



## **PENGGUNAAN APE “ TOWER KEY ” UNTUK MENSTIMULASI KEMAMPUAN PROBLEM SOLVING ANAK USIA DINI**

**Portuna Marito Br Pane<sup>1</sup> Rika Rina Nainggolan<sup>2</sup> Mega Lidya Wati<sup>3</sup> Bunga Andina Putri<sup>4</sup>  
Devi Febriyanti<sup>5</sup>**  
<sup>12345</sup>Universitas Jambi  
E-mail korespondensi: [frtnsp@gmail.com](mailto:frtnsp@gmail.com)

### **Abstract**

*This research was conducted for three weeks with three stages of activities. The world of children is the world of play. The objects of this research are all children in class B. The children who are the objects of this research have different cognitive abilities and are still in the developmental stage. The learning activities we carry out are to introduce cognitive aspects by creating appropriate media. The media that we use to apply to children is TOWER KEY media. Through this media, the aim of the process of understanding geometric concepts is directed in stages, namely, by holding 3 meetings at school, where each game is played with a different level of difficulty. The type of research used is qualitative research. Qualitative research is descriptive research that tends to use analysis. Qualitative research is exploratory in nature. The use of the "tower key" game media can influence the problem solving abilities of young children.*

*Keywords: Early Childhood, Solving's Problem, Tower Key Game*

### **PENDAHULUAN**

Menurut Undang-Undang Perlindungan Anak (UU RI Nomor 32 Tahun 2002), Bab I Pasal 1 mengatur bahwa anak adalah orang yang belum berumur 18 tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan. Sedangkan menurut undang-undang no.20 Tahun 2003, Pasal 28(1), usia prasekolah adalah usia 0 sampai dengan 6 tahun, yang tercermin dalam deklarasi yang berbunyi: Pendidikan prasekolah adalah suatu upaya pengawasan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun dan dicapai melalui pemberian rangsangan pendidikan. Untuk mendorong pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak dalam memasuki pendidikan tinggi (Sisdiknas, 2003). Lebih lanjut, menurut Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), yang dimaksud dengan anak usia dini adalah anak-anak yang berusia 0 sampai dengan 6 tahun, baik yang terlayani maupun yang tidak bersekolah.

Pendidikan PAUD adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk menciptakan kondisi yang menguntungkan bagi tumbuh kembang anak secara menyeluruh atau menekankan pada perkembangan seluruh aspek kepribadian anak. K (Suyadi dan Ulfah, 2013: 17). Menurut Mansur (2005: 88), anak usia dini adalah sekelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan khusus. Mereka mempunyai pola pertumbuhan dan perkembangan yang spesifik tergantung pada tingkat pertumbuhan dan perkembangannya. Masa ini merupakan masa emas karena anak tumbuh dan berkembang dengan sangat cepat dan tidak dapat tergantikan di kemudian hari. Pandangan lain mengatakan bahwa masa kanak-kanak merupakan masa dimana manusia mempunyai sifat-sifat unik yang harus diperhatikan oleh orang dewasa, masa kanak-kanak adalah masa potensi yang unik, dan pelayanan harus diseriuisi agar seluruh potensi dapat terwujud sebagai landasan untuk melangkah ke tahap selanjutnya (Dadan Suryana, 2013: 7). Lebih lanjut Sujiono (2011: 7) menyatakan bahwa anak usia dini adalah anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan kepribadian dan karakter anak. Usia ini merupakan usia penting untuk perkembangan intelektual seumur hidup dan kemampuan menyerap informasi yang sangat penting. Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa masa kanak-kanak menyangkut anak usia 0-6 tahun, pada usia ini 6 aspek perkembangan anak harus dikembangkan. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 58 tahun 2009 mengatakan bahwa program kegiatan PAUD mencakup bidang pengembangan pembentukan perilaku dan bidang pengembangan kemampuan dasar yang meliputi: Nilai-nilai agama dan moral, fisik, kognitif, bahasa, dan sosial emosional. Salah satunya

pengembangan kognitif yang ditujukan untuk mengembangkan kemampuan berpikir untuk dapat mengolah sesuatu yang di peroleh dari sebuah pembelajaran, serta dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, tidak lain juga untuk membantu anak mengembangkan kemampuannya dan kemampuan berpikir secara teliti.

(Hamalik, 2013: 151) menyatakan bahwa problem solving adalah suatu proses mental dan intelektual dalam menemukan suatu masalah dan menyelesaikannya berdasarkan data dan informasi yang akurat sehingga dapat ditarik kesimpulan yang tepat dan hati-hati. Selain itu, pemecahan masalah bertujuan untuk mencari jalan keluar. Guven (2016: 412) menambahkan bahwa problem solving adalah suatu proses ilmiah dimana seseorang melalui tahap memahami masalah kemudian mencari informasi yang diperlukan untuk memutuskan suatu solusi. memecahkan dan mengevaluasi solusi. Dari beberapa teori tersebut dapat disimpulkan bahwa pemecahan masalah merupakan suatu usaha yang memerlukan proses berpikir kritis dan kreatif untuk mencari solusi/jalan keluar dari permasalahan yang dihadapi individu.

Pada hasil observasi awal penulis, untuk melihat bagaimana perkembangan problem solving pada anak terlihatlah ternyata kemampuan problem solving pada anak tersebut masi rendah bahkan belum berkembang dengan baik terlihat ketika (anak masi kesulitan untuk menyelesaikan permainan). Salah satu Solusi yang ditemukan oleh penulis untuk penelitian ini adalah bagaimana mengatasi permasalahan tersebut dengan menggunakan media permainan tower key. Secara umum media Menara Kunci merupakan media pembelajaran sederhana yang menggunakan bahan-bahan yang sudah tersedia. Media Tower key juga merupakan bagian dari media mainan edukatif.

Menurut Yulianti (2011:44); Tower key merupakan salah satu permainan edukatif yang dapat merangsang berpikir anak, termasuk meningkatkan konsentrasi dan kemampuan memecahkan masalah. Menurut yulianti (2011:44) manfaat memainkan mainan edukatif tower key yaitu: Melatih konsentrasi dan ketelitian pada anak, Melati logika anak, Melatih motorik halus dan emosi pada anak, Melatih ingatan bentuk geometri, Mengenalkan warna, Melatih koordinasi tangan serta melatih problem solving pada anak, juga melatih cara anak bekerja sama dengan temannya. Permainan ini terbuat dari bahan yang sederhana, secara umumnya media ini terbuat dari kayu sehingga anak-anak dapat memainkannya dengan aman, namun kami memodifikasi permainan ini menggunakan bahan yang sangat sederhana yaitu membuatnya dengan kardus, kertas kartun, pipet dan tusuk sate. Menara kunci terdiri dari potongan-potongan geometris berongga menyerupai bentuk kunci warna-warni dan tiang-tiang vertikal dengan penghalang berbentuk dahan pohon. Kelebihan dari permainan ini tidak lain yakni untuk melatih anak berfikir kritis mengenai bagaimana cara untuk menyelesaikan masalah-masalah yang terdapat dalam permainan tersebut, selain mengasah kognitifnya media ini juga membantu motorik halus pada anak, lalu keberanian untuk bermain dan bekerjasama dengan teman-temannya.

Menurut Sugiono (dalam Zaman, 2008.6.3) mengatakan bahwa media Menara angka dapat digunakan untuk melatih berhitung anak-anak dan melatih konsentrasi anak dengan memasukan bentuk balok angka sesuai dengan urutan angka melalui media permainan edukatif. Media Menara angka dengan media Tower key (Menara kunci) adalah alat permainan edukasi (APE) untuk kelompok pendidikan anak usia dini (PAUD). Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Oleh karena itu penulis melakukan penelitian ini bertuju kepada peningkatan kognitif (Problem Solvinng) pada anak melalui observasi ke sekolah paud guna mengetahui seberapa kemampuan problem solving anak melalui tahapan tahapan yang terdapat pada media Tower key (Menara Kunci)

## **METODE PENELITIAN**

Jenis Penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian deskriptif yang cenderung menggunakan analisis. Penelitian kualitatif bersifat eksploratif. Menurut Sukmadinata (2005), landasan penelitian kualitatif adalah konstruktivisme yang berasumsi bahwa realitas mempunyai banyak dimensi yang saling berinteraksi dan beragam dalam pertukaran pengalaman sosial sebagaimana ditafsirkan oleh masing-masing individu. Dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi penelitian yang dilakukan di TK DHARMA WANITA. Dengan jumlah anak sebanyak 24 anak.

## HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan selama tiga minggu dengan tiga tahapan kegiatan yaitu Kegiatan pertama yang dilakukan pada tanggal 3 Mei 2024. Pada penelitian pertemuan pertama kami terlebih dahulu menjelaskan mengenai permainan yang kami buat serta bagaimana cara untuk memainkannya. Bukan hanya itu, kami juga menjelaskan bahwa media permainan yang kami buat memiliki level yaitu 1,2,3. Setelah selesai menjelaskan anak-anak dibagi menjadi kelompok kecil. Pada saat kami penelitian di hari pertama Murid TK Dharma Wanita tidak hadir semua jadi muridnya hanya hadir 24 orang, jadi kami membaginya menjadi 8 kelompok dengan 1 kelompok berisi 3 orang. Setelah selesai membagi menjadi kelompok kecil anak-anak di ajak untuk memainkan permainannya. Pada penelitian tahap awal, media yang digunakan anak AUD tersebut menggunakan level 1 atau level rendah terlebih dahulu. Pada tahap awal ini anak terlihat masi kesulitan untuk memainkan permainan ini. Karena mereka sebelumnya belum pernah memainkan alat permainan seperti ini. Kegiatan kedua dilakukan pada tanggal 15 Mei 2024 dengan memainkan tower key level mudah serta level sedang. di pertemuan kedua ini anak sudah mulai memahami cara permainannya sehingga di pertemuan ini anak lebih baik dalam menyelesaikan permainannya. Dan selanjutnya yakni pemberian tes akhir yang dilakukan pada tanggal 18 Mei 2024 dengan memainkan tower dari level mudah, level menengah hingga level paling sulit di pertemuan pada tahap ini anak sudah sangat memahami cara permainannya dan sudah sangat baik dalam menyelesaikan permainan dan mereka tampak antusias dalam memainkan permainan ini. Dari paparan yang telah kami sampaikan diatas dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh dari Penggunaan media permainan “ tower key ” untuk menstimulasi kemampuan problem solving anak usia dini.

## PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini berbeda dengan hasil penelitian dari Babut, J. G. (2022). Yang dimana hasil penelitiannya permainan menara kunci lebih berfokus pada perkembangan motorik halus. Berikut ini hasil dari penelitian Babut, J. G. (2022) analisis penilaian kelayakan media Menara Kunci dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak cerebral palsy kelas dasar I di SLB Negeri Pembina Tingkat Provinsi Sulawesi Selatan.. Media ini dapat membantu meningkatkan kemampuan motorik halus anak, seperti melatih konsentrasi, kreativitas, logika, dan koordinasi tangan. Tes kemampuan motorik halus melalui bermain Menara Kunci dilakukan dengan menggerakkan jari-jari tangan sesuai instruksi, mengambil bentuk geometri sesuai instruksi, memasukkan bentuk geometri pada menara rintangan sesuai instruksi, dan mengeluarkan bentuk geometri dari menara rintangan sesuai instruksi.

## SIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan "tower key" dapat mempengaruhi kemampuan problem solving anak usia dini. Selama tiga minggu penelitian, yang dilakukan dalam tiga tahap kegiatan yang melibatkan anak-anak di TK Dharma Wanita. Pada tahap pertama, anak-anak masih kesulitan dalam memainkan permainan ini dan membutuhkan bantuan dalam memahami cara bermain. Pada tahap kedua banyak dari mereka yang telah memahami dan berhasil menyelesaikan permainan hingga tahap level sedang. Hasil tes akhir menunjukkan bahwa anak-anak sangat antusias dan sudah sangat baik dalam menyelesaikan permainan hingga level paling sulit.

## SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil kesimpulan disarankan untuk lebih mempromosikan penggunaan media permainan sebagai metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan problem solving pada anak usia dini.

## REFERENSI

Babut, J. G. (2022). *Implementasi Bermain Menara Kunci Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Cerebral Palsy Kelas Dasar I Di Slb Negeri Pembina Tingkat Provinsi Sulawesi Selatan*

- Masrifah, B. N., Mahmud, A., & Ar, Z. T. (2022). *Penggunaan Media Kreasi Puzzle Tubol Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini*. *Journal Of Early Childhood Education Studies*, 2(2), 478-508.
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). *Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini*. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81-96
- Tatminingsih, S., & Cintasih, I. (2016). *Hakikat Anak Usia Dini. Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, 1, 1-65.
- Srinadi, L., Suartini, K., Kristiani, P. A., & Ngaba, M. Y. N. (2021). *Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif menggunakan Metode Bermain Berbantuan Media Menara Angka*. *Early Childhood Education Development and Studies (ECEDS)*, 2(1), 42-50.
- Zaini, A. (2015). *Bermain sebagai metode pembelajaran bagi anak usia dini*. *Jurnal Thufula*, 3(3), 130-131.
- Sawitri, Y., Yannaty, I. A., Widyastika, S. I., Harumsih, T. D., & Musyarofah, H. F. (2019, December). *Dampak penggunaan smartphone terhadap perkembangan anak usia dini*. In *Prosiding Seminar Nasional LPPM UMP* (Vol. 1, pp. 691-697).
- Mayar, F., Sari, D. N., & Hijriani, A. (2019). *Analisa manfaat seni untuk mengoptimalkan perkembangan anak usia dini*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(6), 1359-1364.
- Illiyin, Z. (2019). *Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dengan Kemampuan Social Problem Solving Pada Remaja* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GRESIK)