

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Nugroho perkembangan (*development*) adalah peningkatan kemampuan dalam hal struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks. Perkembangan memiliki pola yang teratur dan dapat diprediksi, yang merupakan hasil dari proses pematangan.¹

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Pada masa usia dini anak mengalami masa keemasan (*The Golden Years*) yang merupakan masa anak mulai peka atau sensitif untuk menerima berbagai rangsangan. Masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespons stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini juga merupakan masa peletak dasar untuk mengembangkan kemampuan kognitif, motorik, bahasa, sosial-emosional, agama dan moral.²

Oleh karena itu pada masa anak usia dini perlu adanya stimulus dan rangsangan yang tepat agar pertumbuhan dan perkembangan anak dapat berkembang dengan optimal. Dalam perkembangan anak terdapat enam aspek perkembangan yang perlu dikembangkan, aspek-aspek tersebut meliputi aspek perkembangan moral, aspek perkembangan bahasa, aspek perkembangan fisik motorik, aspek perkembangan sosial-emosional, dan aspek perkembangan kognitif. Semua aspek-aspek tersebut saling berkaitan dan sangat penting untuk dikembangkan seperti halnya pada aspek kognitif, pada aspek ini anak

¹ Yurissetiowati, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jawa Tengah: Jakeiisha, 2021). 6.

² Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017). 4.

di tuntun untuk belajar mengenai berfikir logis, simbolik dan pemecahan masalah. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Laksmiati Martha Cahyana menyatakan bahwa kemampuan kognitif adalah kemampuan dasar yang telah dimiliki seseorang dalam proses berpikir yang mengacu pada kegiatan mental yang mencakup: berpikir, mengingat persepsi, penalaran, dan pemecahan masalah.³

Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (*intelligensi*) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar.⁴

Jean Piaget juga menyatakan bahwa perkembangan kognitif adalah interaksi dari hasil kematangan manusia dan pengaruh lingkungan. Manusia aktif mengadakan hubungan dengan lingkungan, menyesuaikan diri terhadap objek-objek yang ada disekitarnya merupakan prosedur interaksi untuk mengembangkan aspek kognitif.⁵ Salah satu hal yang dapat membuat anak berfikir yaitu dalam memecahkan masalah (*problem solving*) dengan adanya *problem solving* anak diharapkan dapat memiliki tantangan dalam belajar sehingga aspek perkembangan kognitif dapat meningkat. Pemecahan masalah (*problem solving*) merupakan perkembangan yang sangat penting bagi anak

³ Laksmiati martha cahyana," Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Papan Flanel di Taman Kanak-kanak Kasih Bunda Kampung Kalipapan Kecamatan Negeri Agung Kabupaten way Kanan" (Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Negeri Raden Intan, Lampung, 2018), 31.

⁴ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Grup, 2011), 46.

⁵ Yasbiati dan Gilar Gandana, *Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini (Teori dan Konsep Dasar)*, (Tasikmalaya: Ksatria Siliwangi, 2019), 37.

untuk dikembangkan karna dengan berkembangnya kemampuan pemecahan masalah pada anak maka mereka dapat mengola, menilai serta menganalisa apa yang akan mereka hadapi.

Kemampuan *problem solving* pada anak perlu dikembangkan sejak usia dini karena pada hakikatnya anak adalah individu yang tertarik dan penasaran terhadap lingkungan di sekitarnya sehingga dengan mengembangkan kemampuan *problem solving* akan meningkatkan kognitif anak. Seperti yang dikemukakan oleh Beaty (1994) & Wortham (2006) (dalam Syaodih, 2018) mengemukakan bahwa dengan pemecahan masalah atau *problem solving* pada anak usia dini akan membuat anak mampu serta menambah pengalaman dalam merumuskan hipotesis, pengumpulan data atau informasi, serta menarik kesimpulan dengan proses ilmiah.⁶

Hal ini sejalan dengan pendapat Oztuk dan Guven yang menyatakan bahwa *problem solving* adalah proses ilmiah seseorang yang melalui sebuah fase dari pemahaman masalah untuk kemudian mencari informasi yang diperlukan untuk diputuskan solusi pemecahannya dan dievaluasi solusinya. Artinya, bahwa seseorang yang menghadapi suatu permasalahan harus mencari sumber informasi dari akar permasalahan tersebut terlebih dahulu sehingga seseorang itu akan mudah dalam memutuskan solusi yang akan dipakai dalam memecahkan suatu masalah.⁷

Penelitian yang dilaksanakan di TK Alimuddin Dusun Dadak Batu Karang di kelompok A menemukan berbagai permasalahan yang terjadi di

⁶ Putri Nadila, "Pentingnya Melatih Problem Solving Pada Anak Usia Dini Melalui Bermain," *Ilmu Pendidikan* 21, No 1 (April, 2021): 52.

⁷ Ruslia Isnawati, *Pentingnya Problem Solving Bagi Seorang Remaja*, (Surabaya:CV Jakad Media Publishing.2019), 12.

kelas tersebut. Pertama, Pembelajaran yang masih bersifat klasikal, guru hanya menulis (angka dan huruf) dan menjelaskan didepan tanpa ada media sehingga anak cenderung bosan. Kedua, minimnya media pembelajaran. Ketiga, perkembangan kognitif tepatnya di perkembangan problem solving anak bisa dikatakan belum berkembang. Empat, kurangnya stimulasi perkembangan kognitif (*problem solving*) yang sesuai dengan tema pada saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan di TK alimuddin terlihat bahwa dari 23 anak didik kelas A TK alimuddin diperoleh data nilai yang kurang memuaskan pada perkembangan *problem solving* yaitu : 3 anak berkembang sangat baik, 5 anak berkembang sesuai harapan, 6 anak mulai berkembang dan 9 anak belum berkembang, hal itu bisa dilihat saat peneliti dan guru kelas berinteraksi langsung dengan anak dengan mengajukan berbagai pertanyaan serta menggunakan berbagai media yang mendukung pada perkembangan anak. Hal itu bisa terlihat saat peneliti bertanya mengenai tingkat pencapaian kognitif (*Problem Solving*) anak mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri yang berkaitan dengan pemecahan masalah, guru menanyakan tentang kertas persegi bisa dibentuk menjadi apa saja. anak biasa membuat apa dengan kertas persegi tersebut serta apa yang akan dilakukan anak jika peneliti memberikan kertas persegi tersebut, sebagian anak spontan menjawab secara jelas dan sebagian anak masih bingung apa yang akan mereka lakukan dengan kertas tersebut, serta sebagian anak hanya diam dan meminta bantuan kepada teman dan guru. Peneliti juga memerintahkan anak untuk menyusun berbagai potongan-potongan puzzel (ikan, gajah, masjid dan

pesawat) sebagian anak masih bingung dalam penyusunan puzzel tersebut meskipun anak sudah mengetahui warna, huruf, angka dan bentuk, anak masih cenderung meminta bantuan terhadap guru dan terdapat sebagian anak sudah paham dengan apa yang akan mereka lakukan tanpa adanya bantuan.

Selain itu peneliti juga melakukan kegiatan wawancara terhadap guru kelas A TK Alimuddin serta kepada kepala sekolah TK alimuddin, dari hasil wawancara yang peneliti lakukan kepala sekolah beserta guru menjelaskan bahwa ketersediaan Alat permainan dalam menstimulasi perkembangan kognitif (*Problem solving*) anak sedikit dan penggunaan media pada saat pembelajaran jarang dilakukan, sehingga minimnya kesempatan anak menggunakan alat permainan yang tersedia serta proses pembelajaran yang masih bersifat klasikal anak lebih sering melakukan kegiatan menulis dan membaca saja. Dari permasalahan diatas menunjukkan bahwa *problem solving* anak perlu ditingkatkan. Kemampuan *problem solving* anak dapat ditingkatkan dengan mudah apabila alat permainan edukatif yang digunakan mudah diingat dan menarik sehingga anak tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran. salah satu cara yang dapat digunakan dalam meningkatkan *problem solving* anak adalah dengan menggunakan alat permainan edukatif tangram.

Alat permainan edukatif tangram merupakan suatu alat/benda yang terbuat dari bahan kardus/kayu berbentuk persegi empat dan dipotong menjadi 7 bagian (2 segitiga besar, 2 berbentuk segitiga kecil, 1 berbentuk segitiga sedang, 1 berbentuk jajar genjang, dan 1 berbentuk persegi) yang mengandung nilai edukatif dan dapat mengembangkan berbagai kemampuan anak usia dini

dengan menyusun potongan-potongan geometri tersebut menjadi berbagai bentuk (Kucing, ikan, rumah, angsa, burung dan lain sebagainya).

Berdasarkan masalah yang telah dikemukakan diatas, untuk meningkatkan perkembangan *problem solving* anak peneliti menggunakan alat permainan edukatif tangram, karna dengan alat permainan edukatif tangram ini anak secara langsung dapat mengkreasikan sesuatu berdasarkan dengan idenya, selain itu dapat membuat anak lebih aktif dalam proses pembelajaran serta anak dapat memahami kegiatan pembelajaran dengan baik, sehingga anak menjadi lebih mudah dalam menirukan apa yang sudah mereka lihat. Penggunaan alat permainan edukatif tangram ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan perkembangan kognitif (*problem solving*) anak serta dapat menjadi inspirasi bagi guru dalam mengembangkan aspek perkembangan anak terutama pada aspek perkembangan kognitif di *problem solving* anak. Dari permasalahan tersebut peneliti mengangkat judul "Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif (*Problem Solving*) Anak Usia Dini melalui alat permainan edukatif tangram di Kelompok A TK Alimuddin Dusun Dadak Desa Batu karang Sampang".

B. Rumusan Masalah

Bertumpu dari latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana upaya meningkatkan perkembangan kognitif (*Problem Solving*) anak usia dini melalui APE tangram di kelompok A TK Alimuddin Dusun Dadak Desa Batu Karang Kecamatan Camplong Kabupaten Sampang?

2. Bagaimana peningkatan kemampuan kognitif (*Problem Solving*) anak usia dini melalui APE tangram pada siswa kelompok A TK Alimuddin Dusun Dadak Desa Batu Karang Kecamatan Camplong Kabupaten Sampang?

C. Tujuan Penelitian

Dari apa yang telah disampaikan dalam rumusan masalah diatas maka dalam penelitian ini diharapkan mencapai tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan upaya meningkatkan perkembangan kognitif (*Problem Solving*) anak usia dini melalui APE tangram di kelompok A TK Alimuddin Dusun Dadak Desa Batu Karang Kecamatan Camplong Kabupaten Sampang.
2. Untuk mengetahui peningkatkan kemampuan kognitif (*Problem Solving*) anak usia dini melalui APE tangram di kelompok A TK Alimuddin Dusun Dadak Desa Batu Karang Kecamatan Camplong Kabupaten Sampang.

D. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat yang berarti kepada beberapa kalangan sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan diharapkan mampu memberikan informasi mengenai upaya meningkatkan perkembangan kognitif (*problem solving*) anak usia dini melalui alat permainan edukatif tangram di kelompok A TK Alimuddin Dusun Dadak Batu Karang Sampang.

2. Secara praktis
 - a. Bagi guru, dapat menjadi strategi pembelajaran dalam meningkatkan mutu pendidikan yang modern khususnya dalam mengembangkan perkembangan kognitif (*Problem solving*) anak.
 - b. Bagi sekolah, dapat menjadi acuan baru dan informasi sebagai referensi dalam meningkatkan perkembangan anak, khususnya perkembangan kognitif (*Problem solving*) anak.
 - c. Bagi anak usia dini, dapat mengembangkan perkembangan kognitif (*Problem solving*) mereka melalui Alat Permainan Edukatif tangram.
 - d. Bagi peneliti, untuk menambah wawasan dan pengetahuan serta mengembangkan kemampuan (nalar) penulis yang diperoleh selama dibangku sekolah. Dan Untuk melatih kepekaan serta kepedulian penulis dalam melihat permasalahan perkembangan anak. Hal ini sebagai modal utama bagi penulis sebagai calon pendidik.

E. Ruang Lingkup

Adapun yang menjadi ruang lingkup pembahasan dari penelitian ini terbagi menjadi dua unsur pokok yaitu:

1. Ruang Lingkup Materi
 - a. Tinjauan tentang alat permainan edukatif tangram.
 - b. Tinjauan tentang perkembangan kognitif (*Problem Solving*).
 - c. Tinjauan tentang upaya meningkatkan perkembangan kognitif (*Problem Solving*) anak usia dini melalui APE tangram di kelompok A TK Alimuddin Dusun Dadak Desa Batu Karang Kecamatan Camplong Kabupaten Sampang.

2. Ruang Lingkup Lokasi

Ruang lingkup lokasi dalam penelitian ini adalah di TK Alimuddin Dusun Dadak Desa Batu Karang Kecamatan Camplong Kabupaten Sampang.

F. Definisi Istilah

Penelitian ini berjudul “Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif (*Problem Solving*) Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif. Tangram di Kelompok A TK Alimuddin Dusun Dadak Desa Batu Karang Kecamatan Camplong Kabupaten Sampang”. Penulis perlu menjelaskan makna rangkaian kata yang terdapat dalam judul penelitian ini agar tidak terjadi kesalah pahaman bagi pembaca terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini. Penjelasan dari rangkaian kata dalam judul tersebut sebagai berikut:

1. Anak Usia Dini

Anak usia dini menurut peneliti adalah anak yang berada pada usia 0-6 tahun yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat.

2. Perkembangan Kognitif (*Problem Solving*)

Perkembangan kognitif menurut peneliti adalah kemampuan berfikir anak dalam menghadapi, menanggapi dan menyelesaikan masalah serta mampu menguasai dan mempelajari apa yang sedang terjadi pada lingkungannya.

Problem Solving menurut peneliti adalah suatu proses pemikiran agar dapat menemukan suatu jalan keluar (Solusi) dari suatu permasalahan yang tidak diinginkan.

3. Alat Permainan Edukatif

Alat menurut peneliti adalah suatu benda yang digunakan seseorang untuk mengerjakan sesuatu agar lebih mudah.

Permainan edukatif menurut peneliti adalah suatu benda yang digunakan seseorang untuk bermain/bersenang-senang dan yang mengandung nilai-nilai pendidikan untuk mengembangkan perkembangan anak.

4. Tangram

Tangram menurut peneliti adalah permainan yang terbuat dari kayu/kardus yang berbentuk persegi empat dan dipotong menjadi 7 bagian (2 segitiga besar, 2 berbentuk segitiga kecil, 1 berbentuk segitiga sedang, 1 berbentuk jajar genjang, dan 1 berbentuk persegi).

Alat permainan edukatif tangram menurut peneliti merupakan suatu alat/benda yang terbuat dari bahan kardus/kayu berbentuk persegi empat dan dipotong menjadi 7 bagian (2 segitiga besar, 2 berbentuk segitiga kecil, 1 berbentuk segitiga sedang, 1 berbentuk jajar genjang, dan 1 berbentuk persegi) yang mengandung nilai edukatif dan dapat mengembangkan berbagai kemampuan anak usia dini dengan menyusun potongan-potongan tersebut menjadi berbagai bentuk (Kucing, ikan, rumah, angsa, burung dan lain sebagainya).

G. Kajian Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan tela'ah pustaka dari penelitian-penelitian yang sudah pernah dilakukan. Peneliti perlu menelaah penelitian-penelitian yang telah ada dan menggunakan penelitian terdahulu sebagai

reverensi tambahan selain buku dan artikel. Penelitian terdahulu yang menjadi rujukan dalam penelitian ini antara lain yaitu:

1. Penelitian skripsi yang ditulis oleh Cahya Utia Dewi yang berjudul *"Penerapan Media Tangram Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B PAUD kartini Jati Mulyo Lampung Selatan"* . Berdasarkan hasil penelitiannya dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak kelompok B PAUD kartini jati mulyo lampung selatan dapat ditingkatkan melalui media tangram. Dengan bermain media tangram anak secara langsung melakukan pengenalan dan dapat memahami kegiatan pembelajaran dengan baik, sehingga menjadikan anak lebih mudah dalam menirukan apa yang sudah mereka lihat. Bermain tangram juga bisa membuat anak lebih sangat aktif dalam bermain dan tanpa disadari anak akan bermain bersamaan dengan proses pembelajaran dalam mengenal bentuk-bentuk geometri beserta warna, ukuran, dan menghitung. Serta untuk melatih kemampuan kognitif anak melalui bermain media tangram beserta macam-macam bentuk geometri.

Hal itu dapat dilihat dari hasil kegiatan pembelajaran menggunakan media tangram yang sudah dilaksanakan, di presentase pada setiap Siklus dari Siklus I dan Siklus II dengan jumlah 19 anak didik. Hasil pelaksanaan pada Siklus I dengan kategori BSB 5 anak dengan presentase 25%, BSH 5 anak dengan presentase 25%, MB 4 anak dengan presentase 20%, BB 5 anak dengan presentase 25%, dan hasil akhir yaitu 30%. Pada Siklus II BSB 10 anak dengan presentase 50%.BSH 6 anak dengan presentase 30%, MB 3 anak dengan presentase 15%, BB 0 anak (tidak ada) dengan

presentase 0%. Dengan hasil akhir yaitu presentase 80%. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media tangram dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak.⁸

Persamaan penelitian terdahulu tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan alat permainan edukatif tangram sebagai sarana dalam meningkatkan perkembangan anak, sedangkan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini terletak pada tujuan dalam penggunaan media tangram. Pada penelitian terdahulu lebih fokus terhadap perkembangan kognitif (mengenal bentuk geometri, menghitung bentuk, mengumpulkan bentuk sesuai dengan ukuran dari terbesar ke yang terkecil dan mengenal warna) sedangkan penelitian ini lebih fokus terhadap pemecahan masalah (*problem solving*).

2. Penelitian yang ditulis oleh Putri Rahmi, Mawaddah, Heliati Fajriah dan maisaroh dalam jurnal yang berjudul "*Penerapan Alat Permainan Edukatif Tangram untuk meningkatkan Kreativitas Anak dalam Mengenal Bentuk Geometri di TKN Pembina Lawe Alas*". Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan alat permainan edukatif tangram untuk meningkatkan kreatifitas anak dalam mengenal bentuk geometri di TKN pembina lawe alas dapat meningkat.

Penerapan alat permainan edukatif selain mudah di buat melalui alat permainan edukatif tangram anak juga akan lebih menyukai geometri

⁸ Cahya Utia Dewi, "Penerapan Media Tangram Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B PAUD Kartini Jati Mulyo Lampung Selatan" (Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Negeri Raden Intan, Lampung, 2021), 62.

serta dapat memberikan kesenangan kepada anak saat mengaplikasikan alat permainan tersebut, karena anak dapat mengeluarkan ide-ide dalam bermain dengan bentuk geometri. Dengan penggunaan APE tangram selain berpengaruh baik terhadap anak, APE ini juga mempunyai pengaruh besar terhadap guru karena kreatifitas guru terasah serta dapat menjadi inspirasi guru dalam menstimulasi perkembangan anak.

Hal itu bisa dilihat dari hasil peneliian yang dilakukan oleh penelii terdahulu berdasarkan hasil pengamatan pada Siklus I, masih banyak anak yang belum mampu menyusun tangram menjadi bentuk yang berbeda dari contoh yang diberikan, dan anak juga belum mampu menceritakan bentuk tangram yang dibuatnya, sehingga nilai skor persentase anak pada Siklus I mencapai 68,07% dengan kategori berkembang sesuai harapan (BSH), sehingga masih diperlukan perbaikan di Siklus II. Setelah dilakukannya perbaikan di Siklus II terlihat peningkatan kreativitas anak meningkat karena anak sudah mampu menyusun tangram menjadi sebuah bentuk yang bermakna dan anak juga sudah mampu menceritakan bentuk tangram yang dibuat oleh anak, sehingga pada Siklus II nilai skor persentase anak mencapai 84,37% dengan kategori berkembang sangat baik (BSB).⁹

Persamaan penelitian terdahulu tersebut dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media tangram dalam mengembangkan perkembangan anak. Sedangkan perbedaan penelitian ini yaitu penelitian terdahulu fokus terhadap meningkatkan kreatifitas anak dalam

⁹ Putri Rahmi, Mawaddah, Heliati Fajriah dan Maisaroh, "Penerapan Alat Permainan Edukatif Tangram untuk meningkatkan Kreativitas Anak dalam Mengenal Bentuk Geometri di TKN Pembina Lawe Alas," Raudhah 8, No 1 (Januari-Juni 2020): 89-90.

mengenalkan bentuk geometri dan penelitian ini berfokus kepada meningkatkan *problem solving* anak usia dini.

3. Penelitian yang di tulis oleh Lia Fitria yang berjudul "*Penggunaan alat permainan edukatif tangram dalam pengembangan kognitif anak usia dini di TK Negeri 3 Kuala Tungkal Kab. Tanjung Jabung Barat*". Berdasarkan hasil.penilitiamnya dapat disimpulkan bahwa penggunaan alat permainan edukatif Tangram dapat meningkatkan perkembangan Kognitif anak di TK Negeri Pembina 3 Kuala Tungkal. Penggunaan alat permainan edukatif Tangram secara nyata telah mampu mengembangkan Kognitif anak usia dini di TK Negeri Pembina 3 Kuala Tungkal. sesuai temuan menunjukkan peningkatan dalam perkembangan Kognitif anak. penggunaan alat permainan edukatif Tangram ini memberikan dampak yang positif bagi guru dalam peningkatan pembelajaran atas alat permainan edukatif Tangram ini sangat cocok dan mampu untuk mengoptimalkan perkembangan anak khususnya perkembangan Kognitif anak. penggunaan alat permainan edukatif Tangram juga memberikan masukan kepada guru dalam mengembangkan program pembelajaran yang lebih efektif, kontekstual,dan menyenangkan sehingga anak berkembang lebih optimal. karena peningkatan kualitas pendidikan dan keterampilan anak didik sangat berpengaruh bagi perkembangan anak selanjutnya.

Hal ini terlihat dari hasil pra siklus, siklus 1, siklus 2, dan siklus 3 mengalami peningkatan. Adapun skor yang diperoleh anak pra siklus

adalah 36,53%, siklus 1 skor yang diperoleh anak 55,77%, siklus 2 skor yang diperoleh anak 71,15% ,dan siklus 3 skor diperoleh anak 86,53%.¹⁰

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan alat permainan edukatif tangram sebagai sarana dalam meningkatkan perkembangan anak. Sedangkan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah dalam penelitian terdahulu lebih fokus terhadap perkembangan kognitif secara keseluruhan, sedangkan penelitian ini terhadap perkembangan kognitif yang lebih fokus pada *Problem solving* anak.

4. Penelitian yang ditulis oleh Mawatdah dengan judul "Penerapan Alat Permainan Edukatif Tangram Untuk Meningkatkan Kreatifitas Anak Usia 5-6 Tahun di.TKN Pembina Lawe Alas Aceh Tenggara". Berdasarkan hasil Penelitian dalap disimpulkan bahwa Kreatifitas Anak dapat ditingkatkan melalui alat permainan.edukatif tangram. Melalui Alat Permainan Edukatif tangram Aktivitas guru melalui penggunaan alat permainan edukatif tangram di TKN Pembina Lawe Alas Aceh Tenggara berdasarkan hasil pengamatan pada Siklus I belum sepenuhnya diterapkan, guru masih belum mampu mengkaitkan antara tema dengan pengalaman anak di kehidupan sehari-hari, guru juga masih belum mampu fokus saat proses pembelajaran. Sehingga dilanjutkan pada Siklus II. Siklus I memperoleh nilai sebesar 3,47 dengan katagori "Baik", sedangkan pada Siklus II mengalami peningkatan dan memperoleh nilai sebesar 3,78

¹⁰ Lia Fitria, "Penggunaan alat permainan edukatif tangram dalam pengembangan kognitif anak usia dini di TK Negeri 3 Kuala Tungkal Kab. Tanjung Jabung Barat," (Tesis, Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin, Jambi, 2020", 107-110.

dengan katagori “Sangat Baik”, karena guru sudah mampu menceritakan dan mengkaitkan antara tema dengan kehidupan sehari hari anak, sehingga anak lebih mudah memahami tema tersebut, dan guru sudah lebih fokus pada pembelajaran, sehingga tidak terulang kesalahan yang sama.

Berdasarkan hasil pengamatan dalam meningkatkan kreatifitas anak pada Siklus I, masih banyak anak yang belum mampu menyusun tangram menjadi bentuk yang berbeda dari contoh yang diberikan, dan anak juga belum mampu menceritakan bentuk tangram yang dibuatnya, sehingga nilai skor persentase anak pada Siklus I mencapai 68,07% dengan kategori berkembang sesuai harapan, sehingga masih diperlukan perbaikan di Siklus II. Setelah dilakukannya perbaikan di Siklus II terlihat peningkatan kreativitas anak meningkat karena anak sudah mampu menyusun tangram menjadi sebuah bentuk yang bermakna dan anak juga sudah mampu menceritakan bentuk tangram yang dibuat oleh anak, sehingga pada Siklus II nilai skor persentase anak mencapai 84,37% dengan kategori berkembang sangat baik.¹¹

Persamaan penelitian terdahulu tersebut dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media tangram dalam mengembangkan perkembangan anak. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu penelitian terdahulu fokus terhadap meningkatkan kreatifitas anak dan penelitian ini berfokus kepada meningkatkan *problem solving* anak usia dini.

¹¹ Mawatdah, "Penerapan Alat Permainan Edukatif Tangram Untuk Meningkatkan Kreatifitas Anak Usia 5-6 Tahun di.TKN Pembina Lawe Alas Aceh Tenggara," (Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri AR-RANIRIY, Banda Aceh, 2019), 59-62.