



Analisis Kemampuan *Problem Solving* melalui Permainan Golf pada Anak Usia 5-6 Tahun

Fitri Anjarwati^{1*}, Ernawati², Uswatul Hasanah Umar³

¹ Universitas Mulawarman, Indonesia, ² SD Negeri 003 Bontang Selatan, Indonesia

³ National Taiwan University of Sport, Taiwan

Received: June 30th, 2025; Revised: July 24th, 2025; Accepted: July 29th, 2025; Published: July 30th, 2025

Abstrak

Kemampuan problem solving merupakan salah satu aspek dalam perkembangan kognitif anak bangsa yang sepatutnya distimulus sejak dini. Penelitian ini dilakukan untuk menguji kemampuan problem solving pada anak usia 5–6 tahun dengan pendekatan permainan golf di PAUD Kuncup Melati PIKA-PKT Bontang. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian terdiri dari 9 anak kelompok B. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang dikumpulkan berupa kata, gambar, dan bukan angka. Instrumen yang digunakan berdasarkan enam indikator kemampuan problem solving yaitu: mengidentifikasi masalah, gathering information, understanding and analyze the problem, planning strategies, dan evaluasi. Metode analisis yang digunakan diantaranya: 1) pengumpulan data secara maksimal, 2) kondensasi data, dan 3) penyajian data. Hasil penelitian menggunakan analisis deskriptif menunjukkan bahwa permainan golf berdampak positif terhadap kemampuan berpikir anak. Anak aktif menunjukkan strategi lebih baik dalam mengenali permasalahan dan melakukan evaluasi dari beragam skenario bermain sebelumnya. Permainan golf mampu melatih pusat konsentrasi, koordinasi, serta pengambilan keputusan sehingga bermanfaat bagi perkembangan pola pikir logis, kritis maupun sistematis secara efektif dan mendasar. Secara keseluruhan hasil penelitian ini merekomendasikan permainan golf sebagai inovatif untuk pembelajaran berbasis bermain yang membantu melatih perkembangan kognitif serta problem solving anak secara menyeluruh. Selain itu dapat diintegrasikan dengan kurikulum yang ada di pendidikan anak usia dini.

Kata kunci: anak usia dini, permainan golf, *problem solving*

Abstract

Problem-solving ability is one aspect of cognitive development in children that should be stimulated from an early age. This study was conducted to examine the problem-solving abilities of children aged 5–6 years using a golf game approach at PAUD Kuncup Melati PIKA-PKT Bontang. The study employed a descriptive qualitative research approach with nine children from Group B as research subjects. Data collection techniques included observation, interviews, and documentation. The data collected consisted of words, images, and non-numerical information. The instruments used were based on six indicators of problem-solving ability: identifying problems, gathering information, understanding and analyzing the situation, planning strategies, and evaluation. The data analysis methods used included: 1) comprehensive data collection, 2) data condensation, and 3) data presentation. The results of the descriptive analysis showed that the golf game had a positive impact on children's thinking abilities. The children actively demonstrated improved strategies in identifying problems and evaluating various scenarios from previous play sessions. The golf game helped train concentration, coordination, and decision-making, making it beneficial for developing logical, critical, and systematic thinking effectively and fundamentally. Overall, the findings of this study recommend golf games as an innovative play-based learning method that supports the comprehensive development of children's cognitive and problem-solving abilities. Additionally, it can be integrated into the existing curriculum in early childhood education.

Keywords: early childhood, golf, problem solving

Copyright (c) 2025 Fitri Anjarwati, Ernawati, Uswatul Hasanah Umar

* Correspondence Address:

Email Address: fitrianjarwati@fkip.unmul.ac.id

A. Pendahuluan

Problem solving atau pemecahan masalah merupakan sebuah proses individu dalam menemukan solusi pada permasalahan yang dihadapi. Kemampuan *problem solving* merupakan kemampuan yang penting untuk dikembangkan. Sebagaimana pendapat Britz bahwa kemampuan *problem solving* merupakan pijakan awal yang perlu dimiliki setiap individu (Sanusi et al., 2020). Sejalan dengan (O'Reilly et al., 2022; Riyadi et al., 2021) mengembangkan kemampuan pemecahan masalah pada masa kanak-kanak merupakan aspek krusial dalam pertumbuhan kognitif dan sangat penting untuk menumbuhkan keterampilan berpikir logis, kritis, dan sistematis.

Proses tumbuh kembang anak usia 5-6 tahun, anak dihadapkan pada berbagai tantangan kegiatan sehari-hari. Tantangan tersebut menjadi peluang untuk anak dapat belajar mencari informasi, berpikir, merancang solusi, serta mengevaluasi. Berdasarkan kondisi di lapangan, peneliti memperoleh informasi bahwa anak di PAUD Kuncup Melati PIKA-PKT Kota Bontang sebagian besar belum mampu menyelesaikan tugas secara mandiri, anak cenderung menunggu fasilitator (guru) atau teman sebaya untuk membantu dalam menyelesaikan tugas. Meski kegiatan di sekolah sudah memfasilitasi beragam aktivitas yang memberi kesempatan untuk anak mampu menyelesaikan kegiatan secara mandiri, ternyata kondisi belum tuntasnya anak dalam menyelesaikan tugas dipicu oleh lingkungan keluarga yang dominan dalam membantu pada setiap kegiatan meski itu mudah untuk anak seperti membawakan tas, memakaikan sepatu, dan menyuapi saat makan.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam kemampuan *problem solving* melalui permainan golf pada usia 5-6 Tahun. Permainan Golf merupakan bentuk permainan yang mendorong peserta didik untuk aktif serta dapat mengembangkan motorik halus dan kasar dengan pengalaman yang mereka dapatkan (Hartinah, 2017). Peluang eksplorasi terkait permainan golf dalam meningkatkan kemampuan berpikir anak dapat menjadi alternatif menarik sebagaimana permainan golf sendiri mengandung unsur yang kompleks, seperti memperkirakan pukulan, mengatasi rintangan, dan mengevaluasi kesalahan. Sejalan dengan (Uliyah & Isnawati, 2019) melalui bermain diharapkan dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam bereksplorasi, berkreasi dan belajar secara menyenangkan. Hal ini juga sejalan dengan pendapat Zosh et al (2017) yang menyatakan bahwa manusia paling baik belajar ketika mereka terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui pengalaman yang bermakna, sosial, dan menyenangkan.

Kegiatan bermain merupakan strategi dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Sebagaimana metode belajar anak usia dini yaitu bermain sambil belajar. Metode pembelajaran yang diterapkan oleh fasilitator (guru) sangat berdampak pada hasil belajar peserta didik. Oleh karenanya, sebagai pendidik dapat memfasilitasi permainan yang dapat menstimulus perkembangan anak usia dini. Penelitian ini memiliki kebaharuan stimulasi kognitif yaitu *problem solving* melalui permainan golf. Adapun penelitian sebelumnya berfokus pada permainan konstruktif seperti balok, puzzle, bussy jar, dan bermain peran sebagai sarana pengembangan *problem solving* (Amiliya & Dryas, 2020; Prasetyo et al., 2023; Sukmawati et al., 2023; Umiyati & Isnaningsih, 2024; Yuhatriati & Wahyuni, 2016; Yusnita, 2023). Meskipun penelitian sebelumnya sudah menemukan cara meningkatkan kemampuan berpikir anak usia dini dengan bermain konstruktif dan bermain peran, belum ada penelitian yang menggunakan permainan golf untuk melatih kemampuan berpikir kritis, mengambil keputusan, serta mengevaluasi strategi pada anak usia dini. Permainan golf memiliki potensi baik untuk melatih kemampuan tersebut. Oleh karena itu, penting untuk melakukan penelitian ini agar dapat menemukan metode pembelajaran alternatif yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir anak usia 5–6 tahun yang masih sering bergantung pada orang dewasa. Kebaharuan penelitian ini diharapkan dapat

menjadi solusi baru dalam mengatasi permasalahan kemampuan *problem solving* pada anak usia dini.

B. Landasan Teori

Kemampuan *problem solving* harus dimiliki anak sejak dini. Debora & Pramono (2021) mengatakan *problem solving* merupakan pelajaran yang fokus pada keterampilan pemecahan masalah dan penguatan keterampilan selanjutnya. *Problem solving* mencakup keterampilan berpikir tingkat tinggi yang meliputi visualisasi, asosiasi, abstraksi, pemahaman, manipulasi, penalaran, analisis, sintesis, generalisasi yang kesemuanya perlu dikelola dan diselaraskan dengan baik (Rahman, 2019). Kemampuan ini, bagian dari proses berpikir yang berkelanjutan dan memerlukan kemandirian serta keaktifan anak untuk memperoleh pengalaman dan informasi baru (Oktaviany et al., 2021). (Palmer et al., 2013) mengatakan bahwa kemampuan *problem solving* merupakan salah satu bagian dari berbagai kemampuan yang mulai berkembang pada tahun-tahun awal serta berlanjut selama jangka panjang serta berkontribusi pada pengembangan individu pada masa yang akan datang. Maka *problem solving* dapat didefinisikan sebagai kemampuan pemecahan masalah yang harus dimiliki sejak dini sebab didalamnya berkaitan erat dengan proses berpikir kritis, kemandirian, serta keaktifan anak dalam menghadapi tantangan.

Anak-anak yang sering bertanya tentang apa, bagaimana, dan mengapa hal-hal tertentu terjadi, cenderung memiliki kemampuan *problem solving* yang lebih baik (Amiliya & Dryas, 2020). Ketika anak memiliki kemampuan ini, maka akan memungkinkan anak untuk mengenali, memahami dan menganalisis masalah serta menarik pengalaman atau pengetahuan mencari solusi untuk masalah ini (Whittaker, 2014). Kondisi tersebut sejalan dengan proses perilaku kognitif pada kemampuan *problem solving* yang dikemukakan (Greenwood et al., 2006) yaitu: (1) kemampuan untuk mengenali tugas, aktivitas atau kegiatan, serta masalah; (2) menghasilkan serta menerapkan solusi yang paling sesuai untuk berbagai macam permasalahan yang diidentifikasi; (3) mengevaluasi efektivitas solusi yang teridentifikasi untuk memecahkan berbagai macam permasalahan yang sedang dihadapi. Ketiga proses tersebut dapat mereka lalui pada kegiatan bermain. Saat bermain anak akan berlatih dalam mengambil keputusan, merancang strategi, mencoba hal baru, dan melalui hambatan.

Bermain merupakan kegiatan yang dapat menstimulus kemampuan *problem solving* anak usia dini. Piaget mengatakan bermain merupakan wahana yang penting bagi perkembangan berpikir anak (Bobik, 2016). Dengan bermain anak akan merasa senang dan puas (Yuhariati & Wahyuni, 2016), anak juga dapat mengenal lingkungannya (Montolalu, 2006), anak dapat mengenal aturan, bersosialisasi, bekerja sama, toleransi, menata suatu emosi, dan anak dapat menjunjung tinggi sportivitas (Mulyasa, 2014). Salah satu permainan yang dapat mengembangkan kemampuan *problem solving* anak yaitu permainan golf.

Permainan golf merupakan kegiatan fisik yang para pemainnya berkompetisi memasukkan bola pada sebuah lubang, menurut (Ali et al., 2022) permainan golf untuk anak usia 6-8 tahun dapat dikembangkan dan diterapkan. Permainan golf mendorong peserta didik untuk aktif (Hartinah, 2012) serta dengan permainan golf dapat mengembangkan kemampuan anak dalam berkeksplorasi, berimajinasi, dan mengambil keputusan (Dea et al., 2021). Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan, bahwa permainan golf menuntut anak untuk dapat berkonsentrasi, berkoordinasi, dan mengatur strategi.

Pendekatan pembelajaran berbasis permainan seperti golf sejalan dengan teori perkembangan kognitif Vygotsky, yang menekankan pentingnya *zona perkembangan proksimal* (ZPD). Menurut pandangan Vygotsky perkembangan anak terjadi melalui proses

konflik dan penyelesaian yang berlangsung terus menerus. Anak-anak membangun pengetahuan dengan cara menyelesaikan masalah lalu memprosesnya dalam pikiran, sementara Piaget menekankan proses internal dan tahap perkembangan individual (Hyun et al. 2020; Sulikasmi et al., 2024). Pandangan Vygotsky, pembelajaran terjadi secara kolaboratif dan melibatkan interaksi sosial yang aktif, di mana anak-anak belajar melalui pengalaman bersama dan bimbingan dari orang lain, sementara Piaget menekankan proses internal dan tahap perkembangan individual (Sulikasmi et al., 2024). Kedua teori ini dapat membantu pendidik merancang pengalaman belajar sesuai dengan kebutuhan. Sebagaimana yang dikemukakan (Pitriani et al., 2023) bahwa pembelajaran berbasis permainan memiliki potensi besar untuk mendukung berbagai aspek perkembangan kognitif anak, termasuk pemecahan masalah, kreativitas, dan berpikir kritis.

C. Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Metode penelitian ini dipilih untuk mendeskripsikan gambaran nyata sesuai data yang ada di lapangan tentang kemampuan *problem solving* melalui permainan golf pada anak usia 5-6 tahun. Pendekatan deskriptif merupakan penelitian dengan pengumpulan data berupa kata, gambar, dan bukan angka.

Penelitian ini dilaksanakan di TK Kuncup Melati PIKA PKT, Kota Bontang. Adapun subjek pada penelitian yaitu kelompok B usia 5-6 Tahun berjumlah 9 anak yang terdiri dari 5 laki-laki dan 4 perempuan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, peneliti sebagai instrumen utama dengan melakukan pengamatan secara langsung. Sedangkan instrumen pendukung yang digunakan yaitu pedoman wawancara dan variabel kemampuan *problem solving*.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pada tahap observasi, peneliti mengamati secara langsung di lokasi penelitian. Adapun tahap wawancara untuk menggali informasi melalui pertanyaan-pertanyaan secara terbuka dan bebas. Sedangkan dokumentasi merupakan tahapan yang digunakan peneliti mendokumentasikan kondisi nyata di lapangan melalui modul ajar, gambar, rekaman, maupun video.

Table 1. Pedoman Wawancara

No	Indikator
1.	Bagaimana pendapat ibu terkait kemampuan pemecahan masalah/ <i>problem solving</i> pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Kuncup Melati PIKA PKT Kota Bontang?
2.	Bagaimana strategi ibu dalam menstimulus kemampuan <i>problem solving</i> di kelas?
3.	Bagaimana strategi ibu dalam mengatur anak yang tidak mau menyelesaikan masalah atau tidak mau mengikuti pembelajaran?
4.	Apakah kegiatan yang diimplementasikan dalam pembelajaran di dalam kelas maupun diluar kelas telah mencakup kemampuan <i>problem solving</i> ?
5.	Bagaimana startegi ibu dalam menyiapkan bahan ajar di kelas?
6.	Apakah permainan golf pernah digunakan sebagai media pembelajaran di kelas?
7.	Apa kelebihan dan kekurangan dari permainan <i>golf</i> ?
8.	Bagaimana keberhasilan dalam menerapkan permainan golf untuk kemampuan <i>problem solving</i> ?

Metode analisis yang digunakan diantaranya: 1) pengumpulan data secara maksimal kepada subjek berkaitan kemampuan *problem solving* melalui permainan golf; 2) kondensasi data, data yang diperoleh akan ditranskripkan lalu dikoding sesuai data mengenai kemampuan *problem solving* melalui permainan golf; 3) penyajian data, peneliti

menyajikan data dalam bentuk deskripsi. Analisis ini sesuai dengan metode analisis yang dikemukakan oleh Sugiyono (2019).

Tabel 2. Instrumen Karakteristik Problem Solving

Aspek yang diamati	Indikator
Mengamati masalah	1. Anak mampu memahami masalah pada permainan golf
Mengumpulkan informasi	2. Anak mengajukan pertanyaan tentang permainan golf
Memahami dan menganalisis masalah	3. Anak menjelaskan masalah permainan golf 4. Anak mencari solusi cara bermain golf
Merencanakan strategi	5. Anak menyusun strategi saat bermain golf
Mengevaluasi	6. Anak menyusun strategi yang berbeda saat bermain golf

D. Hasil dan Pembahasan

Kemampuan *problem solving* pada usia 5-6 tahun di PAUD Kuncup Melati PIKA-PKT Kota Bontang berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada guru kelas, kemampuan anak 5-6 tahun di sekolah telah mendapatkan fasilitas pengembangan *problem solving*, namun upaya yang dilakukan masih perlu dikembangkan bertahap. Permainan golf yang dikenalkan kepada anak merupakan permainan baru. Guru berharap permainan ini dapat menjadi solusi dalam mengembangkan kemampuan *problem solving* anak usia dini.

“Anak-anak sebenarnya sudah diberikan kegiatan yang mengarahkan mereka untuk berpikir dan menyelesaikan masalah. Namun, masih banyak yang terbiasa dibantu, baik oleh guru maupun temannya. Permainan golf ini kami lihat cukup berbeda, karena anak jadi tertantang menyelesaikan sendiri.” Kata Ibu LK sebagai guru kelas.

Kegiatan permainan golf pada penelitian ini diawali dengan memberi kesempatan kepada anak untuk mengamati setiap alat yang akan digunakan dalam permainan seperti stik golf, bola golf, dan sasaran bola. Lalu fasilitator atau guru menjelaskan permainan yang akan dilakukan anak. Berdasarkan observasi di lapangan anak menunjukkan ekspresi *excited*. Peserta didik saling bersahutan saat diberi kesempatan untuk bertanya terkait permainan maupun mencoba permainan golf. Kondisi tersebut dapat dilihat pada instrumen penilaian anak pada tabel 3.

Tabel 3. Instrumen Penilaian Anak

Aspek yang diamati	Indikator	Hasil Pengamatan
Mengamati masalah	1. Anak mampu memahami masalah pada permainan golf	Anak mengamati dan memegang permainan golf
Mengumpulkan informasi	2. Anak mengajukan pertanyaan tentang permainan golf	Anak bertanya, “bagaimana cara bermainnya?” “kenapa bolanya dipukul?” “Kenapa harus mengenai bendera?”
Memahami dan menganalisis masalah	3. Anak menjelaskan masalah permainan golf 4. Anak mencari solusi cara bermain golf	Anak menjelaskan kepada teman “bermainnya harus lurus!” Anak mencoba berkali-kali dan gigih membolak-balik

		badan untuk mengukur pukulan tepat sasaran
Merencanakan strategi	5. Anak menyusun strategi saat bermain golf	Anak memukul bola golf dengan kecepatan yang berbeda-beda
Mengevaluasi	6. Anak menyusun strategi yang berbeda saat bermain golf	Anak memukul bola golf dengan daya menyesuaikan jarak sasaran.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, anak mendapatkan pengalaman baru melalui permainan golf. Peneliti melakukan pengamatan secara langsung untuk melihat perubahan kemampuan *problem solving* yang dimiliki anak pada usia 5-6 tahun melalui permainan golf. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti diketahui hasil analisis karakteristik *problem solving* berdasarkan aspek yang diamati antara lain:

Pertama, mengamati masalah. Karakteristik pada aspek ini, semua anak terlibat dalam mengamati, menggali informasi, dan juga mengenal alat yang digunakan dalam permainan. Kedua, mengumpulkan informasi. Aspek berikut ini, berkaitan dengan karakteristik kemampuan *problem solving* sebelumnya. Dimana pada tahap ini, enam dari 9 anak *excited* dalam mengumpulkan informasi dengan bertanya dan juga memahami informasi dari guru. Anak juga mulai mencoba permainan secara bergantian meski pada proses ini anak mencoba tanpa aturan sebagaimana yang terlihat pada gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Anak sedang mencoba permainan golf

Dokumentasi visual memperlihatkan beberapa perbedaan strategi yang ditunjukkan anak dalam menghadapi tantangan permainan. Misalnya, anak bernama AR dan KN cenderung berani mencoba berbagai cara memukul bola, sementara AL tampak lebih hati-hati dan banyak mengamati teman-temannya terlebih dahulu. Perbedaan antarindividu ini mengindikasikan adanya variasi strategi kognitif yang digunakan anak, yang perlu diperhatikan lebih lanjut oleh pendidik.

Ketiga memahami dan menganalisis masalah. Proses yang dilakukan sebelumnya anak mulai memahami proses permainan golf. Kondisi ini dikuatkan dengan saat anak yang bernama SK, AR, KN, dan AS mulai memberi saran kepada teman sebayanya serta bertanya terkait kenapa bola yang dipukul tidak tepat sesuai sasaran. Berdasarkan proses ini, anak mulai mengatur strategi sebagai mana karakteristik kemampuan *problem solving* dengan aspek kemampuan keempat yaitu merencanakan strategi. Anak-anak mulai membuat aturan bermain sesuai dengan pengalaman yang telah dilewati saat permainan golf berlangsung.



Gambar 2. Anak sedang menentukan kesepakatan giliran main

Pengamatan di lapangan terlihat AL dan UF sedang melakukan kesepakatan giliran main. Mereka menentukan giliran pertama pemukul bola. Konsep yang dilakukan mereka menunjukkan bahwa kemampuan *problem solving* anak mulai terstimulus melalui permainan golf. Kondisi ini diperkuat saat karakteristik kemampuan *problem solving* keenam yaitu mengevaluasi. Proses evaluasi terjadi berdasarkan pengalaman bermain sebelumnya. Pada gambar 3, anak mulai bermain berdasarkan evaluasi yang dilakukannya. Di sini anak mencoba memposisikan bola sejajar dengan sasaran serta menyesuaikan jarak dan posisi tubuh untuk memudahkan dalam memukul bola.



Gambar 3. Anak sedang menentukan posisi bermain

Hasil analisis pada enam aspek yang berkaitan dengan kemampuan *problem solving* sejalan dengan *system thinking* dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir sistem, berpikir logis sehingga anak dapat menyelesaikan suatu permasalahan (Triwahyuni et al., 2023). Permainan golf merupakan permainan yang memiliki proses pemecahan masalah pada setiap tahapannya. Golf merupakan sebuah olahraga permainan keterampilan tertutup yang membutuhkan tuntutan kognitif tinggi, yang dapat secara efektif menstimulus kognitif anak pada kemampuan *problem solving* dan kontrol inhibisi (Li et al., 2024). Pada konteks perkembangan anak usia 5-6 tahun, kemampuan *problem solving* tidak hanya perlu dimiliki akan tetapi untuk melihat kemampuan anak dalam mengenali tantangan, merumuskan solusi, serta mengevaluasi berdasarkan pengalaman yang dilalui (Dyah & Setiawati, 2019). Piaget (Wardani, 2022) mengatakan bahwa membangun pengetahuan secara aktif melalui interaksi serta lingkungan. Dengan memberikan stimulus yang melibatkan objek dan interaksi maka dapat

meningkatkan efektivitas anak dalam pemecahan masalah. Sebagaimana yang dikemukakan oleh (Umiyati & Isnaningsih, 2024) menstimulus kemampuan *problem solving* anak dengan menggunakan media yang menarik minat anak. Dengan media bermain anak dapat mengembangkan kemampuannya memecahkan masalah. Proses pemecahan masalah yang dilakukan anak dengan memahami dan menganalisis, merancang dan merencanakan solusi, menemukan solusi dari masalah, dan memeriksa solusi (Yusnita, 2023). Sejalan dengan (Hollenstein et al., 2022) bermain menurutnya dianggap sebagai suatu metode penting untuk mendukung proses belajar anak usia dini dan meningkatkan kemampuan dalam memecahkan masalah. Dengan demikian permainan golf menjadi media permainan yang dapat menjadi alternatif dalam mengembangkan kognif anak pada kemampuan *problem solving*.

E. Kesimpulan

Kemampuan *problem solving* anak usia 5-6 tahun berdasarkan penelitian ini menunjukkan dapat ditingkatkan melalui pendekatan permainan golf. Permainan golf memberikan pengalaman yang unik dan nyata yang melatih anak untuk dapat mengambil keputusan, menyusun strategi, dan melakukan refleksi. Pada permainan golf anak tidak hanya belajar aturan bermain namun juga mengembangkan berbagai keterampilan seperti berpikir kritis, kerjasama, mandiri, dan siap menghadapi tantangan. Permainan golf memiliki sifat yang menantang dan menyenangkan. Sifat permainan inilah yang menstimulus kognitif anak khususnya kemampuan *problem solving* atau pemecahan masalah. Dengan demikian, dapat disimpulkan bawa permainan golf dapat menjadi pertimbangan dalam pembelajaran anak usia dini untuk mendukung perkembangan anak secara holistik atau menyeluruh, terutama dalam mengembangkan keterampilan berpikir logis, sistematis, dan reflektif. Berdasarkan hal tersebut, maka guru PAUD dapat mempertimbangkan permainan golf sebagai bagian dari strategi dalam pembelajaran anak usia dini. Namun pada penelitian ini terdapat keterbatasan, 1) jumlah subjek yang relatif kecil; 2) pengamatan terbatas sebab durasi yang pendek; 3) belum adanya kelompok perbandingan sehingga efek spesifik permainan belum dapat dibedakan secara eksperimental. Berdasarkan keterbatasan tersebut penelitian selanjutnya direkomendasikan untuk melibatkan sampel yang beragam dan jumlah yang lebih besar serta melakukan studi komparatif untuk mendapatkan perbandingan penelitian.

Referensi

- Ali, A. T., Siregar, M. N., & Budiningsih, M. (2022). Model Permainan Olahraga Golf untuk Anak Usia 6-8 Tahun. In *Journal Olahraga ReKat (Rekreasi Masyarakat)* (Vol. 1, Issue 1).
- Amiliya, R., & Dryas, A. (2020). *Pembelajaran Berbasis Alam untuk Kemampuan Problem Solving Anak Usia Dini*. <https://doi.org/https://doi.org/10.46963/mash.v3i02.158>
- Bobik, P., Boschini, Dkk. 2016. Primary helium cr inside the magnetosphere: A transmission function study. *Astroparticle, particle and space physics, detectors and medical physics applications – proceedings of the 9th Conference*, 909-916. https://doi.org/10.1142/9789812773678_0145
- Dea, L. F., Yusuf, M., Anwar, M. S., Choirudin, C., & Juniati, D. A. (2021). Alat Permainan Edukatif Golf Anak Usia Dini sebagai Program Edupreneur Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 6(1), 25–36. <https://doi.org/10.14421/jga.2021.61-03>

- 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.
- Debora, R., & Pramono, R. (2021). Implementation of STEM Learning Method to Develop Children's Critical Thinking and Problem Solving Skills. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1221–1232. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1722>
- Greenwood, C. R., Walker, D., Carta, J. J., & Higgins, S. K. (2006). Developing a general outcome measure of growth in the cognitive abilities of children 1 to 4 years old: The early problem-solving indicator. *School Psychology Review*, 35(4), 535-551. <https://doi.org/10.1080/02796015.2006.12087960>
- Hollenstein, L., Thurnheer, S., & Vogt, F. (2022). Problem Solving and Digital Transformation: Acquiring Skills through Pretend Play in Kindergarten. *Education Sciences*, 1–18. <https://doi.org/10.3390/educsci>
- Hyun, C. C., Tukiran, M., Wijayanti, L. M., Asbari, M., Purwanto, A., & Santoso, P. B. (2020). Piaget versus vygotsky: Implikasi pendidikan antara persamaan dan perbedaan. *Journal of Industrial Engineering & Management Research*, 1(3), 286-293.
- Li, Y. F., Gao, T., Luo, L. P., & He, S. (2024). Comparative effects of open-skill and closed-skill sports on executive function in university students: a 16-week quasi-experimental study. *Frontiers in Psychology*, 15, 1457449.
- Mulyasa. 2014. Manajemen PAUD. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Oktaviany, F., Hafidah, R., & Dewi, N. K. (2021). *Profil Kemampuan Problem Solving Anak Usia 4-5 Tahun* (Vol. 9, Issue 3). <https://jurnal.uns.ac.id/kumara>
- O'Reilly, C., Devitt, A., & Hayes, N. (2022). Critical thinking in the preschool classroom - A systematic literature review. *Thinking Skills and Creativity*, 46. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2022.101110>
- Palmer, S. B., Summers, J. A., Brotherson, M. J., Erwin, E. J., Maude, S. P., Stroup-Rentier, V., Wu, H. Y., Peck, N. F., Zheng, Y., Weigel, C. J., Chu, S. Y., Mcgrath, G. S., & Haines, S. J. (2013). Foundations for Self-Determination in Early Childhood: An Inclusive Model for Children With Disabilities. *Topics in Early Childhood Special Education*, 33(1), 38-47. <https://doi.org/10.1177/0271121412445288>
- Pitriani, H., Faslah, D., & Masitoh, I. (2023). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Al-Muttaqin*, 9(1), 33–38. <https://doi.org/10.37567/al-muttaqin.v9i1.2218>
- Prasetyo, R., Synthiawati, N. N., & Susanto, N. (2023). Pengembangan Model Pembelajaran Outdoor Games Activities untuk Meningkatkan Problem Solving Skills Siswa. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7362–7370. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5545>
- Rahman, M. M. (2019). 21st century skill'problem solving': Defining the concept. *Rahman, MM (2019). 21st Century Skill "Problem Solving": Defining the Concept. Asian Journal of Interdisciplinary Research*, 2(1), 64-74.
- Riyadi, Syarifah, T. J., & Nikmaturrohman, P. (2021). Profile of Students' Problem-Solving Skills Viewed from Polya's Four-Steps Approach and Elementary School Students. In *European Journal of Educational Research* (Vol. 10, Issue 4, pp. 1625–1638). Eurasian Society of Educational Research. <https://doi.org/10.12973/EU-JER.10.4.1625>

- Sanusi, A., Muqowwim, & Munastiwi, E. (2020). Studi Kasus Lingkungan Keluarga di Desa Pejanggik: Pola Pembiasaan Pemecahan Masalah Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi*, 04(1), 201–215.
- Sugiyono, P. (2019). *Metode penelitian pendidikan (kuantitatif, kualitatif, kombinasi, r&d, dan penelitian pendidikan)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmawati, N. I., Ika, N., & Rakhmawati, S. (2023). Pengaruh Pembelajaran Steam (Science, Technology, Engineering, Art, And Mathematic) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (Critical Thinking And Problem Solving) Pada Anak Usia Dini. In *Concept: Journal of Social Humanities and Education* (Vol. 2, Issue 1).
- Sulikasm, Noviani, D., & Arjaya, R. (2024). Model Pembelajaran Berbasis Permainan pada Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *JIPi: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 22(4), 314–329. <https://doi.org/10.36835/jipi.v22i4.4376>
- Triwahyuni, H., Casnan, C., 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>
- Uliyah, A., & Isnawati, Z. (2019). Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Shaut al Arabiyyah*, 7(1), 31. <https://doi.org/10.24252/saa.v1i1.9375>
- Umiyati, W., & Isnaningsih, A. (2024). Stimulasi Peningkatan Kemampuan Problem Solving pada Anak Usia 4-5 Tahun melaui Media Busy Jar. *Journal of Education Research*, 5(3), 3409–3415.
- Wardani, H. K. (2022). Pemikiran Teori Kognitif Piaget di Sekolah Dasar. *Khazanah Pendidikan*, 16(1), 7. <https://doi.org/10.30595/jkp.v16i1.12251>
- Whittaker, J. E. V. (2014). Good thinking! Fostering young children's reasoning and problem solving. *Young Children*, 81–89. <https://www.researchgate.net/publication/263450557>
- Yuhariati, & Wahyuni, D. (2016). Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Rancang Bangun Balok di PAUD IT Al Fatih Kota Banda Aceh. In *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini* (Vol. 1, Issue 1).
- Yusnita, N. C. (2023). The Effectiveness of Puzzle Games in Stimulating Problem Solving Ability in Early Childhood. *JURNAL SCIENTIA*, 12(1), 788–793. <http://infor.seaninstitute.org/index.php>