

## Pengaruh Permainan *Sorting Color Puzzle* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 5 Tahun

Rika Luthfia Pratiwi <sup>1\*</sup>, RR. Deni Widjayatri <sup>2</sup>

### Abstrak

*Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan sorting color puzzle terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia 5 tahun. Keterampilan pemecahan masalah merupakan bagian dari salah satu aspek perkembangan anak, khususnya aspek kognitif. Kemampuan pemecahan masalah adalah kemampuan individu dalam menggunakan proses berpikirnya untuk memecahkan suatu masalah dengan mengumpulkan fakta, menganalisis informasi yang diperoleh, dan menyiapkan alternatif pemecahan masalah. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deduktif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data secara sistematis, menyusun data menurut kategori tertentu, menafsirkan dan mendeskripsikan data yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dan wawancara, observasi dan dokumentasi. Dalam penelitian ini peneliti melakukan observasi dan wawancara kepada anak. Observasi dilakukan terhadap 4 orang anak usia 5 tahun di wilayah Kecamatan Balaraja, Kabupaten Tangerang, Banten. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan puzzle warna memberikan dampak terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia 5 tahun. Hal ini dibuktikan dengan hasil data yang peneliti peroleh dari kegiatan observasi yaitu pada tes pertama permainan sortir puzzle warna terdapat 2 orang anak yang mendapat penilaian Mulai bermain perkembangannya dan 2 orang anak berkembang sesuai dengan yang diharapkan. Kemudian, hasil yang diperoleh pada percobaan kedua menunjukkan adanya peningkatan pada setiap anak. 3 anak dinilai berkembang sangat baik dan 1 anak berkembang sesuai harapan.*

**Kata kunci:** *Sorting Color Puzzle, Anak Usia 5 Tahun, Problem Solving.*

---

<sup>1</sup>Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia, INDONESIA

<sup>2</sup>Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia, INDONESIA

\* *Corresponding author*, e-mail: [rikaluthfiaa@upi.edu](mailto:rikaluthfiaa@upi.edu)

## PENDAHULUAN

Perkembangan terjadi pada setiap individu, sejak usia dini hingga dewasa. Perkembangan bersifat progresif, sistematis dan berkesinambungan. Setiap individu mengalami perkembangan yang sama namun terdapat kecepatan yang berbeda-beda. Usia dini adalah anak dengan rentang usia 0-6 tahun. Masa usia dini adalah saat yang tepat untuk menstimulasi perkembangan setiap individu. Pada masa ini anak berkembang secara pesat dalam berbagai aspek.

Standar pencapaian perkembangan sesuai usia meliputi aspek nilai agama, moral, fisik-motorik, kognitif, linguistik, sosio-emosional, dan seni (Sianipar et al. Al. n.d.). Perkembangan kognitif berfokus pada bagaimana anak secara aktif mengkonstruksi pemikirannya dan kemudian bagaimana pemikiran berkembang dari satu tahap perkembangan ke tahap perkembangan berikutnya.

Kognitif adalah kemampuan mengolah pikiran, khususnya untuk menghubungkan, mengevaluasi, dan mempertimbangkan suatu peristiwa atau masalah. Aspek kognitif erat kaitannya dengan pengetahuan yang diperoleh individu tentang kemampuannya berpikir tentang peristiwa dan tindakan yang diamatinya (Musi, et. al., 2018). Seberapa cepat seseorang memecahkan masalahnya sangat bergantung pada perkembangan kognitifnya. Aspek perkembangan kognitif dibagi menjadi tiga aspek, yaitu: pembelajaran memecahkan masalah, berpikir logis, berpikir simbolik (Amelia, 2020).

Dalam pemecahan masalah, individu dilatih untuk berpikir dan memecahkan masalah secara akurat, kritis, dan sistematis. Keterampilan pemecahan masalah dapat mulai berkembang sejak usia muda. Dalam kehidupan sehari-hari, anak usia dini tentunya menghadapi berbagai permasalahan, seperti saat bermain bersama teman sebayanya atau menghadiri acara yang menggugah rasa ingin tahunya. Jika ada masalah, beberapa orang dewasa di sekitar anak akan segera membantu. Namun hal ini akan membatasi kemampuan anak dalam memecahkan masalah. Akibatnya anak akan menjadi ketergantungan ketika menyelesaikan permasalahan dengan orang dewasa disekitarnya. Membantu

anak untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dapat menggunakan berbagai metode salah satunya melalui permainan.

*Sorting color puzzle* merupakan permainan edukatif yang dimainkan dengan cara memindahkan bulatan warna yang telah diacak sesuai dengan kartu instruksi yang telah disediakan. Sehingga anak akan merasa tertantang untuk menyelesaikan bulatan sesuai dengan kartu instruksi, namun dengan urutan warna yang telah diacak terlebih dahulu. Pada permainan ini, anak diharapkan dapat memindahkan bulatan namun tidak bertabrakan satu sama lain. Sehingga dalam kegiatan tersebut dapat mengembangkan aspek kognitif dalam mempengaruhi kemampuan pemecahan pada masalah anak.

Penelitian ini dilakukan di daerah Kecamatan Balaraja, Kabupaten Tangerang, Banten. Dengan Jumlah Partisipan 4 orang anak dengan usia 5 tahun. Adapun rumusan masalah yaitu bagaimana pengaruh permainan edukatif *sorting color puzzle* terhadap kemampuan pemecahan masalah bagi anak usia 5 tahun. Dan bertujuan mengetahui apakah permainan *sorting color puzzle* dapat mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah bagi anak usia 5 tahun.

## **TINJAUAN PUSTAKA**

Penelitian ini dilaksanakan tidak terpisahkan dari penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya sebagai bahan perbandingan dan penelitian. Hasil penelitian yang digunakan untuk perbandingan tidak lepas dari topik penelitian yaitu terkait kemampuan pemecahan masalah anak usia 5 tahun melalui permainan edukatif berbentuk puzzle.

Penelitian Rista Dwi Pernata (2020) berjudul Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun. Materi pembelajaran dalam bentuk puzzle dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak. Dengan penelitian yang dilakukan diperoleh hasil sebesar sebagai peningkatan nilai rata-rata kemampuan pemecahan masalah.

Pada bagian tes diperoleh nilai awal sebesar 8,41 dan nilai akhir yang diperoleh sebesar 14,9, selisih kedua nilai tersebut sebesar 6,49. Sedangkan

pada bagian kontrol nilai awal sebesar 7,82 dan nilai akhir sebesar 11,65 dengan selisih sebesar 3,83.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode kualitatif merupakan metode penelitian yang bersifat alamiah. Penelitian kualitatif adalah suatu proses penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa perilaku lisan atau tertulis dari subjek yang diteliti. Selain itu, penelitian kualitatif juga dinilai mampu menjelaskan gejala atau fenomena secara menyeluruh dan menyeluruh (Moha dan Sudrajat 2019). Proses penelitian kualitatif ini mencakup upaya-upaya penting seperti: mengajukan pertanyaan, mengembangkan prosedur, dan mengumpulkan data spesifik dari informan atau partisipan. Menganalisis data secara induktif, mereduksi, memverifikasi, dan menafsirkan atau menangkap makna dari konteks masalah yang diteliti. Penelitian dilakukan pada 4 partisipan berusia 5 tahun melalui observasi. Menggunakan tools yang dibuat dengan mengacu pada STPPA dengan penilaian HOTS.

## **HASIL**

Data pada tabel di bawah ini adalah data perkembangan kognitif kemampuan pemecahan masalah anak dengan usia 5 tahun. Perolehan data di dapatkan melalui kegiatan observasi kepada anak usia 5 tahun. Berikut adalah tabel instrumen observasi pengaruh permainan *sorting color puzzle* terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia 5 tahun

Table 1. instrumen observasi pengaruh permainan *sorting color puzzle* terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia 5 tahun

NO	Indikator	Komponen	Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
1.	Berfikir Kritis	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak mampu mengklasifikasi bulatan sesuai warna pada pola kartu instruksi</li> <li>2. Anak mampu memecahkan masalah agar bulatan dapat sesuai dengan warna pada pola kartu instruksi</li> </ol>				
2.	Kreatif	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak mampu merencanakan agar bulatan tidak bertabrakan satu sama lain</li> <li>2. Anak mampu mengkombinasikan pola bulatan sesuai yang dicontohkan di kartu</li> </ol>				
3.	Kolaboratif	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak mampu menentukan bulatan sesuai kartu instruksi</li> <li>2. Anak mampu membuktikan bulatan tersusun sesuai pada kartu instruksi</li> </ol>				

**Keterangan :**

BB : Belum berkembang

MB : Mulai berkembang

BSH : Berkembang sesuai harapan

BSB : Berkembang sangat baik

Berikut data perkembangan kemampuan pemecahan masalah anak usia 5 tahun pertama kali mencoba permainan *sorting color puzzle*.

Table 2. daftar kemampuan pemecahan masalah anak usia 5 tahun pertama mencoba permainan *sorting color puzzle*

NO.	Inisial Anak	Penilaian Perkembangan
1.	NM	BSH
2.	GD	BSH
3.	MR	MB
4.	PR	MB

**Keterangan :**

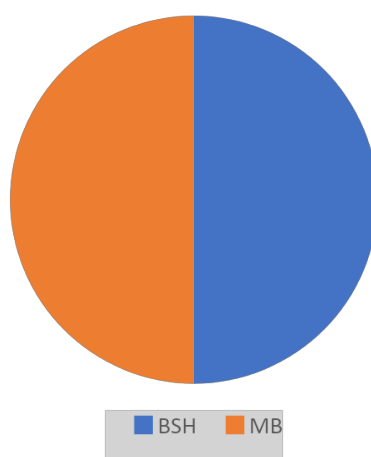
BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Gambar 1. grafik kemampuan pemecahan masalah anak usia 5 tahun pertama mencoba permainan *sorting color puzzle*



Berdasarkan data di atas perkembangan kemampuan penyelesaian masalah ketika percobaan pertama, penilaian yang didapatkan adalah 2 anak Mulai berkembang dan 2 anak Berkembang Sesuai Harapan. Perkembangan kemampuan penyelesaian masalah anak usia 5 tahun ketika pertama mencoba permainan *sorting color puzzle* yaitu (1) Anak kesulitan mengkombinasikan pola bulatan sesuai yang dicontohkan di kartu instruksi (2) Anak kesulitan dalam merencanakan agar bulatan tidak bertabrakan ketika dipindahkan.

Berikut data perkembangan kemampuan pemecahan masalah anak usia 5 tahun setelah percobaan kedua permainan *sorting color puzzle*.

Table 3. daftar kemampuan pemecahan masalah anak usia 5 tahun pertama mencoba permainan *sorting color puzzle*

NO.	Inisial Anak	Penilaian Perkembangan
1.	NM	BSB
2.	GD	BSB
3.	MR	BSB
4.	PR	BSH

**Keterangan :**

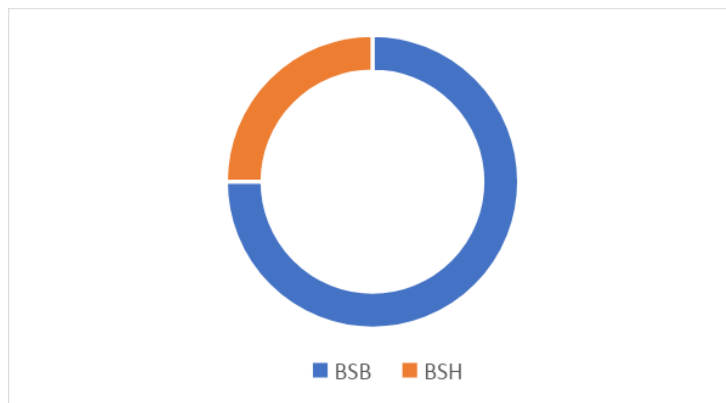
BB : Belum berkembang

MB : Mulai berkembang

BSH : Berkembang sesuai harapan

BSB : Berkembang sangat baik

Gambar 2. grafik kemampuan pemecahan masalah anak usia 5 tahun setelah percobaan kedua permainan *sorting color puzzle*



Berdasarkan data diatas perkembangan kemampuan penyelesaian masalah meningkat setelah mencoba permainan kedua kali, 1 anak Berkembang Sesuai Harapan dan 3 anak Berkembang Sangat Baik. Data yang disajikan sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan. Perkembangan kemampuan penyelesaian masalah anak usia 5 tahun ketika dua kali mencoba permainan *sorting color puzzle* (1) Anak mampu mengklasifikasikan bulatan sesuai dengan kartu instruksi (2) Anak mampu dalam merencanakan agar bulatan tidak bertabrakan ketika dipindahkan.

Berdasarkan data hasil observasi menunjukkan adanya pengaruh permainan *sorting color puzzle* terhadap kemampuan pemecahan masalah bagi anak usia 5 tahun.

Inisial	Hasil setelah percobaan kedua
NM	Ananda sudah mampu memindahkan bulatan dengan tidak bertabrakan satu sama lain, dan mampu merencanakan agar bulatan warna tidak bertabrakan.
GD	Ananda sudah mampu merencanakan bulatan warna agar tidak bertabrakan atau bertumpuk ketika dipindahkan serta mampu membuktikan warna bulatan tersusun sesuai pada kartu intruksi.
MR	Ananda mampu mengklasifikasikan bulatan warna sesuai dengan kartu intruksi. Ketika memindahkan bulatan yang sudah diacak agar sesuai dengan kartu intruksi, MR mampu merencanakan bulatan warna tidak bertabrakan. Serta Ananda

	mampu menentukan letak warna setiap bulatan sesuai pada kartu intruksi
PR	sudah mampu mengkalsifikasikan warna sesuai dengan kartu intruksi, serta membuktikan bulatan tersusun sesuai pada kartu intruksi. namun masih sedikit kesulitan ketika merencanakan agar bulatan tidak bertabrakan ketika dipindahkan.

Berdasarkan tabel di atas telah disebutkan terdapat pengaruh dari permainan *sorting color puzzle* terhadap kemampuan pemecahan masalah anak dengan usia 5 tahun. Pada percobaan pertama 2 anak dengan penilaian Mulai Berkembang dan 2 anak Berkembang Sesuai Harapan. Pada data hasil percobaan permainan *sorting color puzzle* kedua disebutkan 3 anak Berkembang Sangat Baik dan 1 anak Berkembang Sesuai Harapan. Berdasarkan hasil percobaan setiap anak mengalami perkembangan dalam kemampuan pemecahan. Anak mampu menyelesaikan permainan dengan baik sehingga kemampuan pemecahan masalah dapat terbangun ketika anak bermain puzzle (Amatullah et al., 2022). Sehingga melalui permainan *sorting color puzzle* ini dapat mempengaruhi kemampuan anak dalam pemecahan masalah.

## **SIMPULAN**

Perkembangan kognitif anak usia dini dalam pemecahan masalah dapat dikembangkan melalui permainan edukatif menyusun puzzle warna. Dalam permainan ini anak diharuskan menyelesaikan permainan sesuai dengan lembar instruksi yang telah disediakan. Berdasarkan hasil penelitian, data menunjukkan terdapat pengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia 5 tahun melalui permainan puzzle sortir warna. Setiap anak mengembangkan kemampuan memecahkan masalah.

## REFERENSI

- Afifah, T. A., Hafifah, S., Uzlifah, D., Humairoh, U., & Widjayatri, S. A. B. R. D. (2022, February). Pemanfaatan Puzzle dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif AUD Pada Masa Pandemi di TK Cempaka Putih Tanah Datar Sumatera Barat. In *Prosiding Seminar Nasional PGPAUD UPI Kampus Purwakarta* (Vol. 1, No. 1, pp. 103-110).
- Akbar, G. F., Karta, I. W., & Astawa, I. M. S. (2022). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif, Motorik Halus dan Sosial Emosional Pada Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Labuhan Haji. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(4b), 2695-2703.
- Anggraini, W., Nasirun, M., & Yulidesni, Y. (2020). Penerapan Strategi Pemecahan Masalah Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok B. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(1), 31-39.
- Anjani, R., Novianti, N., Nuraeni, C., Jannah, R., Nabila, S. W. M., & Widjayatri, R. D. (2023). Pengaruh Media Busy Book Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 3-4 Tahun. *Journal of Early Childhood and Character Education*, 3(1), 15-40.
- Gustira, A., Nurani, Y., & Wulan, S. (2023). Permainan Tradisional Petualangan Gobak Sodor dan Kemampuan Pemecahan Masalah. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 1173-1185.
- Harmonis, M. (2022). Penerapan Media Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna. *MASALIQ*, 2(6), 776-785.
- Hayati, F., Pratiwi, H., & Hanifah, H. (2022, December). Literasi Digital Pada Praktik Pendidikan Anak Usia Dini: Edpuzzle sebagai Media digital untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital. In *Annual Conference on Islamic Early Childhood Education (ACIECE)* (Vol. 6, pp. 219-226).
- Moha, I. (2019). Resume Ragam Penelitian Kualitatif.
- Musi, M. A., Sadaruddin, S., & Mulyadi, M. (2018). Implementasi permainan edukatif berbasis budaya lokal untuk mengenal konsep bilangan pada anak. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 117-128.
- Nadila, P. (2021). Pentingnya melatih problem solving pada anak usia dini melalui bermain. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 21(1), 51-55.
- Nugrahani, F., & Hum, M. (2014). Metode penelitian kualitatif. *Solo: Cakra Books*, 1(1), 3-4.
- Permata, R. D. (2020). Pengaruh permainan puzzle terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia 4-5 tahun. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 5(2), 1-10.
- Poetri, R. (2019). *Penggunaan Alat Permainan Edukatif Puzzle Manipulatif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Anak Kelompok B di RA Al-Ikhlas Aceh Selatan* (Doctoral dissertation, UIN AR-RANIRY).
- Putri, S. U., & Taqjudin, A. A. (2021). Steam-PBL: Strategi Pengembangan Kemampuan Memecahkan Masalah Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 856-867.

- Rahmawati, P., Slow, L., & Budhiarti, Y. (2022). Implementasi papan puzzle pada pembelajaran dengan model pembelajaran mating dalam meningkatkan pemecahan masalah matematis siswa. *Jurnal Edukasi dan Sains Matematika (JES-MAT)*, 8(1), 47-62.
- Rozana, S., Wulan, D. S. A., & Hayati, R. (2020). *Pengembangan Kognitif Anak usia dini (teori dan praktik)*. Edu Publisher.
- Sari, Y. R., & Jaya, M. T. B. (2018). Penggunaan media puzzle terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1).
- Sianipar, A., Yuslia, M. O. F., Nursihab, M., Jannah, M., & Widjayatri, R. D. (2022). EFEKTIVITAS APE MAZE TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN. *Abata: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 210-223.
- Srianis, K., Suarni, N. K., Ujjanti, P. R., & Psi, S. (2014). Penerapan metode bermain puzzle geometri untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam mengenal bentuk. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 2(1).
- Utami, L. O., Utami, I. S., & Sarumpaet, N. (2017). Penerapan metode problem solving dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui kegiatan bermain. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 3(2), 175-180.
- Veronica, N. (2018). Permainan Edukatif Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 49-55.
- Wulandari, M., Akbarjono, A., & Saputra, A. (2019). Pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan kognitif pada anak 5-6 tahun di paud harapan ananda kota bengkulu. *Al Fitrah: Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 2(2), 354-366.