



Analisis Penataan Lingkungan Main *Indoor* yang Mendukung Kemampuan *Problem Solving* pada Anak

Salma Azzah Azahra Zein¹, Muniroh Munawar², Nila Kusumaningtyas³

Universitas PGRI¹²³, Indonesia,

salma_zein@yahoo.com,

munirohmunawar@upgris.ac.id, bundanila.official@gmail.com

Abstract

The low ability of problem solving in children requires stimulation efforts in their education. One thing that can be done is through optimal management of playing environment. The problem in this study is about the implementation of learning with a play environment that raises problem solving abilities in children aged 5-6 years. This research was conducted at the Center of Excellence Paud Taman Belia Candi, Semarang City. This type of research is qualitative research in descriptive form. Researchers use a naturalist approach, namely the presence of researchers directly in the field. This study discusses the analysis of indoor play environment that supports problem solving abilities in children aged 5-6 years. The results showed that the problem-solving ability of children aged 5-6 years could be improved through structuring the play environment in such a way as that at the Center of Excellence PAUD Taman Belia Candi Semarang. In order for children to achieve maximum development in the aspects of cognitive development in the scope of problem solving development, it is necessary to organize an environment that stimulates or invites children (inviting classroom), facilitates multi-sensory children and provides opportunities for activities for children. Based on the results of this study, the suggestion that can be conveyed is that in each learning process, the teacher can add knowledge and skills in arranging the indoor learning environment through various sources so that the center room is arranged in an optimal state for the learning process.

Keywords:

Indoor play;
Environment;
Problem solving.

Abstrak

Rendahnya kemampuan *problem solving* pada anak memerlukan adanya upaya stimulasi dalam pendidikan. Salah satu yang dapat dilakukan yaitu melalui pengelolaan lingkungan main yang maksimal. Permasalahan dalam penelitian ini adalah tentang pelaksanaan pembelajaran dengan penataan lingkungan main yang memunculkan kemampuan *problem solving* pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini dilaksanakan di Pusat Unggulan PAUD Taman Belia Candi Kota Semarang. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dalam bentuk deskriptif. Peneliti menggunakan pendekatan naturalis yaitu kehadiran peneliti secara langsung di lapangan. Penelitian ini membahas mengenai analisis penataan lingkungan main indoor yang mendukung kemampuan *problem solving* pada anak usia 5-6 tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun dapat ditingkatkan melalui penataan lingkungan main sedemikian rupa yang ada di Pusat Unggulan PAUD Taman Belia Candi Semarang. Supaya anak mencapai perkembangan yang maksimal pada aspek perkembangan kognitif lingkup perkembangan pemecahan masalah, maka diperlukan penataan lingkungan yang merangsang atau mengundang anak (*inviting classroom*), memfasilitasi multi sensori anak serta memberi kesempatan beraktifitas bagi anak. Berdasarkan hasil penelitian ini saran yang dapat disampaikan adalah supaya pada setiap proses pembelajaran, guru dapat menambah ilmu dan keterampilannya dalam melakukan penataan lingkungan belajar indoor melalui berbagai sumber agar ruangan sentra yang ditata dalam keadaan optimal untuk dilakukannya proses pembelajaran.

Kata Kunci:
Permainan dalam
ruangan;
Lingkungan main;
Pemecahan Masalah.

Diterima : 26 November; Direvisi: 10 Januari; Diterbitkan: 24 Februari

<http://doi.org/10.19105/kiddo.v21.4147>



© 2021 Salma Azzah azzahra Zain, Muniroh
Munawar, Nila Kusumaningtyas

This is an open access article under the [CC-BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) license

1. Pendahuluan

Berlatar belakang dari kesadaran bahwa anak belajar dari interaksi dengan lingkungan disekitarnya dan keberhasilan pelaksanaan pembelajaran serta kemampuan kognitif anak dipengaruhi oleh lingkungan belajarnya, maka penataan lingkungan belajar dan bermain anak perlu mendapat perhatian secara khusus. Lingkungan belajar anak usia dini sebaiknya menyediakan fasilitas bermain anak yang menjadikan anak bebas untuk bergerak, berkreasi, menjelajah termasuk melakukan berbagai manipulasi sehingga anak-anak mendapatkan beberapa perilaku baru dari aktivitasnya. (Mariyana, 2010). Selama ini sering dijumpai di lembaga pendidikan anak usia dini, pada saat kegiatan main guru sudah

mempersiapkan dan menata alat dan bahan sedemikian rupa di meja sesuai dengan kegiatan yang akan dilakukan hari ini, sehingga anak tidak perlu mencari alat dan bahan yang anak butuhkan akan tetapi sudah tersedia dihadapan anak. Kurangnya pengelolaan lingkungan main yang maksimal juga sering terlihat pada lingkungan main yang kurang menarik, lingkungan main yang kurang memfasilitasi kebutuhan anak, lingkungan main yang kurang memberi kesempatan anak untuk beraktivitas dan berkreasi secara efektif dan efisien, lingkungan main yang kurang mendukung kemampuan *problem solving* anak. Sedangkan menurut pandangan teori Piaget, anak-anak berkembang secara kognitif melalui keterlibatan aktif dengan lingkungannya (Susilowati, 2014).

Dapat disimpulkan bahwa lingkungan merupakan salah satu faktor penentu kunci keberhasilan dalam membangun kemampuan dan perilaku anak. Lingkungan turut menentukan pada berhasil atau tidaknya pendidikan yang dilaksanakan (Choiri, 2017). Implikasinya adalah bahwa penyediaan lingkungan bagi anak hendaknya mendapat prioritas, apalagi jika lingkungan tersebut merupakan lingkungan belajar. Anak yang memiliki lingkungan belajar dan bermain yang baik akan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam memecahkan masalah, dan berbagai kemampuan kognitif lainnya, tentu hal tersebut akan berdampak baik pada proses berpikir anak untuk memecahkan berbagai masalah yang anak temukan dalam kehidupannya sehari hari.

Kellogg mengatakan bahwa pembelajaran PAUD pada hakikatnya adalah pembelajaran yang berorientasi bermain (belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar), pembelajaran yang berorientasi perkembangan yang lebih banyak memberi kesempatan kepada anak untuk dapat belajar dengan cara-cara yang tepat (Rozalena & Kristiawan, 2017). Bagi orang dewasa kegiatan bermain yang dilakukan anak-anak merupakan hal sepele dan membuang waktu. Namun, tidak untuk anak-anak, dengan bermain anak dapat mengembangkan aspek sosial, membangun kreativitas, serta mengasah kemampuan berfikir dan kebahasaan anak dalam berkomunikasi. Menurut Sugianto melalui bermain pula anak memahami kaitan antara dirinya dan lingkungan sosialnya (Rohmah, 2016). Bermain adalah bagian dari proses tumbuh kembang anak. Melalui permainan anak – anak mengalami proses pembelajaran. Menurut Freeman & Munandar dari segi intelektual, bermain dapat membuat anak menyerap informasi baru dan kemudian memanipulasinya sehingga cocok dengan apa-apa yang telah diketahuinya. Melalui bermain seorang anak dapat mempraktekkan dan meningkatkan pemikirannya serta mengembangkan kreativitasnya (nila rohmatalih, 2018).

Dari penjabaran diatas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan bagian dari proses tumbuh kembang anak dan pembelajaran PAUD adalah pembelajaran yang berorientasi bermain, oleh karenanya faktor penentu kunci keberhasilan dalam membangun kemampuan dan perilaku anak sangat diperlukan diantaranya adalah faktor lingkungan main anak. Penataan lingkungan main tidak terlepas dari usaha menciptakan lingkungan belajar yang baik untuk anak. Dimulai dari pengelolaan dalam pemilihan lokasi belajar hingga *setting* tempat belajar anak. Keterampilan mengelola kelas dan menata lingkungan main merupakan keterampilan yang harus dimiliki oleh seorang tenaga pendidik yang bertujuan untuk

menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal. Gagne percaya bahwa pusat dari pendidikan adalah untuk mengajarkan siswa berpikir, menggunakan kekuatan rasional anak, dan menjadi *problem solver* yang lebih baik, sedang Jonassen mengatakan sebagian besar ahli psikologi dan pendidik menyatakan bahwa penyelesaian masalah sebagai hasil pembelajaran yang sangat penting untuk kehidupan. Mengapa? Karena hampir semua orang dalam kehidupan sehari-hari selalu menyelesaikan masalah. Jonassen juga menegaskan bahwa seharusnya fokus utama dalam pembelajaran adalah belajar menyelesaikan masalah (Susiana, 2010).

Sebagaimana tercantum dalam kurikulum 2013 sesuai dengan Peraturan Menteri Kebudayaan Republik Indonesia nomor 146 Tahun 2014 pada tabel indikator pencapaian perkembangan anak usia dini KD 3.5-4.5 dituliskan bahwa indikator pencapaian perkembangan anak usia dini usia 5-6 tahun adalah mampu memecahkan sendiri masalah sederhana yang dihadapi dan dapat menyelesaikan tugas meskipun menghadapi kesulitan. Sejalan dengan itu, dalam Permendikbud No. 137 tahun 2014 disebutkan, Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini (STPPA) dalam lingkup Perkembangan kognitif belajar dan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun adalah menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik, memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial, menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks baru, dan menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah.

Menurut Stein dan Book, kemampuan pemecahan masalah adalah kemampuan untuk mengenali dan merumuskan masalah serta menemukan dan menerapkan pemecahan yang ampuh (Sri Haryani, 2014). Kemampuan pemecahan masalah diawali dari aktivitas fisik dan psikis yang dilakukan anak. Namun untuk memfungsikan keduanya terlebih dahulu harus di stimulasi melalui aktivitas fisik yaitu penyelidikan. Hal ini sejalan dengan pendapat Semiawan bahwa perkembangan kognitif terjadi ketika anak sudah membangun pengetahuan melalui eksplorasi aktif dan penyelidikan pada lingkungan fisik dan sosial di lingkungan sekitarnya yang dilakukan secara langsung oleh anak (Sari, Y. R., & Jaya, 2018).

Dikarenakan lingkungan menempati posisi penting sebagai salah satu faktor penentu dan kunci membangun kemampuan dan perilaku anak maka penataan lingkungan belajar yang sesuai diharapkan dapat mendukung kemampuan *problem solving* pada diri anak dalam menggali pengetahuannya. Saroni mengatakan bahwa pihak sekolah harus menyediakan lingkungan edukasi yang kondusif (Oktaviani, A., & Ubaidillah, 2018). Lingkungan belajar yang tersedia memungkinkan anak untuk mendapatkan bekal aplikatif atas kemampuan yang dimilikinya. Selain itu, lingkungan tersebut lebih banyak mengarah terkait tujuan kegiatan pada kondisi terbaik. Karena itu, implikasinya adalah penyediaan lingkungan belajar dan bermain yang kondusif bagi anak, untuk mendukung kemampuan *problem solving* anak seharusnya menjadi sebuah keharusan di suatu institusi pendidikan.

Wiyani, Novan Ardy dan Barnawi menjelaskan bahwa dalam menciptakan lingkungan belajar yang baik, maka diperlukan usaha termasuk dengan mengorganisasikan berbagai bahan dan peralatan belajar yang ada. Nantinya, diharapkan agar mampu memberikan pengalaman yang relevan

dan menarik. Tidak lupa pula dengan usaha penataan lingkungan belajar yang baik, maka akan ikut menunjang dalam memberikan kesempatan pada anak untuk melakukan eksplorasi aktif dan bertanya. Adapun disisi lain, juga memberikan peluang besar untuk anak, dapat berinteraksi dengan lingkungan belajar yang tersedia (Oktaviani, A., & Ubaidillah, 2018).

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan kajian lebih lanjut tentang penataan lingkungan main yang mendukung kemampuan *problem solving* pada anak usia 5-6 tahun di Pusat Unggulan PAUD Taman Belia Candi Semarang. Alasan pengambilan tempat penelitian merujuk pada gambaran sekolah serta situasi yang ada di Pusat Unggulan PAUD Taman belia Candi Semarang yang merupakan tempat observasi awal peneliti yang mana proses pembelajaran yang ada di Pusat Unggulan PAUD Taman belia Candi Semarang berbeda dengan sekolah kebanyakan, yaitu menggunakan model pembelajaran *Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics* (STEAM) berbasis *loose parts* (lepasan) yang mana adalah unsur yang penting dari pembelajaran berbasis STEAM. *Loose Parts* merupakan barang-barang yang terbuka, yang mudah ditemukan di lingkungan sehari-hari. Orangtua dan guru dapat mengumpulkan *loose parts* dari manapun, tanpa mengeluarkan biaya. *Loose Parts* ini bukan hanya mendukung perkembangan anak, tetapi juga membantu anak untuk menghubungkan dirinya dengan lingkungannya, sehingga hal ini dinilai sangat cocok untuk peneliti melakukan penelitian tentang pengelolaan lingkungan main yang mendukung kemampuan *problem solving* pada anak di Pusat Unggulan PAUD Taman belia Candi Semarang.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif naturalistik yaitu berdasarkan kondisi alamiah (Sugiyono, 2018). Penelitian kualitatif naturalistik, instrumen yang paling berperan adalah peneliti sendiri. Hal itu dilakukan karena penelitian naturalistik adalah jenis penelitian lapangan dengan mendeskripsikan sebagai fenomena budaya. Diartikan juga bahwa manusia dapat menyesuaikan diri dari fenomena budaya dan menekankan keutuhan dari keadaan yang sebenarnya. Penelitian ini digunakan untuk mengetahui dan mendeskripsikan penataan lingkungan main yang mendukung kemampuan *problem solving* anak usia 5-6 tahun di pusat unggulan paud taman belia candi semarang. Sumber data diperoleh dari observasi, wawancara dan dokumentasi. Sedangkan pengecekan keabsahan data dilakukan melalui uji kredibilitas triangulasi, member check dan diskusi dengan teman serta uji konfirmabilitas.

3. Hasil dan Pembahasan

Secara bahasa, *problem solving* berasal dari Bahasa Inggris. *Problem* artinya masalah, sementara *solving* (kata dasarnya *to solve*) artinya Pemecahan. Dengan demikian *problem solving* dapat diartikan sebagai pemecahan masalah. Dr. Walter A. Shewhart mengatakan bahwa *problem solving* merupakan siklus proses yang terdiri dari empat tahap, yaitu rencana (*plan*), melakukan (*do*), memeriksa (*chek*) dan aksi (*act*). Rencana merupakan proses untuk mendefinisikan dan mendefinisikan dan mengidentifikasi solusi potensial dari masalah. Menurut Pranata, *problem*

solving adalah suatu proses belajar mengajar yang berupa penghilangan perbedaan atau ketidaksesuaian yang terjadi antara hasil yang diperoleh dengan yang diinginkan. Selanjutnya Prawiro mengatakan bahwa *problem solving* adalah metode mengajar dengan jalan menghadapkan siswa pada suatu masalah yang harus dipecahkan oleh siswa sendiri dengan mengarahkan segala kemampuan yang ada pada diri siswa tersebut (S. Purwanti, 2016).

Menurut Stein dan Book "kemampuan pemecahan masalah adalah sebuah kemampuan untuk mengenali dan merumuskan masalah serta mampu menemukan dan menerapkan pemecahan masalah yang baik". Demikian juga menurut Reber & Reber dalam kamus psikologi bahwa *problem solving* adalah proses yang terlibat di dalam solusi suatu permasalahan (Elbondo, 2016).

Adapun (Senthamaria et al., 2016) mendefinisikan kemampuan pemecahan masalah sebagai kemampuan dalam memahami tujuan dari masalah dan aturan yang dapat diterapkan untuk menggunakan strategi dalam menyelesaikan masalah. Kemudian menurut John Dewey dituliskan bahwa belajar memecahkan masalah berlangsung sebagai berikut "Individu menyadari masalah bila ia dihadapkan kepada situasi keraguan dan keaburan sehingga menemukan adanya semacam kesulitan".

Dari penjabaran diatas, maka *problem solving* secara umum dapat diartikan sebagai suatu proses penyelesaian terhadap kesulitan dengan memilih salah satu alternatif yang mengarahkan pada tujuan untuk mendapatkan solusi yang baik sesuai dengan apa yang diinginkan.

Menurut Faisal (Elbondo, 2016), ada 2 faktor yang mempengaruhi *problem solving* yaitu:

- 1) Faktor internal, yaitu karakteristik yang dimiliki oleh individu dalam menggunakan metode untuk menghadapi dan memahami masalah yang merupakan risiko bagi individu.
- 2) Faktor eksternal, yaitu berupa lingkungan dimana persoalan muncul sehingga seseorang mendapatkan dukungan untuk menyelesaikan masalah didapat dari orang lain dan merasa lebih mudah untuk menyelesaikannya.

Aspek-aspek dalam *problem solving* menurut Barkman & Machtmes (Hasana Alfianur, 2016) adalah:

- 1) Identifikasi / tentukan masalah
Kemampuan individu untuk menentukan sumber masalah serta kemampuan mengklasifikasikan jenis masalah yang ia alami
- 2) Menganalisis kemungkinan penyebab atau asumsi
Kemampuan individu dalam menganalisa sumber masalah yang ia alami dari internal dan eksternal
- 3) Identifikasi kemungkinan solusi
Kemampuan individu dalam menganalisa solusi – solusi seperti apa yang harus ia gunakan.
- 4) Pilih solusi terbaik
Kemampuan individu untuk mengambil keputusan tentang alternative solusi yang efektif.
- 5) Melaksanakan solusi
Kemampuan individu untuk menjalankan alternative solusi yang ia pilih
- 6) Evaluasi kemajuan dan merevisi sebagian yang dibutuhkan

Kemampuan individu untuk menilai seberapa efektif solusi yang digunakan serta menganalisa keefektifan solusi untuk masalah yang lain.

Langkah pertama untuk berhasil memecahkan suatu masalah adalah mendefinisikan sedemikian rupa hingga masalah itu dapat dipecahkan. Ada dua hal yang harus dilakukan agar berhasil mendefinisikan masalah yaitu menyusun pertanyaan masalah dan mengidentifikasi keadaan yang diinginkan.

Richard Y Chang dan P Keith Kelly (S. R. I. Purwanti, 2016), membagi langkah-langkah pemecahan masalah menjadi 6 langkah, yaitu:

- 1) Mendefinisikan masalah
- 2) Analisis sebab-sebab masalah
- 3) Identifikasi kemungkinan solusi
- 4) Memilih solusi terbaik
- 5) Menyusun rencana tindakan
- 6) Mengimplementasikan solusi dan mengevaluasi perkembangan.

Pelaksanaan penataan lingkungan main atau belajar merupakan suatu proses mengintegrasikan berbagai komponen lingkungan yang dapat mempengaruhi perubahan perilaku anak atau peserta didik sehingga terfasilitasi secara baik. Usaha pelaksanaan ini dimaksudkan agar lingkungan yang ada, mampu menstimulasi anak pada kegiatan belajar secara optimal (Mariyana, 2010).

Pengertian lain dari pelaksanaan penataan lingkungan main atau belajaryaitu, upaya dalam mendayagunakan potensi lingkungan. Lingkungan belajar yang ada memiliki peranan dan fungsi tertentu dalam menunjang keberhasilan interaksi edukatif (Erwin Widiasworo, 2018).

Penataan lingkungan belajar yang teratur dan tepat akan melatih anak untuk dapat berpikir secara teratur dan runtut. Penataan lingkungan belajar juga merupakan ekspresi seni dan kreativitas bagi guru untuk menciptakan suasana yang dinamis dan kondusif bagi perkembangan anak, sesuai dengan tema dan kebutuhan pembelajaran yang berlangsung. Lingkungan belajar yang dapat mengoptimalkan hasil pembelajaran anak adalah lingkungan belajar yang mendorong anak untuk terlibat aktif untuk berkreasi.

Menurut Mariyana (Mariyana, 2010), disebutkan bahwa terdapat beberapa tujuan dalam penataan lingkungan main dan belajar, diantaranya adalah:

- 1) Tujuan penciptaan lingkungan yang merangsang anak (*inviting classroom*)
Lingkungan belajar yang baik yaitu, dimana lingkungan tersebut akan dengan mudahnya menarik anak untuk memasukinya. Keberhasilan dalam melakukan penataan lingkungan belajar, dari sudut pandang *performance* adalah di mana kecenderungan anak untuk memasuki ruang kelas atau lingkungan yang dirancang dengan suasana yang bergairah.
- 2) Tujuan penciptaan lingkungan yang memfasilitasi multisensori anak
Adapun lingkungan belajar yang dihadirkan, hendaknya dapat bersentuhan secara langsung dengan berbagai potensi inderanya. Karena semakin tepat suatu lingkungan yang dipersiapkan pendidik dengan kemampuan multisensori anak, semakin bermanfaat pula bagi perkembangan dan kemajuan belajar anak. Jadi, tujuan dari penataan

lingkungan belajar yang memfasilitasi multisensori anak yaitu, lingkungan belajar yang dapat merangsang berbagai indra anak secara baik.

3) Tujuan penciptaan lingkungan yang memberi kesempatan anak beraktivitas

Aktivitas adalah kata kunci dari perbuatan belajar seseorang, termasuk bagi anak usia dini. Adapun, lingkungan belajar yang dibangun tentunya mampu memberikan kesempatan bagi anak, dalam beraktivitas dan berkreasi secara leluasa. Adapun dengan demikian, akan memungkinkan anak untuk dapat melakukan berbagai kegiatan, seperti mengeksplorasi, bereksperimen, serta mengamati apa saja sumber belajar yang tersedia. Artinya, dapat memberi kontribusi atau memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan dan peningkatan mutu belajar anak. Adapun selain itu, adanya ketersediaan sarana dan prasarana memadai dalam hal mendukung pengkondisian lingkungan belajar dapat memberikan kesempatan belajar kepada anak.

Menurut Mariyana (2010) untuk dapat mewujudkan sebuah lingkungan belajar yang sesuai harapan, maka lingkungan belajar tersebut perlu dikembangkan pada prinsip-prinsip berikut :

1) Merefleksikan selera anak (*child's tastes*).

Secara sederhana maksud dari merefleksikan selera anak adalah bahwa lingkungan belajar harus menarik bagi anak. Agar menarik maka dalam penyediaan dan pengemasan lingkungan belajar tersebut harus dipertimbangkan karakteristik, perasaan, minat dan dinamika belajar anak. Lingkungan belajar yang diciptakan perlu diselaraskan dengan tahapan-tahapan perkembangan dan cara-cara khas belajar anak di usia TK.

2) Berorientasi pada optimalisasi perkembangan dan belajar anak.

Prinsip yang berorientasi pada optimalisasi perkembangan dan belajar anak mengandung arti bahwa perkembangan dan hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai, terbaik, dan bermakna bagi kehidupan anak.

3) Berpijak pada efisiensi pembelajaran.

Berbagai upaya yang dilakukan oleh guru dalam menciptakan lingkungan belajar di TK ditujukan dalam rangka mewujudkan efisiensi atau penghematan dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain kegiatan pembelajaran dilakukan secara produktif dan tepat guna, baik dilihat dari segi waktu, energy, maupun upaya yang dilakukan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, pemilihan dan penggunaan perlengkapan belajar pada ruangan senta di Pusat Unggulan PAUD Taman Belia Candi Semarang ditemukan sebagai berikut:

1) Ukuran anak sebagai standar.

Papan yang ditempel di dinding berada di posisi yang nyaman dilihat oleh anak, tidak terlalu tinggi dan sesuai dengan ukuran tubuh anak, demikian juga pada kursi meja serta lemari yang ada di ruang sentra balok.



Gambar. 1
Papan Tulis Yang Disesuaikan Tinggi Anak

- 2) Pentingnya ruangan yang rapi.

Adapun pada ruang sentra balok yang tengah diteliti ditemukan bahwa ruangan tersebut dalam kondisi rapi. Adapun peralatan atau perlengkapan, dan prasarana lainnya telah ditempatkan sesuai tempatnya.



Gambar. 2
Media Belajar Yang Tertata Rapi

- 3) Mempertimbangkan lalu lintas orang ketika merencanakan suatu ruangan kelas.

Pusat Unggulan PAUD Taman Belia Candi Semarang telah memberikan ruang gerak bagi anak saat anak melakukan aktivitasnya. Adapun untuk penataan yang terdapat di ruang sentra balok menunjukkan bahwa, memungkinkan adanya aktivitas untuk berlalu lalang. Anak dapat bergerak ke sana ke mari dengan leluasa.



Gambar. 3
Kelas Yang Memberikan Ruang Gerak Bagi Anak Untuk Melakukan Aktivitasnya

- 4) Memisahkan ruangan yang ribut dengan ruangan yang sepi.

Di Pusat Unggulan PAUD Taman Belia Candi Semarang antar ruang sentra dipisahkan oleh dinding permanen, serta jauh dari kegiatan atau aktivitas yang memungkinkan timbulnya suara bising.

Tampak pada ruangan sentra yang diteliti menunjukkan bahwa, material yang digunakan untuk membuat bangunan ruangan sentra merupakan material permanen. Oleh karenanya, tentu antar ruangan kelas atau ruangan sentra terpisah dinding permanen, sehingga tidak akan ada ruangan yang saling mengganggu, ketika terdapat aktivitas di dalamnya.



Gambar. 4
Ruang Sentra Balok Yang Dipisah Dengan Dinding Permanen

- 5) Kelas dan area luar harus bersih, rapih dan menyenangkan.

Adapun terkait usaha ruangan sentra yang bersih, rapih, dan menyenangkan pihak Pusat Unggulan PAUD Taman Belia Candi Semarang telah melaksanakan dengan baik. Adapun dibuktikan, terjaganya kebersihan pada setiap ruangan sentra. Tampak juga area tersebut jauh dari debu karena selalu bersihkan setelah aktivitas belajar selesai.



Gambar. 5
Ruang Sentra Yang Bersih Dan Rapi

- 6) Cara penyimpanan bahan dan perlengkapan belajar.

Cara penyimpanan yang dilakukan yaitu, tersimpan begitu sistematis, dikelompokkan sesuai jenisnya, tersimpan rapi pada wadah penyimpanan baik berupa boks kecil, boks besar, etalase, maupun almari. Penataannya pun tidak menghalangi pendidik dalam melakukan pengawasannya terhadap aktivitas yang anak lakukan. Adapun pendidik tampak berusaha untuk menyediakan ruangan penyimpanan terhadap seluruh prasarana yang tersedia. Tampak tidak terdapat satu barang pun yang tercecer.



Gambar. 6
Tempat Penyimpanan Alat Main

- 7) Penempatan barang yang membantu pengawasan guru.
Adapun barang atau benda yang ada telah tertata sedemikian rupa, sehingga tidak menghalau pengawasan guru terhadap aktivitas anak. Dapat dibuktikan di mana untuk penataannya yaitu, mendekati sisi-sisi dinding yang ada.



Gambar. 7
Lemari Yang Diletakkan Mendekati Dinding

- 8) Penataan keindahan kelas.
Untuk ruang sentra balok, keindahan kelas ditunjang dengan keberadaan poster-poster yang menarik. Baik menarik dari segi bentuk warna, serta cara pengemasannya. Ruang sentra pun tak hanya bersih dan rapi juga indah dipandang.



Gambar. 8
Gambar Di Ruang Sentra

Berikut adalah tabel hasil penelitian perencanaan dan penataan lingkungan main indoor yang mendukung kemampuan *problem solving* pada anak usia 5-6 tahun.

Tabel1. Perencanaan Penataan Lingkungan Main Yang Dapat Mendukung *Problem Solving*

Indikator	Deskripsi
Merangsang atau mengundang anak	Mainan diletakkan

Memfasilitasi multisensori anak	<p>dan disusun sedemikian rupa untuk menarik minat anak serta penempatannya diletakkan atau disembunyikan di ruangan lain. Tersedianya ruang sentra yang luas, penataan sentra yang baik, kebebasan anak dalam menuangkan kreatifitasnya, serta sarana prasarana yang beraneka ragam.</p>
Menyediakan fasilitas agar dapat dieksplorasi anak secara optimal guna memecahkan masalah	<p>Ruang sentra yang memadai, kenyamanan, pencahayaan dan udara yang cukup, kerapihan, kebersihan, serta penataan lingkungan yang memberikan peluang anak untuk beraktivitas.</p>

Tabel2. Pelaksanaan Pembelajaran Dengan Penataan Lingkungan Main Yang Memunculkan *Problem Solving*

<i>Aspek Problem Solving</i>	Deskripsi
Mencari dan memahami masalah	<p>Dengan adanya lingkungan main yang merangsang atau mengundang anak (<i>Inviniting classroom</i>) maka anak dapat melakukan penyelidikan untuk mencari apa yang dibutuhkannya.</p>
Menyusun strategi pemecahan masalah	<p>Dengan adanya</p>

Mengeksplorasi solusi	lingkungan main yang memfasilitasi multi sensori anak maka anak akan dapat menyampaikan kendala yang dihadapi dan memikirkan bagaimana penyelesaian masalahnya. Dengan adanya lingkungan main yang menyediakan fasilitas agar dapat dieksplorasi anak secara optimal guna memecahkan masalah maka anak akan dapat menentukan pilihan solusi serta mengambil keputusan yang cepat dan tepat.
-----------------------	---

Tabel 3. Analisis Hasil Penelitian Penataan Lingkungan Main Indoor Yang Mendukung Kemampuan *Problem Solving* Pada Anak Usia 5-6 Tahun

Aspek	Penjelasan	Indikator <i>Problem Solving</i>	Penataan Lingkungan Main	Hasil Temuan
Mencari dan memahami masalah	proses ini meliputi identifikasi masalah, menemukan dan memperbaiki masalah yang akan dipecahkan.	Fokus pada masalah yang dihadapi Mencari penyebab munculnya masalah Memahami pentingnya menyelesaikan masalah	Merangsang atau mengundang anak (<i>Inventing classroom</i>)	Anak mampu melakukan penyelidikan mencari apa yang dibutuhkanya

Menyusun strategi pemecahan masalah	proses memutuskan sub tujuan, menggunakan algoritma (penyusunan formula, intruksi, dan mencoba semua kemungkinan solusi) dan analisa tujuan dari sebuah masalah.	Memprediksi konsekuensi dari solusi Memikirkan langkah awal penyelesaian masalah	Memfasilitasi multi sensori anak	Anak mampu menyampaikan kendala yang dihadapi dan memikirkan bagaimana penyelesaian masalahnya
Mengeksplorasi solusi	proses peng-evaluasian solusi dengan pertimbangan efektifitas solusi. Solusi layak untuk dijalankan ataupun tidak. Pada tahapan ini anak juga dituntut untuk pengambilan keputusan solusi mana yang harus dijalankan.	Menentukan pilihan solusi Mengambil keputusan yang cepat dan tepat	Menyediakan fasilitas agar dapat dieksplorasi anak secara optimal guna memecahkan masalah	Anak mampu membuat keputusan

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat dilihat bentuk nyata bahwa kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun dalam aspek mencari dan memahami masalah, menyusun strategi pemecahan masalah dan mengeksplorasi solusi dapat ditingkatkan melalui penataan lingkungan main yang sedemikian rupa yang ada di Pusat Unggulan PAUD Taman Belia Candi Semarang diantaranya: ukuran anak sebagai standar, pentingnya ruangan yang rapi, mempertimbangkan lalu lintas orang ketika merencanakan suatu ruangan kelas, memisahkan ruangan yang ribut dengan ruangan yang sepi, kelas dan area luar harus bersih, rapih dan menyenangkan, cara penyimpanan bahan dan perlengkapan belajarnya, penempatan barang yang membantu pengawasan guru serta penataan keindahan kelas.

Ucapan Terima Kasih

Penyusunan artikel ini tidak lepas dari hambatan dan rintangan serta kesulitan-kesulitan. Namun berkat bimbingan, bantuan, nasihat, dan dorongan serta saran-saran dari berbagai pihak, segala hambatan dan rintangan serta kesulitan tersebut dapat teratasi dengan baik. terima kasih kepada:

1. Muniroh Munawar, S.Pi., M.Pd. yang telah memberikan izin penulis untuk melakukan penelitian serta telah mengarahkan penulis dengan penuh ketekunan dan kecermatan.
2. Nila Kusumaningtyas, S.T., M.Pd. selaku Pembimbing II yang telah membimbing penulis dengan penuh dedikasi tinggi.
3. Ibu Rumi, Kepala Sekolah Pusat Unggulan PAUD Taman Belia Candi Semarang yang telah mengizinkan peneliti melakukan penelitian di instansi yang dipimpinnya.
4. Ibu Nanik, Guru sentra balok yang telah membantu memberikan banyak informasi kepada penulis dalam melakukan penelitian sehingga terselesaikannya skripsi ini.

Daftar Pustaka

- Choiri, M. M. (2017). Upaya Pemanfaatan Lingkungan Sekitar Sebagai Sumber Belajar Anak. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(1). <https://doi.org/10.24176/re.v8i1.1793>
- Elbondo, S. C. (2016). *Pengaruh Permainan Tradisional Engklek (Sorok Dan Pa'a) Terhadap Peningkatan Kemampuan Problem Solving Anak Usia Sekolah Dasar*. August.
- Erwin Widiasworo. (2018). *Cerdas Pengelolaan Kelas* (Daw (ed.); 1st ed.). DIVA Press.
- Hasana Alfianur, L. (2016). *Pengaruh permainan tradisional (bekelan dan slentikan) terhadap peningkatan kemampuan problem solving anak usia sekolah skripsi*. file:///F:/reverensi proposal up/pengaruh permainan tradisional beklen.pdf
- Mariyana, R. (2010). *pengelolaan lingkungan belajar*. prenada media.
- Nila Rohmatilah. (2018). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Bermain Konstruktif Pada Anak Kelompok Paud Al Huda Di Desa Karangrejo Kampak Trenggalek*. Rohmatilah, N. (2018). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Bermain Konstruktif Pada Anak Kelompok Paud Al Huda Di Desa Karangrejo Kampak Trenggalek*.
- Oktaviani, A., & Ubaidillah, K. (2018). *Pelaksanaan Penataan Lingkungan Belajar Indoor Pada Ruang Sentratk B Di Paud Islam Makarima Singopuran, Kartasura*.
- Oktaviani, A., & Ubaidillah, K. (2018). *Pelaksanaan Penataan Lingkungan Belajar Indoor Pada Ruang Sentratk B Di Paud Islam Makarima Singopuran, Kartasura* (Doctoral Dissertation, Iain Surakarta)
- Purwanti, S. (2016). *Kemampuan siswa menyelesaikan masalah (problem solving) pada konsep gerak di kelas x MAN Rukoh Darussalam*. Purwanti,

- S. (2016). Kemampuan siswa menyelesaikan masalah (problem solving) pada konsep gerak di kelas x MAN Rukoh Darussalam (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Banda Aceh).%0A
- Purwanti, S. R. I. (2016). *Sri purwanti nim. 251121364*.
- Rohmah, N. (2016). Bermain Dan Pemanfaatannya Dalam Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Tarbawi, 13(2)*, 27–35.
- Rozalena, R., & Kristiawan, M. (2017). Pengelolaan Pembelajaran Paud Dalam Mengembangkan Potensi Anak Usia Dini. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan), 2(1)*, 76–86. <https://doi.org/10.31851/jmksp.v2i1.1155>
- Sari, Y. R., & Jaya, M. T. B. (2018). *Penggunaan Media Puzzle Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 5-6 Tahun. Jurnal Pendidikan Anak*. Sari, Y. R., & Jaya, M. T. B. (2018). Penggunaan Media Puzzle Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak, 4(1)*.%0A
- Senthamaria, K., Sivapragasam, C., & Senthilkumar, R. (2016). A Study on Problem Solving in Mathematics of IX Standard Students in Dindigul District. *International Journal of Applied Research, 2(1)*, 797–799. <https://scholarworks.umt.edu/tme/vol10/iss1/12%0AThis>
- Sri Haryani. (2014). *Students Class I Baturraden Smp State*. 25–30.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian pendidikan: (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D)* (Prof. Dr. Sugiyono (ed.); 27th ed.). ALFABETA.
- Susiana, E. (2010). IDEAL Problem Solving dalam Pembelajaran Matematika. *Kreano - Jurnal Matematika Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Semarang, 1(2)*, 73–82. <https://doi.org/10.15294/kreano.v1i2.1491>
- Susilowati, R. (2014). Strategi Belajar Out Door Bagi. *Thufula, 2*, 65–82.