Aulad: Journal on Early Childhood
Vol. 9 No. 3 (2026), pp. 977–988
e-ISSN 2655-433X | p-ISSN 2655-4798
https://aulad.org/index.php/aulad

Analisis Kemampuan *Problem Solving* Anak Usia Dini melalui Permainan Gasing Mini Boncel

Alya' Azzah Salsabila[1]✉, Chindy Aprisilia Saputri[2] , Atiq Kartika[3] , Adinda Thalia Megantara[4], Salsabila Rizqi Aulia [5], Fitri Anjarwati [6], Eniyawati[7], Rubie Bulosan Jimenez[8]
[1,2,3,4,5,6]Universitas Mulawarman, Indonesia
[7]Taman Kanak-Kanak Alifia, Indonesia
[8]Mariano Marcos State University, Philipphines
DOI: 10.31004/aulad.v9i3.1603

✉ Corresponding author:
[salsabilaalya067@gmail.com]

ABSTRAK
Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kemampuan *problem solving* anak usia 5–6 tahun melalui permainan tradisional gasing mini Boncel. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada pentingnya stimulasi kemampuan berpikir anak melalui kegiatan bermain yang bermakna dan dekat dengan budaya lokal. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif, dengan subjek sebanyak 24 anak, meskipun kehadiran subjek tidak selalu lengkap pada setiap pertemuan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan gasing mini Boncel mampu menstimulasi tahapan *problem solving* anak, mulai dari mengamati masalah hingga mengevaluasi dan memodifikasi strategi. Pada pertemuan kelima, terdapat 13 anak yang mampu bermain gasing secara langsung, 9 anak melalui proses bertahap, dan 2 anak belum berhasil. Permainan ini direkomendasikan sebagai media pembelajaran yang mendukung perkembangan kognitif anak usia dini.

Kata Kunci: *Permainan Tradisional, Gasing Mini Boncel, Problem Solving, Anak Usia Dini, Perkembangan Kognitif*

ABSTRACT
This study aims to analyze *problem solving* skills of children aged 5–6 years through the traditional game of mini Boncel spinning top. The study is based on the importance of stimulating children's thinking skills through meaningful play activities rooted in local culture. This study employs a qualitative approach with a descriptive design, involving 24 children as research subjects, although attendance was not consistent at every meeting. Data were collected through observation, interviews, and documentation. The results show that the mini Boncel spinning top game supports children's *problem solving* stages, from identifying problems to evaluating and modifying strategies. In the fifth meeting, 13 children were able to play successfully on the first attempt, 9 children succeeded through gradual processes, and 2 children were not yet able to play successfully. This game is recommended as a learning medium to support cognitive development in early childhood.

Keywords:*Traditional Games, Mini Boncel Spinning To, Problem Solving, Early Childhood, Cognitive Development*

Article Info
Copyright (c) 2026 Alya' Azzah Salsabila, et al.
Received 28 March 2026, Revision 3 July 2026, Accepted 9 June 2026, Published 16 September 2026

1. PENDAHULUAN

Problem solving Problem solving merupakan salah satu kemampuan penting yang perlu dikembangkan pada anak usia dini karena berperan dalam membantu anak memahami masalah, menentukan alternatif solusi, mengambil keputusan, serta mengevaluasi hasil dari tindakan yang dilakukan. Kemampuan ini menjadi bagian dari perkembangan kognitif yang mendukung anak dalam menghadapi berbagai situasi kehidupan secara mandiri dan sistematis. Syadiah (2021) menjelaskan bahwa *problem solving* merupakan salah satu indikator utama perkembangan kognitif karena melibatkan proses berpikir, imajinasi, kemampuan menganalisis, serta mengevaluasi suatu peristiwa. Dalam konteks anak usia dini, kemampuan tersebut tampak ketika anak mengenali fungsi benda, mengelompokkan objek berdasarkan warna atau ukuran, memahami hubungan sebab-akibat, serta menyelesaikan masalah sederhana yang dijumpai dalam aktivitas sehari-hari. Sejalan dengan pendapat tersebut, Jonassen dalam Yuniwanti et al. (2024) menyatakan bahwa *problem solving* terdiri atas empat tahapan, yaitu memahami masalah, merencanakan penyelesaian, melaksanakan strategi, dan mengevaluasi hasil sehingga anak belajar berpikir secara logis dan sistematis.

Kemampuan *problem solving* berkembang seiring dengan kematangan kognitif anak melalui pengalaman belajar dan stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Perkembangan kognitif mencakup proses memperoleh, mengolah, memahami, serta menggunakan pengetahuan dalam menafsirkan informasi yang diterima anak dari lingkungannya (Nasier & Maslihah dalam Khadijah & Amelia, 2020). Melalui proses tersebut, anak belajar mengenali pola, menghubungkan konsep, mengembangkan daya nalar, serta membangun pemahaman baru yang menjadi dasar dalam menyelesaikan masalah (Rohmah, 2025). Selain itu, kemampuan *problem solving* juga didukung oleh fungsi eksekutif, seperti perhatian, memori kerja, dan pengendalian diri yang membantu anak memusatkan perhatian, merencanakan tindakan, serta menyesuaikan strategi ketika menghadapi tantangan (Zulherma & Suryana, 2019). Oleh karena itu, anak memerlukan pengalaman belajar yang memberikan kesempatan untuk berpikir, bereksplorasi, mencoba berbagai alternatif penyelesaian, dan mengevaluasi hasil yang diperoleh secara mandiri.

Salah satu bentuk stimulasi yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini adalah kegiatan bermain. Piaget dalam Anwar (2023) menjelaskan bahwa anak usia dini berada pada tahap praoperasional, yaitu tahap ketika anak mulai menggunakan simbol dan bahasa untuk memahami lingkungan sekitarnya. Pada tahap ini, kemampuan berpikir anak berkembang melalui pengalaman mencoba, mengalami kegagalan, kemudian memperbaiki strategi berdasarkan pengalaman yang diperoleh. Hurlock dalam Sulistiawati (2025) juga menyatakan bahwa bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan sekaligus bermakna karena mampu mengembangkan kreativitas, rasa percaya diri, serta kemampuan berpikir dan memecahkan masalah. Sejalan dengan itu, Vygotsky dalam Nurhasnah (2019) menjelaskan bahwa kemampuan anak berkembang melalui interaksi sosial dalam *Zone of Proximal Development*, sedangkan Piaget dalam Herniawati (2023) dan Rini (2025) menegaskan bahwa kegiatan bermain membantu proses asimilasi dan akomodasi yang mendukung perkembangan kognitif anak.

Bermain tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas rekreatif, tetapi juga merupakan media pembelajaran yang mampu menstimulasi perkembangan kognitif, sosial, emosional, maupun motorik anak usia dini. Barokah et al. (2024) menegaskan bahwa teori kognitif menjadi landasan penting dalam pembelajaran modern, di mana guru berperan sebagai fasilitator yang membantu anak membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman belajar yang bermakna. Anak didorong untuk aktif menemukan pengetahuan, bukan sekadar menerima informasi dari guru. Salah satu bentuk kegiatan bermain yang mampu memberikan pengalaman tersebut adalah permainan tradisional karena mengandung unsur eksplorasi, strategi, pengambilan keputusan, dan penyelesaian masalah secara langsung. Hasan dan Husein (2024) menunjukkan bahwa permainan tradisional memberikan stimulasi yang signifikan terhadap perkembangan kemampuan kognitif dan *problem solving* anak usia dini sehingga masih relevan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran pada jenjang pendidikan anak usia dini.

Perkembangan teknologi, perubahan pola asuh, serta lingkungan sosial yang semakin kompleks turut memengaruhi pola bermain anak usia dini. Anak saat ini cenderung lebih sering berinteraksi dengan permainan berbasis teknologi dibandingkan permainan yang melibatkan aktivitas fisik, eksplorasi, dan interaksi langsung dengan lingkungan sekitar. Sari dan Nugraheni (2022) menyatakan

bahwa meningkatnya penggunaan gawai sejak usia dini menyebabkan kemampuan sosial dan emosional anak mengalami penurunan karena anak lebih sering bermain secara individual. Rahmawati et al. (2023) juga menjelaskan bahwa dominasi permainan digital membuat anak lebih terbiasa memperoleh hiburan secara instan dibandingkan menghadapi tantangan yang memerlukan usaha, percobaan, dan pencarian solusi secara mandiri. Kondisi tersebut berdampak pada berkurangnya kesempatan anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, mengambil keputusan, serta menyelesaikan masalah melalui pengalaman bermain secara langsung,

Kemampuan *problem solving* anak tidak berkembang secara instan, melainkan memerlukan pengalaman belajar yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba, mengamati, memperbaiki kesalahan, serta menemukan solusi secara mandiri. Triwahyuni et al. (2023) menjelaskan bahwa anak perlu memperoleh pengalaman eksploratif agar mampu mengembangkan kemampuan mengidentifikasi masalah, menentukan strategi penyelesaian, dan mengevaluasi hasil yang diperoleh. Salah satu bentuk pengalaman tersebut dapat diberikan melalui permainan tradisional yang melibatkan aktivitas berpikir, pengambilan keputusan, serta interaksi langsung dengan lingkungan. Putri dan Handayani (2022) menyatakan bahwa permainan tradisional tidak hanya melatih kemampuan motorik, tetapi juga mampu mengembangkan konsentrasi, kreativitas, kerja sama, dan kemampuan berpikir anak. Sejalan dengan itu, Dewi et al. (2025) mengemukakan bahwa permainan tradisional mengandung unsur strategi, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah, sedangkan Sava dan Harianto (2024) menjelaskan bahwa berkurangnya aktivitas bermain langsung berdampak pada menurunnya kemampuan berpikir kritis dan *problem solving* anak usia dini.

Berdasarkan hasil observasi awal di TK Alifia, pada kegiatan bermain puzzle dan balok ditemukan bahwa beberapa anak belum mampu menyelesaikan permainan secara mandiri. Ketika mengalami kesulitan menyusun kepingan puzzle atau balok, sebagian anak tidak mencoba kembali maupun mencari alternatif penyelesaian, tetapi justru meninggalkan permainan sebelum selesai dan beralih ke permainan lain. Bahkan beberapa anak menunjukkan respons frustrasi dengan melempar kepingan puzzle atau balok ketika mengalami kegagalan. Selain itu, anak lebih sering meminta bantuan guru dibandingkan berusaha menemukan solusi sendiri terhadap permasalahan yang dihadapi selama bermain. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa anak belum terbiasa bertahan menghadapi tantangan, mencoba berbagai strategi penyelesaian, serta mengevaluasi hasil yang diperoleh selama proses bermain sehingga kemampuan *problem solving* masih perlu memperoleh stimulasi yang lebih optimal.

Temuan hasil observasi tersebut sejalan dengan berbagai penelitian yang menunjukkan bahwa kemampuan problem solving anak usia dini masih belum berkembang secara optimal. Anak sering mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi masalah, menentukan alternatif solusi, mengambil keputusan secara mandiri, serta mempertahankan usaha ketika menghadapi tantangan. Selain itu, anak cenderung menunggu arahan guru dan belum terbiasa mengeksplorasi berbagai strategi untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi. Rendahnya kesempatan anak untuk terlibat dalam aktivitas eksploratif dan pembelajaran berbasis pengalaman menjadi salah satu faktor yang menyebabkan kemampuan problem solving belum berkembang secara maksimal. Oleh karena itu, diperlukan kegiatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk berpikir, mencoba, mengevaluasi, dan menemukan solusi secara mandiri melalui pengalaman bermain yang bermakna (Wulandari & Fitriyah, 2024; Fitriani & Rahmawati, 2023; Suryana & Hijriani, 2022; Nurhayati et al., 2024).

Salah satu permainan tradisional yang memiliki karakteristik sesuai untuk menstimulasi kemampuan *problem solving* anak usia dini adalah Gasing Mini Boncel. Permainan ini memberikan kesempatan kepada anak untuk mengamati penyebab gasing berhasil atau gagal berputar, menentukan strategi dalam memutar gasing, menyesuaikan kekuatan putaran, mencoba kembali ketika mengalami kegagalan, serta mengevaluasi hasil yang diperoleh selama permainan berlangsung. Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak NSD, Gasing Mini Boncel merupakan modifikasi dari gasing perangat khas Kalimantan Timur yang dirancang khusus untuk anak usia dini melalui ukuran yang lebih kecil dan penggunaan tanpa tali sehingga lebih aman dan mudah dimainkan. Karakteristik permainan tersebut selaras dengan tahapan *problem solving* yang dikemukakan Jonassen dalam Yuniwanti et al. (2024), yaitu memahami masalah, merencanakan strategi, melaksanakan strategi, dan mengevaluasi hasil. Selain mendukung perkembangan kemampuan berpikir, permainan gasing juga mengandung nilai-nilai karakter, seperti ketekunan, tanggung jawab, sportivitas, dan sikap pantang

menyerah dalam menghadapi tantangan (Wahyuni, 2022). Kamilla (2025) menyatakan bahwa permainan gasing merupakan bagian dari budaya masyarakat sejak masa Kerajaan Kutai Martadipura sehingga memiliki nilai kearifan lokal yang penting dikenalkan kepada anak usia dini sebagai bagian dari pelestarian budaya daerah.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat mendukung perkembangan kemampuan *problem solving* anak usia dini. Pertiwi et al. (2018) menemukan bahwa permainan engklek mampu meningkatkan konsentrasi dan kemampuan pengambilan keputusan anak usia 5–6 tahun. Penelitian Susilawati et al. (2021), Kusuma et al. (2022), dan Cahyani et al. (2023) juga menunjukkan bahwa permainan congklak dan dakon dapat mengembangkan kemampuan berhitung, logika berpikir, serta berpikir kritis anak. Selain itu, Hasan dan Husein (2024) menyimpulkan bahwa permainan tradisional berpengaruh positif terhadap perkembangan kemampuan kognitif dan *problem solving* anak usia dini. Penelitian Anjarwati et al. (2025) juga menunjukkan bahwa permainan golf dapat digunakan untuk menganalisis kemampuan *problem solving* anak melalui tahapan mengamati masalah, menentukan strategi, melaksanakan tindakan, dan mengevaluasi hasil. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki potensi sebagai media untuk mengembangkan maupun menganalisis kemampuan *problem solving* anak usia dini.

Berdasarkan hasil telaah terhadap penelitian terdahulu, sebagian besar penelitian mengenai kemampuan *problem solving* anak usia dini masih menggunakan permainan engklek, congklak, dakon, maupun golf sebagai media pembelajaran atau media analisis. Penelitian yang secara khusus menganalisis kemampuan *problem solving* melalui permainan tradisional Gasing Mini Boncel masih sangat terbatas. Gasing Mini Boncel memiliki karakteristik yang mendorong anak untuk mengamati penyebab masalah, menentukan strategi putaran, melakukan percobaan berulang, serta mengevaluasi hasil permainan sehingga berpotensi memunculkan setiap tahapan *problem solving* secara alami. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kemampuan *problem solving* anak usia 5–6 tahun melalui permainan tradisional Gasing Mini Boncel di TK Alifia.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan analisis deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam kemampuan *problem solving* anak usia 5–6 tahun melalui permainan tradisional Gasing Mini Boncel. Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada pemahaman proses, perilaku, dan interaksi anak selama kegiatan bermain berlangsung. Melalui pendekatan kualitatif deskriptif, peneliti dapat memperoleh gambaran yang kontekstual mengenai tahapan problem solving anak dalam mengamati masalah, mencoba berbagai strategi, menentukan solusi, serta mengevaluasi hasil yang diperoleh selama bermain. Penelitian ini tidak bertujuan mengukur peningkatan kemampuan problem solving anak, melainkan mendeskripsikan dan menganalisis kemampuan problem solving yang ditunjukkan anak selama kegiatan bermain Gasing Mini Boncel.

Penelitian dilaksanakan di salah satu lembaga pendidikan anak usia dini di Samarinda Utara pada bulan Oktober 2025. Subjek penelitian adalah anak kelompok B yang berjumlah 24 anak dengan rentang usia 5–6 tahun. Penelitian dilakukan secara kolaboratif oleh tim peneliti, di mana setiap anggota berperan dalam kegiatan observasi, wawancara, pencatatan lapangan, dan dokumentasi untuk memperoleh data yang lengkap dan saling melengkapi.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri dari data utama dan data pendukung. Data utama berupa perilaku anak selama kegiatan bermain Gasing Mini Boncel yang mencerminkan kemampuan *problem solving*, meliputi kemampuan memahami instruksi, mencoba strategi, ketekunan dalam menyelesaikan tugas, serta keberhasilan memainkan gasing. Data pendukung diperoleh melalui wawancara dengan kepala sekolah dan guru kelas terkait pelaksanaan permainan tradisional, respons anak, manfaat yang diperoleh, kendala yang dihadapi, serta evaluasi kegiatan. Selain itu, data juga diperkuat dengan dokumentasi berupa foto, video, dan catatan lapangan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi yang diterapkan dalam penelitian ini adalah observasi partisipan, di mana peneliti terlibat langsung ke dalam aktivitas bermain anak. Wawancara dilakukan secara semi terstruktur dengan menggunakan pedoman wawancara untuk menggali informasi mengenai pelaksanaan program permainan tradisional serta perkembangan anak. Dokumentasi digunakan

sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil observasi dan wawancara. Pedoman wawancara untuk kepala sekolah yang berfokus pada kebijakan dan pelaksanaan program disajikan pada Tabel 1, sedangkan pedoman wawancara untuk wali kelas yang berfokus pada proses pembelajaran dan perkembangan anak disajikan pada Tabel 2.

Table 1. Pedoman Wawancara Kepala Sekolah

No	Indikator
1.	Sejak kapan program permainan tradisional ini mulai diterapkan di sekolah?
2.	Apa tujuan utama sekolah dalam mengenalkan permainan tradisional kepada anak-anak?
3.	Bagaimana respon guru, anak, dan orang tua terhadap program ini?
4.	Apakah sekolah sudah melihat adanya perubahan atau dampak tertentu pada anak setelah mengikuti permainan tradisional (misalnya dari segi motorik, sosial, atau emosional)?
5.	Apakah program permainan tradisional ini bersifat berkelanjutan dan masuk dalam kurikulum sekolah?
6.	Apa saja kendala yang dihadapi sekolah dalam menjalankan program permainan tradisional?
7.	Bagaimana sekolah melakukan evaluasi atau penilaian terhadap keberhasilan program ini?
8.	Apakah sekolah memiliki instrumen khusus untuk menilai perkembangan anak selama bermain permainan tradisional?
9.	Permainan tradisional apa saja yang sudah diterapkan di sekolah sejauh ini?
10.	Apa harapan Ibu terhadap program permainan tradisional ini ke depannya?

Table 2. Pedoman Wawancara Wali Kelas

No	Indikator
1.	Bagaimana cara Ibu guru mengenalkan permainan tradisional kepada anak-anak di kelas?
2.	Permainan tradisional apa saja yang paling sering dimainkan oleh anak-anak di kelas?
3.	Bagaimana respon anak-anak saat pertama kali diperkenalkan dengan permainan tradisional?
4.	Menurut pengamatan Ibu, apakah ada perbedaan pada anak sebelum dan sesudah diterapkannya program permainan tradisional?
5.	Apa manfaat yang paling terlihat dari permainan tradisional bagi anak-anak (misalnya kerjasama, konsentrasi, atau kemandirian)?
6.	Apa saja kendala yang dihadapi sekolah dalam menjalankan program permainan tradisional?
7.	Apakah ada anak yang mengalami kesulitan saat bermain? Jika ada, bagaimana cara guru mengatasinya?
8.	Bagaimana cara guru menilai atau mengamati perkembangan anak saat bermain permainan tradisional?
9.	Apakah hasil dari permainan tradisional ini juga dilaporkan kepada orang tua?
10.	Apa harapan Ibu terkait keberlanjutan program permainan tradisional ini di kelas?

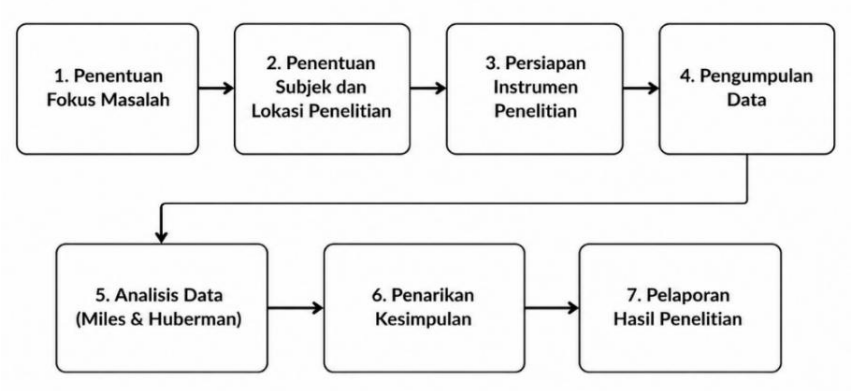
Instrumen penelitian dalam penelitian ini meliputi pedoman wawancara dan dokumentasi. Pengumpulan data dilakukan oleh tim peneliti melalui observasi langsung, wawancara, serta pencatatan lapangan secara sistematis guna memperoleh data yang komprehensif dan akurat. Instrumen observasi yang digunakan untuk mengidentifikasi karakteristik kemampuan *problem solving* anak selama kegiatan bermain Gasing Mini Boncel disajikan pada Tabel 3.

Table 3. Instrumen Karakteristik *Problem Solving*

Tahapan	Indikator Penelitian (Bermain Gasing Mini Boncel)
Mengamati masalah	Anak mengamati bentuk, ukuran, dan bagian-bagian gasing serta mencoba memegang gasing.
Mengumpulkan informasi	Anak menunjukkan rasa ingin tahu melalui pertanyaan, komentar, atau respons terkait cara memutar gasing
Memahami dan menganalisis masalah	Anak menjelaskan penyebab gasing dapat berputar atau tidak berputar. Anak mencari cara agar gasing dapat berputar lebih baik.
Merencanakan strategi	Anak menentukan strategi memutar gasing yang dianggap tepat dan mencoba berbagai cara hingga berhasil
Mengevaluasi	Anak memperbaiki strategi bermain berdasarkan hasil percobaan

Teknik analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman dalam Sugiyono (2020) yang meliputi tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi terlebih dahulu dikumpulkan secara menyeluruh, kemudian direduksi dengan cara memilih dan mengelompokkan data sesuai fokus penelitian. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk uraian deskriptif dan tabel untuk mempermudah pemahaman pola perkembangan anak. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan yang dilakukan secara berkelanjutan disertai proses verifikasi untuk memperoleh temuan yang valid.

Alur penelitian dimulai dari tahap persiapan, pelaksanaan, hingga pelaporan hasil penelitian. Tahap persiapan meliputi penyusunan instrumen, perizinan, dan koordinasi dengan pihak sekolah. Tahap pelaksanaan mencakup observasi kegiatan bermain, wawancara, serta pengumpulan dokumentasi. Tahap selanjutnya adalah analisis data yang dilakukan secara berkelanjutan. Alur pelaksanaan penelitian secara keseluruhan disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur Penelitian

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Mengamati Masalah

Pada tahap ini, anak mulai mengenali permainan Gasing Mini Boncel melalui kegiatan pengamatan terhadap bentuk, ukuran, bahan, dan karakteristik permainan. Berdasarkan hasil observasi pada pertemuan pertama, anak menunjukkan ketertarikan terhadap media permainan yang diperkenalkan. AZ tampak membolak-balik gasing sambil memperhatikan bagian ujung yang runcing, FR menyebutkan bahwa gasing terbuat dari kayu, sedangkan AR menyentuh permukaan gasing dan mengomentari teksturnya. RS juga mencoba menyeimbangkan gasing di telapak tangannya meskipun belum diarahkan untuk memutarnya. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa anak berusaha memperoleh informasi awal mengenai permainan melalui pengalaman pengamatan secara langsung. Dokumentasi pada Gambar 2 memperlihatkan anak-anak yang fokus mengamati Gasing Mini Boncel sebelum kegiatan bermain dimulai.



Gambar 2. Anak Mengamati Bentuk dan Karakteristik Gasing Mini Boncel

Kegiatan mengamati tersebut menjadi dasar bagi anak dalam memahami permainan yang akan dimainkan. Melalui pengamatan, anak memperoleh informasi awal mengenai karakteristik gasing serta cara penggunaannya sebelum melakukan percobaan secara mandiri. Kemampuan mengamati ini merupakan tahap awal dalam proses problem solving karena membantu anak memahami situasi yang dihadapi sebelum menentukan tindakan. Temuan ini sejalan dengan Yuriansa (2022) yang menyatakan bahwa kemampuan problem solving pada anak diawali dengan kegiatan mengamati objek atau situasi untuk memperoleh informasi yang diperlukan dalam memahami masalah. Dengan demikian, kegiatan mengamati Gasing Mini Boncel memberikan kesempatan bagi anak untuk membangun pemahaman awal sebelum memasuki tahap pemecahan masalah berikutnya.

Mengumpulkan Informasi

Pada tahap ini, anak memperoleh berbagai informasi mengenai cara memainkan Gasing Mini Boncel melalui kegiatan eksplorasi bebas. Berdasarkan hasil observasi pada pertemuan kedua, anak diberi kesempatan mencoba memutar gasing tanpa aturan baku setelah melakukan pemanasan jari. MD memutar gasing dengan lima jari dan berhasil menghasilkan putaran singkat, AZ menggunakan dua jari dengan gerakan cepat namun gasing hanya bergetar, sedangkan RS mencoba memutar gasing dengan cara melempar sehingga tidak dapat berputar. AS memutar gasing terlalu pelan hingga gasing terjatuh dan mengungkapkan kebingungannya, sementara HR mencoba memainkan gasing dengan caranya sendiri. Anak juga memperoleh informasi melalui interaksi dengan teman sebaya, terlihat ketika AR mengamati cara FR memainkan gasing dan berhasil memutarnya setelah beberapa kali percobaan, sedangkan ARU membantu KL dengan memperagakan posisi jari yang lebih stabil saat memutar gasing. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa anak memanfaatkan pengalaman langsung dan lingkungan sosial sebagai sumber informasi untuk memahami permainan. Temuan ini sejalan dengan pendapat Suryani dalam Margarany dan Fitrianingtyas (2025) yang menyatakan bahwa bermain bebas memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, menemukan pengalaman baru, serta membangun dasar kemampuan problem solving.

Memahami dan Menganalisis Masalah

Pada tahap ini, anak mulai memainkan Gasing Mini Boncel sesuai aturan yang telah dijelaskan, yaitu memegang gasing menggunakan tiga jari, meletakkannya pada permukaan yang rata, dan memutarnya dengan gerakan menjentik. Hasil observasi pada pertemuan ketiga menunjukkan bahwa 7 anak mampu memutarkan gasing pada percobaan pertama, sedangkan AZ, HI, dan AB mampu memutarkan gasing setelah beberapa kali percobaan. Sementara itu, AD, ZY, dan AY belum mampu memutarkan gasing karena arah putaran dan tekanan jari yang digunakan belum tepat, meskipun tetap menunjukkan usaha berulang. Temuan tersebut menunjukkan bahwa anak mulai memahami faktor-faktor yang memengaruhi kemampuan memutarkan gasing serta belajar dari pengalaman yang diperoleh selama bermain. Hal ini sejalan dengan Margarany dan Fitrianingtyas (2025) yang menyatakan bahwa anak belajar secara bertahap melalui pengalaman hingga mampu menemukan cara yang lebih efektif dalam menyelesaikan masalah.

Respons anak selama kegiatan tampak beragam, mulai dari antusias, kesal, hingga gembira ketika mampu memutarkan gasing. Temuan menarik terlihat pada MU yang menunjukkan antusiasme tinggi hingga tanpa sengaja menyimpan gasing ke dalam tasnya karena ingin memainkannya kembali. Antusiasme tersebut menunjukkan keterlibatan aktif anak dalam permainan tradisional, sejalan dengan temuan Khodari dan Nurhidayah (2025). Selain itu, usaha anak yang terus mencoba meskipun belum mampu memutarkan gasing menunjukkan adanya ketekunan dalam bermain. Temuan ini mendukung pendapat Haryanti dan Faruq (2021) bahwa permainan gasing dapat melatih ketepatan gerak, koordinasi tangan dan mata, serta ketekunan anak dalam menghadapi tantangan.

Menentukan dan Menemukan Solusi

Pada tahap ini, anak mulai memilih strategi bermain yang dianggap paling tepat berdasarkan pengalaman sebelumnya. Hasil observasi pada pertemuan keempat menunjukkan bahwa 9 anak mampu memutarkan gasing pada percobaan pertama, sedangkan 11 anak mampu memutarkan gasing setelah beberapa kali percobaan. Sementara itu, AS dan AR belum mampu memutarkan gasing karena masih mengalami kesulitan mengontrol tekanan jari dan arah putaran. Temuan tersebut menunjukkan

bahwa anak mulai menentukan solusi yang dianggap efektif untuk mengatasi kesulitan yang dialami selama bermain, meskipun kemampuan setiap anak masih berbeda.

Kemampuan menentukan dan mencoba solusi terlihat ketika anak tidak lagi mencoba secara acak, melainkan mulai menyesuaikan cara bermain berdasarkan pengalaman sebelumnya. UM mampu menghasilkan putaran yang stabil meskipun menggunakan arah putaran yang berbeda, sedangkan DA membandingkan ukuran gasing untuk memperoleh putaran yang lebih lama. Anak juga saling memberi semangat selama bermain, yang menunjukkan keterlibatan sosial yang positif. Proses ini menunjukkan bahwa anak telah mampu memilih dan mencoba strategi yang dianggap sesuai untuk mencapai tujuan bermain. Temuan ini sejalan dengan Zulherma dan Suryana (2019) serta Dyah dan Setiawati (2019) yang menyatakan bahwa kemampuan problem solving berkembang melalui aktivitas yang melibatkan pemilihan strategi, percobaan solusi, dan penyesuaian tindakan secara berulang.

Mengevaluasi dan Memodifikasi

Pada tahap ini, anak mulai memperbaiki cara bermain berdasarkan pengalaman yang diperoleh pada pertemuan sebelumnya. Hasil observasi pada pertemuan kelima menunjukkan bahwa 13 anak mampu memutarkan gasing pada percobaan pertama, yang menunjukkan bahwa anak telah mampu menerapkan strategi bermain yang sesuai. Selain itu, 9 anak mampu memutarkan gasing setelah beberapa kali percobaan dengan melakukan penyesuaian terhadap jumlah jari, tekanan, arah putaran, maupun ukuran gasing yang digunakan. Sementara itu, AI dan EM belum mampu memutarkan gasing, meskipun keduanya tetap menunjukkan usaha dan fokus selama kegiatan berlangsung. Temuan tersebut menunjukkan bahwa anak mulai mengevaluasi hasil percobaan sebelumnya dan melakukan modifikasi terhadap cara bermain yang dianggap kurang efektif.

Perbedaan kemampuan yang ditunjukkan anak menunjukkan bahwa perkembangan problem solving berlangsung secara bertahap pada setiap individu. AI masih mengalami kesulitan mengontrol tekanan jari dan kestabilan gerakan, sedangkan EM belum mampu menentukan posisi jari dan arah putaran yang tepat meskipun telah mengamati teman-temannya bermain. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan mengevaluasi dan memodifikasi solusi tidak hanya dipengaruhi oleh pemahaman strategi, tetapi juga oleh perkembangan keterampilan motorik halus anak. Temuan ini sejalan dengan Winata (2023) yang menyatakan bahwa perkembangan motorik halus anak usia dini bervariasi dan dipengaruhi oleh stimulasi serta pengalaman. Hasil penelitian Pura & Asnawati (2019) serta Sanenek et al. (2023) juga menunjukkan bahwa perkembangan kemampuan anak berlangsung secara bertahap dan berbeda pada setiap individu.

Table 4. Progres Kemampuan *Problem Solving* Anak

Pertemuan	Tahap Kegiatan	Langsung Berhasil	Bertahap	Belum Berhasil
1	Pengenalan Permainan	-	Anak mulai mengamati dan mencoba	Sebagian besar belum mampu
2	Bermain Bebas	-	Sebagian anak mulai mencoba berbagai cara	Sebagian anak masih mengalami kesulitan
3	Bermain dengan Aturan	7 Anak	3 Anak	3 Anak
4	Pengembangan Strategi	9 Anak	11 Anak	2 Anak
5	Evaluasi	13 Anak	9 Anak	2 Anak

Berdasarkan hasil pengamatan yang dirangkum dalam Tabel 4, kemampuan problem solving anak menunjukkan perkembangan secara bertahap selama kegiatan bermain Gasing Mini Boncel. Pada tahap awal, anak masih berada pada fase mengamati permainan dan mencoba berbagai cara secara sederhana. Seiring bertambahnya pengalaman bermain, anak mulai memahami cara bermain, menentukan strategi yang sesuai, serta mengevaluasi hasil dari tindakan yang dilakukan. Perkembangan tersebut terlihat dari semakin banyaknya anak yang mampu memutarkan gasing dan menyesuaikan cara bermain berdasarkan pengalaman sebelumnya. Temuan ini menunjukkan bahwa

kegiatan bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk menunjukkan kemampuan problem solving dalam situasi yang nyata dan bermakna.

Strategi pelaksanaan permainan Gasing Mini Boncel dalam penelitian ini mengacu pada teori Vygotsky melalui penerapan scaffolding dalam Zona Perkembangan Proksimal (ZPD), yaitu pemberian bantuan kepada anak secara bertahap sesuai tingkat kemampuannya (Vygotsky dalam Nurhasnah, 2019). Bantuan diberikan melalui motivasi, penguatan verbal, serta demonstrasi cara memegang dan memutarkan gasing yang tepat. Pada Gambar 3 terlihat proses demonstrasi yang dilakukan peneliti bersama anak-anak, di mana peneliti mengulang cara memainkan gasing sambil memberikan dorongan agar anak lebih percaya diri dan tidak mudah menyerah saat mencoba. Pemberian bantuan secara bertahap tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk memahami cara bermain gasing dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan. Kondisi ini sejalan dengan pendapat Hurlock dalam Sulistiawati (2025) yang menyatakan bahwa bermain dapat menumbuhkan motivasi, kepercayaan diri, dan keterlibatan anak dalam proses belajar.



Gambar 3. Demonstrasi cara bermain gasing mini boncel kepada anak-anak

Perkembangan kemampuan anak dalam penelitian ini menunjukkan bahwa anak belajar melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial selama bermain Gasing Mini Boncel. Sesuai dengan tahap praoperasional, anak memperoleh pemahaman melalui pengalaman konkret yang mereka alami selama kegiatan bermain (Piaget dalam Anwar, 2023). Anak yang telah mampu memutarkan gasing memberikan contoh kepada teman yang masih mengalami kesulitan sehingga terjadi proses belajar melalui pengamatan dan imitasi. Kesempatan untuk mencoba secara berulang juga membantu anak mengevaluasi hasil percobaan sebelumnya dan menyesuaikan strategi bermain yang digunakan. Kondisi tersebut mencerminkan penerapan Zona Perkembangan Proksimal yang dikemukakan oleh Vygotsky dalam Nurhasnah (2019), di mana kemampuan anak berkembang melalui bantuan dari lingkungan sosialnya. Temuan ini menunjukkan bahwa pengalaman bermain dan interaksi sosial memberikan kesempatan kepada anak untuk menunjukkan kemampuan problem solving selama bermain Gasing Mini Boncel

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki potensi sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan problem solving anak usia dini. Melalui permainan Gasing Mini Boncel, anak belajar mengamati masalah, mengumpulkan informasi, memahami dan menganalisis masalah, menentukan dan mencoba solusi, serta mengevaluasi dan memodifikasi solusi. Hasil penelitian ini sejalan dengan Azzahro et al. (2023) yang menyatakan bahwa permainan berbasis aktivitas mampu menstimulasi kemampuan merencanakan, mencoba, dan mengevaluasi solusi pada anak. Temuan ini juga didukung oleh penelitian Anjarwati dan Hasanah Umar (2025) yang menunjukkan bahwa permainan dapat membantu perkembangan kemampuan problem solving anak. Oleh karena itu, permainan tradisional seperti Gasing Mini Boncel dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang berpotensi mendukung perkembangan kemampuan problem solving anak usia dini

4. KESIMPULAN

Permainan tradisional Gasing Mini Boncel mampu menstimulasi kemampuan problem solving anak usia 5–6 tahun melalui proses pembelajaran yang berlangsung secara bertahap dan berkelanjutan. Perkembangan kemampuan anak terlihat dari cara mereka menyusun strategi

berdasarkan pengalaman bermain. Hal tersebut juga didukung oleh peningkatan jumlah anak yang berhasil memutarkan gasing, dari 7 anak pada tahap awal, menjadi 9 anak pada tahap perkembangan strategi, dan 13 anak pada tahap evaluasi. Meskipun kemampuan setiap anak berbeda, seluruhnya menunjukkan keterlibatan aktif dan ketekunan selama bermain. Dengan demikian, permainan ini efektif sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan problem solving anak usia dini.

5. UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Dosen pembimbing, Kepala Sekolah, Guru dan orang tua siswa TK Alifia Kota Samarinda Provinsi Kalimantar Timur.

DAFTAR PUSTAKA

Anjarwati, F., & Hasanah Umar, U. (2025). Analisis kemampuan problem solving melalui permainan golf pada anak usia 5-6 tahun. Bocah: Borneo Early Childhood *Education and Humanity Journal*, *4(2), 121–130 https://doi.org/10.21093/bocah.v4i2.11173*

Anwar, K. (2023). Teori belajar kognitif jean piaget dan j.s.bruner serta implikasinya dalam pembelajaran bahasa arab. Jurnal Madaniyah, 13(2), 204 https://doi.org/10.55732/jmpd.v2i1.58

Azzahro, A., Munawar, M., & Karmila, M. (2023). Analisis kemampuan problem solving melalui permainan konstruktif buff (build up family) pada anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Kumara Cendikia*, *11*(3), 232–240. https://doi.org/10.20961/kc.v11i3.77686

Barokah, A., Hayuningtyas, A. L., Fazriah, I. L., & Nazah, S. (2024). Menganalisis proses belajar dan pembelajaran dalam teori kognitif pada peserta didik di sekolah dasar. *Edukatif : jurnal ilmu pendidikan*, *6*(3), 2490–2497. https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6793

Cahyani, A. P., Oktaviani, D., Ramadhani Putri, S., Kamilah, S. N., Caturiasari, J., & Wahyudin, D. (2023). Penanaman nilai-nilai karakter dan budaya melalui permainan tradisional pada siswa sekolah dasar. Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia, 2(3), 183–194. https://doi.org/10.51574/judikdas.v2i3.796

Dewi, M. S. R., Wulan, S., & Hapidin. (2025). Pengembangan keterampilan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan permainan berbasis etnopedagogi. *Aulad: Journal On Early Childhood*, *8*(2), 1017–1025. https://doi.org/10.31004/aulad.v8i2.1326

Dyah, A. D. M., & Setiawati, F. A. (2019). The problem solving skills in kindergarten student based on the stages of problem solving. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *3*(1), 274–282. https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.160

Fitriani, E., & Rahmawati, N. (2023). Kemampuan problem solving anak usia dini dalam kegiatan pembelajaran di taman kanak-kanak. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini https://doi.org/10.53398/arraihanah.v3i2.366

Haryanti, D., & Faruq, A. (2021). Perkembangan fisik motorik anak usia dini melalui permainan tradisional gasing ambung kelapa (studi kasus di paud islam terpadu biruni kec. Sungailiat kab. Bangka). Jurnal Madaniyah, 11(1), 63–78 https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.6422

Hasan, B., & Husein, M. (2024). *Traditional games as a means of cognitive stimulation: an analysis of child development: a systematic review*. *10*(10). https://doi.org/10.47191/ijmra/v7-i10-28

Herniawati, A. (2023). Metode bermain: upaya mengembangkan kemampuan kognitif anak di era kurikulum merdeka. *Jurnal Intisabi*, *1*(1), 10–18. https://doi.org/10.61580/itsb.v1i1.2

Kamilla, K. N. (2025). Permainan tradisional be gasing sebagai sarana pengembangan nilai karakter anak usia dini di kalimantan timur. *Ecj: Early Childhood Journal*, *4*(1), 35–42. https://doi.org/10.30872/ecj.v4i1.4830

Khodari, R., & Nurhidayah, S. (2025). Pemberdayaan kearifan lokal: permainan tradisional sebagai upaya pelestarian budaya nusantara serta sarana interaksi sosial masyarakat. *Bima Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *5*(2), 494–501. https://doi.org/10.53299/bajpm.v5i2.2029

Kusuma, W. S., Sukmono, N. D., & Tanto, O. D. (2022). Stimulasi perkembangan kognitif anak melalui permainan tradisonal dakon, vygotsky vs piaget perspektif. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *6*(2), 67–81. https://doi.org/10.19109/ra.v6i2.14881

Margarany, K. P., & Fitrianingtyas, A. (2025). Meningkatkan kemampuan problem solving melalui ludo game pada anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Kumara Cendikia*, *13*(3), 341–349. https://doi.org/10.20961/kc.v13i1.100661

Nurhasnah. (2019). Belajar atau bermain: upaya memahami perkembangan anak usia dini dalam pembelajaran di lembaga paud. Ya Bunayya, 1(1), 116–129 https://doi.org/10.21107/jpgpaud.v6i1.5372

Nurhayati, S., dkk. (2024). Analisis kemampuan pemecahan masalah anak usia dini dalam pembelajaran berbasis bermain. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini https://doi.org/10.21154/kindergarten.v3i01.2373

Pertiwi, D. A., Fitroh, S. F., & Mayangsari, D. (2018). Pengaruh permainan tradisional engklek terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran A*nak Usia Dini*, *5(2), 86–100 https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v5i2.4883*

Pura, D. N., & Asnawati. (2019). Perkembangan motorik halus anak usia dini melalui kolase media serutan pensil. *Jurnal Ilmiah Potensia*, *4*(2), 131–140. https://doi.org/10.33369/jip.4.2.131-140

Putri, D., & Handayani, R. (2022). Permainan tradisional sebagai stimulasi perkembangan kognitif anak usia dini. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidi*kan Anak Usia Dini, 6(4), 3201–3210 https://doi.org/10.53515/cji.2022.3.2.56-63*

Rahmawati, I., Sulastri, E., & Kurniawan, A. (2023). Pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan problem solving anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 7(1), 55–64.

Rini. (2025). Teori bermain anak usia dini menurut para ahli. *Tarbiyatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *1*(1), 11–19.

Rohmah, U. (2025). Perkembangan dan pendidikan kemampuan kognitif anak usia dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *9*(1), 130–138. https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i1.5918

Sanenek, A. K., Nurhafizah, Suryana, D., & Mahyuddin, N. (2023). Analisis pengembangan kemampuan motorik halus pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(2), 1391–1401. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4177

Sari, B. F., & Raihana. (2021). Pengaruh permainan tradisional engklek terhadap perkembangan fisik motorik kasar anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *4*(2), 1–10.

Sari, M., & Nugraheni, T. (2022). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *6*(3), 14567–14574.

Sava, I. B., & Harianto, S. (2024). Esensi budaya permainan tradisional pada anak-anak di era globalisasi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *8*(4), 765–772. https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i4.6030

Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif Dan R&D*. ALFABETA.

Sulistiawati, S. (2025). Mengenal permainan tradisional begasing sebagai bentuk penanaman nilai-nilai budaya anak. *Ecj: Early Childhood Journal*, *4*(2), 53–67. https://doi.org/10.30872/ecj.v4i2.4821

Suryana, D., & Hijriani, A. (2022). Pengembangan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah anak usia dini melalui aktivitas bermain. Jurnal Pendidikan Usia Dini.

Susilawati, E., Puspitasari, D., Kusumadewi, F., & Nuryanih, L. (2021). Modifikasi permainan tradisional "congklak" untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak. *Jurnal Mutiara Ners*, *4*(1), 24–30. https://doi.org/10.51544/jmn.v4i1.1297

Syadiah, H. M. (2021). Menstimulasi anak usia 5-6 tahun untuk memecahkan masalah dengan kegiatan permainan tradisional dirumah bersama orang tua siswa ra ar-rayhan jati mekar kota bekasi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *5*(3), 6462–6467.

Triwahyuni, H., Casnan, Gumelarsari, M., & Firmansyah, I. (2023). Meningkatkan kemampuan problem solving melalui system thinking dalam proses pembelajaran anak usia dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(6), 7707–7714. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.4062

Wahyuni, N. (2022). Meningkatkan solidaritas siswa dengan media permainan tradisional metode bermain di kelas rendah. *Edumaniora : Journal Of Education And Humanities*, 47–50.

Winata, E. Y. (2023). Perkembangan motorik halus pada anak usia dini pasca pembelajaran daring pandemi covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(6), 7755–7762. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.4504

Wulandari, R., & Fitriyah, N. (2024). Stimulasi kemampuan problem solving anak usia dini melalui aktivitas bermain. *Jurnal PAUD Nusantara*, 5(1), 44–52.

Yuniwanti, R., Hapidin, & Nurjannah. (2024). Pengembangan model permainan tradisional engklek puzzle untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(2), 337–349. https://doi.org/10.37985/murhum.v5i2.869

Yuriansa, A. (2022). Kemampuan problem solving pada anak usia dini melalui bermain pola (pattern) di paud arrasyid kajhu kecamatan baitussalam, aceh besar. *Teungku: Jurnal Islam Pesantren, Pendidikan Dan Sosial*, *1*(1), 69–102.

Zulherma, & Suryana, D. (2019). Peran executive function brain dalam perkembangan kemampuan kognitif anak usia dini pada kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *3*(2), 648–656.