



Pengaruh Media Broom-Broom terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 5-6 Tahun

Saffanah Najwa Hamid^{1✉}, Hilda Putri Ananta¹, Filda Cantika Arthamevia¹, Reski Yulina Widiastuti¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Jember, Jember, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received October 12, 2023

Revised February 12, 2024

Accepted February 29, 2024

Available online April 30, 2024

Kata Kunci:

Media Broom-Broom,
Kemampuan Pemecahan
Masalah, Anak Usia Dini

Keywords:

Broom-Broom Media, Problem-Solving Skills, Early Childhood



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Copyright © 2024 by Author.
Published by Universitas Trunojoyo
Madura.

ABSTRAK

Usia kisaran 0-6 tahun adalah era keemasan yang dilalui anak dengan semua aspek perkembangan anak yang kebutuhannya harus dapat terpenuhi guna menunjang proses pertumbuhan serta perkembangan anak pada periode yang akan datang. Salah satu aspek yang harus dapat terpenuhi adalah pada aspek kognitif, yang meliputi kemampuan berpikir logis, bermain dan bekerja sama, serta pemecahan masalah. Adapun tujuan dari penelitian yang dilakukan yaitu untuk mengetahui apakah penggunaan media Broom-Broom memiliki pengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun di PAUD Tholabah, Jember. Media Broom-Broom ini merupakan media berbentuk mobil mini yang memuat dua permainan yaitu permainan maze dan puzzle balok. Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah pre-eksperimental dengan jenis one group pretest-posttest design. Berdasarkan hasil analisis uji kelayakan ditemukan media Broom-Broom memiliki pengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun dengan uji t yang menunjukkan hasil signifikansi (2-tailed) yaitu 0,01, sehingga $0,01 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Saat H_a diterima, maka hal ini dapat dinyatakan bahwa media Broom-Broom memiliki pengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun di PAUD Tholabah, Jember. Sehingga, media Broom-Broom ini dapat dimanfaatkan penggunaannya sebagai media alternatif untuk membantu menstimulasi perkembangan anak dalam meningkatkan aspek kognitif terutama pada lingkup kemampuan pemecahan masalah.

ABSTRACT

The age range of 0-6 years is the golden era that children go through with all aspects of child development whose needs must be met in order to support the child's growth and development process in the future period. One aspect that must be fulfilled is the cognitive aspect, which includes the ability to think logically, play and work together, as well as problem solving. The aim of the research carried out is to find out whether the use of Broom-

Broom media has an influence on the problem-solving abilities of children aged 5-6 years at PAUD Tholabah, Jember. Broom-Broom media is media in the form of a mini car which contains two games, namely a maze game and a block puzzle. In this research, the method used was pre-experimental with a one group pretest-posttest design. Based on the results of the feasibility test analysis, it was found that Broom-Broom media had an influence on the problem-solving abilities of children aged 5-6 years with the t test showing significance results (2-tailed), namely 0.01, so that $0.01 < 0.05$, then H_0 rejected and H_a accepted. When H_a is accepted, it can be stated that Broom-Broom media has an influence on the problem-solving abilities of children aged 5-6 years at PAUD Tholabah, Jember. So, Broom-Broom media can be utilized as an alternative media to help stimulate children's development in improving cognitive aspects, especially in the scope of problem-solving abilities.

To cite: Hamid, S. N., Ananta, H. P., Arthamevia, F. C., & Widiastuti, R. Y. (2024). Pengaruh Media Broom-Broom terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 11(1), 1–10. <https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v11i1.23442>

1. Pendahuluan

Usia dini adalah sebuah masa permulaan untuk seorang anak mampu dalam meningkatkan seluruh aspek pertumbuhan dan perkembangannya untuk persiapan menuju tahap pendidikan selanjutnya. NAEYC (*National Association for the Education of Young Children*) mengungkapkan bahwa anak usia dini merujuk pada anak-anak dalam kisaran usia 0-8 tahun (Susanto, 2017). Usia tersebut merupakan usia dengan perkembangan terpesat dari segala kelompok usia dan usia dimana terjadinya proses pembentukan karakter serta kepribadian anak. Maka dari itu, peran lembaga pendidikan untuk anak usia dini sangat dibutuhkan keberadaannya untuk menunjang kompetensi anak secara optimal.

Menurut UU Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pendidikan anak usia dini merupakan sebuah upaya pembinaan yang diberikan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian stimulasi pendidikan guna membantu proses pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan belajar dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Sejalan dengan pendapat Wiyani et al. (2017) yang menyatakan bahwa jenjang pendidikan anak usia dini merupakan periode awal seorang individu dimana periode tersebut anak diberi stimulasi, dibimbing, diasuh dan disediakan kegiatan pembelajaran yang telah dirancang dengan baik yang nantinya akan dapat berfungsi sebagai fasilitator untuk memunculkan serta meningkatkan keterampilan dan kemampuan anak. Di Indonesia, anak dengan usia dini merupakan jenjang pendidikan yang masuk dalam kelompok usia masa bayi, kelompok bermain, taman kanak-kanak serta kelas awal di pendidikan dasar (Susanto, 2017). Sehubungan dengan itu maka pemberian stimulasi pendidikan pada anak usia dini sangat berharga dilakukan sebagai alat penunjang untuk meningkatkan aspek-aspek yang tertanam dalam diri anak. Pada perjalanan perkembangan seorang anak diikuti oleh enam aspek yang harus dikembangkan, diantaranya adalah aspek kognitif, motorik, bahasa, moral agama, sosial emosional dan seni (Sewi & Mailasari, 2020).

Salah satu aspek yang memiliki pengaruh besar dalam proses perkembangan anak adalah kognitif. Perkembangan kognitif merupakan sebuah gejala yang melibatkan proses perubahan pada anak dalam cara berpikir sepanjang rentang usia 0 tahun sampai usia 8 tahun (Khadijah & Amelia, 2020). Tujuan dari kemampuan kognitif anak yaitu sebagai usaha dalam mempelajari olah informasi sehingga anak dapat menemukan alternatif dalam menyelesaikan masalah, kemampuan logika matematika, pemahaman pada konsep ruang dan waktu, pelatihan keterampilan memilih dan mengelompokkan, serta menjadi sarana persiapan diri untuk pengembangan berpikir (Aisyah, 2020). Piaget menyebutkan ada empat tahapan perkembangan kognitif, yakni sensorimotor, pra operasional, operasional konkret, dan operasional formal. Tahap sensorimotor adalah tahapan perkembangan kognitif yang terjadi antara usia 0-2 tahun. Artinya, anak telah melakukan kegiatan dalam aspek perkembangan kognitif dengan memahami objek di sekitarnya menggunakan sensor gerak tubuhnya. Piaget membagikan tahap sensorimotor pada anak dalam empat tahapan, yaitu tahap refleksi usia 0-1 bulan, tahap reaksi sikuler usia 1-4 bulan, reaksi sikuler sekunder usia 4-8 bulan, dan koordinasi skema sekunder yang terjadi pada usia 8-12 bulan (Fiah, 2017).

Tahapan pra operasional adalah tahap dimana perkembangan aspek kognitif anak mulai muncul di usia 2-7 tahun. Pada tahap ini, anak telah mengenal objek-objek di sekitarnya yang lebih kompleks seperti simbol, tanda, bahasa dan gambar. Menurut Piaget, pada tahapan ini anak mulai memahami pemikiran atau ide-idenya serta kegiatan yang dilakukannya, namun belum mengerti mengenai pengoperasian dari hal-hal yang telah dilakukannya. Tahap operasional konkret adalah tahapan dimana anak telah melakukan perkembangan kognitifnya di usia 7-11 tahun. Tahapan ini menunjukkan bahwa anak telah mampu mengatasi dan menyelesaikan suatu permasalahan namun masih bersifat konkret. Tahap operasional formal merupakan tahapan yang menunjukkan bahwa anak usia 11 tahun keatas mampu berpikir

secara hipotesis dan deduktif, abstrak, memahami analogi serta mengetahui cara untuk memperbaiki cara berpikirnya.

Perkembangan kognitif anak merujuk pada perkembangan internal di pusat saraf saat anak terlibat dalam aktivitas yang mengharuskannya berpikir. Proses kognitif dalam diri anak erat kaitannya dengan tingkat intelegensi atau kecerdasan yang mencerminkan minat individu, terutama berfokus pada gagasan-gagasan pembelajaran (Aprilia et al., 2021). Beberapa tahapan dalam perkembangan kognitif yang telah disebutkan oleh Piaget, anak usia dini termasuk ke dalam tahapan perkembangan kognitif sensorimotor dan pra operasional. Dalam tahapan ini, anak usia dini diarahkan untuk dapat merealisasikan tujuan dari masing-masing tahapan perkembangan kognitif tersebut. Oleh sebab itu, aspek perkembangan kognitif memiliki peran penting dalam kehidupan anak karena pada dasarnya seluruh aspek kehidupan pada anak membutuhkan perkembangan kognitif guna membantunya dalam kemampuan memecahkan permasalahan hidup. Kemampuan berpikir pada anak secara signifikan dipengaruhi oleh kemampuan kognitifnya. Dengan kemajuan kognitif tersebut, orang tua dapat lebih jelas dalam memantau perkembangan dalam cara berpikir, perilaku, serta kemampuan berkomunikasi anak mereka dengan orang lain atau teman sebaya (Aprilia et al., 2021).

Dalam aspek perkembangan kognitif anak menurut Permendikbud No. 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, mencakup kemampuan yang anak belajar, pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir secara simbolik. Lingkup perkembangan pemecahan masalah merupakan salah satu elemen dari lingkup perkembangan kognitif yang dimiliki oleh anak usia dini, oleh karena itu kemampuan dalam menghadapi permasalahan yang ada pada kehidupan sehari-hari anak yang perlu dikembangkan (Suwatra et al., 2019). Pada ketentuan Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 mengenai Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, terdapat beberapa petunjuk dalam domain pemecahan masalah anak. Hal-hal tersebut mencakup kegiatan mengeksplorasi dan menyelidiki, menyelesaikan masalah sehari-hari secara fleksibel yang diterima secara sosial, menerapkan pengalaman atau pengetahuan dalam situasi baru, serta menunjukkan sikap yang inovatif dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Kemampuan kognitif anak dapat terlihat dan mampu berkembang sejak lahir terutama kemampuan berpikirnya dalam pemecahan masalah.

Namun pada kenyataannya, masih banyak anak yang kemampuan kognitif terutama kemampuan pemecahan masalahnya belum berkembang secara optimal. Berdasarkan hasil pengamatan di PAUD Tholabah Jember mengenai kemampuan kognitif anak-anak dalam memecahkan masalah geometri, peneliti menemukan bahwa anak-anak mengalami kesulitan dalam mengenali bentuk geometri (seperti lingkaran, segitiga, persegi), mengurutkan ukuran benda, dan menjelaskan ciri-ciri dasar bentuk geometri tersebut. Maka dari itu, kemampuan anak dalam pemecahan masalah sendiri perlu dipersiapkan secara matang dan kompleks melihat seberapa pentingnya kemampuan pemecahan masalah yang berlangsung pada masa keemasan terutama ketika anak telah memasuki jenjang pendidikan.

Dalam mengatasi kurang optimalnya perkembangan tersebut, perlu dilakukan suatu upaya dalam menstimulasi aspek pemecahan masalah pada anak untuk membantu mereka dalam mengatasi suatu permasalahan yang terjadi di masa depan. Berhubungan dengan permasalahan tersebut maka perlakuan yang dapat direalisasikan terhadap kemampuan anak yaitu dengan melibatkan media edukatif yang inovatif dan imajinatif. Media merupakan salah satu sarana yang dapat digunakan karena berperan penting dalam pembelajaran di PAUD (Widiawati et al., 2018).

Beberapa penelitian sebelumnya menyatakan terdapat beberapa media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menstimulasi kemampuan pemecahan masalah anak usia dini. Menurut Sari et.al (2018), media puzzle dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah

anak usia 5-6 tahun. Penelitian lainnya oleh Indarini & Rusnilawati (2022) juga menyatakan bahwa penggunaan media Terivestor menunjukkan dampak yang positif terhadap kemampuan pemecahan masalah dan sikap percaya diri anak. Media lain yang dapat berpengaruh positif terhadap kemampuan *problem solving* anak usia 4-5 tahun adalah media *busy book* (Suwatra et.al, 2019).

Dalam hal ini, peneliti menggunakan suatu media edukatif yang inovatif dan imajinatif dalam menstimulasi kemampuan pemecahan masalah anak yaitu media Broom-Broom. Media Broom-Broom merupakan alat permainan edukatif anak yang di dalamnya memuat beberapa permainan lain seperti *maze* dan *cube puzzle*. *Maze* merupakan permainan untuk mengarahkan suatu objek untuk berjalan menuju objek lain yang diinginkan. Sedangkan permainan *cube puzzle* merupakan permainan memasukkan kepingan-kepingan balok yang memiliki bentuk dan warna yang berbeda kedalam lubang dengan bentuk yang sama dengan kepingan balok tersebut. Sama halnya dengan yang dilakukan oleh (Lige et al., 2022), pada proses penelitian yang dilakukan peneliti menyatakan bahwa dengan menggunakan permainan *maze* dapat efektif dalam mendukung perkembangan kognitif anak, termasuk membantu mereka dalam latihan pemecahan masalah, pemahaman angka, pengenalan serta pengucapan simbol bilangan, dan pengetahuan tentang berbagai huruf abjad. Hal serupa juga ditemukan pada hasil penelitian (Suwatra et al., 2019) dengan penelitian yang memaparkan mengenai penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan penelitiannya yaitu mengembangkan kemampuan pemecahan masalah anak secara optimal. Didukung oleh hasil penelitian (Budyawati, 2020) pada penerapan media untuk meningkatkan kecerdasan jamak pada anak bahwa komponen yang mendukung terlaksananya pembelajaran dengan hasil yang memuaskan yaitu terdapat pada suasana kelas, materi, bahan dan media, dan metode pembelajaran yang digunakan. Dalam penelitian (Permata, 2020) juga menjelaskan bahwa penggunaan media permainan *puzzle* juga mempunyai pengaruh yang cukup signifikan dalam perkembangan pemecahan masalah pada anak usia dini. Dari beberapa penelitian terdahulu yang telah ditemukan, dapat diketahui bahwa peneliti memiliki permasalahan dan tujuan yang sejalan dengan beberapa peneliti terdahulu.

Berdasarkan permasalahan yang teridentifikasi, peneliti tertarik untuk melakukan kegiatan stimulasi menggunakan media Broom-Broom dengan tujuan yang sama yaitu mengembangkan kemampuan pemecahan masalah anak secara relevan. Peneliti akan menguji pengaruh media "Broom-Broom" terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun di PAUD Tholabah Ledokombo, Jember. Studi ini dilakukan dengan melihat perbedaan kemampuan anak sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) dan setelah pemberian perlakuan (*posttest*).

2. Metode

Penelitian yang dilakukan menggunakan model penelitian kuantitatif dengan jenis eksperimen. Metode eksperimen ini digunakan oleh peneliti dalam melakukan suatu percobaan untuk mencari tahu pengaruh variabel dengan kondisi yang terkendalikan. Metode eksperimen yang digunakan adalah metode *pre-experimental design* dengan jenis *one group pretest-posttest design*. Sugiyono (2022) menjelaskan bahwa desain tersebut terdapat *pretest* atau keadaan sebelum perlakuan. Dengan desain ini, nantinya dapat dibandingkan dengan keadaan sebelum perlakuan sehingga dari perlakuan tersebut bisa mendapatkan hasil yang lebih akurat. *pre-eksperimental design* merupakan sebuah desain penelitian yang dirancang untuk memanipulasi suatu variabel bebas agar dapat mengetahui pengaruhnya terhadap terbentuknya variabel terikat.

Pre-eksperimental design belum dapat dikatakan sebagai proses eksperimen sungguhan karena didalamnya terdapat variabel luar yang masih turut ikut andil dalam mempengaruhi terbentuknya suatu variabel dependen. Hal tersebut dapat terjadi jika tidak adanya variabel

kontrol dan juga sampel yang digunakan tidak dipilih secara acak. Rancangan desain *pre-experimental* ini digunakan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi awal pada rumusan masalah penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober-November Tahun 2023 di PAUD Tholabah yang berada di Jalan Stasiun Nomor 04 Sumberlesung, Ledokombo, Kabupaten Jember, Jawa Timur. Dalam penelitian ini, peneliti memilih kelas B2 yang memiliki tingkat usia 5-6 tahun dengan sampel 18 anak. Dalam penelitian ini variabel bebasnya adalah media Broom-Broom dan variabel terikatnya adalah kemampuan pemecahan masalah. Rancangan terhadap perlakuan penelitian disini memiliki tiga langkah yaitu tes awal (*pretest*), pemberian perlakuan (*treatment*), dan tes akhir (*posttest*). Pada tes awal (*pretest*) ini akan dilakukan pada saat pembelajaran dengan menggunakan LKA (Lembar Kerja Anak). Selanjutnya, pemberian perlakuan (*treatment*) ini diberikan pada anak melalui media Broom-Broom sebanyak tiga kali pertemuan. Tes akhir (*posttest*) dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh dari pemberian atas perlakuan yang telah dilakukan sebelumnya.

Sebagai upaya peneliti dalam mendapatkan informasi yang akurat, maka akan dilakukan penggunaan teknik observasi dan dokumentasi pada saat pengumpulan data. Teknik observasi ini merupakan suatu cara yang digunakan untuk mengumpulkan data dimana pelaksanaannya dengan membuat sebuah pengamatan yang dicatat terhadap suatu keadaan pada tujuan dari pengamatan tersebut (A'yunin, 2023). Teknik observasi disini digunakan untuk mengamati pelaksanaan kegiatan yang telah dilakukan, lalu akan diamati apakah anak telah mencapai kemampuan yang diharapkan atau tidak. Pengamatan yang dilakukan pada setiap anak selanjutnya dicatat pada tabel instrumen penilaian yang telah dibuat dengan memberi centang pada kolom penilaian yang sesuai. Dalam pengumpulan data ini, peneliti juga menggunakan teknik dokumentasi dengan teknologi kamera *handphone* untuk mengambil foto serta rekaman saat proses kegiatan.

Tabel 1. Instrumen Penilaian Observasi

No.	Capaian	Indikator	Skor Nilai			
			1	2	3	4
1.	Menunjukkan kegiatan yang eksploratif serta menyelidik	Anak mampu mencari tahu dengan menyelidiki bagaimana cara memainkan media Broom-Broom				
2.	Pemecahan masalah sederhana pada kehidupan sehari-hari	Anak mampu memasukkan bentuk geometri yang sesuai pada bagian <i>cube puzzle</i> dan menyebutkan ciri-ciri sederhana bentuk geometri				
3.	Penerapan pengalaman dan pengetahuan anak dalam konteks baru	Anak mampu menerapkan kegiatan permainan <i>cube puzzle</i> dan <i>maze</i> pada media Broom-Broom				
4.	Menampilkan sikap kreatif untuk pemecahan masalah	Anak mampu berpikir kreatif dalam mencari jalan keluar agar media Broom-Broom dapat terselesaikan				

Keterangan Skor Nilai:

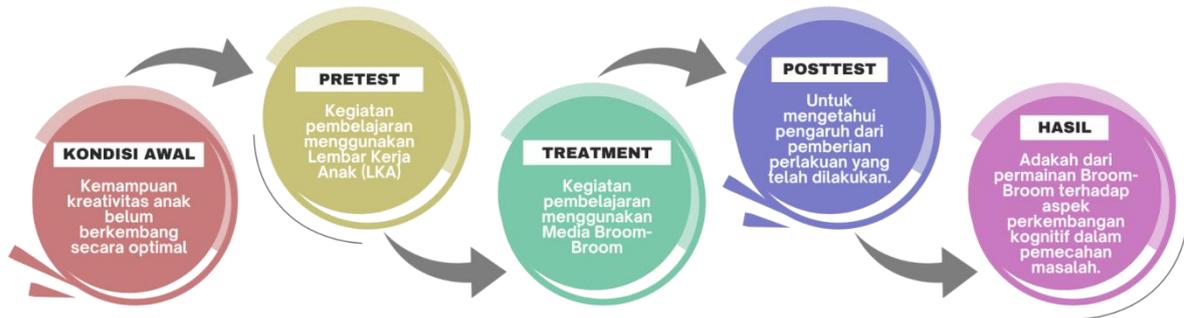
1= Belum Berkembang (BB)

2= Mulai Berkembang (MB)

3= Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4= Berkembang Sangat Baik (BSB)

Selanjutnya, hasil yang telah didapatkan akan dilakukan analisis lanjutan menggunakan teknik analisis data uji parametrik karena jumlah sampel yang hanya 18 anak. Dalam melakukan analisis lanjutan akan dilakukan dengan analisis uji-t *paired sample t-test*. Selanjutnya untuk menganalisis hasil dari data yang telah didapatkan adalah dengan menggunakan *Statistical Program for Social Science (SPSS) Windows ver. 23*.



Gambar 1. Alur Penelitian

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

Berdasarkan hasil penelitian terkait pengaruh media Broom-Broom terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun di PAUD Tholabah, terlihat beberapa data hasil *pretest* dan *posttest*. Sebelum diberikan perlakuan, telah dilakukan *pretest* pada anak terkait kemampuan pemecahan masalah. Lalu, akan dilakukan *posttest* setelah diberikan perlakuan. Hasil perhitungan dari *pretest* dan *posttest* ini menunjukkan nilai kemampuan anak usia 5-6 tahun sebanyak 18 orang.

Tabel 2. Deskriptif Statistik

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Sebelum perlakuan	18	35	70	52,50	10,47
Setelah perlakuan	18	45	85	65,00	9,70

Mengacu pada Tabel 2, nilai sebelum perlakuan (*pretest*) minimal sebesar 35 dan maksimal sebesar 70, sedangkan nilai setelah perlakuan (*posttest*) minimal sebesar 45 dan maksimal sebesar 85. Nilai *mean* atau rata-rata anak sebelum diberikan perlakuan yaitu 52,50 dan nilai *mean* atau rata-rata anak setelah diberikan perlakuan yaitu 65,00. Nilai *standard deviation* sebelum diberikan perlakuan yaitu 10,47 dan *standard deviation* setelah diberikan perlakuan yaitu 9,70.

Selanjutnya, akan dilakukan pengujian *paired sample t-test* menggunakan *SPSS Windows ver 23*. Uji *paired sample t-test* merupakan sebuah uji yang peneliti gunakan untuk mendapatkan suatu informasi terkait ada atau tidaknya keterkaitan perbedaan dari rata-rata antara dua sampel yang saling berhubungan (Prameswari & Rahayu, 2020).

Tabel 3. Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Sebelum Perlakuan	52,5000	18	10,46704	2,46710
	Setelah Perlakuan	65,0000	18	9,70143	2,28665

Setelah diketahui *mean* dan *standard deviation* dari sebelum dan setelah perlakuan, selanjutnya dapat dilihat nilai *standard error mean* sebelum diberikan perlakuan yaitu 2,47 dan nilai *standard error mean* setelah diberikan perlakuan yaitu 2,29.

Tabel 4. Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Sebelum Perlakuan & Setelah Perlakuan	18	,927	<,001

Selanjutnya, didapatkan hasil analisis dari Tabel 4. Dari hasil Tabel 4 ini, menunjukkan ada atau tidaknya hubungan antara sebelum dan setelah perlakuan yang dilakukan. Dari tabel 4, dapat terlihat bahwa signifikansi yang didapatkan adalah 0,01 menunjukkan bahwa $<0,05$. Hasil $0,01 < 0,05$ maka dapat menjelaskan adanya hubungan antara sebelum perlakuan (*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*).

Tabel 5. Paired Samples Test (paired difference)

		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Sebelum Perlakuan - Setelah Perlakuan	- 12,50000	3,92953	,92620	- 14,45411	- 10,54589	- 13,496	17	<,001

Hasil Tabel 5 terlihat bahwa perbedaan *mean* sebelum dan setelah perlakuan yaitu 12,50. Hasil signifikansi (*2-tailed*) yaitu 0,01 menunjukkan bahwa $<0,05$. Karena $0,01 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal tersebut, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang bermakna dari perbedaan kemampuan pemecahan masalah yang diberikan dari masing-masing *pretest* dan *posttest*. Maka dari itu, dapat dikatakan bahwa ada pengaruh media Broom-Broom terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun di PAUD Tholabah.

3.2 Pembahasan

Media pembelajaran merupakan sarana yang diberikan untuk memudahkan anak saat akan menerima suatu materi yang dialokasikan oleh pendidik (Kurniasih, 2018). Media ini juga dimanfaatkan penggunaannya untuk menstimulasi perkembangan anak. Penggunaan media juga dibidang sangat berpengaruh dalam membantu mengembangkan perkembangan aspek anak salah satunya pada perkembangan kognitifnya. Pada perkembangan kognitif, kemampuan pemecahan masalah merupakan suatu kemampuan yang dapat diberikan stimulasi. Dalam usaha untuk memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran, pendidik biasanya akan membuat atau menggunakan suatu media pada proses pembelajaran. Media ini juga dimanfaatkan untuk membantu pendidik dalam mengembangkan kemampuan berbagai aspek pada anak usia dini, Media Broom-Broom yang merupakan alat permainan edukatif dengan berbagai permainan di dalamnya menjadi salah satu media untuk dimanfaatkan penggunaannya oleh pendidik.

Media Broom-Broom merupakan media berbentuk mobil mini yang pada setiap sisinya terdapat permainan *maze* dan *cube puzzle*. Pada samping kanan media Broom-Broom terdapat permainan *maze*, sedangkan pada samping kiri media Broom-Broom terdapat permainan *puzzle*. *Maze* merupakan permainan untuk mengarahkan suatu objek untuk berjalan menuju objek lain yang diinginkan. Dalam hal ini, permainan *maze* memiliki manfaat berupa melatih anak berpikir sehingga diharapkan mampu memecahkan teka-teki tersebut dengan pemikiran yang luas. Permainan *cube puzzle* merupakan permainan memasukkan kepingan-kepingan bentuk geometri yang memiliki bentuk dan warna yang berbeda kedalam lubang dengan bentuk yang sama dengan kepingan bentuk geometri antara lain bentuk segitiga, persegi, dan lingkaran. Kepingan-kepingan *puzzle* yang disediakan pada media Broom-Broom hanya beberapa saja dan tidak dapat memenuhi ruang pada media Broom-Broom namun, anak diminta untuk dapat memenuhi ruang pada media Broom-Broom dengan ketiga bentuk geometri yang disediakan, sehingga anak harus mencari sendiri bentuk geometri yang dapat dimasukkan pada *cube puzzle*. Dalam permainan *cube puzzle* ini anak akan diberi stimulasi

agar dapat mampu memasukkan kepingan *puzzle* ke dalam lubang sesuai dengan pengelompokannya, baik dari segi warna maupun bentuk.

Pada dasarnya, dari dua permainan yang terdapat pada media Broom-Broom yaitu permainan *maze* dan *cube puzzle* dapat dimanfaatkan untuk menjadi sebuah media yang digunakan dalam menstimulasi kemampuan pemecahan masalah anak. Permainan *maze* bagi anak dapat melatih koordinasi mata dan tangan, melatih konsentrasi, membangun daya ingat dan mampu mencari solusi atas permainan yang dihadapinya. Sesuai dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Munawaroh & Wijayanti (2019) bahwa media *maze* dapat bermanfaat untuk stimulasi motorik halus anak yang melibatkan otot-otot kecil dengan gerakan yang menuntut koordinasi mata dengan tangan serta melibatkan koordinasi syaraf otot. Penggunaan media *maze* juga dapat berbentuk game interaktif dan disesuaikan dengan tema yang ada di PAUD (Wulandari, et.al, 2018).

Selain permainan *maze*, permainan *cube puzzle* yang terdapat dalam media Broom-Broom dapat mengembangkan koordinasi antara mata dan tangan dengan cara yang menyenangkan. Anak-anak belajar menggunakan tangannya untuk memasang dan menyusun potongan-potongan *cube puzzle* dengan akurat. *Cube Puzzle* bagi anak juga mengajarkan agar anak mampu memperhatikan detail-detail penting potongan *cube puzzle* dengan matanya. Dengan kemampuan pengkoordinasian antara mata dan tangan, konsentrasi dan kesabaran anak dalam bermain media Broom-Broom dapat menunjukkan bahwa anak memiliki kemampuan dalam pemecahan masalah.

Mengacu pada Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 mengenai Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, terdapat beberapa petunjuk dalam domain pemecahan masalah anak. Berdasarkan panduan tersebut, peneliti menyusun beberapa alat ukur untuk studi dalam tahap *pretest* dan *posttest*. Alat ukur pada tahap *pretest* melibatkan kemampuan anak dalam memisahkan ukuran benda yang sama, membedakan dua gambar mobil yang berbeda, mengidentifikasi jumlah mobil, memahami instruksi dalam melakukan Lembar Kerja Anak (LKA), dan menyelesaikan masalah dalam menavigasi *maze* pada LKA. Pada kegiatan *posttest* yang dilakukan adalah dengan menggunakan instrumen dengan indikator, yaitu anak mampu mencari tahu dengan menyelidiki bagaimana cara memainkan media Broom-Broom dalam capaian menunjukkan aktivitas yang eksploratif dan menyelidik, anak mampu memasukkan bentuk geometri yang sesuai pada bagian *cube puzzle* dan menyebutkan ciri-ciri sederhana bentuk geometri dalam capaian memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari, anak mampu menerapkan kegiatan permainan *cube puzzle* dan *maze* dalam capaian menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru, serta anak mampu berpikir kreatif dalam mencari jalan keluar agar media Broom-Broom dapat terselesaikan dalam capaian menunjukkan sikap kreatif dan memecahkan masalah.

Berdasarkan instrumen yang telah disusun dapat diketahui bahwa untuk memenuhi seluruh instrumen yang telah dirancang, dibutuhkan media pembelajaran yang dikemas dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada lingkup perkembangan pemecahan masalah. Oleh karena itu, peneliti dalam hal ini mencoba untuk melakukan penelitian terhadap beberapa anak pada salah satu lembaga PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) di Jember mengenai pengaruh yang ditimbulkan dari kegiatan stimulasi menggunakan permainan Broom-Broom di lembaga PAUD Tholabah Ledokombo-Jember pada tanggal 21 Oktober 2023. Berdasarkan hasil observasi, peneliti menemukan permasalahan yang muncul sebelum dilakukannya kegiatan stimulasi *pretest* menggunakan LKA. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa hampir secara keseluruhan dari total anak yang menjadi subjek penelitian anak lebih cenderung diam dan tidak aktif dalam melakukan *pretest*. Hal itu dapat dilihat bahwa anak belum mampu dalam kemampuan mengelompokkan dan membedakan bentuk serta warna pada LKA yang digunakan untuk *pretest*. Beberapa dari anak tersebut masih perlu menunggu instruksi atau arahan dari peneliti untuk dapat mengerjakan LKA. Dari

permasalahan tersebut diperlukan adanya tindakan melalui media Broom-Broom untuk mengetahui seberapa besar tingkat kemampuan perkembangan kognitif anak dalam memecahkan masalah.

Dengan melihat ada atau tidaknya perbedaan kemampuan pemecahan masalah sebelum dan setelah diberikan perlakuan menggunakan media Broom-Broom maka akan dapat diketahui pengaruhnya pada anak. Jika nilai Sig. (*2-tailed*) kurang dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan. Namun, jika nilai Sig. (*2-tailed*) lebih dari 0.05 maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan yang terjadi setelah pemberian perlakuan (Montolalu & Langi, 2018). Dua hal tersebut merupakan pedoman pengambilan keputusan dalam sebuah penelitian.

Berdasarkan hasil analisis yang telah didapatkan, terlihat bahwa hasil Sig. (*2-tailed*), yaitu 0,01. Hasil yang telah didapatkan $0,01 > 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini, memiliki arti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil kemampuan pemecahan masalah dari proses *pretest* dan *posttest* yang diberikan pada anak. Dari hal tersebut dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan media Broom-Broom berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah pada anak di PAUD Tholabah. Perbedaan pengaruh perlakuan tersebut terlihat dari hasil pemberian *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan peningkatan perkembangan yang baik. Hasil dari perkembangan kemampuan pemecahan anak sebelum dan setelah perlakuan diberikan dapat dilihat pada tabel 1. Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa media broom membantu perkembangan kemampuan pemecahan masalah pada anak karena memiliki perbedaan *mean* sebesar 12,50.

Media Broom-Broom yang berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah anak, memiliki beberapa kesamaan dengan media pada penelitian-penelitian yang lain. Seperti, halnya penelitian yang dilakukan oleh (Lige et al., 2022) bahwa *maze* efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak. Selanjutnya pada penelitian milik (Permata, 2020) menjelaskan bahwa penggunaan media permainan *puzzle* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah anak. Ditegaskan kembali dengan penelitian yang dilakukan (Atiasih, 2020), yang menyatakan bahwa hasil dari kegiatan setelah *treatment* memiliki perbedaan dalam jumlah rata-rata sesudah dilakukan *posttest* yang artinya hasil rata-rata sebelum dan sesudah dilakukannya *treatment* terdapat perbedaan yang cukup signifikan dalam kemampuan pemecahan anak saat menggunakan media balok.

Melihat berbagai pengaruh media terhadap perkembangan kemampuan anak usia dini, media tentu saja dapat menjadi suatu pilihan dalam membantu meningkatkan perkembangan anak melalui sebuah kegiatan yang menyenangkan. Kegiatan melalui media Broom-Broom dapat dimanfaatkan penggunaannya dalam membantu memberikan kegiatan bermain yang menyenangkan pada anak khususnya anak usia 5-6 tahun. Sehingga media Broom-Broom dapat dikatakan menjadi sebuah alternatif oleh pendidik dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada anak.

4. Simpulan

Media Broom-Broom menjadi sebuah media yang diperuntukkan dan direkomendasikan untuk membantu pendidik dalam mengembangkan aspek kognitif anak terutama pada kemampuan pemecahan masalah. Hal ini, didukung oleh hasil analisis yang telah didapatkan bahwa hasil Sig. (*2-tailed*), yaitu 0,01. Hasil yang telah didapatkan $0,01 > 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Saat H_a diterima artinya terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil kemampuan pemecahan masalah dari proses *pretest* dan *posttest* yang diberikan pada anak. Dari hal tersebut dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan media Broom-Broom berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Tholabah.

5. Daftar Pustaka

- A'yunin, Q. (2023). Pengaruh Permainan Papercraft Terhadap Kreativitas pada Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 45–54. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v>
- Aisyah, A. (2020). Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Balok. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(02), 36–40. <https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol2.no02.a3018>
- Aprilia, T., Yuliati, N., & Saputri, S. W. D. (2021). Analisis Karakteristik Perkembangan Kognitif Anak Autis Usia 5-6 Tahun. *JECER (Journal of Early Childhood Education And Research)*, 2(2), 37-45. <https://doi.org/10.19184/jecer.v2i2.18867>
- Atiasih. (2020). *Pengaruh Media Balok Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Dalam Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Budyawati, L. P. I. (2020). Penerapan Media MOTIF (Monopoli Edukatif) dalam Meningkatkan Kecerdasan Jamak pada Anak Kelompok B di TK Kartika IX-35 Patrang, Jember. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, dan Ilmu Sosial*, 14(2), 373–381. <https://doi.org/10.19184/jpe.v14i2.19364>
- Fiah, R. El. (2017). *Bimbingan dan Konseling Anak Usia Dini* (1 ed.). Rajawali Pers.
- Indarini, A., & Rusnilawati, R. (2022). Media Terinvestor Karakter Animasi untuk Mengoptimalkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5463-5475. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3035>
- Khadijah, K., & Amelia, N. (2020). Asesmen Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 69–82. <https://doi.org/10.24042/ajppaud.v3i1.6508>
- Kurniasih, R. (2018). Media Ular Tangga Jejak Petualang Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 119–125. <https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10505>
- Lige, R. J. B. S., Audia Sianipar, Marshanda Octavia Fatma Yuslia, Meyliana Nursihab, Miftahul Jannah, & Rr. Deni Widjayatri. (2022). Efektivitas Ape Maze Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Abata : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 210–223. <https://doi.org/10.32665/abata.v2i2.559>
- Montolalu, C., & Langi, Y. (2018). Pengaruh Pelatihan Dasar Komputer dan Teknologi Informasi bagi Guru-Guru dengan Uji-T Berpasangan (Paired Sample T-Test). *d'CARTESIAN*, 7(1), 44–46. <https://doi.org/10.35799/dc.7.1.2018.20113>
- Munawaroh, A. U., & Wijayanti, A. (2019). Pengembangan Media Maze Alur Tulis pada Perkembangan Motorik Halus. *Jurnal Pendidikan Modern*, 5(1), 12-21. <https://ejournal.stkipmodernngawi.ac.id/index.php/jpm/article/view/63>
- Permata, R. D. (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>
- Prameswari, D. P., & Rahayu, T. S. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Make a Match dan Numbered Head Together: Kajian Meta Analisis.

- Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(1), 202–210.
<https://doi.org/10.23887/jippg.v3i1.28244>
- Sari, Y. R., & Jaya, M. T. B. (2018). Penggunaan media puzzle terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 1-8.
<https://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PAUD/article/view/15277>
- Sewi, R. M., & Mailasari, D. U. (2020). Pengembangan Keterampilan Kolaborasi pada Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(2), 220-235. <https://doi.org/10.21043/thufula.v8i2.8796>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D* (2 ed.). Alfabeta.
- Susanto, A. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*. Bumi Aksara.
- Suwatra, I. W., Magta, M., & Christiani, C. L. A. (2019). Pengaruh Media Busy Book Terhadap Kemampuan Problem Solving Anak Kelompok a Taman Kanak-Kanak. *Mimbar Ilmu*, 24(2), 185-193. <https://doi.org/10.23887/mi.v24i2.21257>
- Widiawati, W., Mayangsar, D., & Karim, M. B. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Komputer Aplikasi Paint Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal 22 Balongpanggang. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, 5(1), 10–24. <https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v5i1.3845>
- Wulandari, A. D., Sumarni, S., & Rahelly, Y. (2018). Pengembangan Game Maze Berbasis Media Interaktif Sesuai Tema untuk Anak Usia 5-6 Tahun di TK IT Izzudin Palembang. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1), 87-98.
<https://doi.org/10.21831/jpa.v7i1.26329>
- Wiyani, N. A., Barnawi, & Sandra, M. (2017). *Format PAUD*. Ar-Ruzz Media.