



Pengaruh Pendekatan *Open Ended Play* Dalam Menstimulasi Kemampuan *Problem Solving*

Anak Usia Dini

Frinski Alfiansa

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
e-mail : frinski.19018@mhs.unesa.ac.id

Rachma Hasibuan

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
e-mail : rachmahasibuan@unesa.ac.id

Abstrak

Permasalahan dalam penelitian ini kemampuan *problem solving* anak masih relatif rendah dan proses pembelajaran belum menstimulus kemampuan *problem solving* anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kemampuan *problem solving* anak sebelum dan sesudah diterapkannya pendekatan *open ended play*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitian ini adalah kelompok B pada kelas B1 dan B2 TK Dharmawanita Persatuan Bohar Sidoarjo yang berjumlah 32 anak. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan unjuk kerja. Analisis data menggunakan uji *independent sample t test*. Hasil analisis data menunjukkan bahwa sig(2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ pada pretest dan posttest kelompok eksperimen, maka dapat disimpulkan bahwa pendekatan *open ended play* berpengaruh terhadap kemampuan *problem solving* anak usia dini. Hal ini berarti penggunaan pendekatan *open ended play* dapat membantu menstimulus kemampuan *problem solving* anak usia dini.

Kata kunci: *open ended play, problem solving, anak usia dini*

Abstract

Children's problem solving skills in the learning process have not provided stimulus through the right approach. In education, the right approach will provide a good stimulus for children to improve problem solving skills. This study aims to determine the effect of children's problem solving skills before and after the application of the open ended play approach. The method used in this research is quantitative method using Nonequivalent Control Group Design. The sample of this study was group B in classes B1 and B2 of Dharmawanita Persatuan Bohar Kindergarten Sidoarjo, totalling 32 children. Data collection techniques in this study were observation and performance. Data analysis using independent sample test. The results of data analysis showed that sig (2-tailed) of $0.000 < 0.05$ in the pretest and posttest of the experimental group, it can be concluded that the open ended play approach has an effect on early childhood problem solving skills. This means that the use of an open ended play approach can help stimulate early childhood problem solving skills.

Keywords: *open ended play, problem solving, early childhood*

PENDAHULUAN

Indonesia menjadi salah satu negara berkembang yang berupaya untuk memajukan aspek pendidikan pada setiap jenjang. Upaya yang dilakukan adalah menetapkan, merumuskan, dan meningkatkan standar pendidikan nasional menuju pencapaian standar pendidikan oleh negara-negara maju. Dalam dunia pendidikan Indonesia mendapatkan tantangan baru, untuk menyongsong revolusi industri 4.0 dan konsepsi pendidikan abad ke-21 sehingga satuan pendidikan harus bisa menggali dan mengembangkan keterampilan berpikir kreatif dan kritis (Firdaus,

2022). Abad ke-21 ditandai sebagai abad keterbukaan atau abad globalisasi, artinya kehidupan manusia mengalami perubahan-perubahan fundamental yang berbeda dengan tata kehidupan pada abad sebelumnya. (Faulinda, et al., 2020) mengemukakan bahwa kemampuan yang harus dimiliki di abad 21 ini meliputi: *leadership, digital literacy, communication, emotional intelligence, enterpreneurship, global citizenship, problem solving, team-working*.

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir

sampai dengan usia lahir hingga usia 6 tahun, yang dilakukan secara menyeluruh, mencakup semua aspek perkembangan dengan memberikan stimulasi perkembangan agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Pendidikan anak usia dini merupakan suatu cara untuk mengembangkan segala aspek yang ada pada diri anak secara menyeluruh yang dilaksanakan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu fisik dan spiritual pertumbuhan dan perkembangan sehingga anak-anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut (Saroinsong, et al.,2020). Pendidikan diperlukan dalam pengembangan potensi anak sebagai generasi penerus bangsa (Margawati & Hasibuan, 2015). Pendidikan di masa sekarang menginjak revolusi industri 4.0 dimana diperlukan seseorang yang dapat menggunakan keterampilan berpikir di dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan ketrampilan ini dibutuhkan agar anak mampu untuk menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi yang berkembang pesat seperti zaman sekarang ini (Al Balqis & M.Reza, 2021).

Anak usia dini adalah anak yang berusia pada rentan tahapan usia 0-6 tahun, pada tahapan ini anak usia dini disebut juga sebagai usia emas (*golden age*) dimana anak memiliki pemikiran yang sangat aktif dan memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi terhadap lingkungannya (M.Reza, 2018).Maka dengan itu diperlukan sebuah stimulasi yang optimal dan tepat bagi anak agar perkembangan dan pertumbuhan berkembang secara optimal sehingga dapat merangsang pengembangan yang ada pada diri anak. Aspek perkembangan yang harus dikembangkan berupa aspek nilai dan moral, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni. Segala aspek saling berkaitan satu sama lain dan sangat penting untuk dikembangkan seperti pada aspek kognitif. Dalam hal ini kemampuan kognitif merupakan salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh anak (Hasibuan & Mahmudah, 2017). Dimana yang telah dikemukakan oleh (Susanto, 2011) kognitif adalah kemampuan individu dalam memecahkan atau menyelesaikan sebuah masalah. Sejalan dengan pendapat K.Pendidikan & kebudayaan (2015) bahwa kognitif merupakan pemikiran yang dapat digunakan untuk mengatasi suatu permasalahan dengan cepat dan tepat. Maka dari itu secara filosofis PAUD mendorong terbentuknya *mindset* anak mulai dari cara anak berpikir dan berperilaku sehingga sesuai dengan jati dirinya yang unik. *Piaget* menyebutkan bahwa anak dapat menyerap pengetahuan sebanyak apapun, namun anak hanya mengingat pengalaman yang anak dapatkan. Sesuai dengan pendapat yang dikemukakan (M Reza, 2016) Anak adalah individu yang aktif membentuk pengetahuan berdasarkan pengalaman yang diperolehnya. Pengembangan kognitif haruslah diarahkan di dua dimensi, yaitu dimensi isi dan dimensi proses (Izza & Hasibuan, 2020). Proses ini berakumulasi dengan faktor eksternal yang secara signifikan mempengaruhi perkembangannya.(Sugiarto,2021) mengemukakan bahwa PAUD memiliki peran yang sangat penting dan mendasar karena merupakan awal dalam

mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas.

Jean Piaget (2007) menyimpulkan bahwa perkembangan kognitif merupakan sebuah istilah dari segala model pemahaman baik berupa persepsi, imajinasi, mengolah makna, penilaian serta penalaran terhadap suatu peristiwa. Pembelajaran kognitif terbaik atas 2 aktivitas yaitu mengingat dan berpikir. Salah satu masalah yang dapat membuat anak berpikir yaitu *problem solving* dimana dengan *problem solving* diharapkan anak dapat memiliki tantangan dalam belajar.

Problem solving adalah dasar keterampilan pada anak untuk berpikir secara kritis dan mampu memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Menurut (Bush & Legare,2019) *Problem solving* pada anak usia dini melibatkan proses berpikir mengenai suatu pemecahan masalah yang efektif serta efisien sehingga anak harus melaksanakan evaluasi terhadap perbedaan informasi untuk menentukan bukti dari informasi yang telah dimiliki. Pengembangan ketrampilan *problem solving* ini harus dipupuk serta ditanamkan pada tahun-tahun awal melalui penggunaan aktivitas atau kegiatan langsung dan tertanam sesuai dengan usia serta tahap perkembangan anak usia dini.

Pada zaman sekarang ini stimulasi ketrampilan *problem solving* anak usia dini belum optimal. Anak usia dini pada zaman sekarang ini mengalami kesulitan untuk mengidentifikasi berbagai macam permasalahan dalam kehidupan sehari-hari, mencari solusi untuk memecahkan suatu permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dikarenakan adanya kendala atau permasalahan dalam menerapkan kegiatan pembelajaran yang belum menstimulasi ketrampilan *problem solving*.

Problem solving juga merupakan proses suatu penemuan langkah-langkah untuk mengatasi kesenjangan yang lalu untuk proses *problem solving* anak melakukan suatu kegiatan dalam menerapkan konsep-konsep dan aturan-aturan yang diperoleh sebelumnya Branca, 1980 (dalam Syaodih et al., 2018) Anak usia dini memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap lingkungannya. Anak memperoleh pengalaman belajar yang bermakna melalui bermain, melakukan percobaan, menemukan, dan melalui interaksi sosial. Anak disebut sebagai sosok yang unik dalam membutuhkan bantuan untuk mengembangkan potensi dirinya.(M.Reza, et al., 2019) Berdasarkan pengamatan peneliti selama melakukan observasi awal dikelompok B1 di TK Dharmawanita Persatuan Bohar Sidoarjo menunjukkan bahwa terdapat beberapa anak yang memiliki kemampuan kognitif masih belum optimal. Terlihat ketika anak belum mampu menyelesaikan sebuah masalah sederhana melalui permainan yaitu *puzzle* dan

maze dari 16 anak terdapat 7 orang yang bisa menyelesaikan kegiatan bermain tersebut sedangkan 9 anak yang lain masih mengalami kesulitan. Dalam hal ini, dilakukan strategi pembelajaran yang tepat untuk anak.

Hal ini sesuai dengan pendapat Kemendikbud, (2015) bahwa fungsi PAUD adalah untuk mengembangkan sikap, pengetahuan dan keterampilan sebagai suatu komponen yang saling terkait dan tidak dapat dipisahkan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu pendekatan yang dapat menjadi solusi dalam upaya meningkatkan *problem solving* adalah pendekatan *open ended play*. *Open ended play* adalah pendekatan dalam pembelajaran yang dimulai dengan memberikan kegiatan bermain pada anak dan anak mengkreasikan serta mengeksplor idenya dan konsep melalui *trial and error*. *Open ended play* menyediakan lingkungan bermain yang minim stress membuat anak-anak merasa tidak takut untuk membuat kesalahan. Anak memperoleh kesempatan untuk untuk mengembangkan kemampuan bekerjasama untuk mengembangkan *networking* secara intensif serta *problem solving* melalui kegiatan bermain. Objek belajar sebaiknya dikelola agar memungkinkan anak untuk mengembangkan ketrampilan berfikir melalui proses *comparing* bersifat *problem solving* dan memberi kesempatan pada anak hasil pengalaman dan hasil belajarnya melalui berbagai cara seperti dengan kata atau kalimat sederhana, gambar, grafik dan lainnya.

Penerapan *open ended play* memberikan kesempatan kepada anak untuk meningkatkan daya imajinasi, keterampilan kognitif seperti memori kerja, fleksibilitas kognitif dan *self regulation*. Dari uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan studi eksperimen untuk melihat “pengaruh pendekatan *open ended play* dalam menstimulasi kemampuan *problem solving* anak usia dini”.

METODE

Rancangan penelitian ini adalah menggunakan pendekatan kuantitatif, pada jenis penelitian ini yang digunakan yaitu “*Quasi Eksperimen*” atau eksperimen semu, dengan desain *Nonequivalent Control Group Design* yaitu menggunakan dua kelompok kelas, yaitu kelompok kelas eskperimen dan kelompok kelas kontrol. Pada kelompok eskperimen akan diberikan perlakuan menggunakan pendekatan *open ended play* dan tanpa menerapkan pendekatan *open ended play* pada kelas kontrol. Langkah-langkah desain *quasi eksperimen* kelompok *nonequivalent control group* design dapat dijabarkan pada tabel berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Treatment (Perlakuan)	Post-test
Eksperimen	O_1	X	O_2
Kontrol	O_3		O_4

Keterangan :

- $O_1 O_3$: *Pretest* kelompok eksperimen dan kontrol
- O_2 dan O_4 : *Posttest* kelompok eksperimen dan kontrol
- X : Perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen

Populasi dalam penelitian ini yaitu, seluruh anak pada kelompok B TK Dharmawanita Persatuan, Bohar Sidoarjo yang berjumlah 32 anak yang terdiri dari masing masing kelas berjumlah 16 anak. Adapun teknik pengambilan sampel yaitu menggunakan *probability sampling* yaitu teknik sampling jenuh merupakan penentuan sampel apabila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah anak kelompok B yang terdiri dari kelompok B1 dan kelompok B2 di TK Dharmawanita Persatuan Bohar Sidoarjo dengan jumlah 32 anak. Peneliti menggunakan sampel pada penelitian ini berjumlah 32 anak yang terdiri dari kelompok B1 sebagai kelompok eksperimen dan B2 sebagai kelompok kontrol, masing masing kelas terdiri dari 16 anak.

Tabel 2 Sampel Penelitian

Subjek Penilitan	Jumlah
Kelas B1 (kelompok eksperimen)	16
Kelas B2 (Kelompok kontrol)	16

Teknik pengumpulan data yang digunakan penelitian ini adalah observasi dan tes unjuk kerja, sedangkan instrumen yang digunakan adalah lembar observasi digunakan untuk mengetahui langkah langkah kegiatan pendekatan *open ended play* yang dilakukan dan mengumpulkan data tentang sampel yang mendapatkan perlakuan pembelajaran dengan pendekatan *open ended play* sebagai kelas eksperimen dan lembar penilaian hasil tes unjuk kerja yang digunakan untuk mengukur dan mengetahui kemampuan hasil pencapaian *problem solving* anak pada saat sebelum dan sesudah diterapkannya pendekatan *open ended play*. Adapun teknik analisis data yang dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu uji validitas dan reabilitas, uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Uji validitas dan reabilitas digunakan untuk mengukur suatu tes atau instrumen dapat dikatakan mempunyai validitas yang tinggi apabila alat tersebut menjalankan fungsi ukurnya, atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut (Azwar, 2000). Dalam penelitian ini, lembar penelitian yang digunakan adalah lembar unjuk kerja yang disusun menggunakan *Content Validity* (validitas isi) dikarenakan uji validitas ini dibantu dengan kisi-kisi instrumen yang terdapat variabel yang diteliti yaitu berupa indikator sebagai ukuran dan nomor butir.

Pengujian validitas isi dikonsultasikan dengan ahli. Setelah, data terkumpul dari uji coba maka langkah selanjutnya menganalisis per item instrumen yang digunakan dalam penelitian ini di validasi oleh ahli materi.

Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji *kolmogrov-smirnov* dengan bantuan program spss 26. Untuk melakukan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan ketentuan sebagai berikut:

- a. Jika nilai *Asymp.Sig.(2-tailed)* < 0,05 maka data tersebut berdistribusi tidak normal.
- b. Jika nilai *Asymp.Sig.(2-tailed)* > 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal.

Kemudian uji homogenitas digunakan untuk melihat apakah sampel memiliki varian yang sama atau tidak. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan teknik

Independent Sample T Test dan proses pengolahannya melalui spss 26 dengan ketentuan sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikansi atau *sig.(2-tailed)* < 0,05 maka data tersebut mempunyai varians tidak sama/tidak homogen.
- b. Jika nilai signifikansi atau *sig.(2-tailed)* > 0,05 maka data tersebut mempunyai varians sama/homogen.

Selanjutnya dilakukan uji hipotesis yang merupakan jawaban atas permasalahan yang sudah dirumuskan, sehingga harus di uji kebenarannya. Uji-t ini menggunakan teknik uji-t *independent* atau tidak berpasangan bertujuan untuk membandingkan rata-rata dari dua kelompok. Hasil uji-t *independent* ditentukan oleh nilai signifikannya. Nilai ini kemudian menentukan keputusan yang diambil dalam penelitian.

Nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Apabila nilai signifikan (2-tailed) sebesar $0,000 > 0,05$ menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara dua kelompok.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini masuk pada penelitian eksperimen. Data penelitian terdiri dari tes awal dan tes akhir. Data kemampuan *problem solving* anak diperoleh dengan tes unjuk kerja dimana anak diberikan sebuah masalah yaitu membuat sebuah proyek. Dalam penelitian ini, peneliti memperoleh data dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pelaksanaan penelitian dibagi menjadi tiga tahapan yaitu sebelum diberi perlakuan (*pretest*) pemberian perlakuan (*treatment*) dan sesudah diberi perlakuan (*post-test*) Data pengukuran awal diambil pada tanggal 22 Mei 2023 untuk kelompok eksperimen dan 24 Mei pada kelompok kontrol sebelum *treatment*, *pretest* dilakukan secara bersamaan dan dinilai secara satu persatu oleh guru dan peneliti mengamati setiap individu anak.

Setelah mendapatkan hasil *pretest* maka dilanjutkan melakukan *treatment* sebanyak tiga kali. Uji Validitas dan Reabilitas

Dalam memastikan valid atau tidak dan reliabel atau tidak dari sebuah instrumen dapat dibuktikan melalui para ahli, sebelum peneliti memberikan *post-test* kepada anak yang dijadikan sampel penelitian, terlebih dahulu peneliti melakukan validasi kepada ahli agar *post-test* yang diberikan dalam penelitian dapat diketahui kevalidan nya dan kereliabelannya. Uji validitas dilakukan oleh ahli materi yaitu . Uji validitas dilihat berdasarkan nilai korelasi *pearson* antara indikator dengan jumlah keseluruhan indikator. Nilai yang diambil dari uji validitas merupakan nilai dari anak usia 5-6 tahun di TK Hang Tuah, sebagai TK uji reabilitas. Dikatan suatu indikator valid apabila nilai *sig.* < α 0,05. Berikut adalah hasil uji validitas:

Tabel 3 Uji Validitas dan Reabilitas

Indikator	Korelasi	Sig.	Keterangan
Indikator 1	0,896	0,000	Valid
Indikator 2	0,896	0,000	Valid
Indikator 3	0,896	0,000	Valid
Indikator 4	0,896	0,000	Valid
Indikator 5	0,896	0,000	Valid
Indikator 6	0,883	0,000	Valid
Indikator 7	0,883	0,000	Valid
Indikator 8	0,883	0,000	Valid
Indikator 9	0,883	0,000	Valid
Indikator 10	0,883	0,000	Valid

Setelah data diolah menggunakan *minitab 21*, maka didapatkan hasil perhitungan seperti pada tabel 3 dapat dilihat bahwasannya nilai *Sig.* dari indikator 1 sampai indikator 10 < α 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa indikator instrumen pada penelitian ini valid. Pada uji reliabilitas menggunakan nilai *Cronbach's Alpha* untuk melihat apakah instrumen penelitian ini reliabel. Apabila nilai *Cronbach's Alpha* > 0,05 maka dapat dinyatakan reliabel. Dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut:

Tabel 4 Uji Reabilitas

Statistik	Nilai
N	16
N of Items	10
Mean	26,875
Standar Deviasi	8,842
Cronbach's Alpha	0,971

Berdasarkan tabel 4 diatas maha dapat diketahui bahwa nilai *Cronbach's Alpha* lebih dari 0,05 yaitu sebesar 0,971. Melalui pengolahan data tersebut dapat dinyatakan bahwa instrumen penelitian ini reliabel.

Uji Prasyarat Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian digunakan sebagai prasyarat untuk uji-t. Dalam penelitian ini, data harus berdistribusi normal. Jika data tidak berdistribusi normal maka uji-t tidak dapat dilanjutkan. Suatu distribusi dikatakan normal jika taraf signifikansinya >0,05, sedangkan jika taraf signifikansinya <0,05 maka distribusinya dikatakan tidak normal. Untuk menguji kenormalan data digunakan uji *kolmogorov-smirnov* menggunakan SPSS 26.

Hasil perhitungan uji normalitas data *pretest* dan *post-test* dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 5 Uji Normalitas

	<i>Pre_eks</i>	<i>Pre_kontrol</i>	<i>Post_eks</i>	<i>Post_kontrol</i>
N	16	16	16	16
Test - Statistic	0,188	0,197	0,197	0,185
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,135	0,093	0,093	0,148

Berdasarkan tabel 5 perhitungan diatas dengan menggunakan *kolmogorov-smirnov* dapat disimpulkan bahwa data rata-rata berdistribusi normal karena memiliki Asymp. Sig > 0,05. Hasil kelas eksperimen memiliki sig. Sebesar 0,135 dan 0,093 dan kelas kontrol memiliki sig. Sebesar 0,093 dan 0,148. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji pra penelitian dalam penelitian ini adalah uji homogenitas kelas. Kedua kelas yang akan dijadikan

sampel penelitian sebelumnya diuji homogenitas terlebih dahulu untuk mengetahui apakah kedua kelas tersebut homogen atau tidak. Hasil penghitungan uji homogenitas dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 6 Uji Homogenitas

N	32
df 1	1
df 2	30
Lavene Test-Statistic	0,25
Sig	0,618

Berdasarkan tabel 6 pengujian menggunakan minitab 21 dapat diketahui bahwa nilai signifikansinya adalah 0,618 maka signifikansinya lebih dari 0,05 yakni 0,618 > 0,05 sehingga data tersebut dapat dikatakan homogen. Jadi kedua kelas yang dijadikan penelitian adalah kelas yang homogen, karena kedua kelas tersebut homogen maka dapat dilakukan suatu penelitian.

Uji Hipotesis

Uji T Tidak berpasangan

Setelah uji normalitas dan homogenitas dilakukan, maka dapat digunakan uji hipotesis yakni menggunakan metode uji T tidak berpasangan yang digunakan untuk mengetahui pengaruh pendekatan *open ended play* dalam menstimulasi *problem solving* pada anak kelompok B TK Dharmawanita Persatuan, Bohar Sidoarjo.

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *statistic* parametrik, yaitu uji T tidak berpasangan. Uji ini digunakan untuk mengambil keputusan apakah hipotesis diterima atau ditolak. Analisis untuk mengetahui adanya pengaruh uji dijelaskan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Menentukan hipotesis

H₀ : Tidak ada pengaruh pendekatan *open ended play* terhadap kemampuan *problem solving* di kelompok B TK Dharmawanita Persatuan, Bohar Sidoarjo.

H_a : Terdapat pengaruh *open ended play* terhadap kemampuan *problem solving* di kelompok B TK Dharmawanita Persatuan, Bohar Sidoarjo.

b. Menentukan taraf signifikansi

- 1) Jika Nilai signifikansi atau nilai probabilitas $\alpha = 0,05$ maka *H_a* diterima dan *H₀* ditolak.

- 2) Jika Nilai signifikansi atau nilai probabilitas $\geq \alpha = 0,05$ maka H_a ditolak dan H_o diterima

c. Hasil Analisis Data

Tabel 7 Hasil Pengujian Hipotesis

	Nilai
T-Value	6,65
Df	25
Sig	0,000

Berdasarkan tabel 7 Menunjukkan hasil uji *Independent Sample T Test* yaitu nilai signifikansi (2-tailed) adalah 0,000. Sesuai dengan dasar keputusan pengambilan apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 atau (2-tailed) $< 0,05$ maka terdapat pengaruh yang signifikan.

Nilai signifikansi *pretest* eksperimen dan *post-test* eksperimen pada penelitian ini adalah $0,000 < 0,05$ sehingga kelompok eksperimen mengalami perubahan yang signifikan maka berdasarkan hipotesis yang diajukan H_a diterima dan menolak H_o . Penerimaan H_a yaitu karena adanya pengaruh yang signifikan dari pendekatan *open ended play* dalam menstimulasi kemampuan *problem solving* pada anak kelompok B TK Dharmawanita Bohar Sidoarjo

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan melalui pendekatan *open ended play* dalam menstimulasi kemampuan *problem solving* pada anak kelompok B TK Dharmawanita, Bohar Sidoarjo mengalami perkembangan setelah diberikan perlakuan (*treatment*) sebanyak 3 kali pada kelompok eksperimen. Melalui hasil uji t pada *independent sample t test* diketahui bahwa hasil signifikan kemampuan *problem solving* anak $0,000 < 0,05$ sehingga H_o ditolak dan H_a diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, W., Nur'Aini, D. E., & Sangadah, L. (2022). Pengembangan Open Ended Play Untuk Meningkatkan Kompetensi Abad 21 (4CS) Pada Anak Usia 4-6 TAHUN. *Jurnal Graha Pengabdian*, 4(3), 223-236.
- Aulia, E. R., Maulidiyah, E. C., & Fitric, R. (2022). Media Ular Tangga QR Code Terhadap Kemampuan Berfikir Logis Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumarottama: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 73-92.

- Ayuni, Y. R. P., Komalasari, D., Ningrum, M. A., & Saroinsong, W. P. (2022). Pengembangan Buku Panduan Konsep Pola untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun. *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan dan Gizi Anak Usia Dini)*, 3(2), 155-172.

- Dewi, P. S. (2018). Efektivitas pendekatan open ended ditinjau dari kemampuan pemecahan masalah matematis. *Prisma*, 7(1), 11-19.

- Fauziah, A. I., & Hasibuan, R. (2020). Pengaruh Metode Eksperimen Tema Gejala Alam Terhadap Kemampuan Kognitif Mengenal Sebab-Akibat Pada kelompok B di TK Labschool UNESA. *Jurnal PAUD Teratai*, 9(1).

- Hasibuan, R. Pengaruh Media Bentuk Geometri Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A di TK Islam Asfiah Lidah Wetan Surabaya Rifa'atul Mahmudah.

- Khotimah, N., Hasibuan, R., Reza, M., & Saroinsong, W. P. (2020, December). The Scale Factors of Teacher Personality Skill Model on Children Socio-emotional. In *1st International Conference on Early Childhood Care Education and Parenting (ICECCEP 2019)* (pp. 111-113). Atlantis Press.

- Laksana, D. N. L., Jau, M. Y., & Ngonu, M. R. (2021). Aspek perkembangan kognitif anak usia dini. *ASPEK Perkemb. ANAK USIA DINI*, 8.

- Lestari, W., Selvia, F., & Layliyyah, R. (2019). Pendekatan Open-Ended terhadap kemampuan metakognitif siswa: Alternatif pembelajaran di Kurikulum 2013. *At-Ta'li*, 5(2), 93-106.

- Ma'rifah, S., & Reza, M. (2016). Pengaruh Permainan Bentuk Geometri Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A Di TK Nusa Indah II. *Jurnal: PG-PAUD Universitas Negeri Surabaya*.

- Malaysia, U. T. (2018). Effect Of Authentic Chemisty Problem Solving Competency In Solving Open-Ended Problem.

- Margawati, Y. K., & Hasibuan, R. (2015). Pengaruh model pembelajaran kelompok terhadap kemampuan sosio emosional kelompok B. *Jurnal*, 4(2).
- Nadila, P. (2021). Pentingnya melatih problem solving pada anak usia dini melalui bermain. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 21(1), 51-55.
- Ningrum, M. M. A., Ningrum, M. A., Reza, M., & Maulidiyah, E. C. (2019, December). The Effect of Show and Tell Method on Children's Confidence. In *5th International Conference on Education and Technology (ICET 2019)* (pp. 96-98). Atlantis Press.
- Rahmah, A., & Hasibuan, A. F. (2019). Penerapan Model Circuit Learning dengan Metode Pembelajaran Drill untuk Meningkatkan Kemandirian dan Hasil Belajar Akuntansi. *Jurnal Akuntansi Dan Pembelajaran*, 8(2).
- Rahmawati, N., Reza, M., & Psi, S. (2014). Pengembangan Permainan Boi-Boian Modifikasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Kelompok A Di Taman Kanak-Kanak. *Surabaya: Universitas Negeri Surabaya*.
- Rakhmawati, N. I. S., Hasibuan, R., & Lutfiyah, E. (2019). Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 578-584.
- Reza, M. Pengembangan Perangkat RPPH Berbasis High Order Thinking Skill (HOTS) Pada Anak Usia 5-6 Tahun.
- Rohmalina, R., Aprianti, E., & Lestari, R. H. (2020). Pendekatan Open-Ended dalam Mempengaruhi Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1409-1418.
- Saroinsong, W. P. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Kreatif Mahasiswa. *Jurnal PAUD: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 66-72.
- Saroinsong, W. P., Anggraeni, N., & Adhe, K. R. (2020). Boosting Kognitif Pada Anak; Diseminasi Survey Domino Konvensional Vs Domino Digital. *Jurnal Golden Age*, 4(01), 112-127.
- Selak, S., Reza, M., & Psi, S. Pengaruh Media Puzzle Angka Dua Keping Terhadap Kognitif Mengenal Konsep Bilangan Anak Kelompok A1 Usia 4—5 Tahun di TK IDHATA LABSCHOOL UNESA KETINTANG SURABAYA.
- Simatupang, N. D., Saroinsong, W. P., Rosalianisa, R., Widayati, S., & Kurnianingtyas, I. (2021). Music Enhancing Young Learner's Creativity. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 8(8), 189-201.
- Sugiarti, A., & Hasibuan, R. (2017). Pengaruh Permainan Engklek Modifikasi Terhadap Kemampuan Kognitif Mengenal Lambang Bilangan Kelompok A TK Tunas Harapan Plandaan Jombang. *Jurnal PAUD Teratai*, 6(3), 1-4.
- Susanti, N. D., & Hasibuan, R. (2013). Pengaruh Penggunaan Media Realita Terhadap Kemampuan Kognitif Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok A. *Jurnal PG-PAUD Universitas Negeri Surabaya*
- Susanto, A. (2021). *Pendidikan anak usia dini: Konsep dan teori*. Bumi Aksara.
- Sutama, I. W., Anisa, N., & Astuti, W. (2021, November). Improving Higher-order Thinking Skills Through the Implementation of Open-Ended Play for Children aged 5-6 Years. In *7th International Conference on Education and Technology (ICET 2021)* (pp. 97-104). Atlantis Press.
- Sutama, I. W., Astuti, W., Nur'Aini, D. E., & Sangadah, L. (2021). *Open ended play dan kompetensi abad 21 dalam perspektif pendidikan anak usia dini*. INARA PUBLISHER (KELOMPOK INTRANS PUBLISHING).
- Vediasmari, P. A., Suarni, N. K., & Magta, M. (2015). Penerapan Metode Problem Solving Berbantuan Media Maze Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 3(1)
- Widayati, S., Simatupang, N. D., Saroinsong, W. P., & Rusdiyanti, A. (2021).

Pengembangan Media Stekpan Untuk Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 4(1), 8-17.

