

Permainan Cerita Matematis Menggunakan Media *Loose Part* Pada Aspek Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Anak TK Semester Satu Kecamatan Alian Kabupaten Kebumen Tahun 2024

Lina Kamalia Zahra¹, Ryky Mandar Sary²

¹TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kecamatan Alian

²Universitas PGRI Semarang

linazahra43@admin.paud.belajar.id

rykymandarsary@upgris.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan cerita matematis menggunakan *loose part* pada aspek kemampuan pemecahan masalah pada anak TK Aisyiyah kecamatan Alian Kabupaten Kebumen di semester satu tahun 2024. Permainan cerita ini dilakukan secara berkelompok dan guru sebagai pemandunya. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode kualitatif dengan pengumpulan data melalui observasi menggunakan lembar checklist. Sampel penelitian ini berjumlah 14 anak yang berfokus pada indikator memahami permasalahan, menyebutkan sebab dan akibat, menyelesaikan, menjawab dan menyampaikan pendapat dari permasalahan tersebut. Hasil analisis data menunjukkan kemampuan yang dicapai yaitu dari 6 indikator kemampuan memecahkan masalah, 4 indikator mencapai prosentase keberhasilan diatas 75%. Pada indikator kemampuan memahami permasalahan melalui cerita dan menyebutkan akibat dari permasalahan dapat mencapai 85,71%, kemampuan menyebutkan sebab dari permasalahan mencapai prosentase tertinggi yaitu 92,86, kemampuan untuk melakukan kegiatan menyelesaikan masalah mencapai 78,57%. Sedangkan indikator yang kemampuannya masih perlu ditingkatkan yaitu kemampuan menjawab permasalahan dan menyampaikan pendapat dari permasalahan tersebut. Hasil penelitian menyatakan bahwa permainan cerita matematis menggunakan *loose part* berpengaruh positif dan signifikan pada kemampuan pemecahan masalah pada anak TK Aisyiyah kecamatan Alian Kabupaten Kebumen.

Kata Kunci: Anak TK; pemecahan masalah; permainan; *loose part*.

ABSTRACT

This research aims to determine the effect of mathematical story games using loose parts on aspects of problem solving abilities in Aisyiyah Kindergarten children, Alian subdistrict, Kebumen Regency in the first semester of 2024. This story game is carried out in groups and the teacher is the guide. The research method used is a qualitative method with data collection through observation using a checklist sheet. The sample for this research consisted of 14 children who focused on indicators of understanding the problem, stating causes and effects, resolving, answering and expressing opinions about the problem. The results of data analysis show that the abilities achieved are that of the 6 indicators of problem solving ability, 4 indicators achieved a success percentage above 75%. The indicator of the ability to understand problems through stories and mention the consequences of problems can reach 85.71%, the ability to mention the causes of problems reaches the highest percentage, namely 92.86, the ability to carry out problem solving activities reaches 78.57%. Meanwhile, indicators whose abilities still need to be improved are the ability to answer problems and convey opinions about these problems. The results of the research stated that mathematical story games using loose parts had a positive and significant effect on the problem solving abilities of Aisyiyah Kindergarten children, Alian subdistrict, Kebumen Regency.

Keywords: Kindergarten children; problem solving; games; loose parts

PENDAHULUAN

Anak Taman Kanak-Kanak adalah anak dalam rentang usia 4 sampai 6 tahun dan berada dalam proses perkembangan. Perkembangan anak adalah proses perubahan yang dialami anak untuk belajar menguasai lebih tinggi dari aspek -aspek gerakan, berpikir, perasaan dalam berinteraksi dengan sesama maupun dengan benda sekitar.

Proses perubahan dapat ditempuh pada jalur pendidikan formal untuk usia 4-6 tahun yaitu di Taman Kanak-Kanak. Taman Kanak-kanak adalah salah satu bentuk pendidikan pada jalur formal bagi anak usia empat tahun sampai enam tahun dan bertujuan untuk memberikan rangsangan pendidikan secara menyeluruh pada semua aspek agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Pada usia ini adalah waktu yang tepat untuk mengembangkan potensi serta kemampuan mereka. Kemampuan anak harus dikembangkan secara sesuai, selaras dan seimbang. Montessori berpendapat bahwa usia keemasan adalah masa dimana anak sangat peka untuk menerima berbagai rangsangan atau stimulasi pendidikan yang berasal dari lingkungannya. Dimana pendidikan anak usia dini merupakan fondasi awal bagi jenjang pendidikan berikutnya, oleh karena itu kita harus memberikan stimulus secara benar untuk membantu pertumbuhan dan perkembangannya mencapai fase fondasi secara maksimal.

Salah satu aspek yang perlu dikembangkan adalah kognitif. Perkembangan kognitif adalah kemampuan seseorang untuk memahami sesuatu. Departemen Pendidikan Nasional (2022) menyebutkan definisi perkembangan kognitif yaitu kemampuan berpikir logis, kritis, memecahkan masalah dan hubungan sebab akibat. Menurut Piaget (1896-1980), ada empat tahap perkembangan kognitif pada anak. Diantaranya pada tahap kedua yaitu tahap berpikir praoperasional (2-7 tahun). Pada tahap ini anak dapat secara cepat mempelajari bahasa dan kemampuan untuk menggunakan symbol yang mempresentasikan obyek nyata. Kekuatan pendekatan Piaget terletak pada pemikiran dan keterlibatan aktif anak pada lingkungannya. Vygotsky (1896-1934) berpendapat bahwa anak pada tahap awal belajar membutuhkan dukungan atau bantuan. *Scaffolding* tersebut adalah sejumlah petunjuk yang secara bertahap berkurang sampai akhirnya anak mampu menguasai ketrampilan yang tertentu secara mandiri, diantaranya kemampuan memecahkan masalah. Pemecahan masalah adalah ciri khas dari aktifitas matematika dan sarana yang utama untuk mengembangkan pengetahuan matematika.

Menurut Moeslichatoen kemampuan memecahkan masalah adalah kemampuan intelektual yang bersifat kompleks, dalam memahami konsep-konsep, kaidah-kaidah serta kemampuan dalam menerapkan konsep-konsep dan kaidah-kaidah itu dalam memecahkan masalah yang dihadapi. Wortham dalam Setiasih, mengungkapkan bahwa kemampuan pemecahan masalah anak usia dini adalah kemampuan untuk menggunakan pengalamannya dalam merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, membuat keputusan tentang hipotesis, dan membuat kesimpulan tentang informasi yang mereka peroleh dalam proses ilmiah. Kemampuan memecahkan masalah dapat dilakukan melalui beberapa langkah. Menurut Dewey, langkah dalam memecahkan masalah adalah sebagai berikut : kesadaran akan adanya masalah, merumuskan masalah, mencari data dan merumuskan hipotesis-hipotesis, menguji hipotesis-hipotesis dan menerima hipotesis yang benar. Untuk urutan langkah tidak harus berurutan tetapi dapat melompat-melompat, yang terpenting dilakukan dengan suasana menyenangkan diantaranya melalui bermain.

Bermain adalah aktifitas yang sangat disukai oleh anak usia dini yang dilakukan secara berulang-ulang demi kesenangan. Melalui bermain secara tidak langsung mereka juga sambil belajar memahami lingkungan sekitar dan aspek kemampuan anakpun berkembang. Menurut pendapat Dr Rifda El Fiah, n.d. bahwa konsep pembelajaran pada anak usia dini adalah belajar sambil bermain (*learning by playing*), belajar dengan berbuat (*learning by stimulating*).

Menurut Vygotsky permainan bagi anak adalah ruang untuk mengkonstruksikan pengetahuan dan konsep melalui interaksi aktif segala aspek yang terlibat melalui peran dan fungsinya. Pada anak usia dini kegiatan bermain dapat digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan pengetahuan. Melalui permainan kita dapat mengenalkan berbagai pengetahuan yang didalamnya mencakup beberapa perkembangan diantaranya kemampuan berbahasa, sosial, emosional, kognitif, fisik motorik dan seni. Ke enam kemampuan tersebut tidak dapat dipisahkan dan berhubungan satu sama lainnya, serta dapat dikembangkan melalui permainan.

Permainan yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif memecahkan masalah diantaranya permainan matematis melalui cerita menggunakan loosepart. Melalui permainan diharapkan matematika dapat disajikan dengan cara yang mudah dipahami dan dapat membantu mengurangi kecemasan terhadap matematika. Kemampuan matematis didefinisikan oleh NCTM (2000) untuk menghadapi permasalahan baik dalam matematika, ataupun kehidupan nyata. Adapun kemampuan matematis terdiri dari penalaran matematis, komunikasi matematis, pemecahan masalah matematis, pemahaman konsep, pemahaman matematis, berpikir kreatif dan berpikir kritis.

Jerome Bruner (1915) berpendapat bahwa anak pada usia 5-6 tahun dapat menggunakan mode simbolik melalui bahasa, gambar cerita atau tulisan angka yang mempresentasikan sebuah pemikiran. Tiga mode Bruner dalam matematika yaitu doing matematika menggunakan benda yang dapat dimanipulatif, mental matematika melalui berpikir, mengingat gambar, mendengar, kinestetik dan menggunakan symbol angka dengan pemaknaan. Dienes (1967) menyampaikan gagasan untuk menampilkan matematika dalam bentuk nyata agar menyenangkan bagi anak, melalui benda-benda manipulatif, cerita dan tarian. Pembelajarannya melalui pendekatan permainan dimana anak menemukan dan memahami struktur matematika pada permainan tersebut. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika untuk anak usia dini usia 4-6 tahun dapat dikenalkan melalui benda-benda disekitar lingkungan mereka, dan melalui benda manipulative yang dikenal dengan *loose part*

Loose part adalah bahan-bahan yang dapat dipindahkan digabungkan dan dirancang ulang ataupun dipisahkan serta dapat disatukan kembali dengan menggunakan berbagai cara, dapat digunakan untuk merangsang aspek perkembangan fisik, ketrampilan motorik, perkembangan kognitif, sosial, serta emosional pada anak usia dini. Adapun bentuk loose part dapat berupa bahan alam seperti batu, tanah, pasir, air, ranting, buah, daun, biji-bijian dan bunga. Bahan-bahan tersebut bisa ditemukan di lingkungan sekitar anak. *Loose part* selain mudah ditemukan juga alternatif murah dan murah untuk dimanfaatkan pada proses pembelajaran. Dengan media *loose part* anak-anak memasuki dunia “bagaimana jika” yang menumbuhkan gaya berpikir mengarah pada pemecahan masalah dan pemikiran teoritis (Daly & Beloglovsky, 2015).

Kemampuan memecahkan masalah perlu dimiliki oleh anak sejak usia dini, karena berkaitan dengan cara mengembangkan kognitif dan penting dimiliki oleh anak. Dalam kehidupan sehari-hari. Anak akan dihadapkan pada berbagai permasalahan yang membutuhkan kemampuan pemecahan masalah. Cramer (2016) menyatakan bahwa kemampuan memecahkan masalah diperlukan oleh anak agar anak memiliki kemampuan memecahkan masalah dengan benar dan mendapat kebebasan yang membantu anak belajar dan sadar bahwa mereka mampu melakukan sesuatu untuk diri sendiri tanpa bantuan orang dewasa. Anak yang mampu mengatasi masalah sendiri akan kreatif dan tidak tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi. Mengajak anak berpikir sebab akibat dapat mengantarkan anak menemukan masalah berdasar data dan informasi yang akurat sebagai proses mental dan intelektual dalam mengambil kesimpulan yang tepat dan akurat.

Maria menyebutkan indikator kemampuan pemecahan masalah pada anak TK antara lain yaitu kemampuan observasi atau mengamati, kemampuan mengumpulkan data dan informasi, kemampuan mengolah informasi dan kemampuan mengkomunikasikan Informasi. Menurut Polya ada empat langkah dalam model pemecahan masalah : memahami masalah yaitu kemampuan memahami prinsip dari sebuah permasalahan, memikirkan rencana meliputi berbagai usaha untuk menemukan hubungan masalah dengan masalah lainnya, melaksanakan rencana termasuk mempresentasikan setiap langkah proses pemecahan, melihat kembali meliputi pengujian terhadap proses pemecahan masalah yang dilakukan.

Kenyataan di lapangan kemampuan matematika memecahkan masalah pada anak di TK Aisyiyah Jatimulyo masih rendah. Diantaranya dalam memahami permasalahan atau mengidentifikasi masalah yang dihadapi, anak kurang memahami sebab dan akibat dari sesuatu yang dihadapi, anak masih belum mampu untuk menyelesaikan masalah, masih banyak anak-anak yang langsung meminta tolong kepada guru ketika menghadapi masalah. Kemampuan memecahkan masalah yang masih rendah dapat ditemukan juga pada kegiatan setelah menonton video cerita, guru memberi pertanyaan dan meminta pendapat anak terkait permasalahan yang ada di isi cerita, ternyata anak masih mengalami kesulitan menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh guru.

Kemampuan guru dalam menstimulasi anak memecahkan masalah juga masih perlu ditingkatkan. Metode yang digunakan guru masih kurang menarik anak, demikian juga dengan media yang digunakan masih belum bervariasi. Hal ini berdampak pada rendahnya minat dan kemampuan matematika anak khususnya kemampuan memecahkan masalah. Selain itu kemampuan matematis anak pada usia dini belum memahami simbol-simbol matematika yang abstrak, maka diperlukan bahasa matematik. Dalam hal ini dibutuhkan kemampuan guru dalam melakukan komunikasi matematika agar tujuan matematika yang disampaikan dapat difahami melalui aktifitas yang menyenangkan yaitu melalui permainan .

Guru dapat merancang permainan edukatif bagi anak agar anak dapat mengenal diri dan mengenal dunianya melalui permainan, dan yang terpenting adalah sebagai wahana dalam belajar. Salah satu permainan yang dapat dilakukan yaitu permainan cerita matematis menggunakan media loosepart. Permainan cerita matematis ini dilakukan secara berkelompok, memanfaatkan media loose part dan guru sebagai fasilitator, yang memandu menyampaikan cerita matematis. Permainan ini mengajak anak untuk fokus memahami cerita dimana didalamnya ada permasalahan, anak mengikuti alur cerita, dan menyelesaikan permasalahan dengan menggunakan *loose part*, anak dapat menjawab pertanyaan serta menyampaikan pendapatnya secara bersama-sama dengan kelompoknya. Guru dapat memberikan penghargaan kepada kelompok yang dapat menyelesaikan masalah melalui permainan tersebut. Di akhir permainan guru dapat melakukan refleksi bersama anak-anak serta memberi pendampingan kepada kelompok yang belum berhasil menyelesaikan permainan matematis tersebut.

Melalui permainan cerita matematis menggunakan media *loose part* ini diharapkan guru dapat mendorong anak untuk membangun pengetahuan baru, memecahkan masalah yang muncul dalam matematika, menerapkan dan menyesuaikan berbagai strategi yang tepat untuk memecahkan masalah, memantau dan merenungkan proses pemecahan masalah matematik, sehingga berpengaruh positif pada kemampuan memecahkan masalah pada anak TK Aisyiyah Kecamatan Alian.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh permainan cerita matematis menggunakan media *loose part* pada aspek kemampuan pemecahan masalah pada anak TK Aisyiyah kecamatan Alian Kabupaten Kebumen di semester satu tahun 2024

METODE PENELITIAN

Metode atau pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan menggunakan metode penelitian berupa observasi. Populasi penelitian pada 14 anak di TK Aisyiyah semester satu Kecamatan Alian Kabupaten Kebumen tahun 2024. Penelitian ini menggunakan analisis data yang sesuai yaitu analisis deskriptif. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan dan menganalisis karakteristik atau keadaan dari suatu fenomena tanpa melakukan intervensi statistik terhadap populasi yang besar. Teknik pengumpulan data adalah teknik yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data, yang merupakan langkah strategis dalam penelitian, dengan tujuan utama mendapatkan data. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data melalui observasi langsung ke lapangan, dan dokumentasi berupa foto serta video untuk mendapatkan informasi tentang kemampuan pemecahan masalah melalui permainan cerita matematis menggunakan media *loose part*. Instrumen yang digunakan dalam bentuk ceklist. Peneliti melakukan fokus penelitian, memilih sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, menganalisis data, menafsirkan data dan membuat kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di TK Aisyiyah Kecamatan Alian semester satu tahun 2024, terhadap 14 anak pada kelompok B tentang kemampuan pemecahan masalah diperoleh data sebagai berikut :

Tabel Presentase Indikator Kemampuan Memecahkan Masalah

No	Indikator	Muncul %	Belum Muncul %
1	Anak memahami permasalahan melalui cerita yang didengarnya	85,71	14,29
2	Anak menyebutkan sebab dari permasalahan	92,86	7,14
3	Anak menyebutkan akibat dari permasalahan	85,71	14,29
4	Anak melakukan kegiatan untuk menyelesaikan masalah	78,57	21,43
5	Anak menjawab permasalahan	57,14	42,86
6	Anak menyampaikan pendapat dari permasalahan tersebut	35,71	64,29

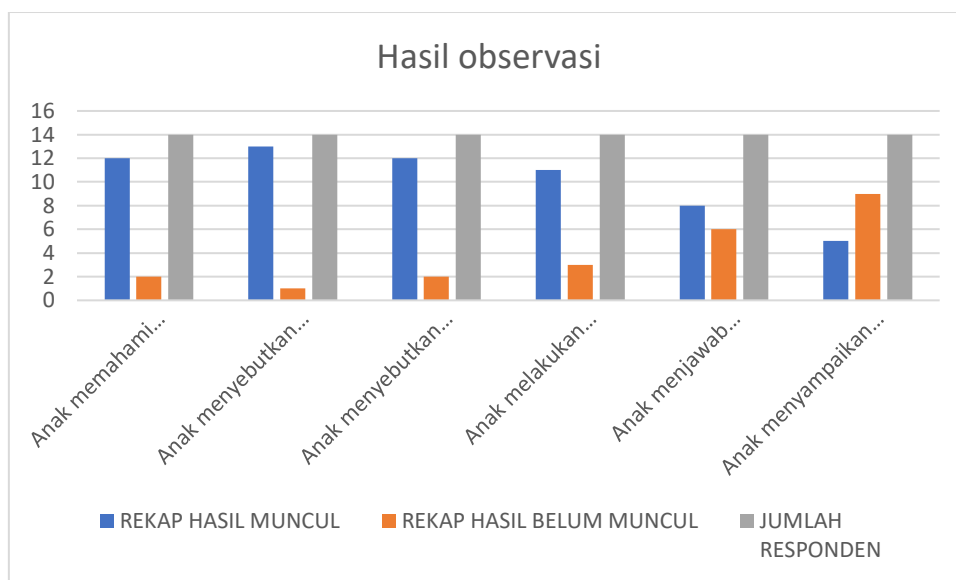


Diagram Batang Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah

Indikator memahami permasalahan melalui cerita yang didengarnya ada 12 anak yang mampu memahami permasalahan melalui cerita yang didengarnya, sedangkan 2 anak belum menunjukkan kemampuannya.

Dari 14 anak, ada 13 anak yang mampu untuk menyebutkan sebab dari permasalahan, tetapi masih ada satu anak ketika ditanya tentang sebab dari permasalahan, belum mampu untuk menjawab. Ada 12 anak yang mampu menjelaskan akibat dari permasalahan, sedang 2 dari 14 anak belum menunjukkan kemampuan untuk menjelaskan akibat dari permasalahan tersebut. Saat menyelesaikan masalah pada suatu permainan melalui cerita ada 11 anak yang telah mampu menyelesaikan masalah, sedang 3 anak masih belum mampu.

Ketika guru menyampaikan permainan cerita matematis, terdapat 8 anak yang mampu menjawab permasalahan, sedang 6 anak belum dapat menjawab permasalahan.

Pada kemampuan anak menyampaikan pendapat dari permasalahan tersebut terdapat 5 anak yang mampu menyampaikan pendapatnya, tetapi masih banyak anak yang belum mempunyai kemampuan menyampaikan pendapatnya yaitu sejumlah 9 anak.

Analisis data dapat disampaikan bahwa sebagian besar anak mampu menyebutkan sebab dari permasalahan sebesar 92,86%, menyebutkan akibat dari permasalahan mencapai 85,71, kemampuan ini sama dengan kemampuan memahami permasalahan melalui cerita yang mencapai 85,71%. Sedangkan kemampuan untuk menyelesaikan masalah mencapai 78,57%. Untuk kemampuan menjawab permasalahan mencapai 57,14% dan kemampuan menyampaikan pendapat dari permasalahan baru mencapai 35,71%.

Sebagian besar anak belum mampu untuk menyampaikan pendapat dari permasalahan yang dihadapi anak. Hal ini dapat dilihat dari tabel presentase indikator kemampuan memecahkan masalah, ada 64,29 % anak yang kemampuan menyampaikan pendapat dari permasalahan belum muncul. 42,86% belum mampu untuk menjawab permasalahan. Ada 21,43% anak yang belum mampu melakukan kegiatan untuk menyelesaikan masalah. Dalam menyebutkan akibat dari permasalahan, memahami permasalahan melalui cerita yang didengarnya masih ada 14,29 % anak yang belum muncul kemampuannya. Untuk menyebut sebab dari permasalahan hanya terdapat 7,14 % anak yang belum muncul untuk indikator menyebutkan sebab dari permasalahan.

Indikator kemampuan memahami permasalahan melalui cerita yang didengar dapat diamati dengan bagaimana anak mampu untuk menggunakan seluruh inderanya bisa menggunakan mata, telinga, hidung, mata lidah, kulit untuk memperoleh informasi dan menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lain melalui permainan cerita matematis yang disampaikan guru. Indikator menyebutkan sebab dan akibat dari permasalahan teramati melalui kegiatan tanya jawab. Ketika ditanya oleh guru anak mampu mengetahui dan mengungkapkan alasan terjadinya suatu peristiwa. Kegiatan ini dilakukan dengan cara guru mengajak anak menganalisis yang terjadi pada suatu benda melalui permainan cerita, kemudian anak melakukan eksperimen menggunakan *loose part*, guru mengajak anak melakukan dugaan terhadap terjadinya suatu peristiwa sekaligus akibat dari peristiwa tersebut.

Semua indikator kemampuan memecahkan masalah tersebut dicapai melalui permainan cerita matematis yang dipandu oleh guru. Guru telah menyiapkan cerita matematis melalui sebuah permainan, yang mengandung unsur pemecahan masalah. Guru juga menyediakan media *loose part* yang dibutuhkan sesuai dengan alur cerita diantaranya berupa batu, kayu, daun-daunan, bambu, kelereng, balok-balok, pasir, ranting dan bahan-bahan alam lainnya. Permainan ini dilakukan secara berkelompok sehingga ada kerja sama saling melengkapi satu sama lain.

Pembahasan

Berdasarkan observasi atau pengamatan saat permainan cerita matematis menggunakan media *loose part*, anak nampak antusias mengikuti cerita yang disampaikan oleh guru, cara guru menyampaikan cerita juga sangat menarik, anak tidak merasa terbebani dengan materi karena disajikan melalui permainan yang menyenangkan, apalagi di dukung dengan media yang mudah digunakan oleh anak, sehingga anak bisa belajar dengan bentuk benda yang konkrit. Hal tersebut berpengaruh positif pada kemampuan anak dalam memecahkan masalah. Dibandingkan sebelum menggunakan permainan cerita matematis menggunakan media *loose part*, indikator kemampuan anak memecahkan masalah mencapai dibawah 75%.

Anak-anak yang mengikuti permainan cerita matematis menggunakan media *loose part* rata-rata mengalami peningkatan dalam kemampuan memecahkan masalah. Berdasarkan analisis data prosentasi keberhasilan diatas 75% untuk 4 indikator dari 6 indikator. Dari 2 indikator mendapat hasil 57% kemampuan anak menjawab permasalahan dan 36% kemampuan menyampaikan pendapat dari permasalahan tersebut. Pendidik dapat menggunakan permainan cerita matematis menggunakan media *loose part* secara lebih bervariasi dan lebih intens agar lebih berpengaruh positif terhadap 2 kemampuan indikator yang belum mencapai 75%.

Penelitian yang dilakukan ini sejalan dengan penelitian oleh Amini, Firmawati, & Khotimah, (2023) yang berjudul peningkatan kecerdasan anak usia dini dalam memecahkan masalah melalui permainan *puzzle*. Astuti (2016) menyatakan bahwa permainan *puzzle* adalah konsep permainan dengan melihat warna, bentuk serta ukuran untuk menyusun gambar secara benar. Permainan *puzzle* ini melatih daya pikir dan kreatifitas anak-anak. Saat bermain *puzzle*, mereka merangkai dan menyusun bagian-bagian *puzzle* dan saling berhubungan menjadi gambar utuh. Persamaannya dengan penelitian ini adalah pada metode pembelajaran yaitu melalui permainan dan pada kemampuan pemecahan masalah. Perbedaannya pada media yang digunakan, peneliti menggunakan *loose part* sedangkan peneliti lain menggunakan *puzzle*. Menurut Amalia 2017, guru dapat mengembangkan kemampuan anak usia dini melalui media pembelajaran yang menarik, sehingga mampu memacu kreatifitas dan daya inisiatif anak.

Penelitian lain yang relevan juga dilakukan oleh Putri K (2020) berjudul identifikasi kemampuan pemecahan masalah pada anak TK B di Gugus IV kecamatan Banguntapan Kecamatan Bantul. Dalam penelitian ini menyatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah merupakan aspek penting yang perlu dikembangkan dan dimiliki oleh anak sejak usia dini. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Syaodih (2018) bahwa kemampuan pemecahan masalah sangat penting untuk anak usia dini karena anak-anak dapat berpikir logis, kritis dan sistematis ketika sedang memecahkan masalah.

Penelitian lain juga dilakukan oleh Utami, R. W., Endaryono, B. T., & Djuhartono, T. (2018). Yang berjudul kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan soal cerita matematika. Penelitian dilakukan pada anak SD, dalam penelitian ini menyatakan bahwa matematika merupakan ilmu yang berperan penting dalam membentuk pola peserta didik, oleh karena itu anak dituntut mempunyai kemampuan matematis sebagai alat pemecahan masalah. Kemampuan matematis anak dipengaruhi oleh gaya mengajar guru. Guru dituntut kreatif dalam menyampaikan pembelajaran khususnya dalam menyelesaikan soal cerita

PENUTUP

Secara keseluruhan permainan cerita matematis menggunakan media *loose part* dapat disimpulkan berpengaruh positif terhadap kemampuan memecahkan masalah. Kemampuan memecahkan masalah penting diberikan pada anak usia dini diantaranya melalui jalur pendidikan formal. Agar matematis tidak menakutkan anak maka perlu disajikan dalam berbentuk permainan yang terintegrasi melalui aktivitas yang menarik menggunakan bahasa matematika secara informal, sehingga anak dapat mendapatkan pengalaman matematika melalui lingkungannya yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Melalui permainan cerita matematis menggunakan *loose part* berpengaruh terhadap kemampuan anak untuk memecahkan masalah. Anak semakin terampil memecahkan masalah secara mandiri tanpa bantuan orang lain. Permainan cerita matematis ini dapat disajikan secara menarik melalui berbagai cara dan menggunakan berbagai media sesuai lingkungan sekitar. Peran guru sangat penting dalam kemampuan anak memecahkan masalah. Adanya interaksi yang berkualitas baik antara guru dan anak didik melalui permainan cerita matematis menggunakan media *loose part* dapat mewujudkan suasana belajar yang mendukung perkembangan anak, ditambah ketersediaan bahan belajar berupa cerita dan media *loose part* berpengaruh positif pada kemampuan anak memecahkan masalah. Agar semua indikator pemecahan masalah dapat mencapai hasil yang maksimal, guru dapat menggunakan permainan cerita matematis menggunakan media *loose part* secara lebih bervariasi dan dapat dilakukan secara berulang-ulang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih saya sampaikan kepada :

1. Dr. Joko Sulianto, M.Pd selaku dosen pembimbing mata kuliah komunikasi dan representasi matematis.
2. Kepala TK Aisyiyah Jatimulyo Kecamatan Alian yang memberi izin dan kesempatan untuk melaksanakan observasi tentang permainan cerita matematis menggunakan media *loose part* pada aspek pemecahan masalah pada anak TK Kecamatan Alian.
3. Rekan atau teman sejawat TK Aisyiyah Kecamatan Alian yang telah membantu pelaksanaan observasi
4. Semua pihak yang telah membantu pelaksanaan observasi ini.

REFERENSI

- Amini, S., Firmawati, A. N., & Khotimah, N. (2023). Peningkatan Kecerdasan Anak Usia Dini dalam Memecahkan Masalah melalui Permainan Puzzle. *Journal of Education Research*, 4(2), 778-784.
- ANNISA LATHIFANI, A. M. I. R. O. H. (2024). PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN LKPD TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS SISWA.
- Davita, P. W. C., & Pujiastuti, H. (2020). Analisis kemampuan pemecahan masalah matematika ditinjau dari gender. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 11(1), 110-117.
- Demak, T. I. P. M. (2023). Penerapan Pembelajaran Inkuiri Berbasis Steam Dan Loose Parts Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak. *Ejurnal. Politeknikpratama. Ac. Id*, 1.
- Fitriana, H., & Waswa, A. N. (2024). The Influence of a Realistic Mathematics Education Approach on Students' Mathematical Problem Solving Ability. *Interval: Indonesian Journal of Mathematical Education*, 2(1), 29-35.
- Jainuri, M. (2014). Kemampuan Pemecahan Masalah. *Academia Edu*, 1-7.
- Najamuddin, N., Fitriani, R., & Puspandini, M. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics (STEAM) Berbasis Loose Part untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 954-964.
- Ningrum, P. P., WULANSARI, W., & NUGROHO, I. H. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA INTERACTIVE FINGERBOARD UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF DALAM KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS ANAK USIA 5-6 TAHUN (Doctoral dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri).
- Nurfitriyanti, M. (2016). Model pembelajaran project based learning terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(2).
- Nurhafizah, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Metode Eksperimen Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK IT Azkia Aceh Besar (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry).
- Purba, B. H. T. N., Hulu, A., & Zamili, U. (2024). Pengaruh Permainan Puzzle terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Anakhon Hi Do Hamoraon di Au Kecamatan Parmonangan. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(4), 52-64.
- Putri, K. (2020). IDENTIFIKASI KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH PADA ANAK TK B DI GUGUS IV KECAMATAN BANGUNTAPAN, BANTUL. *Pendidikan Guru PAUD S-1*, 9(5), 386-395.
- Rahmawati Annisa, P. (2024). PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN KARTU UNO MATEMATIKA TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS SISWA.
- Rowe, H. A. (2024). *Problem solving and intelligence*. Taylor & Francis.
- Sumartini, T. S. (2016). Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa melalui pembelajaran berbasis masalah. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 148-158.
- Suryaningsih, A., Cahaya, I. M. E., & Poerwati, C. E. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Quantum Learning Berbasis Steam terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1887-1896.

- Umrana, U., Cahyono, E., & Sudia, M. (2019). Analisis kemampuan pemecahan masalah matematis ditinjau dari gaya belajar siswa. *Jurnal Pembelajaran Berpikir Matematika*, 4(1), 67-76.
- Utami, R. W., Endaryono, B. T., & Djuhartono, T. (2018). Kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan soal cerita matematika. *Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(3), 187-192.