

Pengaruh Permainan Puzzle terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Anakhon Hi Do Hamoraon di Au Kecamatan Parmonangan

by Bella Herlina Tuty Novia Purba

Submission date: 08-Oct-2024 08:12PM (UTC+0700)

Submission ID: 2479033771

File name: Template_Bella_TURNITIN.docx (34.54K)

Word count: 3974

Character count: 25435

5

Pengaruh Permainan *Puzzle* Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Anakhon Hi Do Hamoraon Di Au Kecamatan Parmonangan

Bella Herlina Tuty Novia Purba¹, Adiani Hulu², Uranus Zamili³

¹Prodi Pendidikan Kristen Anak Usia Dini, Institut Agama Kristen Negeri Tarutung

²Prodi Pendidikan Kristen Anak Usia Dini, Institut Agama Kristen Negeri Tarutung

³Prodi Pendidikan Kristen Anak Usia Dini, Institut Agama Kristen Negeri Tarutung

*adianihulu4@gmail.com¹

*uranuzamilli87@gmail.com²

Alamat: Jalan Raya Tarutung-Siborongborong KM 11 Silangkitang Kec.Sipoholon Kab.
Tapanuli Utara

Korespondensi penulis: bellapurba9@gmail.com

Abstract. The purpose of this study was to determine the effect of puzzle games on the problem-solving abilities of children aged 5-6 years at PAUD Anakhon Hi Do Hamoraon Di Au, Parmonangan District. The method used in this study uses a quantitative pre-experimental design research method in the form of One Shot Case Study. The population is all students of group B aged 5-6 years at PAUD Anakhon Hi Do Hamoraon Di Au, Parmonangan District, totaling 30 people. Data were collected using a positive closed questionnaire of 15 items. The results of data analysis show that there is a positive and significant influence of puzzle games on the problem-solving abilities of children aged 5-6 years at PAUD Anakhon Hi Do Hamoraon Di Au, Parmonangan District. 1) Analysis requirements test: a) positive relationship test obtained rxy value = 0.471 > rtable ($\alpha = 0.05, n = 30$) = 0.361 thus it is known that there is a positive relationship between variable X and variable Y. b) Significant relationship test obtained tcount value = 2.821 > ttabel ($\alpha = 0.05, dk = n-2 = 28$) = 2.048 thus there is a significant relationship between variable X and variable Y. 2) Influence test: a) Regression equation test, obtained regression equation $Y = 17.49 + 0.67X$. b) Regression determination coefficient test (r^2) = 22.1%. Thus, H_a , namely there is an influence of puzzle games on the problem-solving abilities of children aged 5-6 years at PAUD Anakhon Hi Do Hamoraon in Au, Parmonangan District, is accepted and H_0 is rejected.

Keywords: Puzzle Games, Problem Solving Skills, 5-6 Year Olds

Abstrak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan puzzle terhadap kemampuan memecahkan masalah anak usia 5-6 tahun di PAUD Anakhon Hi Do Hamoraon Di Au Kecamatan Parmonangan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif pre-eksperimental desain dengan bentuk One Shot Case Study. Populasi yaitu seluruh siswa kelompok B (usia 5-6 tahun) di PAUD Anakhon Hi Do Hamoraon Di Au Kecamatan Parmonangan yang berjumlah 30 orang. Data dikumpulkan menggunakan angket tertutup positif sebanyak 15 item. Hasil analisis data menunjukkan bahwa adanya pengaruh positif dan signifikan permainan puzzle terhadap kemampuan memecahkan masalah anak usia 5-6 tahun di PAUD Anakhon Hi Do Hamoraon Di Au Kecamatan Parmonangan: 1) Uji persyaratan analisis: a) uji hubungan yang positif diperoleh nilai rxy = 0,471 > rtabel ($\alpha=0,05, n=30$) = 0,361 dengan demikian diketahui bahwa terdapat hubungan yang positif antara variabel X dengan variabel Y. b) Uji hubungan yang signifikan diperoleh nilai thitung = 2,821 > ttabel ($\alpha=0,05, dk=n-2=28$) = 2,048 dengan demikian terdapat hubungan yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y. 2) Uji pengaruh: a) Uji persamaan regresi, diperoleh persamaan regresi $Y = 17,49 + 0,67X$. b) Uji koefisien determinasi (r^2) = 22,1%. Dengan demikian H_a yaitu terdapat pengaruh permainan puzzle terhadap kemampuan memecahkan masalah anak usia 5-6 tahun di PAUD Anakhon Hi Do Hamoraon Di Au Kecamatan Parmonangan diterima dan H_0 ditolak.

5

Kata kunci: Permainan Puzzle, Kemampuan Memecahkan Masalah, Anak Usia 5-6 Tahun

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan bagi anak usia dini adalah suatu pola asuh, pemberian bimbingan dan ajaran yang diberikan oleh orang tua ataupun seorang pendidik kepada anak baik dalam lingkup keluarga, sekolah dan lingkungan masyarakat. Pemberian pola asuh, bimbingan serta ajaran yang dimaksud adalah didikan kepada anak untuk mengetahui hal-hal yang menopang tumbuh kembang anak sesuai dengan proses pertumbuhan dan perkembangan yang dialaminya. Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rancangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini pada dasarnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada perkembangan seluruh aspek kepribadian anak. Dengan hal tersebut PAUD memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal.

Maka dari itu lembaga PAUD menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik dan motorik serta tidak menyimpang dari moral agama dan spritualnya seperti yang tertulis dalam firman Tuhan dalam kitab Amsal 22:6 tertulis “didiklah anak-anak menurut jalan yang patut baginya, maka masa tuanya pun ia tidak akan menyimpang dari pada jalan itu”.

Usia dini merupakan usia dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Masa usia dini adalah masa keemasan yang sering dikenal dengan sebutan *golden age*. Hal ini berlangsung saat anak berada dalam kandungan seorang ibu hingga usia dini yaitu usia nol sampai dengan usia enam tahun. Berdasarkan uraian di atas dapat dipahami bahwa pendidikan anak usia dini sangatlah penting bagi mereka yang masih berada dalam perkembangan yang sangat pesat. Dengan memberika pendidikan kepada mereka dengan berbagai kegiatan yang menstimulus tumbuh kembangnya, akan lebih mereka dapat sesuai dengan perkembangan yang dialami. Setiap anak usia dini yang terlahir ke dunia ini memiliki kemampuan yang berbeda dengan yang lainnya dan memiliki keistimewahan sesuai pemberian Tuhan.

Bermain bagi anak usia dini sangatlah penting, dengan bermain maka proses belajar akan efektif dan lebih cepat ditangkap pada saat mereka bermain serta salah satu manfaat dari bermain baik untuk kemampuan memecahkan masalah anak. Kemampuan memecahkan masalah adalah hasil dari hubungan perkembangan otak dan system nervous dan pengalaman-pengalaman yang membantu individu untuk beradaptasi dengan lingkungannya.

Kognitif merupakan semua aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah dan merencanakan masa depan atau semua proses psikologis yang berhubungan dengan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya.

Kemampuan kognitif ialah salah satu dari bidang pengembangan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas anak sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Kognitif berhubungan dengan atau melibatkan kognisi. Sedangkan kognisi merupakan kegiatan atau proses memperoleh pengetahuan (termasuk kesadaran, perasaan) atau usaha mengenali sesuatu melalui pengalaman sendiri. Kemampuan kognitif adalah penampilan-penampilan yang dapat diamati sebagai hasil-hasil kegiatan atau proses memperoleh pengetahuan melalui pengalaman sendiri. Kemampuan kognitif berkaitan dengan proses mengetahui dimana seorang anak mencerna informasi dan stimulasi yang diterima oleh panca indra kemudian mengelolanya dan kemudian menggunakan informasi dan pengetahuan tersebut untuk memecahkan masalah untuk bereaksi dan merespon atas segala sesuatu yang di hadapi anak.

Salah satu aspek yang dapat mengembangkan kemampuan memecahkan masalah anak usia dini adalah bermain *puzzle* . Dalam melakukan permainan *puzzle* ini anak dapat mengembangkan kemampuan memecahkan masalah anak seperti, anak mampu mengenal warna yang ada dalam *puzzle*, mengenal bentuk dan gambar yang ada pada *puzzle* tersebut, menghitung jumlah kepingan *puzzle*, menyusun kepingan *puzzle* dan menyelesaikan bentuk gambar tersebut dengan benar. *Puzzle* merupakan permainan yang menyusun potongan-potongan gambar menjadi ⁵ suatu bentuk yang utuh. Pembelajaran dengan permainan *puzzle* , dapat melatih kognitif anak, anak dapat dilatih untuk berfikir dan aktif dalam beraktivitas di kelas. Penggunaan permainan *puzzle* bisa

melatih anak mengembangkan kemampuan daya ingat, belajar dengan bermain, mengenal bentuk dan dapat melatih daya pikir anak. *Puzzle* merupakan salah satu permainan alat edukatif yang bisa digunakan oleh anak untuk belajar.

Permainan *puzzle* merupakan salah satu permainan yang dapat membantu salah satu aspek perkembangan anak yang harus dilatih atau yang harus diterapkan. Dari beberapa pendapat penulis menyimpulkan bahwa permainan *puzzle* berhubungan dengan kemampuan memecahkan masalah anak dimana permainan *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah bagi anak usia dini. Permainan *puzzle* dapat membantu anak untuk mengenal warna, mengenal bentuk, berhitung dan melatih daya ingat anak.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di PAUD Anakhon Hi Do Hamoraon Di Au bulan januari tentang permainan *puzzle* yang dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah anak kurang optimal. Peneliti menemukan beberapa masalah yakni, kurang tersedianya media *puzzle* di sekolah tersebut, masih ada beberapa anak yang kurang optimal dalam mengenal warna, bentuk, ukuran dan jumlah, beberapa anak kurang mampu melakukan perintah sederhana yang diberikan oleh guru, kurangnya daya ingat anak terhadap apa yang disampaikan oleh guru. Permainan *puzzle* sangat mudah dilakukan, namun belum tentu bisa dilakukan dengan baik oleh anak usia dini, sebab kemampuan yang mereka miliki tidak sama. Disinilah diperlukan peran dan bimbingan arahan dan perhatian guru untuk membimbing anak menjadi panutan bagi anak untuk melakukan setiap ajaran yang diajarkan pada anak disetiap proses belajar yang dilaksanakan.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis tertarik untuk membahas judul: "Pengaruh Permainan *Puzzle* Terhadap Kemampuan Memecahkan masalah Anak Usia 5-6 tahun di PAUD Anakhon Hi Do Hamoraon Di Au Kecamatan Parmonangan"

2. KAJIAN TEORITIS

Bermain adalah kebutuhan alamiah anak usia dini. Bermain merupakan suatu aktivitas atau kegiatan anak usia dini untuk bersenang-senang. Apa pun kegiatan yang dilakukan sebagai unsur kesenangan atau kebahagiaan bagi anak usia dini maka bisa disebut sebagai bermain. Bermain juga menjadi prioritas anak usia dini dalam proses

pembelajaran. Dengan bermain seorang anak dapat belajar suatu hal yang baru yang belum diketahui sebelumnya. Selain itu bermain juga dapat menstimulasi berbagai perkembangan anak, seperti fisik- motorik, kognitif, logika-matematika, bahasa, moral-agama, sosial-emosional dan seni.

Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Permainan dapat memungkinkan anak melepas energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan yang terpendam. Dengan bermain ini perasaan anak akan menjadi bahagia, sehingga akan mengalami kenyamanan dan melakukan serangkaian kegiatan pembelajaran.

Masalah adalah suatu tantangan yang akan dihadapi oleh setiap individu termasuk anak usia dini yang harus dilewati. Masalah yang dihadapi oleh setiap orang tentunya berbeda-beda ada masalah besar, kecil, ringan, maupun sedang. Dengan adanya masalah tentunya memerlukan solusi atau cara dalam memecahkan masalah yang dihadapi. Dalam hal ini anak usia dini akan dibimbing untuk menyelesaikan masalah sederhana seiring dengan pertumbuhan dan perkembangannya melalui permainan *puzzle*.

Pemecahan masalah merupakan suatu cara yang dilakukan seseorang dengan menggunakan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman untuk memenuhi tuntutan dari situasi yang tidak menentu. Perkembangan kognitif anak usia dini 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. Dalam proses memecahkan masalah yang terlihat pada penelitian dengan pemecahan masalah berdasarkan aktivitas pembelajaran yang dilakukan oleh anak melalui menyusun kepingan *puzzle* menjadi sebuah bentuk gambar yang utuh dengan bantuan koordinasi mata, tangan, dan kemampuan berfikir.

Kemampuan pemecahan masalah merupakan suatu pemikiran yang terarah secara langsung untuk menemukan suatu solusi atas permasalahan yang dihadapi untuk menemukan jalan keluar dari suatu masalah tersebut. Kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini terjadi secara tidak langsung saat melakukan observasi, mengelompokkan, membandingkan, mengukur, memasangkan, mengkomunikasikan, melakukan eksperimen, menghubungkan, menyimpulkan dan menggunakan informasi. Dari penjelasan di atas penulis menyimpulkan bahwa kemampuan memecahkan masalah merupakan suatu usaha yang dilakukan untuk menemukan solusi dengan

melakukan berbagai cara atas permasalahan yang dihadapi atau dapat menyelesaikan tantangan dari suatu masalah tersebut.

Kognitif ialah salah satu dari enam aspek perkembangan pada anak usia dini. Perkembangan merupakan perubahan yang akan dialami oleh setiap individu atau sekelompok orang dalam menuju tingkat kedewasaan atau kematangan (*manuration*). Kognitif berasal dari kata *cognition* adalah sinonim dari kata *knowing* yang artinya mengetahui. Kemampuan kognitif adalah kemampuan dalam proses berfikir, seperti kemampuan dalam menghubungkan sesuatu dengan yang lainnya, menilai atau mempertimbangkan. Pertumbuhan kognitif terus bertumbuh dan berkembang seiring dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf lainnya yang ada pada pusat susunan saraf.

Kemampuan kognitif berkaitan dengan proses mengetahui dimana seorang anak mencerna informasi dan stimulasi yang diterima oleh panca indra kemudian mengelolanya dan kemudian menggunakan informasi dan pengetahuan tersebut untuk memecahkan masalah untuk bereaksi dan merespon atas segala sesuatu yang di hadapi anak.

Berdasarkan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini (STTPA) ada tahapan perkembangan yang harus diperhatikan yaitu:

a. Tahap Sensori Motorik (0-2 tahun)

Pada tahap ini, anak mulai belajar mengenal dunia melalui indra dan gerak fisiknya yaitu menggenggam, merangkak dan berjalan.

b. Tahap Praoperasional (2-7 tahun)

Pada tahap ini, anak mulai mengembangkan kemampuan berfikir simbolis dan imajinatif yaitu anak mulai mengembangkan kata-kata dan gambar untuk mengungkapkan ide dan pikiran mereka. Namun, pada tahap ini anak belum memiliki kemampuan memahami pandangan orang lain dan perspektif orang lain.

c. Tahap Operasional Konkret (7-11 tahun)

Pada tahap ini, dapat mengembangkan kemampuan berfikir logis dan sistematis pada anak. Anak mampu memahami sebab dan akibat, memecahkan masalah matematika, dan memahami konsep-konsep abstrak seperti waktu dan ruang.

Pada tahap ini objek-objek dan peristiwa mulai menerima arti secara simbolis. Sebagai contoh : kursi adalah (benda) untuk diduduki, penghormatan pada bendera merah putih dalam barisan adalah suatu upacara, sekolah adalah tempat

belajar. Anak menyadari bahwa kemampuannya untuk belajar tentang konsep-konsep yang lebih kompleks dan meningkat bila ia diberi contoh-contoh yang nyata atau yang familiar (telah dikenal). Dengan contoh-contoh tersebut anak memperoleh suatu kriteria yang digunakan untuk “mendefinisikan” suatu konsep (misalnya: kursi dan pensil).

d. Tahap Operasional Formal

Pada tahap ini, dapat mengembangkan kemampuan berfikir hipotesis dan deduktif pada anak. anak mampu melakukan penalaran secara logis dan mampu memahami konsep-konsep kompleks, seperti politik dan filosofi.

Karakteristik perkembangan kognitif yaitu anak dapat memahami konsep makna yang berlawanan seperti kosong penuh, ringan berat, atas bawah, dapat membedakan bentuk geometri (lingkaran, persegi dan segitiga) dengan objek nyata atau melalui visualisasi dalam bentuk gambar, dapat menumpuk balok atau gelang-gelang sesuai dengan ukuran secara berurutan, dapat mengelompokkan benda yang memiliki persamaan warna, bentuk serta ukuran, mampu memahami suatu kejadian sebab akibat, dan dapat menyelesaikan suatu permasalahannya sendiri. Perkembangan kognitif pada setiap tahapannya memiliki karakteristik tersendiri yang membedakan dengan tahapan yang lainnya. Adapun cara berpikir anak usia dini ditandai dengan ciri-ciri sebagai berikut:

- a. *Transductive reasoning*, artinya anak berpikir yang bukan induktif atau deduktif tetapi tidak logis.
- b. Ketidak jelasan hubungan sebab akibat, artinya anak mengenal hubungan sebab akibat secara tidak logis.
- c. *Animism*, artinya anak menganggap bahwa semua benda itu hidup seperti dirinya.
- d. *Artificial*, artinya anak mempercayai bahwa segala sesuatu di lingkungan itu mempunyai jiwa seperti manusia.
- e. *Perceptually bound*, artinya anak mencoba melakukan sesuatu untuk menemukan jawaban dari persoalan yang dihadapinya.
- f. *Mental experiments*, artinya anak mencoba melakukan sesuatu untuk menemukan jawaban dari persoalan yang dihadapinya.
- g. *Centration*, artinya anak memusatkan perhatiannya kepada sesuatu ciri yang paling menarik dan mengabaikan ciri yang lainnya.

h. *Egocentrism*, artinya anak melihat dunia di lingkungannya menurut kehendak dirinya sendiri.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif memiliki karakteristik yang mempengaruhi perkembangan anak usia dini.

Banyak faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif, namun menurut piaget beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Faktor Hereditas

Faktor hereditas adalah totalitas karakteristik individu yang diwariskan orang tua kepada anak, atau segala potensi (baik fisik maupun psikis) yang dimiliki individu sejak masa konsepsi sebagai pewarisan dari pihak orang tua melalui gen-gen.

b. Faktor Lingkungan

Tingkat kognitif atau intelegensi seseorang sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan. Adapun faktor lingkungan yang menjadi dua unsur lingkungan yang sangat penting peranannya dalam mempengaruhi perkembangan inteleg anak, yaitu keluarga dan sekolah.

1) Keluarga

Keluarga yaitu lingkungan pendidikan pertama dan utama. Dikatakan pertama karena sejak anak ada dalam kandungan dan lahir berada dalam keluarga. Dikatakan utama karena keluarga merupakan yang sangat penting dalam pendidikan untuk membentuk pribadi yang utuh. Semua aspek kepribadian dapat dibentuk dilingkungan ini. Pendidik yang bertanggung jawab adalah orang tua.

2) Sekolah

Sebagaimana lingkungan keluarga, maka lingkungan sekolah juga memainkan peranan penting setelah keluarga bagi perkembangan kognitif anak. Sebab, sekolah adalah lembaga formal yang diberi tanggung jawab untuk meningkatkan perkembangan anak termasuk perkembangan berfikir anak.

Berdasarkan etimologi kata *Puzzle* awalnya digunakan sebagai kata kerja. Itu berasal dari kata Prancis kuno "*Aposer*" dan dalam bahasa Inggris Kuno, itu berubah

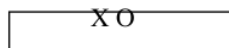
menjadi "Pose" dan kemudian "Pusle", berfungsi sebagai kata kerja yang berarti membingungkan atau memadukan. Secara umum kata *puzzle* berasal dari bahasa Inggris artinya teka-teki atau bongkar pasang, *puzzle* merupakan media yang dimainkan dengan cara bongkar pasang.

Permainan *puzzle* merupakan permainan konstruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak-kotak, atau gambar dengan sebuah pola tertentu. *Puzzle* merupakan permainan merangkai potongan-potongan gambar yang berantakan menjadi suatu gambar yang utuh. *Puzzle* merupakan permainan mencocokkan, dan material lain untuk mengajarkan seperti mengenal bentuk ukuran jumlah, warna, kesamaan perbedaan, berhitung, mengurutkan, dan mengelompok. Anak juga mengembangkan keterampilan gerakan mata tangan dan melatih menggunakan otot kecil di tangan dan jari mereka ketika bermain dengan material penguasaan benda. Ketika bermain *puzzle*, anak dapat berlatih untuk mengenal bentuk dan bagaimana mereka mengisi ruang kosong dimana potongan-potongan tersebut diperlukan.

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah langkah-langkah yang digunakan dalam proses penelitian. Metodologi penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Dalam penelitian ini ditinjau dari jenis datanya, maka penulis menggunakan metode penelitian kuantitatif dan jenis penelitian ini adalah *pre-experimental design* dengan bentuk "One Shot Case Study". Penelitian eksperimen berdesain *One Shot Case Study* adalah penelitian dengan pemberian treatment/perlakuan kepada kelompok atau sampel dan selanjutnya diobservasi hasilnya.

Adapun pola desain penelitian ini adalah sebagai berikut :



Keterangan:

X = Treatment yang diberikan (variabel independen yaitu permainan *puzzle*).

O = Observasi (variabel dependen yaitu perkembangan kognitif anak).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Anakhon Hi Do Hamoraon Di Au Kecamatan Parmonangan, maka pembahasan hasil penelitian adalah sebagai berikut:

Dari pengolahan data hasil jawaban siswa tentang permainan *Puzzle* diketahui bahwa kemampuan memecahkan masalah anak usia 5-6 Tahun di PAUD Anakhon Hi Do Hamoraon Di Au Kecamatan Parmonangan semakin meningkat. Dalam penelitian ini permainan *Puzzle* terdiri dari 3 indikator, diantaranya: 1) keteraturan, yaitu anak dapat menyusun *puzzle* sesuai dengan urutan; 2) mencocokkan, yaitu anak dapat menyesuaikan bentuk potongan *puzzle* sesuai dengan bentuk pola *puzzle*, anak mampu memasang *puzzle*, dan anak mampu mengelompokkan warna *puzzle* yang sama; dan 3) berhitung, yaitu anak mampu menghitung jumlah *puzzle* dan anak mampu menghitung bentuk *puzzle* yang warnanya sama. Dengan Permainan *Puzzle* tersebut maka kemampuan memecahkan masalah anak usia 5-6 tahun meningkat secara positif dan signifikan yang ditunjukkan siswa dengan sikapnya, antara lain: 1) berpikir atau kecerdasan, yaitu anak mampu menyebutkan gambar yang ada di *puzzle* dan anak mampu membedakan bentuk gambar *puzzle* (besar atau kecil); 2) menemukan solusi, yaitu anak mampu menyusun *puzzle* secara mandiri, anak mampu memasang *puzzle* sesuai dengan pasangannya, dan anak mampu menyusun *puzzle* menjadi gambar yang utuh; 3) mencerna informasi yaitu anak mampu melakukan perintah dari guru; dan 4) mengkomunikasikan, yaitu anak mampu menyebutkan warna *puzzle*, anak mampu menyebutkan bentuk (lingkaran, segitiga, bintang, dan lain-lain), dan anak mampu menyebutkan ukuran *puzzle* (besar dan kecil).

¹ Dari uji persyaratan analisis yaitu menguji apakah ada hubungan yang positif antara variabel X dengan variabel Y, diperoleh dari nilai $r_{hitung} = 0,470$ dibandingkan dengan nilai r_{tabel} untuk kesalahan 5% dan interval kepercayaan (IK) = $100\% - 5\% = 95\%$ dan untuk $n = 30$ yaitu 0,361. Diperoleh perbandingan $r_{hitung} > r_{tabel}$, yaitu $0,470 > 0,361$. Dengan demikian diketahui bahwa terdapat pengaruh yang positif antara variabel X dengan variabel Y yaitu ⁵ pengaruh yang positif antara Permainan *Puzzle* Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Anakhon Hi Do Hamoraon Di Au Kecamatan Parmonangan.

¹ Dari uji persyaratan analisis yaitu menguji apakah ada hubungan yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y, diperoleh dari nilai $t_{hitung} = 2,821$ dibandingkan dengan nilai t_{tabel} untuk kesalahan 5% dan $n-2 = 28$ yaitu 2,048. Diperoleh perbandingan ¹ $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $2,821 > 2,048$. Dengan demikian diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y yaitu pengaruh yang signifikan

antara Permainan *Puzzle* Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Anakhon Hi Do Hamoraon Di Au Kecamatan Parmonangan.

Dari uji regresi diperoleh: a) Persamaan regresi adalah $\hat{Y} = 17,49 + 0,67X$ persamaan regresi ini menunjukkan bahwa dalam keadaan konstanta 17,49 maka untuk setiap penambahan permainan *Puzzle* maka kemampuan memecahkan masalah anak usia 5-6 tahun akan meningkat sebesar 0,67 dari Permainan *Puzzle*. b) Dari uji koefisien determinasi diperoleh nilai $r^2 = 0,253$ dari nilai determinasi (r^2) dapat diketahui persentase pengaruh permainan *Puzzle* terhadap kemampuan memecahkan masalah anak usia 5-6 tahun Di PAUD Anakhon Hi Do Hamoraon Di Au Kecamatan Parmonangan adalah 22,1%. Dengan demikian maka dapat diketahui bahwa hipotesa penelitian yang diajukan oleh penulis diterima yaitu terdapat pengaruh permainan *Puzzle* terhadap kemampuan memecahkan masalah anak usia 5-6 tahun di PAUD Anakhon Hi Do Hamoraon Di Au Kecamatan Parmonangan.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

- a. *Puzzle* merupakan permainan menyusun atau mencocokkan, dan material lain untuk mengajarkan seperti mengenal bentuk ukuran jumlah, warna, kesamaan perbedaan, berhitung, mengurutkan, dan mengelompokkan. Anak juga mengembangkan keterpaduan gerakan mata tangan dan melatih menggunakan otot kecil di tangan dan jari mereka ketika bermain dengan material penguasaan benda. Ketika bermain *puzzle*, anak dapat berlatih untuk mengenal bentuk dan bagaimana anak mengisi ruang kosong dimana potongan-potongan tersebut diperlukan. Yang menjadi indikator Permainan *Puzzle* adalah: 1) keteraturan, yaitu anak dapat menyusun *puzzle* sesuai dengan urutan; 2) mencocokkan, yaitu anak dapat menyesuaikan bentuk potongan *puzzle* sesuai dengan bentuk pola *puzzle*, anak mampu memasang *puzzle*, dan anak mampu mengelompokkan warna *puzzle* yang sama; dan 3) berhitung, yaitu anak mampu menghitung jumlah *puzzle* dan anak mampu menghitung bentuk *puzzle* yang warnanya sama.

- b. Kemampuan memecahkan masalah merupakan suatu usaha yang dilakukan untuk menemukan solusi dengan melakukan berbagai cara atas permasalahan yang dihadapi atau dapat menyelesaikan tantangan dari suatu masalah tersebut. Pemecahan masalah merupakan suatu cara yang dilakukan seseorang dengan menggunakan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman untuk memenuhi tuntutan dari situasi yang tidak menentu. Yang menjadi indikator kemampuan memecahkan masalah adalah: 1) berpikir atau kecerdasan, yaitu anak mampu menyebutkan gambar yang ada di *puzzle* dan anak mampu membedakan bentuk gambar *puzzle* (besar atau kecil); 2) menemukan solusi, yaitu anak mampu menyusun *puzzle* secara mandiri, anak mampu memasang *puzzle* sesuai dengan pasangannya, dan anak mampu menyusun *puzzle* menjadi gambar yang utuh; 3) mencerna informasi yaitu anak mampu melakukan perintah dari guru; dan 4) mengkomunikasikan, yaitu anak mampu menyebutkan warna *puzzle*, anak mampu menyebutkan bentuk (lingkaran, segitiga, bintang, dan lain-lain), dan anak mampu menyebutkan ukuran *puzzle* (besar dan kecil).

DAFTAR REFERENSI

Alkitab.2012

Ayu, dkk. 2019. *Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Santa Lusia Batang Kuis Kecamatan Percut Sei Tuan Kota Medan T.A 2018/2019.*

Besse, dkk. 2020. *Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Di Tk Alkhairaat Maku Kecamatan Dolo Kabupaten Sigi.* Jurna Bungamputi. Hal 2

Ernawulan, dkk. 2018. *Pengembangan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini Dalam Pembelajaran Proyek Di Taman Kanak-Kanak.* Hal.3

Fatra, dkk.2021. *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Rancang Balok di Kelompok B TK Ki Hajar Dewantoro XIII Kecamatan Duingi Kota Gorontalo.*

- Gea, dkk. 2022. *Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif, Motorik Halus dan Sosial Emosional Pada Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Labuhan Haji.*
- <https://www.jogloabang.com/pendidikan/permendikbud-137-2014-standar-nasional-paud-pasal-1-10>.
- Inggred, dkk. 2017. *Pengaruh Alat Permainan Edukatif (Puzzle) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Linawan Kecamatan Pinolosian Kabupaten Bolaang Mongondow Selatan.*
- Jhoni, dkk. 2023. *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.*
- Junita Dwi Wardani. 2019. *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini.*
- Komang, dkk. 2014. *Penerapan Metode Bermain Puzzle Geometri Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Dalam Mengenal Bentuk.*
- M.Fadlillah. 2014. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini: Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif dan menyenangkan.*
- M.Fadlillah. 2018. *Bermain dan Permainan.*
- Nelin Apriana. 2023. *Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Pecahan Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Iii Sdn 28 Mataram Tahun Pelajaran 2023/2024.*
- Nur Fitria. 2019. *Pengembangan Media Permainan Puzzle 3 Dimensi Sebagai Upaya Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Citra Insani Rawajitu Timur Tulang Bawang.*
- Nur Fitria. 2019. *Pengembangan Media Permainan Puzzle 3 Dimensi Sebagai Upaya Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Citra Insani Rawajitu Timur Tulang Bawang.*
- Ratnasari, dkk. 2019. *Pengaruh Media Puzzle Terhadap Kemampuan Anak Mengenal Angka (1-10) Pada Anak Usia 4-5 tahun Di TK Nusa Indah Desa Gumuksari Kecamatan Kalisat Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019.*
- Rista Dwi Permata. 2020. *Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun.*
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. (Bandung : Alfabeta, CV).*
- Wini Aprianti. 2021. *Penerapan Permainan Puzzle Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Perwanida Ii Bandar Lampung.*
- Wulan Fauzia. 2022. *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.*
- Wulan Fauzia. 2022. *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.*

Yesi, dkk. 2018. *Penggunaan Media Puzzle Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 5-6 Tahun.*

Pengaruh Permainan Puzzle terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Anakhon Hi Do Hamoraon di Au Kecamatan Parmonangan

ORIGINALITY REPORT

22%

SIMILARITY INDEX

23%

INTERNET SOURCES

8%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	jurnal.una.ac.id Internet Source	4%
2	digilib.iainkendari.ac.id Internet Source	4%
3	repository.unej.ac.id Internet Source	3%
4	repository.ptiq.ac.id Internet Source	2%
5	jurnal.unimed.ac.id Internet Source	2%
6	www.sciencegate.app Internet Source	2%
7	Penerbit FKIP USK, Djailani AR. "Supervisi Pendidikan: Petunjuk Praktis Bagi Guru dan Pengawas Sekolah", Open Science Framework, 2023 Publication	2%



Exclude quotes On

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On