditaruh yang lebih besar di bawahnya.*" Setelah kegiatan selesai peneliti memberikan pujian dan terimakasih karena telah menyiapkan kegiatan ini dengan baik.

4. FASE INTERVENSI LABIRIN ZK

Pelaksanaan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan edukatif Labirin dilaksanakan pada hari , tanggal 19 desember 2024 yang bertempat di TK Cahaya Ibu.

Pada kegiatan ZK sudah mulai ZK mulai belajar memperhatikan secara lebih seksama setiap jalur yang ada di dalam labirin. Ia mulai memperhatikan dengan lebih teliti setiap belokan dan memperhitungkan arah yang lebih logis untuk mencapai tujuan, ZK mulai mengenali jalur-jalur yang mengarah kembali ke titik awal dan menghindari mereka. Ia juga mulai melihat pilihan-pilihan jalur dengan lebih fokus untuk memilih yang terbaik. ZK mulai mengembangkan strategi dengan merencanakan setiap langkah yang diambil. Ia mulai memikirkan jalur-jalur yang lebih mungkin menuju tujuan, serta mencoba untuk tidak terjebak dalam lingkaran atau kembali ke titik awal. ZK mulai berpikir lebih sistematis: "*Aku coba jalur kiri dulu, kalau tidak berhasil, aku kembali dan coba jalur*

kanan." ZK mulai bertanya lebih banyak tentang cara-cara yang bisa digunakan untuk menyelesaikan labirin dengan lebih cepat dan efektif. Ia semakin tertarik untuk mencari solusi terbaik ZK bertanya, "Kenapa jalur ini tidak berhasil? Apa yang harus aku lakukan supaya tidak terjebak?" ZK semakin aktif berdiskusi dengan teman-temannya dalam kelompok untuk mencari solusi terbaik dan berbagi ide tentang cara-cara yang lebih efektif untuk menyelesaikan labirin. Ia mulai berkolaborasi lebih intens dengan teman-temannya ZK bertanya pada teman, "Bagaimana kalau kita coba jalur ini bersama-sama? Aku ingin tahu apakah jalur ini benar-benar menuju ke tujuan." Setelah kegiatan berakhir peneliti mengucapkan terimakasih dan senang ketika melihat perkembangan pada ZK yang meningkat dalam pemecahan masalahnya.

d. Kondisi Baseline (A) Subjek RH

Baseline																	Rata-rata
Sesi	Item															Jumlah	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	2	2	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	20	1,3
2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	1	1	2	2	2	25	1,6
3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	27	1,8
4	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	29	1,9
Intervensi																	Rata-rata
Sesi	Item															Jumlah	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	39	2,6
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	3
3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	50	3,3
4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	55	3,6

Keterangan:

Fase Baseline (A): pada fase ini, peneliti melakukan pengukuran sebanyak 4 kali pengamatan pada subjek RH. Peneliti melakukan pengukuran data menjadi jelas dengan cara diamati. Pada pertemuan pertama (Kamis) tanggal 6 desember 2024, peneliti mengamati RH masih belum menguasai masing-masing indikator dari pemecahan masalah dengan skor 20 dari 15 item dengan rata-rata 1,3.

Pada pertemuan kedua tanggal 9 desember 2024, peneliti

mengamati skor keterampilan pemecahan masalah pada RH meningkat menjadi 25 dari 15 item dengan rata-rata 1,6.

Pada pertemuan ketiga tanggal 12 desember 2024, peneliti mengamati skor RH adanya peningkatan keterampilan pemecahan masalah dengan skor 27 rata-rata 1,8. Pada pertemuan keempat RH memiliki peningkatan dalam keterampilan pemecahan masalah yaitu dengan skor 29 rata-rata 1,9. Fase Intervensi (B) 1 hasil pengukuran pada fase baseline yang terlihat RH masih berada pada kategori sangat rendah dan rendah untuk keterampilan pemecahan masalahnya, maka dilakukanlah perlakuan atau intervensi kepada RH dengan pemeberian layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan edukatif.

Tabel 4. 7

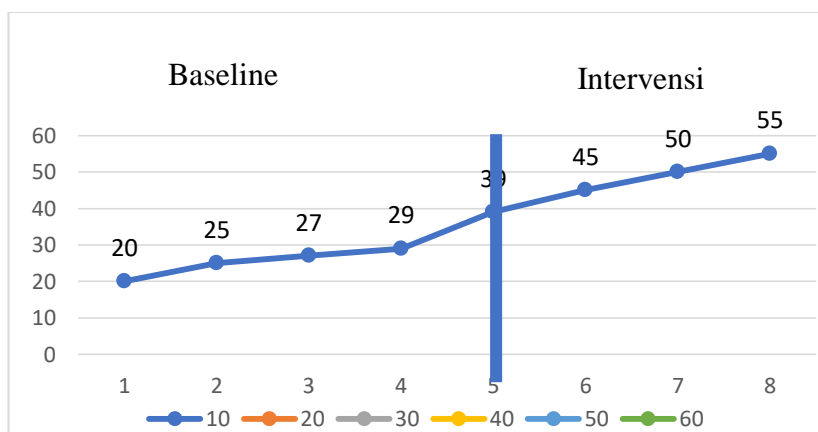
Fase Baseline dan Intervensi Subjek RH

Periode	1	2	3	4
Baseline	20	25	27	29
Intervensi	39	45	50	55

Berdasarkan tabel di atas maka hasil skor subjek RH pada fase baseline dan fase intervensi dapat diilustrasikan pada grafik di bawah ini:

Gambar 4. 4

Grafik *Baseline dan Intervensi* Subjek RH



Dari grafik di atas, terlihat bahwa meningkatnya keterampilan pemecahan masalah pada RH Pada kondisi *baseline* terlihat keterampilan pemecahan masalah masih berada di kategori Sangat rendah dan rendah yaitu dengan skor 20 ini dikarenakan belum diberikan *intervensi* pada RH. Selanjutnya pada intervensi hari pertama pengukuran meningkat dengan dengan skor 39 rata-rata 2,6 pada hari kedua setelah intervensi skor menjadi 45 dengan rata-rata 3, pada hari ketiga meningkat lagi dengan skor 50 dengan rata-rata 3,3 dan hari keempat meningkat lagi dengan skor 55 rata-rata 3,6.

Jadi, didapatkan hasil pada pengukuran yang telah dihitung bahwa keterampilan pemecahan masalah pada RH mulai meningkat setelah diberikan layanan bimbingan kelompok menggunakan permainan edukatif dengan pengamatan setelah 4 hari berturut-turut setelah pemberian intervensi pada subjek RH. Berikut ini adalah penjelasan terkait pemberian intervensi berupa bimbingan kelompok menggunakan permainan edukatif pada subjek RH.

1. FASE INTERVENSI PUZZLE (B)–1 Subjek RH

Pelaksanaan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan edukatif puzzle pertama dilaksanakan pada hari senin, tanggal 9 Desember 2024 yang bertempat di TK Cahaya Ibu.

Pada tahap awal subjek RH masih menunjukkan keterbatasan dalam keterampilan pemecahan masalahnya, didalam permainan puzzle ini subjek RH mulai mencoba mengorganisir potongan puzzle berdasarkan bagian-bagian yang lebih mudah dikenali, seperti tepi dan sudut. Ia juga mulai merencanakan langkah-langkah yang lebih terstruktur, seperti menggabungkan potongan-potongan yang sesuai dengan mudah. RH berkata, "Aku coba susun bagian ujungnya dulu, nanti bagian tengahnya bisa lebih mudah, RH mulai menunjukkan rasa ingin tahu yang lebih besar tentang bagaimana menyelesaikan puzzle lebih cepat dan efisien. Ia mulai bertanya tentang langkah-langkah yang lebih efektif untuk menghubungkan potongan-potongan puzzle.

RH bertanya, "Kenapa ini tidak bisa cocok? Bagaimana cara mencari bagian yang tepat?" RH kini lebih mampu mengamati potongan-potongan puzzle dengan lebih teliti, baik berdasarkan warna, bentuk, maupun gambar yang ada. Ia juga lebih mudah menemukan bagian-bagian yang sesuai dan mulai melihat hubungan antar bagian dalam puzzle. RH mulai lebih sering memisahkan potongan berdasarkan tema gambar dan langsung mencocokkan bagian-bagian yang sudah jelas terlihat. RH mengembangkan pendekatan yang lebih terstruktur dalam menyelesaikan puzzle. Ia tidak hanya berfokus pada satu bagian, tetapi mulai memperhatikan gambaran keseluruhan dan mengorganisir potongan-potongan untuk memudahkan pencocokan. RH mulai mencoba menyusun bagian puzzle sesuai dengan bagian gambar yang lebih besar terlebih dahulu, sebelum memecahkannya menjadi bagian yang lebih kecil. Anak-anak bekerja sama dalam kelompok mereka untuk menyusun puzzle. Selama proses ini, fasilitator memantau aktivitas, memberikan bantuan jika ada hambatan, dan memastikan semua anak terlibat aktif.

Peneliti memberikan pujian atau penghargaan untuk mendorong anak-anak terus berusaha. Peneliti juga memberikan stimulus seperti pertanyaan terbuka untuk memancing pemikiran anak-anak agar meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri anak-anak dalam mencoba berbagai strategi untuk menyelesaikan puzzle.

Anak-anak dengan antusias menunjuk hasil puzzle kepada teman-teman dan peneliti sambil berkata, "Lihat, kita berhasil menyusun semuanya!" peneliti memberikan pujian, "Hebat sekali".

2. FASE INTERVENSI LEGO RH

Pelaksanaan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan edukatif Lego pertama dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 12 Desember 2024 yang bertempat di TK Cahaya Ibu.

Pada tahap awal subjek RH masih menunjukkan keterbatasan dalam keterampilan pemecahan masalahnya, pada kegiatan bermain lego ini RH

RH mulai mencoba pendekatan yang lebih terstruktur dalam merakit Lego. Ia mulai mengidentifikasi langkah-langkah yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas tersebut, seperti membangun dasar terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke bagian atas. RH mengatakan, "Aku coba buat dasar dulu, baru susun bagian atasnya." RH mulai bertanya lebih banyak tentang cara-cara yang lebih efektif untuk menyusun Lego. Ia juga mulai mencari tahu lebih banyak tentang variasi desain yang dapat dihasilkan dengan potongan-potongan yang tersedia. RH bertanya, "*Bagaimana cara supaya bangunannya bisa lebih tinggi? Potongan mana yang harus aku pakai?*" RH kini mulai merencanakan langkah-langkah yang lebih matang dalam menyusun Lego. Ia mulai berpikir lebih jauh ke depan dan mempertimbangkan bagaimana setiap potongan akan berkontribusi pada struktur yang lebih besar. RH mulai membuat rencana sebelum menyusun, seperti membangun dengan urutan yang lebih logis dan memperhitungkan stabilitas bangunan. Setelah selesai peneliti memberikan pujian atau penghargaan untuk mendorong anak-anak terus berusaha.

3. FASE INTERVENSI BALOK

Pelaksanaan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan edukatif Balok dilaksanakan pada hari senin, tanggal 16 desember 2024 yang bertempat di TK Cahaya Ibu.

Pada permainan balok ini menunjukan perkembangan dengan RH mulai RH mulai lebih teliti dalam mengamati bentuk dan ukuran balok. Ia mulai bisa memilih balok yang lebih sesuai berdasarkan bentuk dan ukuran untuk menyusun struktur yang lebih kokoh. RH mulai memperhatikan perbedaan ukuran balok dan memilih balok yang lebih besar untuk fondasi dan balok kecil untuk bagian atas. RH mulai merencanakan langkah-langkah yang lebih terstruktur dalam menyusun balok. Ia mulai menyusun balok dari dasar yang lebih stabil dan merencanakan bagaimana melanjutkan ke bagian atas dengan menambahkan balok secara bertahap. RH mencoba menyusun balok dari

bawah ke atas, mulai dengan tumpukan yang lebih besar dan kokoh sebelum menambahkan balok-balok kecil di bagian atas RH mulai menunjukkan rasa ingin tahu yang lebih besar untuk mengetahui bagaimana cara menyusun balok agar lebih stabil dan efisien. Ia mulai bertanya tentang teknik-teknik yang lebih efektif untuk menyusun struktur dengan menggunakan balok. RH bertanya, "*Bagaimana caranya supaya bangunanku bisa lebih tinggi dan tidak jatuh?*" Setelah kegiatan selesai peneliti memberikan pujian dan terimakasih karena telah menyiapkan kegiatan ini dengan baik.

4. FASE INTERVENSI LABIRIN RH

Pelaksanaan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan edukatif Labirin dilaksanakan pada hari , tanggal 19 desember 2024 yang bertempat di TK Cahaya Ibu.

Pada kegiatan RH mulai lebih fokus mengamati struktur labirin dan berusaha mengenali pola-pola jalan yang bisa membantunya keluar dari labirin. Ia mulai menyadari pentingnya melihat setiap jalur dengan lebih teliti untuk menghindari jalan buntu RH mulai melihat lebih banyak jalan yang memiliki pilihan dan mempertimbangkan untuk memilih jalan yang lebih terbuka daripada jalan yang terhalang. RH mulai merencanakan jalannya melalui labirin dengan lebih cermat. Ia mulai mencoba untuk berpikir lebih jauh ke depan tentang jalur-jalur yang mungkin akan mengarah ke jalan buntu atau menuju tujuan akhir.: RH mulai memilih untuk mundur dan mencoba jalur lain ketika ia menyadari bahwa jalur pertama tidak membawa ke tujuan. RH mulai menunjukkan rasa ingin tahu yang lebih besar tentang bagaimana strategi dan pendekatan tertentu dapat membantunya menyelesaikan labirin lebih cepat. Ia mulai bertanya lebih sering kepada fasilitator atau teman sekelompoknya tentang cara yang lebih baik untuk mengatasi tantangan dalam labirin. RH bertanya, "*Bagaimana kalau aku coba buat rencana jalur terlebih dahulu sebelum mulai?*" Setelah kegiatan berakhir peneliti mengucapkan terimakasih dan

senang ketika melihat perkembangan pada RH yang meningkat dalam pemecahan masalahnya.

e. Kondisi Baseline (A) Subjek TU

<i>Baseline</i>																	Rata-rata
Sesi	Item															Jumlah	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	20	1,3
2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	1	2	2	25	1,6
3	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	27	1,8
4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	2
<i>Intervensi</i>																	Rata-rata
Sesi	Item															Jumlah	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	39	2,6
2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	40	2,7
3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48	3,2
4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	52	3,4

Keterangan:

Fase Baseline (A): pada fase ini, peneliti melakukan pengukuran sebanyak 4 kali pengamatan pada subjek TU. Peneliti melakukan pengukuran data menjadi jelas dengan cara diamati. Pada pertemuan pertama (Kamis) tanggal 6 desember 2024, peneliti mengamati TU masih belum menguasai masing-masing indikator dari pemecahan masalah dengan skor 20 dari 15 item dengan rata-rata 1,3.

Pada pertemuan kedua tanggal 9 desember 2024, peneliti mengamati skor keterampilan pemecahan masalah pada TU meningkat menjadi 25 dari 15 item dengan rata-rata 1,6.

Pada pertemuan ketiga tanggal 12 desember 2024, peneliti mengamati skor TU adanya peningkatan keterampilan pemecahan masalah dengan skor 27 rata-rata 1,8. Pada pertemuan keempat TU memiliki peningkatan dalam keterampilan pemecahan masalah yaitu dengan skor 30 rata-rata 2. Fase Intervensi (B) 1 hasil pengukuran pada fase baseline yang terlihat TU masih berada pada kategori sangat rendah dan rendah untuk

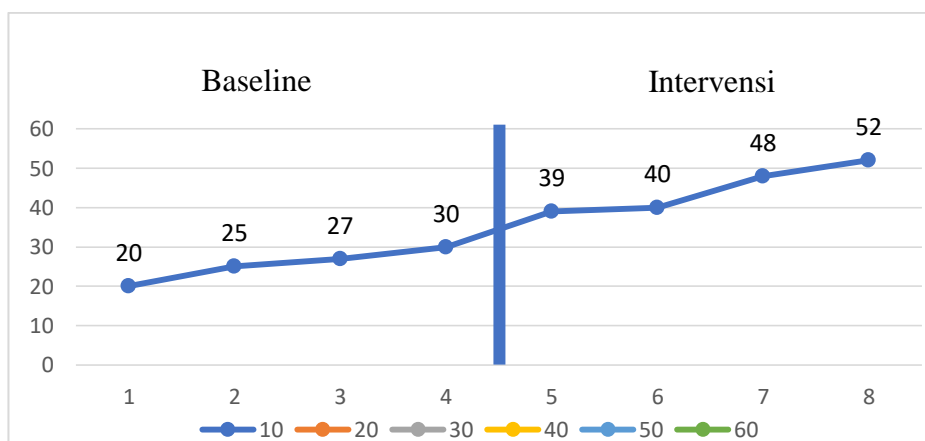
keterampilan pemecahan masalahnya, maka dilakukanlah perlakuan atau intervensi kepada TU dengan pemberian layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan edukatif.

Tabel 4. 8
Fase Baseline dan Intervensi Subjek TU

Periode	1	2	3	4
Baseline	20	25	27	30
Intervensi	39	42	49	52

Berdasarkan tabel di atas maka hasil skor subjek TU pada fase baseline dan fase intervensi dapat diilustrasikan pada grafik di bawah ini:

Gambar 4. 4
Grafik *Baseline* dan *Intervensi* Subjek TU



Dari grafik di atas, terlihat bahwa meningkatnya keterampilan pemecahan masalah pada TU Pada kondisi *baseline* terlihat keterampilan pemecahan masalah masih berada di kategori Sangat rendah dan rendah yaitu dengan skor 20 ini dikarenakan belum diberikan *intervensi* pada TU. Selanjutnya pada intervensi hari pertama pengukuran meningkat dengan dengan skor 39 rata-rata 2,6 pada hari kedua setelah intervensi skor menjadi 42 dengan rata-rata 2,8, pada hari ketiga meningkat lagi dengan skor 49 dengan rata-rata 3,2 dan hari keempat meningkat lagi dengan skor 52 rata-rata 3,4.

Jadi, didapatkan hasil pada pengukuran yang telah dihitung bahwa keterampilan pemecahan masalah pada TU mulai meningkat setelah diberikan layanan bimbingan kelompok menggunakan permainan edukatif dengan pengamatan setelah 4 hari berturut-turut setelah pemberian intervensi pada subjek TU. Berikut ini adalah penjelasan terkait pemberian intervensi berupa bimbingan kelompok menggunakan permainan edukatif pada subjek TU.

1. FASE INTERVENSI PUZZLE (B)–1 Subjek TU

Pelaksanaan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan edukatif puzzle pertama dilaksanakan pada hari senin, tanggal 9 Desember 2024 yang bertempat di TK Cahaya Ibu.

Pada tahap awal subjek TU masih menunjukkan keterbatasan dalam keterampilan pemecahan masalahnya, didalam permainan puzzle ini subjek TU mulai dapat mengenali berbagai bentuk Lego yang lebih baik dan mulai memahami bagaimana cara menyusunnya sesuai dengan struktur yang diinginkan. Ia mulai memperhatikan bagian yang dapat dipasang bersama dengan lebih teliti. TU mulai mengembangkan kemampuan untuk merencanakan proses penyusunan Lego secara lebih sistematis. Ia mulai berpikir terlebih dahulu sebelum menyusun potongan, seperti memulai dari dasar atau struktur yang lebih besar sebelum menambahkan elemen yang lebih kecil. Anak-anak bekerja sama dalam kelompok mereka untuk menyusun puzzle. Selama proses ini, fasilitator memantau aktivitas, memberikan bantuan jika ada hambatan, dan memastikan semua anak terlibat aktif.

Peneliti memberikan pujian atau penghargaan untuk mendorong anak-anak terus berusaha. peneliti juga memberikan stimulus seperti pertanyaan terbuka untuk memancing pemikiran anak-anak agar meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri anak-anak dalam mencoba berbagai strategi untuk menyelesaikan puzzle.

Anak-anak dengan antusias menunjuk hasil puzzle kepada teman-teman dan peneliti sambil berkata, “Lihat, kita berhasil menyusun

semuanya!” peneliti memberikan pujian, “Hebat sekali”.

2. FASE INTERVENSI LEGO TU

Pelaksanaan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan edukatif Lego pertama dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 12 desember 2024 yang bertempat di TK Cahaya Ibu.

Pada tahap awal subjek TU masih menunjukkan keterbatasan dalam keterampilan pemecahan masalahnya, pada kegiatan bermain lego ini TU mulai berpikir lebih sistematis saat menyusun balok. Ia menyadari bahwa perlu menyusun bagian dasar terlebih dahulu untuk membentuk struktur yang stabil. Ketika bangunannya roboh, ia mulai mencoba mencari tahu mengapa hal itu terjadi dan mencoba memperbaikinya dengan menata ulang balok untuk menambah stabilitas.

TU mulai menyusun balok dengan dasar yang lebih lebar dan memastikan setiap lapisan lebih kokoh sebelum menambahkan lapisan berikutnya. Setelah selesai peneliti memberikan pujian atau penghargaan untuk mendorong anak-anak terus berusaha.

3. FASE INTERVENSI BALOK TU

Pelaksanaan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan edukatif Balok dilaksanakan pada hari senin, tanggal 16 desember 2024 yang bertempat di TK Cahaya Ibu.

Pada permainan balok ini menunjukan perkembangan dengan TU mulai berpikir lebih sistematis saat menyusun balok. Ia menyadari bahwa perlu menyusun bagian dasar terlebih dahulu untuk membentuk struktur yang stabil. Ketika bangunannya roboh, ia mulai mencoba mencari tahu mengapa hal itu terjadi dan mencoba memperbaikinya dengan menata ulang balok untuk menambah stabilitas. TU mulai menyusun balok dengan dasar yang lebih lebar dan memastikan setiap lapisan lebih kokoh sebelum menambahkan lapisan berikutnya. TU mulai lebih lancar dalam memegang dan menyusun balok-balok kecil. Ia menunjukkan kemampuan motorik halus yang semakin baik dalam menyusun balok dan menyatukan potongan-potongan dengan lebih presisi. TU bisa menempatkan balok-

balok kecil dengan lebih mudah tanpa menyebabkannya jatuh, dan ia lebih berhati-hati dalam menyusun balok agar tetap stabil. Setelah kegiatan selesai peneliti memberikan pujian dan terimakasih karena telah menyiapkan kegiatan ini dengan baik.

4. FASE INTERVENSI LABIRIN TU

Pelaksanaan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan edukatif Labirin dilaksanakan pada hari , tanggal 19 desember 2024 yang bertempat di TK Cahaya Ibu.

Pada kegiatan TU mulai lebih memahami cara kerja permainan labirin. Ia mulai menyadari bahwa tujuan permainan adalah untuk menemukan jalan keluar dengan membuat pilihan yang tepat di setiap persimpangan. Pemahamannya tentang struktur labirin mulai berkembang. TU mulai tahu bahwa ia perlu mengikuti jalan yang mengarah ke keluar dan berhati-hati terhadap jalan-jalan yang berujung buntu. Ketika menghadapi berbagai pilihan jalur, TU mulai lebih cepat dalam mengambil keputusan. Ia mulai percaya pada instingnya dan membuat keputusan dengan lebih percaya diri. Keputusan yang dibuatnya menjadi lebih tepat dan mengarah pada pencapaian tujuan. TU berhasil memilih jalan yang benar tanpa kebingungannya. Ia menyadari bahwa meskipun ada kesalahan, ia bisa kembali dan mencoba jalan lain dengan lebih cepat. Ketika menghadapi jalan buntu, TU mampu untuk berhenti sejenak, mengevaluasi pilihan sebelumnya, dan segera mencari alternatif tanpa kesulitan. Kemampuan untuk mengatasi tantangan dengan cepat menjadi semakin baik. Setelah menghadapi jalan buntu, TU langsung mundur beberapa langkah dan menemukan jalur alternatif dengan lebih cepat. Setelah kegiatan berakhir peneliti mengucapkan terimakasih dan senang ketika melihat perkembangan pada TU yang meningkat dalam pemecahan masalahnya.

f. Kondisi Baseline (A) Subjek MF

<i>Baseline</i>																	Rata-rata
Sesi	Item															Jumlah	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	20	1,3
2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	1	25	1,6
3	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	27	1,8
4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	2
<i>Intervensi</i>																	Rata-rata
Sesi	Item															Jumlah	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	2	35	2,3
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48	3,2
4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	55	3,6

Keterangan:

Fase Baseline (A): pada fase ini, peneliti melakukan pengukuran sebanyak 4 kali pengamatan pada subjek MF. Peneliti melakukan pengukuran data menjadi jelas dengan cara diamati. Pada pertemuan pertama (Kamis) tanggal 6 desember 2024, peneliti mengamati MF masih belum menguasai masing-masing indikator dari pemecahan masalah dengan skor 20 dari 15 item dengan rata-rata 1,3.

Pada pertemuan kedua tanggal 9 desember 2024, peneliti mengamati skor keterampilan pemecahan masalah pada MF meningkat menjadi 25 dari 15 item dengan rata-rata 1,6.

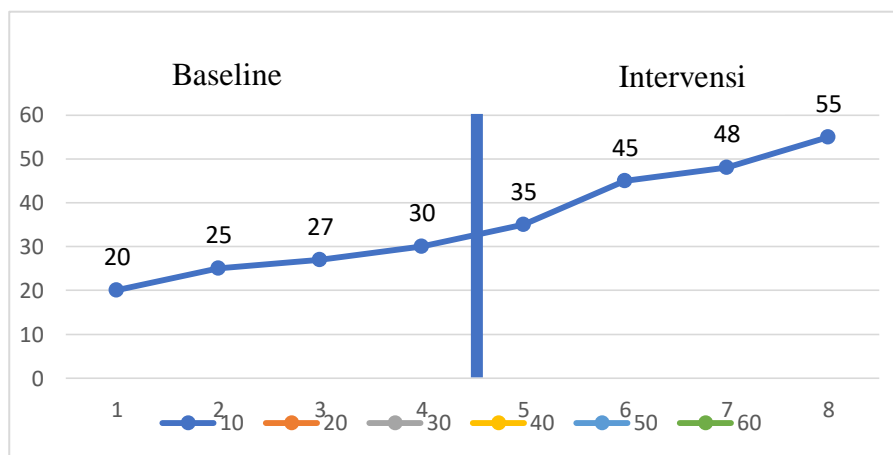
Pada pertemuan ketiga tanggal 12 desember 2024, peneliti mengamati skor MF adanya peningkatan keterampilan pemecahan masalah dengan skor 27 rata-rata 1,8. Pada pertemuan keempat MF memiliki peningkatan dalam keterampilan pemecahan masalah yaitu dengan skor 30 rata-rata 2. Fase Intervensi (B) 1 hasil pengukuran pada fase baseline yang terlihat MF masih berada pada kategori sangat rendah dan rendah untuk keterampilan pemecahan masalahnya, maka dilakukanlah perlakuan atau intervensi kepada MF dengan pemberian layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan edukatif.

Tabel 4. 9
Fase Baseline dan Intervensi Subjek MF

Periode	1	2	3	4
Baseline	20	25	27	30
Intervensi	35	45	48	55

Berdasarkan tabel di atas maka hasil skor subjek MF pada fase baseline dan fase intervensi dapat diilustrasikan pada grafik di bawah ini:

Gambar 4. 5
Grafik *Baseline* dan *Intervensi* Subjek MF



Dari grafik di atas, terlihat bahwa meningkatnya keterampilan pemecahan masalah pada MF Pada kondisi baseline terlihat keterampilan pemecahan masalah masih berada di kategori Sangat rendah dan rendah yaitu dengan skor 20 ini dikarenakan belum diberikan intervensi pada MF. Selanjutnya pada intervensi hari pertama pengukuran meningkat dengan dengan skor 35 rata-rata 2,3 pada hari kedua setelah intervensi skor menjadi 45 dengan rata-rata 3, pada hari ketiga meningkat lagi dengan skor 48 dengan rata-rata 3,2 dan hari keempat meningkat lagi dengan skor 55 rata-rata 3,6.

Jadi, didapatkan hasil pada pengukuran yang telah dihitung bahwa keterampilan pemecahan masalah pada MF mulai meningkat setelah diberikan layanan bimbingan kelompok menggunakan permainan edukatif

dengan pengamatan setelah 4 hari berturut-turut setelah pemberian intervensi pada subjek MF. Berikut ini adalah penjelasan terkait pemberian intervensi berupa bimbingan kelompok menggunakan permainan edukatif pada subjek MF.

1. FASE INTERVENSI PUZZLE (B)–1 Subjek MF

Pelaksanaan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan edukatif puzzle pertama dilaksanakan pada hari senin, tanggal 9 desember 2024 yang bertempat di TK Cahaya Ibu.

Pada tahap awal subjek MF masih menunjukkan keterbatasan dalam keterampilan pemecahan masalahnya, didalam permainan puzzle ini subjek MF MF terampil dalam mengamati potongan puzzle dan mencocokkannya dengan lebih tepat. Ia mulai mengenali gambar pada potongan dan memahami pola-pola yang ada pada gambar yang lebih besar. MF lebih percaya diri dalam memilih potongan yang sesuai dan dapat dengan cepat mengidentifikasi potongan yang cocok dengan bagian gambar lainnya. Peneliti memberikan pujian atau penghargaan untuk mendorong anak-anak terus berusaha. peneliti juga memberikan stimulus seperti pertanyaan terbuka untuk memancing pemikiran anak-anak agar meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri anak-anak dalam mencoba berbagai strategi untuk menyelesaikan puzzle. Anak-anak dengan antusias menunjuk hasil puzzle kepada teman-teman dan peneliti sambil berkata, “Lihat, kita berhasil menyusun semuanya!” peneliti memberikan pujian, “Hebat sekali”.

2. FASE INTERVENSI LEGO MF

Pelaksanaan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan edukatif Lego pertama dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 12 Desember 2024 yang bertempat di TK Cahaya Ibu.

Pada tahap awal subjek MF masih menunjukkan keterbatasan dalam keterampilan pemecahan masalahnya, pada kegiatan bermain lego ini MF mulai memahami cara menyusun lego untuk membentuk objek yang diinginkan. Ia mulai mengenali bentuk-bentuk dasar dan mulai menyusun potongan-potongan

lego sesuai dengan instruksi yang lebih sederhana. MF kini mampu merencanakan bangunan yang lebih kompleks dan menyusun potongan lego dengan urutan yang lebih logis. Ia mulai memikirkan langkah-langkah sebelumnya untuk menyelesaikan bangunannya. Setelah selesai peneliti memberikan pujian atau penghargaan untuk mendorong anak-anak terus berusaha.

3. FASE INTERVENSI BALOK MF

Pelaksanaan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan edukatif Balok dilaksanakan pada hari senin, tanggal 16 Desember 2024 yang bertempat di TK Cahaya Ibu.

Pada permainan balok ini menunjukan perkembangan dengan MF mulai lebih memahami cara menyusun balok dan hubungan antara bentuk dan ukuran balok dalam membangun objek. Ia mulai dapat memilih balok yang tepat untuk bagian tertentu dari bangunan. MF mulai merencanakan bagaimana susunan balok akan terlihat dan memilih balok sesuai dengan kebutuhan struktur yang lebih stabil. Setelah kegiatan selesai peneliti memberikan pujian dan terimakasih karena telah menyiapkan kegiatan ini dengan baik.

4. FASE INTERVENSI LABIRIN

Pelaksanaan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan edukatif Labirin dilaksanakan pada hari , tanggal 19 desember 2024 yang bertempat di TK Cahaya Ibu.

Pada kegiatan ini MF mulai lebih berhati-hati dalam memilih jalur. Ia lebih memperhatikan tanda-tanda atau petunjuk yang ada di labirin dan mencoba mengevaluasi jalur yang paling tepat untuk menuju tujuan MF mulai merencanakan langkah-langkahnya dengan lebih matang. Ia mulai berpikir lebih jauh ke depan tentang jalur-jalur yang tersedia dan bagaimana jalur tersebut dapat membantunya keluar dari labirin, sebelum melangkah, MF meninjau jalur yang akan dipilih dan memperkirakan kemungkinan hasilnya, menunjukkan peningkatan dalam berpikir strategis. Setelah kegiatan berakhir peneliti mengucapkan terimakasih dan senang ketika melihat perkembangan pada MF yang meningkat dalam pemecahan masalahnya.

g. Kondisi Baseline (A) Subjek FK

<i>Baseline</i>																	Rata-rata
Sesi	Item															Jumlah	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	2	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	20	1,3
2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	25	1,6
3	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	27	1,8
4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	2
<i>Intervensi</i>																	Rata-rata
Sesi	Item															Jumlah	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	39	2,6
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	3
3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48	3,2
4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	53	3,5

Keterangan:

Fase Baseline (A): pada fase ini, peneliti melakukan pengukuran sebanyak 4 kali pengamatan pada subjek FK. Peneliti melakukan pengukuran data menjadi jelas dengan cara diamati. Pada pertemuan pertama (Kamis) tanggal 6 desember 2024, peneliti mengamati FK masih belum menguasai masing-masing indikator dari pemecahan masalah dengan skor 20 dari 15 item dengan rata-rata 1,3.

Pada pertemuan kedua tanggal 9 desember 2024, peneliti mengamati skor keterampilan pemecahan masalah pada FK meningkat menjadi 25 dari 15 item dengan rata-rata 1,6.

Pada pertemuan ketiga tanggal 12 desember 2024, peneliti mengamati skor AK adanya peningkatan keterampilan pemecahan masalah dengan skor 27 rata-rata 1,8. Pada pertemuan keempat FK memiliki peningkatan dalam keterampilan pemecahan masalah yaitu dengan skor 30 rata-rata 2. Fase Intervensi (B) 1 hasil pengukuran pada fase baseline yang terlihat FK masih berada pada kategori sangat rendah dan rendah untuk keterampilan pemecahan masalahnya, maka dilakukanlah perlakuan atau

intervensi kepada FK dengan pemeberian layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan edukatif.

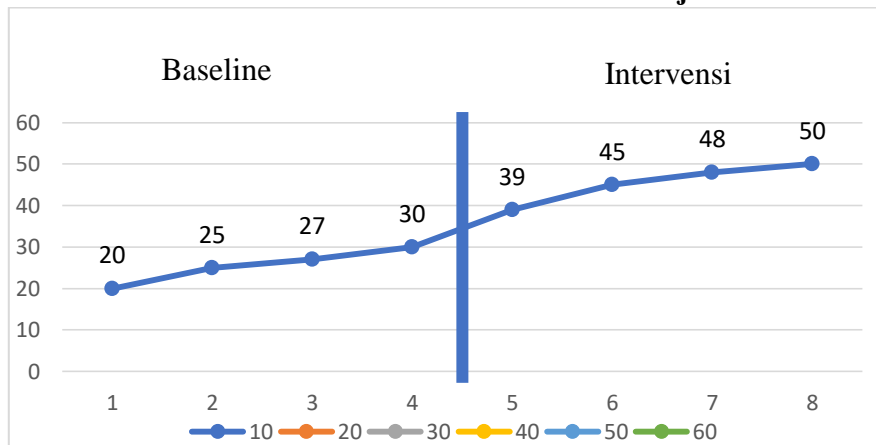
Tabel 4. 10
Fase Baseline dan Intervensi Subjek FK

Periode	1	2	3	4
Baseline	20	25	27	30
Intervensi	39	45	48	53

Berdasarkan tabel di atas maka hasil skor subjek FK pada fase baseline dan fase intervensi dapat diilustrasikan pada grafik di bawah ini

Gambar 4. 6

Grafik *Baseline dan Intervensi Subjek FK*



Dari grafik di atas, terlihat bahwa meningkatnya keterampilan pemecahan masalah pada FK Pada kondisi *baseline* terlihat keterampilan pemecahan masalah masih berada di kategori Sangat rendah dan rendah yaitu dengan skor 20 ini dikarenakan belum diberikan *intervensi* pada AK. Selanjutnya pada intervensi hari pertama pengukuran meningkat dengan dengan skor 39 rata-rata 2,6 pada hari kedua setelah intervensi skor menjadi 45 dengan rata-rata 3, pada hari ketiga meningkat lagi dengan skor 48 dengan rata-rata 3,2 dan hari keempat meningkat lagi dengan skor 53 rata-rata 3,5.

Jadi, didapatkan hasil pada pengukuran yang telah dihitung bahwa keterampilan pemecahan masalah pada FK mulai meningkat setelah diberikan layanan bimbingan kelompok menggunakan permainan edukatif

dengan pengamatan setelah 4 hari berturut-turut setelah pemberian intervensi pada subjek FK. Berikut ini adalah penjelasan terkait pemberian intervensi berupa bimbingan kelompok menggunakan permainan edukatif pada subjek FK.

1. FASE INTERVENSI PUZZLE (B)–1 Subjek FK

Pelaksanaan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan edukatif puzzle pertama dilaksanakan pada hari senin, tanggal 9 Desember 2024 yang bertempat di TK Cahaya Ibu.

Pada tahap awal subjek FK masih menunjukkan keterbatasan dalam keterampilan pemecahan masalahnya, didalam permainan puzzle ini subjek FK mulai menunjukkan kemampuan berpikir sistematis dalam menyusun puzzle. Ia mencoba menyusun puzzle dari bagian yang mudah terlebih dahulu, seperti bagian tepi, kemudian melanjutkan ke bagian Tengah,FK memulai dengan menyusun tepi puzzle terlebih dahulu, yang memberinya gambaran tentang batasan gambar dan membuatnya lebih mudah untuk menyelesaikan bagian tengah puzzle, FK mulai menyusun puzzle lebih cepat dan dengan lebih sedikit bantuan. Ia dapat melihat gambar secara keseluruhan dan langsung mencocokkan potongan yang sesuai tanpa kesulitan yang berarti. Anak-anak dengan antusias menunjuk hasil puzzle kepada teman-teman dan peneliti sambil berkata, “Lihat, kita berhasil menyusun semuanya!” peneliti memberikan pujian, “Hebat sekali”.

2. FASE INTERVENSI LEGO FK

Pelaksanaan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan edukatif Lego pertama dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 12 Desember 2024 yang bertempat di TK Cahaya Ibu.

Pada tahap awal subjek FK masih menunjukkan keterbatasan dalam keterampilan pemecahan masalahnya, pada kegiatan bermain lego ini FK mulai mengembangkan kemampuan untuk merakit lego dengan lebih terstruktur. Ia mulai menyusun potongan lego dengan pola yang lebih jelas dan terarah FK mulai mengikuti pola tertentu atau mencoba untuk

membangun bentuk yang lebih jelas, seperti bangunan atau kendaraan sederhana, dengan memikirkan susunan potongan lego yang tepat. FK aktif memberikan saran mengenai potongan yang harus digunakan atau bagaimana cara menyusun struktur lego yang lebih kuat, berkolaborasi dengan teman-temannya untuk mencapai hasil yang diinginkan. Setelah selesai peneliti memberikan pujian atau penghargaan untuk mendorong anak-anak terus berusaha.

3. FASE INTERVENSI BALOK FK

Pelaksanaan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan edukatif Balok dilaksanakan pada hari senin, tanggal 16 Desember 2024 yang bertempat di TK Cahaya Ibu.

Pada permainan balok ini menunjukkan perkembangan dengan FK mulai menyusun balok dengan lebih terstruktur dan lebih memperhatikan desain dan tujuan yang ingin dicapai. Ia mulai mencoba untuk membangun struktur yang lebih kokoh dengan memperhatikan keseimbangan dan bentuk, FK mulai mencoba menyusun balok dalam bentuk menara atau rumah dengan memperhatikan kestabilan, memilih balok yang lebih besar di bawah dan balok yang lebih kecil di atas. FK mulai menunjukkan kemampuan berpikir logis yang lebih baik dalam memilih balok yang sesuai. Ia mulai mempertimbangkan ukuran, bentuk, dan fungsi setiap balok dalam menyusun objek. Setelah kegiatan selesai peneliti memberikan pujian dan terimakasih karena telah menyiapkan kegiatan ini dengan baik

4. FASE INTERVENSI LABIRIN FK

Pelaksanaan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan edukatif Labirin dilaksanakan pada hari, tanggal 19 desember 2024 yang bertempat di TK Cahaya Ibu.

Pada kegiatan ini FK FK mulai berani mencoba jalur-jalur baru, meskipun tidak selalu berhasil pada percobaan pertama. Namun, ia tidak lagi terhenti setelah kegagalan, dan lebih cenderung untuk mencoba jalur yang berbeda. FK memutuskan untuk mencoba jalur yang sebelumnya

tidak berani dicoba, meskipun tahu itu berisiko. FK kini lebih mampu merencanakan langkah-langkah secara logis sebelum bergerak, dengan memikirkan jalan terbaik yang mengarah pada tujuan. Ia mulai memperhatikan setiap pilihan jalur dan memutuskan dengan lebih matang. Setelah kegiatan berakhir peneliti mengucapkan terimakasih dan senang ketika melihat perkembangan pada FK yang meningkat dalam pemecahan masalahnya.

h. Kondisi Baseline (A) Subjek W

<i>Baseline</i>																	Rata-rata
Sesi	Item															Jumlah	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	2	20	1,3
2	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	2	25	1,6
3	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	29	1,9
4	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	33	2,2
<i>Intervensi</i>																	Rata-rata
Sesi	Item															Jumlah	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	38	2,5
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	3
3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	49	3,2
4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	54	3,6

Keterangan:

Fase Baseline (A): pada fase ini, peneliti melakukan pengukuran sebanyak 4 kali pengamatan pada subjek W. Peneliti melakukan pengukuran data menjadi jelas dengan cara diamati. Pada pertemuan pertama (Kamis) tanggal 6 desember 2024, peneliti mengamati W masih belum menguasai masing-masing indikator dari pemecahan masalah dengan skor 20 dari 15 item dengan rata-rata 1,3.

Pada pertemuan kedua tanggal 9 desember 2024, peneliti mengamati skor keterampilan pemecahan masalah pada W meningkat menjadi 25 dari 15 item dengan rata-rata 1,6.

Pada pertemuan ketiga tanggal 12 desember 2024, peneliti mengamati skor W adanya peningkatan keterampilan pemecahan masalah dengan skor 29 rata-rata 1,9. Pada pertemuan keempat W memiliki

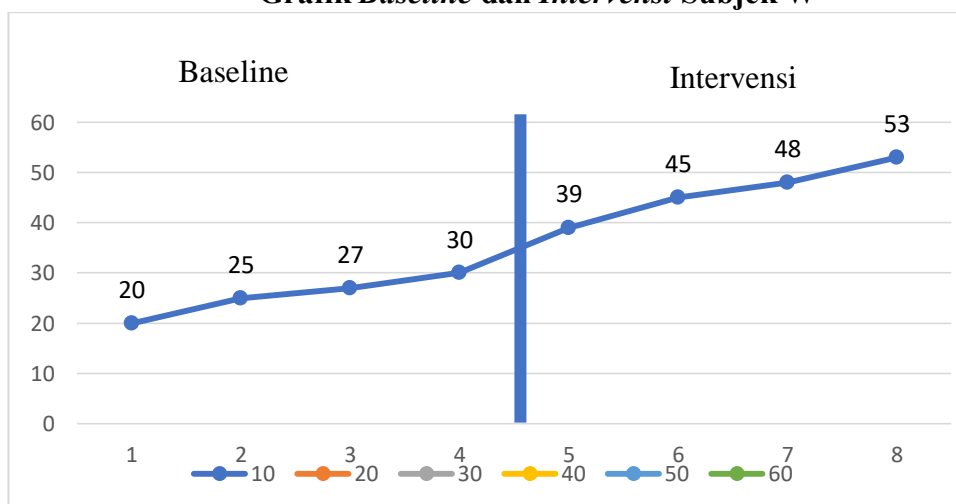
peningkatan dalam keterampilan pemecahan masalah yaitu dengan skor 33 rata-rata 2,2. Fase Intervensi (B) 1 hasil pengukuran pada fase baseline yang terlihat W masih berada pada kategori sangat rendah dan rendah untuk keterampilan pemecahan masalahnya, maka dilakukanlah perlakuan atau intervensi kepada W dengan pemeberian layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan edukatif.

Tabel 4. 11
Fase Baseline dan Intervensi Subjek W

Periode	1	2	3	4
Baseline	20	25	29	33
Intervensi	38	45	49	54

Berdasarkan tabel di atas maka hasil skor subjek AK pada fase baseline dan fase intervensi dapat diilustrasikan pada grafik di bawah ini:

Gambar 4. 7
Grafik *Baseline dan Intervensi* Subjek W



Dari grafik di atas, terlihat bahwa meningkatnya keterampilan pemecahan masalah pada W Pada kondisi *baseline* terlihat keterampilan pemecahan masalah masih berada di kategori Sangat rendah dan rendah yaitu dengan skor 20 ini dikarenakan belum diberikan intervensi pada W. Selanjutnya pada intervensi hari pertama pengukuran meningkat

dengan dengan skor 38 rata-rata 2,5 pada hari kedua setelah intervensi skor menjadi 45 dengan rata-rata 3, pada hari ketiga meningkat lagi dengan skor 49 dengan rata-rata 3,2 dan hari keempat meningkat lagi dengan skor 54 rata-rata 3,6.

Jadi, didapatkan hasil pada pengukuran yang telah dihitung bahwa keterampilan pemecahan masalah pada W mulai meningkat setelah diberikan layanan bimbingan kelompok menggunakan permainan edukatif dengan pengamatan setelah 4 hari berturut-turut setelah pemberian intervensi pada subjek W. Berikut ini adalah penjelasan terkait pemberian intervensi berupa bimbingan kelompok menggunakan permainan edukatif pada subjek W.

1. FASE INTERVENSI PUZZLE (B)–1 Subjek W

Pelaksanaan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan edukatif puzzle pertama dilaksanakan pada hari senin, tanggal 9 Desember 2024 yang bertempat di TK Cahaya Ibu.

Pada tahap awal subjek W masih menunjukkan keterbatasan dalam keterampilan pemecahan masalahnya, didalam permainan puzzle ini subjek W W mulai dapat mengenali pola dasar dan bentuk-bentuk yang ada dalam puzzle, serta dapat mulai merancang strategi untuk menyusun gambar dengan lebih baik,W kini dapat lebih cepat mengenali potongan-potongan puzzle yang saling terkait, meskipun terkadang masih memerlukan beberapa percobaan untuk menemukan potongan yang tepat. W semakin terbiasa menghubungkan potongan-potongan puzzle satu sama lain dengan lebih efisien. Ia lebih cepat dalam menyatukan potongan-potongan yang cocok dan memperhatikan detail lebih baik. W kini dapat dengan mudah mengidentifikasi potongan yang cocok, dan semakin cepat menyelesaikan bagian-bagian puzzle. Anak-anak dengan antusias menunjuk hasil puzzle kepada teman-teman dan peneliti sambil berkata, “Lihat, kita berhasil menyusun semuanya!” peneliti memberikan pujian, “Hebat sekali”.

2. FASE INTERVENSI LEGO W

Pelaksanaan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan edukatif Lego pertama dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 12 Desember 2024 yang bertempat di TK Cahaya Ibu.

Pada tahap awal subjek W masih menunjukkan keterbatasan dalam keterampilan pemecahan masalahnya, pada kegiatan bermain lego ini W mulai terbiasa mengorganisir potongan-potongan LEGO berdasarkan bentuk dan warna. Ia mulai belajar untuk mengatur potongan yang sesuai dengan struktur yang akan dibangun. W kini dapat dengan lebih mudah menemukan potongan yang diperlukan untuk menyelesaikan bagian bangunan, serta menggunakan waktu lebih efisien dalam mencari potongan yang tepat. W kini dapat menyelesaikan tugas yang diberikan dengan lebih cepat dan efisien, bahkan ketika dihadapkan dengan tantangan yang lebih besar, tanpa merasa kewalahan. Ketika diberikan tugas untuk membuat model rumah dengan berbagai ruang dan detail, W dapat menyelesaikannya dalam waktu yang lebih singkat dan tanpa banyak kesalahan. Setelah selesai peneliti memberikan pujian atau penghargaan untuk mendorong anak-anak terus berusaha.

3. FASE INTERVENSI BALOK W

Pelaksanaan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan edukatif Balok dilaksanakan pada hari senin, tanggal 16 Desember 2024 yang bertempat di TK Cahaya Ibu.

Pada permainan balok ini menunjukan perkembangan dengan W mulai belajar untuk mengorganisir balok berdasarkan ukuran, bentuk, dan warna untuk menciptakan struktur yang lebih terorganisir dan estetik. W dapat memilih balok berdasarkan ukurannya untuk menciptakan struktur yang lebih teratur dan simetris, serta dapat menggabungkan balok dengan warna yang serasi. W kini dapat menyelesaikan struktur yang lebih rumit dengan lebih cepat dan efisien, bahkan ketika diberikan tugas yang lebih menantang. Ketika diminta untuk membangun sebuah taman bermain dari balok, W dapat menyelesaikannya dengan tepat dan stabil, menunjukkan

bahwa ia telah menguasai teknik-teknik dasar dalam permainan balok. Setelah kegiatan selesai peneliti memberikan pujian dan terimakasih karena telah menyiapkan kegiatan ini dengan baik.

4. FASE INTERVENSI LABIRIN W

Pelaksanaan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan edukatif Labirin dilaksanakan pada hari, tanggal 19 desember 2024 yang bertempat di TK Cahaya Ibu.

Pada kegiatan ini W mulai dapat mengidentifikasi jalan yang lebih tepat untuk mencapai tujuan. Ia lebih berhati-hati dalam memilih langkah dan mulai menunjukkan kemampuan untuk merencanakan langkah-langkah yang logis. W mulai lebih mampu mengikuti instruksi yang diberikan, sehingga permainan menjadi lebih lancar. Ia dapat memanfaatkan petunjuk untuk membantu pergerakannya di dalam labirin. Ketika diberikan petunjuk tentang arah atau langkah-langkah yang harus diambil, W mulai bisa mengikuti dengan lebih tepat, mempercepat kemajuan dalam permainan. Setelah kegiatan berakhir peneliti mengucapkan terimakasih dan senang ketika melihat perkembangan pada W yang meningkat dalam pemecahan masalahnya.

i. Kondisi Baseline (A) Subjek NS

<i>Baseline</i>																	Rata-rata
Sesi	Item															Jumlah	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	2	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	20	1,3
2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	1	1	2	2	25	1,6
3	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	28	1,8
4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	2
<i>Intervensi</i>																	Rata-rata
Sesi	Item															Jumlah	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	2	2	2	1	2	2	3	1	2	3	2	2	2	2	2	39	2,6
2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	45	3
3	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	49	3,2
4	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	55	3,6

Keterangan:

Fase Baseline (A): pada fase ini, peneliti melakukan pengukuran sebanyak 4 kali pengamatan pada subjek NS. Peneliti melakukan pengukuran data menjadi jelas dengan cara diamati. Pada pertemuan pertama (Kamis) tanggal 6 desember 2024, peneliti mengamati NS masih belum menguasai masing-masing indikator dari pemecahan masalah dengan skor 20 dari 15 item dengan rata-rata 1,3.

Pada pertemuan kedua tanggal 9 desember 2024, peneliti mengamati skor keterampilan pemecahan masalah pada NS meningkat menjadi 25 dari 15 item dengan rata-rata 1,6.

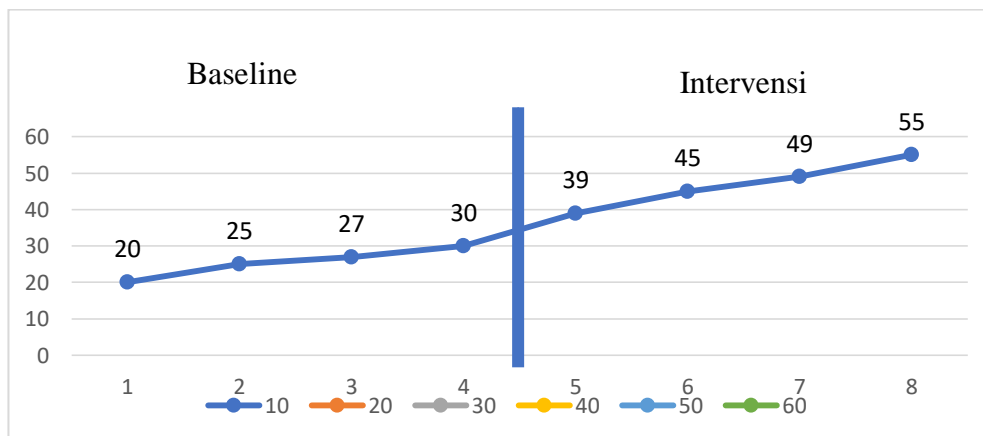
Pada pertemuan ketiga tanggal 12 desember 2024, peneliti mengamati skor NS adanya peningkatan keterampilan pemecahan masalah dengan skor 28 rata-rata 1,9. Pada pertemuan keempat NS memiliki peningkatan dalam keterampilan pemecahan masalah yaitu dengan skor 30 rata-rata 2. Fase Intervensi (B) 1 hasil pengukuran pada fase baseline yang terlihat NS masih berada pada kategori sangat rendah dan rendah untuk keterampilan pemecahan masalahnya, maka dilakukanlah perlakuan atau intervensi kepada NS dengan pemeberian layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan edukatif.

Tabel 4. 12
Fase Baseline dan Intervensi Subjek NS

Periode	1	2	3	4
Baseline	20	25	28	30
Intervensi	39	45	49	55

Berdasarkan tabel di atas maka hasil skor subjek NS pada fase baseline dan fase intervensi dapat diilustrasikan pada grafik di bawah ini:

Gambar 4. 8
Grafik *Baseline* dan *Intervensi* Subjek NS



Dari grafik di atas, terlihat bahwa meningkatnya keterampilan pemecahan masalah pada NS Pada kondisi *baseline* terlihat keterampilan pemecahan masalah masih berada di kategori Sangat rendah dan rendah yaitu dengan skor 20 ini dikarenakan belum diberikan intervensi pada NS. Selanjutnya pada intervensi hari pertama pengukuran meningkat dengan dengan skor 39 rata-rata 2,6 pada hari kedua setelah intervensi skor menjadi 45 dengan rata-rata 3, pada hari ketiga meningkat lagi dengan skor 49 dengan rata-rata 3,2 dan hari keempat meningkat lagi dengan skor 55 rata-rata 3,5.

Jadi, didapatkan hasil pada pengukuran yang telah dihitung bahwa keterampilan pemecahan masalah pada NS mulai meningkat setelah diberikan layanan bimbingan kelompok menggunakan permainan edukatif dengan pengamatan setelah 4 hari berturut-turut setelah pemberian intervensi pada subjek NS. Berikut ini adalah penjelasan terkait pemberian intervensi berupa bimbingan kelompok menggunakan permainan edukatif pada subjek NS.

1. FASE INTERVENSI PUZZLE (B)–1 Subjek NS

Pelaksanaan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan edukatif puzzle pertama dilaksanakan pada hari senin, tanggal 9 Desember 2024 yang bertempat di TK Cahaya Ibu.

Pada tahap awal subjek NS masih menunjukkan keterbatasan dalam keterampilan pemecahan masalahnya, didalam permainan puzzle ini subjek NS mulai menunjukkan pemahaman yang lebih baik dalam mengidentifikasi bagian-bagian puzzle yang lebih mudah dikenali, seperti bagian tepi atau pola warna yang lebih jelas. Dalam permainan ini, NS mulai bisa membedakan potongan puzzle yang memiliki tepi dan menempatkannya di sisi luar gambar. NS mulai lebih cepat dalam menghubungkan potongan-potongan puzzle, terlebih ketika potongan tersebut memiliki pola atau warna yang cocok. NS mulai dapat menyusun potongan-potongan puzzle dengan lebih cepat dan tepat, meskipun beberapa bagian masih memerlukan arahan dari fasilitator. Anak-anak dengan antusias menunjuk hasil puzzle kepada teman-teman dan peneliti sambil berkata, “Lihat, kita berhasil menyusun semuanya!” peneliti memberikan pujian, “Hebat sekali”.

2. FASE INTERVENSI LEGO NS

Pelaksanaan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan edukatif Lego pertama dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 12 desember 2024 yang bertempat di TK Cahaya Ibu.

Pada tahap awal subjek NS masih menunjukkan keterbatasan dalam keterampilan pemecahan masalahnya, pada kegiatan bermain lego ini NS mulai lebih selektif dalam memilih potongan Lego yang sesuai dengan struktur yang ingin dibangun. Ia juga mulai memperhatikan ukuran dan bentuk balok untuk memastikan kelancaran penyusunan bangunan. Dalam sesi ini, NS dapat memilih potongan-potongan Lego yang lebih kecil untuk menciptakan stabilitas pada bagian atas bangunannya. NS mulai berpikir lebih sistematis dan merencanakan langkah-langkah yang harus dilakukan untuk menyusun bangunan Lego. Ia mulai menyusun potongan-potongan Lego secara lebih logis, mengikuti urutan yang terstruktur. NS merencanakan untuk membangun sebuah rumah kecil, terlebih dahulu menyusun bagian bawah sebagai fondasi, baru kemudian menambah dinding dan atap dengan potongan yang lebih sesuai. Setelah selesai

peneliti memberikan pujian atau penghargaan untuk mendorong anak-anak terus berusaha.

3. FASE INTERVENSI BALOK NS

Pelaksanaan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan edukatif Balok dilaksanakan pada hari senin, tanggal 16 desember 2024 yang bertempat di TK Cahaya Ibu.

Pada permainan balok ini menunjukan perkembangan dengan NS mulai belajar untuk mengorganisir balok berdasarkan ukuran, bentuk, dan warna untuk menciptakan struktur yang lebih terorganisir dan estetik. NS dapat memilih balok berdasarkan ukurannya untuk menciptakan struktur yang lebih teratur dan simetris, serta dapat menggabungkan balok dengan warna yang serasi. NS kini dapat menyelesaikan struktur yang lebih rumit dengan lebih cepat dan efisien, bahkan ketika diberikan tugas yang lebih menantang. Ketika diminta untuk membangun sebuah taman bermain dari balok, NS dapat menyelesaikannya dengan tepat dan stabil, menunjukkan bahwa ia telah menguasai teknik-teknik dasar dalam permainan balok. Setelah kegiatan selesai peneliti memberikan pujian dan terimakasih karena telah menyiapkan kegiatan ini dengan baik. Setelah kegiatan selesai peneliti memberikan pujian dan terimakasih karena telah menyiapkan kegiatan ini dengan baik.

4. FASE INTERVENSI LABIRIN NS

Pelaksanaan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan edukatif Labirin dilaksanakan pada hari , tanggal 19 desember 2024 yang bertempat di TK Cahaya Ibu.

Pada kegiatan ini NS mulai dapat NS mulai merencanakan langkah-langkah sebelum mulai mencari jalan keluar dari labirin. Ia belajar untuk memikirkan langkah-langkah yang perlu dilakukan untuk bagaimana tidak ada hambatan ketika melewati jalurnya. NS mulai lebih selektif dalam memilih jalan yang sesuai dengan bagian tertentu dari struktur. Ia mulai memilih jalur yang lebih tepat untuk sampai ke sekolah

dengan mencobanya berulang kali. Setelah kegiatan berakhir peneliti mengucapkan terimakasih dan senang ketika melihat perkembangan pada NS yang meningkat dalam pemecahan masalahnya.

j. Kondisi Baseline (A) Subjek AG

<i>Baseline</i>																	Rata-rata
Sesi	Item															Jumlah	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	2	2	2	1	2	2	3	1	2	3	2	2	2	2	2	20	1,3
2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	25	1,6
3	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	27	1,8
4	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	30	2
<i>Intervensi</i>																	Rata-rata
Sesi	Item															Jumlah	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	2	2	2	1	2	2	3	1	2	3	2	2	2	2	2	39	2,6
2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	45	3
3	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	48	3,2
4	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	53	3,5

Keterangan:

Fase Baseline (A): pada fase ini, peneliti melakukan pengukuran sebanyak 4 kali pengamatan pada subjek AG. Peneliti melakukan pengukuran data menjadi jelas dengan cara diamati. Pada pertemuan pertama (Kamis) tanggal 6 desember 2024, peneliti mengamati AG masih belum menguasai masing-masing indikator dari pemecahan masalah dengan skor 20 dari 15 item dengan rata-rata 1,3.

Pada pertemuan kedua tanggal 9 desember 2024, peneliti mengamati skor keterampilan pemecahan masalah pada AG meningkat menjadi 25 dari 15 item dengan rata-rata 1,6.

Pada pertemuan ketiga tanggal 12 desember 2024, peneliti mengamati skor AG adanya peningkatan keterampilan pemecahan masalah dengan skor 27 rata-rata 1,8. Pada pertemuan keempat AG memiliki peningkatan dalam keterampilan pemecahan masalah yaitu dengan skor 30 rata-rata 2. Fase Intervensi (B) 1 hasil pengukuran pada fase baseline yang terlihat AG masih berada pada kategori sangat rendah dan rendah untuk keterampilan pemecahan masalahnya, maka dilakukanlah perlakuan atau

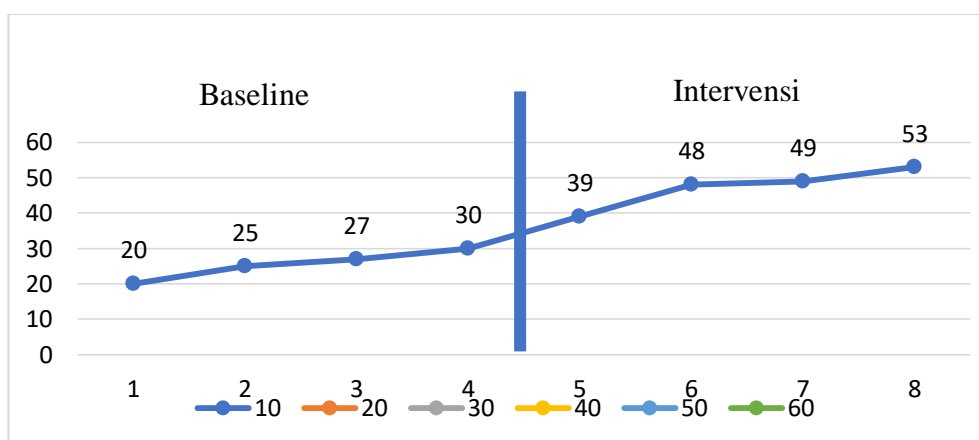
intervensi kepada AG dengan pemberian layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan edukatif.

Tabel 4. 13
Fase Baseline dan Intervensi Subjek AG

Periode	1	2	3	4
Baseline	20	25	27	30
Intervensi	39	45	49	53

Berdasarkan tabel di atas maka hasil skor subjek AG pada fase baseline dan fase intervensi dapat diilustrasikan pada grafik di bawah ini

Gambar 4. 9
Grafik Baseline dan Intervensi Subjek AG



Dari grafik di atas, terlihat bahwa meningkatnya keterampilan pemecahan masalah pada AG Pada kondisi *baseline* terlihat keterampilan pemecahan masalah masih berada di kategori Sangat rendah dan rendah yaitu dengan skor 20 ini dikarenakan belum diberikan *intervensi* pada AG. Selanjutnya pada intervensi hari pertama pengukuran meningkat dengan dengan skor 39 rata-rata 2,6 pada hari kedua setelah intervensi skor menjadi 45 dengan rata-rata 3, pada hari ketiga meningkat lagi dengan skor 49 dengan rata-rata 3,2 dan hari keempat meningkat lagi dengan skor 53 rata-rata 3,5.

Jadi, didapatkan hasil pada pengukuran yang telah dihitung bahwa keterampilan pemecahan masalah pada AG mulai meningkat setelah

diberikan layanan bimbingan kelompok menggunakan permainan edukatif dengan pengamatan setelah 4 hari berturut-turut setelah pemberian intervensi pada subjek AG. Berikut ini adalah penjelasan terkait pemberian intervensi berupa bimbingan kelompok menggunakan permainan edukatif pada subjek AG.

1. FASE INTERVENSI PUZZLE (B)–1 Subjek AG

Pelaksanaan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan edukatif puzzle pertama dilaksanakan pada hari senin, tanggal 9 Desember 2024 yang bertempat di TK Cahaya Ibu.

Pada tahap awal subjek AG masih menunjukkan keterbatasan dalam keterampilan pemecahan masalahnya, didalam permainan puzzle ini subjek AG mulai mampu mengenali pola gambar dan bentuk potongan puzzle yang lebih baik. Ia mulai memahami bagaimana potongan-potongan puzzle saling melengkapi untuk membentuk gambar yang utuh, AG mulai mengembangkan pendekatan yang lebih sistematis dalam menyusun puzzle. Ia mulai memisahkan potongan-potongan berdasarkan warna, bentuk, atau bagian gambar yang terlihat jelas, kemudian mencoba menyatukannya secara berurutan. AG mulai membentuk bagian tepi puzzle terlebih dahulu dan kemudian berfokus pada bagian tengah yang lebih rumit. Anak-anak dengan antusias menunjuk hasil puzzle kepada teman-teman dan peneliti sambil berkata, “Lihat, kita berhasil menyusun semuanya!” peneliti memberikan pujian, “Hebat sekali”.

2. FASE INTERVENSI LEGO AG

Pelaksanaan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan edukatif Lego pertama dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 12 Desember 2024 yang bertempat di TK Cahaya Ibu.

Pada tahap awal subjek AG masih menunjukkan keterbatasan dalam keterampilan pemecahan masalahnya, pada kegiatan bermain lego ini AG mulai menunjukkan upaya dalam merencanakan bagaimana potongan lego harus disusun untuk membentuk struktur tertentu, meskipun masih ada sedikit kesulitan dalam merangkai bagian-bagian yang lebih kompleks.

AG mulai dapat mengidentifikasi potongan yang lebih sesuai untuk bagian tertentu dari bangunan, seperti menggunakan potongan yang lebih besar untuk dasar bangunan dan potongan yang lebih kecil untuk detail. AG mulai mengembangkan keterampilan berpikir kritis dalam menyusun bangunan. Ketika menemukan kesulitan atau masalah, ia berpikir lebih rasional dan mencoba mencari solusi yang tepat. Setelah selesai peneliti memberikan pujian atau penghargaan untuk mendorong anak-anak terus berusaha.

3. FASE INTERVENSI BALOK AG

Pelaksanaan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan edukatif Balok dilaksanakan pada hari senin, tanggal 16 desember 2024 yang bertempat di TK Cahaya Ibu.

Pada permainan balok ini menunjukan perkembangan dengan AG mulai memahami bahwa untuk membangun struktur yang kokoh, ia harus menyusun balok dengan urutan yang tepat dan memperhatikan keseimbangan. Ketika mengalami kesulitan atau kegagalan dalam menyusun struktur, AG mulai berpikir untuk mencari solusi dan memperbaiki struktur yang sudah dibuat. Ketika menara yang ia buat roboh, AG mulai menambah lebih banyak balok di dasar atau mencari cara untuk membuat bagian atas lebih ringan agar tidak mudah jatuh. Setelah kegiatan selesai peneliti memberikan pujian dan terimakasih karena telah menyiapkan kegiatan ini dengan baik.

4. FASE INTERVENSI LABIRIN AG

Pelaksanaan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan edukatif Labirin dilaksanakan pada hari, tanggal 19 Desember 2024 yang bertempat di TK Cahaya Ibu.

Pada kegiatan ini AG mulai berpikir lebih kritis sebelum memilih jalur yang akan diambil dan mulai mencoba memetakan jalur terlebih dahulu sebelum melangka, AG mulai menerapkan strategi yang lebih baik, seperti mencoba jalur satu per satu untuk menemukan yang paling efisien dan menggunakan trial and error untuk menentukan langkah yang benar.

Ketika terjebak di jalur buntu, AG mulai belajar untuk kembali dan mencoba jalur yang lain dengan lebih percaya diri. Ia juga mulai memahami bahwa kadang-kadang perlu mundur untuk mencari jalur yang benar, AG kini dapat memilih jalur yang lebih efisien dan menghindari jalan buntu dengan lebih baik. Ia sudah lebih percaya diri dalam menentukan langkah-langkah yang perlu diambil untuk menyelesaikan labirin. Setelah kegiatan berakhir peneliti mengucapkan terimakasih dan senang ketika melihat perkembangan pada AG yang meningkat dalam pemecahan masalahnya.

B. Pembahasan Hasil Deskripsi Data

Berdasarkan data hasil penelitian yang telah dilakukan diketahui bahwa terdapat 10 orang anak yang memiliki tingkat kemampuan pemecahan masalah yang sangat rendah. Bimbingan kelompok dengan permainan edukatif biasanya digunakan untuk membantu klien, terutama anak-anak, mengungkapkan perasaan dan pikiran mereka yang mungkin sulit disampaikan secara langsung. Tujuan utamanya bisa adalah untuk mengetahui pengaruh layanan bimbingan kelompok teknik permainan edukatif untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah pada anak usia dini.

Hasil dari sesi treatment atau intervensi bisa diuraikan berdasarkan beberapa aspek, pada masing –masing subjek penelitian yaitu AK, ANS, ZK, RH, TU, MF, FK, W, NS, AG. Pada masing-masing subjek memiliki peningkatan pada indikator dari kemampuan pemecahan masalah dari permainan puzzle anak mampu membedakan warna, bentuk, ukuran dari potongan puzzle tersebut. Kemudian permainan lego anak mampu menyusun koleksi benda dengan penuh pertimbangan agar tidak gagal dalam Menyusun lego mampu mengelompokkan objek berdasarkan kesamaan warna dan bentuk dalam menyusun lego. Pada permainan balok anak mampu menyusun benda balok dari kecil ke besar untuk membuat sebuah bangunan yang mana dapat meningkatkan pemecahan masalah dalam memilih balok yang tepat untuk membangun sebuah bangunan dan juga pada permainan labirin anak mampu

berfikir kritis untuk mencari jalan alternatif untuk menyelesaikan sebuah labirin terus mencoba jalur yang lain dengan berulang agar bisa mencapai tujuan dengan tanpa hambatan.

Dari pemaparan di atas dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan kemampuan pemecahan masalah pada subjek peneliti. Dalam hal ini terlihat dari berbagai permainan di atas yaitu puzzle, lego, balok, labirin yang mana anak mampu untuk berfikir kritis dan memikirkan solusi agar menjadi suatu karya, dalam proses kegiatan dapat melatih kognitif anak, fokus, dan melatih kerja sama dalam kelompok seperti dalam permainan puzzle anak menyusun keping-kepingan puzzle. Dalam hal ini anak belajar berfikir bagaimana menjadikan kepingan menjadi suatu karya. Selain kognitif anak juga dituntut untuk fokus. Begitu juga dengan permainan lego anak dapat membentuk seperti mobil-mobilan, robot, dll. Dalam hal ini juga melatih fokus dan kognitif anak, begitu juga dengan permainan balok dan labirin. Dengan terlatihnya kognitif, pemikiran logis, pengenalan pola, dan kemampuan memori visual serta fokus anak menjadikan anak mampu belajar memecahkan masalah. Selain itu pendapat Donald, M. (1977) dalam teori problem solving yang berfokus pada kemampuan anak untuk mengatasi masalah dan mengembangkan kemampuan berfikir kritis melalui proses kognitif.

Hal ini sejalan dengan Diamond, A. (2015) anak-anak bermain untuk bersenang-senang, namun permainan tersebut melatih anak-anak untuk dapat mengembangkan kemampuan kognitif maupun sosial anak. Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan di TK Cahaya Ibu dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok menggunakan permainan edukatif dapat memberikan beberapa manfaat seperti mampu meningkatkan kognitif dan fokus anak, sehingga dengan terlatihnya kognitif dan fokus anak tersebut dapat melatih anak dalam kemampuan pemecahan masalah.

Penelitian ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Annizasari et al (2023) “Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif dalam Mengembangkan Kemampuan Pemecahan Masalah pada Anak Usia Dini”. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan alat permainan

edukatif (APE) secara signifikan meningkatkan kreativitas anak usia dini. Hal ini mengindikasikan bahwa APE efektif dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini. Penelitian oleh Nurasyiah et al (2023) dengan judul “Pengaruh Bimbingan Kelompok melalui Permainan Outbound untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Emosional Anak” menunjukkan bahwa penerapan metode outbound dalam bimbingan kelompok efektif meningkatkan keterampilan sosial emosional anak. Melalui permainan yang dirancang, anak-anak belajar berinteraksi, bekerja sama, dan menyelesaikan masalah bersama, yang berkontribusi pada pengembangan keterampilan pemecahan masalah mereka.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di TK Cahaya Ibu tentang pengaruh bimbingan kelompok menggunakan permainan edukatif dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan bimbingan kelompok menggunakan permainan edukatif untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah pada anak usia berpengaruh dalam mengembangkan keterampilan pemecahan masalah pada anak usia dini, hal ini dibuktikan dengan terjadinya peningkatan angka perilaku pada 10 subjek penelitian.

Hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan bahwa bimbingan kelompok berpengaruh secara signifikan dalam mengembangkan keterampilan pemecahan masalah pada anak usia dini, artinya bimbingan kelompok teknik permainan edukatif berpengaruh secara signifikan dalam mengembangkan keterampilan pemecahan masalah pada anak usia dini di TK Cahaya Ibu.

B. Implikasi

Implikasinya agar hasil penelitian ini dapat menjadi sumber informasi tentang bimbingan kelompok menggunakan permainan edukatif untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah pada anak usia dini. Penelitian ini dapat dikembangkan untuk menambah bahan referensi. Selanjutnya sesuai dengan hasil penelitian maka berfungsi untuk menjadi sumber bagi guru TK untuk mengembangkan permainan edukatif untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah pada anak usia dini.

C. Saran

Saran Berdasarkan hasil penelitian di TK Cahaya Ibu, berdasarkan kesimpulan diatas, maka peneliti ingin memberikan saran yang dapat bermanfaat untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah pada

anak usia dini melalui pemberian layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan edukatif sebagai berikut:

1. Bagi guru: dapat menciptakan suatu bentuk kegiatan yang dapat meningkatkan pemecahan masalah pada anak yang berkaitan dengan kecerdasan emosional anak seperti bermain dengan permainan edukatif dan melatih anak untuk bisa memahami kemampuan pemecahan masalah mereka sendiri.
2. Bagi penelitian selanjutnya: hasil penelitian ini dapat dijadikan sumber bacaan dan acuan bagi penelitian untuk mengembangkan berbagai media dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Abdul Khobir. (2009). Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif [Efforts to Educate Children Through Educational Games]. *Forum Tarbiyah*, 7(2), 195–208. <http://e-journal.iainpekalongan.ac.id/index.php/forumtarbiyah/article/view/262>
- Amalia, A. (2022). Implementasi Manfaat Bimbingan Kelompok Untuk Membantu Persiapan Karir Peserta Didik Kelas IX SMP Muhammadiyah 1 Medan T.A 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan [JIMEDU]*, 3(1), 1–9.
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *Jurnal Pilar*, 14(1), 15–31.
- Ardimen, A., Neviyarni, N., Firman, F., Gustina, G., & Karneli, Y. (2019). Model bimbingan kelompok dengan pendekatan muhasabah. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(2), 278. <https://doi.org/10.32832/tadibuna.v8i2.2232>
- Dwi Permata, R. (2020). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 5(2), 1–10. <https://doi.org/10.29407/pn.v5i2.14230>
- Fadhilah, N. (2017). Pengembangan Model Bimbingan Kelompok Berbasis Islami untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional Siswa. *Jurnal Penelitian*, 14, 111. <https://doi.org/10.28918/jupe.v14i1.1209>
- Fadilah, S. N. (2019). Layanan Bimbingan Kelompok dalam Membentuk Sikap Jujur Melalui Pembiasaan. *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 3(2), 167. <https://doi.org/10.29240/jbk.v3i2.1057>
- Faeruz, R., Fridani, L., & Adhe, K. R. (2022). *Aktivitas Bermain Balok Anak Usia Dini*. 1–34.
- Hadiarni, H., & Shaqhira, A. (2023). Eksplorasi Deskriptif tentang Layanan Bimbingan dan Konseling di PAUD: Realitas, Kendala dan Harapan. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3047–3056. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4387>
- Hartanti, Jahju, . (2022). Bimbingan Kelompok. In *Book*.
- Hayati, I., Nuri, K., & Siliwangi, I. (2020). Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif) Analisis Permainan Lego Dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia Dini. *Jurnal Ceria (Cerdas, Energik, Responsif, Inovatif, Adaptif)*, 3(6), 615–622.

- Janah, R. (2019). Hubungan Antara Metode Permainan Edukatif Berupa Puzzle Geometri Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia (3-4 Tahun) Di Paud As Syifa Desa Winduaji 2016. *Repository Universitas Muhammadiyah Purwokerto*. <https://repository.ump.ac.id:80/id/eprint/2048>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, R. dan T. (2021). Panduan Pemilihan, Pembuatan, dan Pemanfaatan APE secara Mandiri. *Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1–27. <https://paudpedia.kemdikbud.go.id>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2016). Panduan Operasional Penyelenggaraan Bimbingan dan Konseling Sekolah Dasar (SD). *Ditjen Guru dan Tenaga Kependidikan.*, 1, 172.
- Lestari, I., Zamroni, E., Mahfud, A., Konseling, B., Keguruan, F., Kudus, U. M., Konseling, B., Keguruan, F., & Lampung, U. (2024). *Layanan Bimbingan Kelompok Menggunakan Media Permainan untuk Mengembangkan Karakter Anak PAUD di Kecamatan Bae Kabupaten Kudus*. 4(3), 172–178.
- Lestarinigrum, A., & Wijaya, I. P. (2020). Penerapan Bermain Loose Parts untuk Kemampuan Memecahkan Masalah Sederhana Anak Usia 4-5 Tahun. *Pedagogika*, 11(2), 104–115. <https://doi.org/10.37411/pedagogika.v11i2.174>
- Ngadha, K. S., Meka, M., & Ita, E. (2022). Jurnal Citra Pendidikan (JCP) PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM BERPIKIR SIMBOLIK PADA ANAK USIA5-6 TAHUN DI TKK NEGERI RUTOGELI KECAMATAN Program Studi PG-PAUD , STKIP Citra Bakti Dalam Peraturan Ment. *Jurnal Citra Pendidikan (JCP)*, 2(1), 130–143. <http://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jcp/index%0AVolume>
- Priskila. (2013). Metode Problem Solving. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. [https://eprints.uny.ac.id/62643/2/BAB II.pdf](https://eprints.uny.ac.id/62643/2/BAB%20II.pdf)
- Putri, M. C., Juliawati, D., Khuryati, A., & Yandri, H. (2020). Mereduksi Perilaku Menyontek Siswa di Era “Merdeka Belajar” Melalui Layanan Bimbingan Kelompok. *Jurnal Penelitian Bimbingan dan Konseling*, Volume 5(Issue 2), 24–30.
- Rachmatika, R., V. (2022). *Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Tema 6 Pada IPS Materi Bentuk Interaksi Manusia Dengan Lingkungan Cipadu Kota Tangerang*.
- Rahayu, S. R., Ratnasih, T., & Nurdiansah, N. (2022). Upaya meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini melalui aktivitas bermain maze di kelompok A RA Al-Gozali Bandung. *Azzahra: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 39–51. <http://ejournal.staidarussalamlampung.ac.id/index.php/azzahra/article/view/4>

- Ramos, A. L. S. C. (2016). No Title מוצב תמונת: הקיווי ענף. *הגושע עלון*, 66, 37–39.
- Ratna, S., & Imamah, I. (2023). Kemampuan Problem Solving Anak Usia Dini melalui Bermain Puzzle pada PAUD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7913–7924. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5868>
- Roziqi, M. (2022). Penerapan Bimbingan Kelompok Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMA. *Jurnal Psikoedukasi dan Konseling*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.20961/jpk.v6i1.61852>
- Saputra, A. (2019). Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini. *PELANGI: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 102–113. <https://doi.org/10.52266/pelangi.v1i1.283>
- Sartika, M., & Yandri, H. (2019). Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Terhadap Konformitas Teman Sebaya. *Indonesian Journal of Counseling and Development*, 1(1), 9–17. <https://doi.org/10.32939/ijcd.v1i1.351>
- Selamet, M. R., Khaidar Sukmara, F., Sulistianingsih, S., & Yustiko Prasetya, Y. (2023). Bimbingan Dan Konseling Belajar Pada Anak Usia Dini. *Generasi*, 1(01), 48–58. <https://doi.org/10.59784/generasi.v1i01.7>
- Septian, M., Agustina, D., Fatimah, D., Zahra, D., Kurnia, F., Putra, S., & Fauzia, S. (2023). Layanan Bimbingan Dan Konseling Untuk Anak Usia Dini Dalam Mengembangkan Semangat Belajar Anak Korban Gempa. *Jurnal Cerdik: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 3(1), 65–72. <https://doi.org/10.21776/ub.jcerdik.2023.003.01.07>
- Sugioyono. (2022). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. In *METODE PENELITIAN Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.
- Surur, M., Hasanah, M., Sholeha, F., Lailaturrahma, S., & Saputra, F. D. (2022). Analisis Keterampilan Pemecahan Masalah Peserta Didik Kelas XI dengan Model Pembelajaran Kontekstual di MA Sarji Ar-Rasyid Situbondo. *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, 5(2), 308–319. <https://doi.org/10.32923/kjmp.v5i2.2907>
- Syahrum., S. (2008). Metodologi Penelitian Kuantitatif. In *KOMUNIKASI PENELITIAN KUANTITATIF Program Studi Jurnalistik & Humas*.
- Syamsidah, -. (2015). Permainan Bola Estafet Sebagai Media Pembelajaran Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 2(2), 2049–2058. <https://doi.org/10.21831/jpa.v2i2.3047>
- Wahyuti, E., Purwadi, P., & Kusumaningtyas, N. (2023). Analisis Kemampuan

Pemecahan Masalah Melalui Pembelajaran Literasi Baca Tulis Dan Numerasi Pada Anak Usia Dini. *Enggang: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 3(2), 1–12.

Yuriansa, A. (2019). 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), 69–102.