



WAWASAN PENDIDIKAN

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/wp>

ANALISIS PENGGUNAAN *PUZZLE* DALAM KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH ANAK

Alya Azaki Amatullah¹, Dwi Prasetyawati Diyah Hariyanti², Purwadi³.

DOI : <https://doi.org/10.26877/wp.v2i1.9732>

¹ PGPAUD FIP, Universitas PGRI Semarang

² PGPAUD FIP, Universitas PGRI Semarang

³ PGPAUD FIP, Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Anak dalam kehidupannya bisa menemui hambatan dan masalah membutuhkan pemecahan masalah. Pemecahan masalah sangat penting karena membangun kemampuan berfikir kritis, logis dan sistematis. Kemampuan pemecahan masalah dapat diasah ketika bermain puzzle. Ketika bermain puzzle anak dapat mencari, menemukan, dan menyusun strategi dengan cara yang menyenangkan. Anak mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Adanya penelitian ini, bertujuan menganalisa penggunaan *puzzle* dalam kemampuan pemecahan masalah pada anak usia 5-6 di RA Birrul Walidain Semarang. Jenis penelitian kualitatif analisis deskriptif dengan cara pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan pemecahan masalah anak ketika menggunakan *puzzle*. Permainan *puzzle* memberikan kesan belajar yang berbeda dan menyenangkan bagi anak sehingga anak merasa nyaman dalam proses belajar. Anak mampu memahami, merancang, dan menganalisis masalah yang dihadapinya. Namun, dalam hal ini guru harus ekstra mendampingi anak ketika bermain untuk memberikan motivasi, dan semangat anak.

Kata Kunci: *Puzzle*, Pemecahan Masalah

History Article

Received 12 Oktober 2021

Approved 15 Oktober 2021

Published 28 Februari 2022

How to Cite

Amatullah, A, A¹., Hariyanti, D, P, D²., & Purwadi³. (2022). Analisis Penggunaan *Puzzle* dalam Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 5-6 di RA Birrul Walidain. *Wawasan Pendidikan*, 2(1), 93-100.

Coressponding Author:

Jl. Taman Kumudasmoro No. 3, Semarang, Indonesia.

E-mail: alyaazaky6@gmail.com¹

PENDAHULUAN

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini mengatakan bahwa pendidikan bertujuan menjamin mutu pendidikan anak usia dini dalam rangka memberikan landasan untuk melakukan stimulan pendidikan dalam membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak, juga mengoptimalkan perkembangan anak secara holistic integratif dan mempersiapkan pembentukan sikap pengetahuan dan ketrampilan anak.

Pendidikan anak usia dini sangatlah penting untuk membentuk pribadi manusia secara utuh. Anak adalah pribadi yang sensitif, unik, dan memiliki karakteristik yang berbeda sesuai tahap usianya. Pertumbuhan dan perkembangan pada masa ini berkembang begitu pesat karena dijuluki masa *golden age*, yaitu usia keemasan. Aspek yang harus dikembangkan dalam diri anak salah satunya adalah aspek kognitif. Kognitif merupakan pondasi bagi kemampuan anak untuk berfikir, berkeaktifitas, dan berkarya. Dalam kaitannya, perkembangan kognitif yang harus dirangsang sejak dini salah satunya adalah kemampuan pemecahan masalah anak

Gick (dalam Anggraini, Nasirun, dan Yulidesni, 2020: 33) mengatakan bahwa strategi pemecahan masalah merupakan suatu cara yang memberi kesempatan pada anak untuk memecahkan masalah sederhana melalui kegiatan merencanakan, meramalkan, membuat keputusan, mengamati hasil tindakannya. Pemecahan masalah menekankan pada proses ilmiah untuk melakukan suatu penemuan dalam mengatasi kesenjangan yang ada dan terjadi di lingkungannya. Sebab, anak-anak dalam kehidupannya juga menemui hambatan dan masalah yang membutuhkan kemampuan pemecahan masalah. Kemampuan ini sangat penting karena akan membangun kemampuan berfikir kritis, logis, juga sistematis.

Sejalan dengan pernyataan tersebut, Mayer (dalam Musriandi 2017: 154) juga mendefinisikan pemecahan masalah sebagai suatu proses banyak langkah dengan si pemecah masalah harus menemukan hubungan antara pengalaman (skema) masa lalunya dengan masalah yang dihadapinya dan kemudian bertindak untuk menyelesaikannya. Dengan kata lain, pemecahan masalah adalah menentukan solusi yang tepat dari masalah yang dihadapi dengan mempelajari apa yang telah ia dapatkan sebelumnya.

Menurut Polya (dalam Musriandi, 2017: 154) penyelesaian masalah terdiri atas empat langkah pokok, diantaranya; memahami masalah, menyusun/memikirkan rencana, melaksanakan rencana, dan memeriksa kembali.

Kemampuan pemecahan masalah anak juga dapat diajarkan pada waktu anak bermain puzzle. Puzzle adalah permainan edukatif yang berbentuk kepingan gambar yang nantinya akan disusun anak menjadi bentuk utuh menggunakan pikirannya. *Puzzle* merupakan bentuk permainan yang menantang daya kreatifitas dan daya ingatan siswa (Hidayati, 2018: 65). Permainan puzzle ini memiliki banyak manfaat karena anak mengasah otak untuk mencari, menemukan, menyusun strategi, mencocokkan bentuk untuk melatih kesabaran dan memecahkan masalah sederhana yaitu menyelesaikan kepingan puzzle secara mandiri dan benar (Oktavianto, 2018: 3)

Bell (dalam Santoso, Napitupulu, dan Amry, 2018: 2) menambahkan hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi-strategi pemecahan masalah yang umumnya dipelajari dalam pelajaran matematika, dalam hal-hal tertentu, dapat ditransfer dan diaplikasikan dalam situasi pemecahan masalah yang lain. Pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa anak memiliki kemampuan pemecahan masalah sangat penting untuk mengasah penalaran, berfikir kritis, logis, dan mencerminkan sikap kreatif dalam menerapkan kemampuan tersebut pada bermacam-macam situasi.

Marunung dan Simanjuntak (2019: 6) menyimpulkan melalui permainan *puzzle* anak dapat mengembangkan kemampuan kognitif dan proses pembelajaran menjadi sangat terbantu. Lambang visual atau gambar yang terdapat dalam *puzzle* tersebut mampu memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung di dalamnya (Nurfaridah, 2019: 20)

Permainan dapat dapat membuat anak tertarik karena terdapat beberapa gambar yang bisa dicerna melalui indra penglihatan. Permainan *puzzle* dapat dilakukan anak sendiri tanpa bantuan orang dewasa, namun anak dibawah motivasi guru atau orang dewasa. Dengan demikian, *puzzle* merupakan media yang menunjang kemampuan anak dalam memecahkan masalah.

Pengamatan awal di RA Birrul Walidain pada anak usia 5-6 tahun peneliti memperoleh informasi terdapat berbagai macam sikap anak dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya. Ada anak yang merasa bahwa ia tidak bisa menyelesaikan masalah yang dihadapi hingga tuntas dan tidak berani untuk mencoba karena anak merasa kurang percaya diri, ada juga anak yang sudah mencoba namun saat menemui kesulitan ia menghindar dengan meminta orang dewasa untuk menyelesaikannya atau bahkan menangis.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, penelitian ini dimaksudkan untuk menganalisa penggunaan *puzzle* dalam kemampuan pemecahan masalah pada anak dengan penelitian mengenai penggunaan *puzzle* dalam kemampuan pemecahan masalah anak. Penelitian ini dilakukan pada anak usia 5-6 di RA Birrul Walidain.

METODE

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kualitatif karena merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, dimana peneliti adalah instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi atau gabungan (Sugiyono, 2017: 1-2).

Penelitian ini dilakukan pada bulan Juli-Agustus 2021 yang dilaksanakan di RA Birrul Walidain yang terletak di jalan Cemara no.13, Purwosari, Semarang Utara, Semarang, Jawa Tengah. Peneliti mengambil sampel 15 siswa yaitu anak kelompok B RA Birrul Walidain.

Keabsahan data ini peneliti melakukan penelitian dengan cara pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi dan peneliti menggunakan analisis data tehnik analisis deskriptif dengan analisis kualitatif yaitu menganalisis penggunaan *puzzle* dalam kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 di RA Birrul Walidain Semarang. Penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran secara naratif atau bentuk kata-kata. Penelitian ini

dilakukan pada objek yang berkembang dengan apa adanya dan kehadiran peneliti tidak mempengaruhi kegiatan tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian penggunaan *puzzle* dalam kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 di RA Birrul Walidain Semarang dengan 15 sampel anak hasil data menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah anak sudah berkembang sesuai harapan.

Tabel 1. Temuan Hasil Kemampuan Pemecahan Masalah.

Kemampuan Pemecahan Masalah	Temuan Hasil Penelitian
<p>Memahami dan menganalisis</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak dapat menyadari adanya masalah yang harus ia selesaikan dalam permainan <i>puzzle</i> 2. Anak mampu mengobservasi masalah yang muncul dengan penuh perhatian menggunakan indra 3. Anak dapat mengidentifikasi apa yang ditanyakan
<p>Merancang dan merencanakan solusi</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak dapat menggambarkan pengetahuan sebelumnya untuk menyelesaikan <i>puzzle</i> yang ada di depannya. 2. Anak dapat mencari informasi yang relevan mengenai teka teki <i>puzzle</i> 3. Anak dapat menentukan apa yang akan dilakukan untuk dapat menyelesaikan permainan <i>puzzle</i> tersebut
<p>Mencari solusi dari masalah</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mampu menyelesaikan <i>puzzle</i> menggunakan tehnik penyelesaian yang sudah dipilih 2. Anak mampu menyusun <i>puzzle</i> dengan cara yang berbeda sesuai kemampuan anak. 3. Anak mampu untuk terus menyelesaikan <i>puzzle</i> meskipun menemukan kesulitan
<p>Memeriksa solusi</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak dapat mengecek kebenaran dari penyelesaian <i>puzzle</i> yang diperolehnya 2. Anak mampu memasukkan penyelesaian masalah ke dalam memori untuk digunakan kelak

Hasil penelitian dari penggunaan *puzzle* dalam kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 di RA Birrul Walidain peneliti menemukan bahwa adanya peningkatan kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun. Kemampuan tersebut dilatarbelakangi oleh motivasi dari guru dan lingkungan sekolah. Ketika anak mengatakan bahwa ia tidak mampu menyelesaikan, maka guru atau pendamping tidak langsung membantunya. Yang dilakukan guru adalah menyemangati dan memberikan arahan untuk membuka sedikit memori anak tentang pengetahuan sebelumnya.

Anak sangat antusias dalam permainan *puzzle* meskipun kadang mengalami keraguan dan kesulitan. Dengan hal tersebut anak mampu belajar menganalisa masalah dan memikirkan lebih mendalam cara penyelesaian yang tepat. Sebagaimana Syaodih, dkk (2018:30) menjelaskan bahwa mengajarkan penyelesaian masalah kepada anak usia dini ini mampu membangun pemikiran anak menjadi lebih analitis, logis, kritis, dan sistematis dalam mengambil keputusan di dalam hidupnya. Anak berlatih juga berfikir sendiri untuk menentukan cara pemecahan masalah hingga *puzzle* tersebut tersusun utuh seperti sedia kala. Sebagaimana pernyataan dari John Dewey (dalam Utami dkk, 2017: 176) yang mengenalkan pembelajaran *problem solving* (pemecahan masalah) adalah memberikan latihan kepada anak untuk berfikir.

Permainan *puzzle* dilakukan anak memberikan kesan belajar yang berbeda dan menyenangkan. Guru pada awalnya menjelaskan gambar *puzzle* utuh sebelum dibongkar. Anak diajak memahami setiap lekukan potongan yang terdapat dalam *puzzle* dan urutan-urutan yang harus dilakukan agar semakin mudah dalam menyelesaikannya. Hal ini dilakukan guru sejalan dengan pernyataan Mayer (dalam Musriandi 2017: 154) pemecahan masalah sebagai suatu proses banyak langkah dengan si pemecah masalah harus menemukan hubungan antara pengalaman (skema) masa lalunya dengan masalah yang dihadapinya dan kemudian bertindak untuk menyelesaikannya. Dalam hal ini anak menghubungkan memori *puzzle* sebelum dibongkar dan saat terpotong potong menjadi beberapa bagian.

Setelah anak memahami, anak diajak mengacak *puzzle* dan memberi aba aba untuk memulai permainan. Pada awalnya, anak akan menanyakan dan memastikan potongan *puzzle* yang tepat untuk melengkapinya. Tugas guru adalah mengingatkan sedikit pengetahuan yang didapat anak sebelumnya tanpa membantu lebih dalam lagi agar tujuan anak dapat berfikir kritis dapat tercapai. Anak dapat mengulang bagian bagian tertentu yang dirasa kurang tepat dengan beberapa kali percobaan dan berbagai cara sehingga mampu tergabung dengan baik hingga akhir. Guru harus menghargai, dan mendukung guna kemampuan anak dalam pemecahan masalahnya karena masalah akan ada dan terjadi dalam kehidupan sehari-hari anak sehingga dapat ditransfer dan diaplikasikan dalam situasi pemecahan masalah yang lain (Santoso dkk, 2018: 2).

Dalam penggunaan *puzzle* ini peneliti dapat melihat bahwa anak terlihat lebih santai dan terasa menyenangkan sehingga anak dapat bermain sekaligus belajar secara bersamaan. Sejalan dengan pengertian Taedjasaputra (dalam Manurunung dan Simanjuntak, 2019: 4) bahwa *puzzle* memiliki keunggulan yakni memiliki bermacam-macam warna sehingga menarik minat anak untuk belajar dan meningkatkan daya tahan anak dalam belajar.

Secara umum penggunaan *puzzle* dalam kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun di RA Birrul Walidain sudah berkembang dengan baik. Anak mampu menyelesaikan permainan dengan baik sehingga kemampuan pemecahan masalah dapat terbangun ketika anak bermain *puzzle*. Dari kesimpulan Marunung dan Simanjuntak (2016: 6) permainan *puzzle* anak dapat mengembangkan kemampuan kognitif dan proses pembelajaran menjadi sangat terbantu. Ditambahkan lagi oleh Trimantara (dalam dalam Mulyaningsih dan Palangngan, 2020: 31) bermain *puzzle* memiliki manfaat yang dapat mengoptimalkan kemampuan dan kecerdasan anak.

Dampak sangat terlihat ketika anak-anak sebelum bermain *puzzle* dan setelah melakukan permainan *puzzle*. Belajar tidak hanya dilakukan dengan pensil dan buku, namun dapat dilakukan dalam bermain *puzzle* yang menyenangkan contoh salah satunya. Hal ini dapat dilihat adanya perkembangan kemampuan pemecahan masalah anak dari sebelum dan setelah bermain *puzzle*.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang penggunaan *puzzle* dalam kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 di RA Birrul Walidain, dapat disimpulkan bahwa terlihat dampak positif untuk penggunaan *puzzle* dalam kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun. Anak mampu memahami dan menganalisis masalah, anak juga mampu merancang, merencanakan serta mencari solusi, dan juga memeriksa solusi tersebut. Namun terdapat beberapa kendala dalam kegiatan permainan tersebut yaitu, butuh waktu yang lama, guru harus lebih ekstra dalam mendampingi anak. Kemudian potongan *puzzle* bila sudah dibongkar lalu anak lupa mengembalikan menjadi hilang satu persatu.

DAFTAR PUSTAKA

- Abristiana Panca Oktavia, Kristanti Anik, Aisyatul W Afifiy. 2020. Pengenalan Angka Menggunakan Permainan *Puzzle* dan Pengaruhnya Terhadap Perkembangan Emosi dan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini di Play Group Se-Kecamatan Summersari Kabupaten Jember. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 03(01): 70-86. Dalam <https://doi.org/10.31537/laplace.v3il.314> diakses pada Selasa, 9 Maret 2021 jam 18.43
- Amiliya, Reni., Anung Dryas M. 2020. Pembelajaran Berbasis Alam untuk Kemampuan Problem Solving Anak Usia Dini. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 3(02), 79-87.
- Anggraini, W., Nasirun, M., Yulidesni. 2020. Penerapan Strategi Pemecahan Masalah dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif pada Anak Kelompok B. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(1): 31-39. Doi: <https://doi.org/10.33369/jip.5.1.31-39> diakses pada Jum'at, 5 Februari 2020 jam 21.43
- Hamidah, Azzah., Simatupang, Nurhenti Dorlina. 2020. Pengembangan Buku Panduan Teka Teki Silang pada Pemecahan Masalah Anak Kelompok B. *Jurnal PAUD Teratai*, 09(01): 1-15. Dalam <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/34940> diakses hari Rabu, 17 Februari 2021 jam 08.10.
- Hidayati, Eka Wahyu. 2018. Penggunaan Media *Puzzle* Konstruksi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SDN Kemasen II Krian. *Indonesian Journal of Islamic Education*
- Copyright © 2022. Wawasan Pendidikan. ISSN 2807-5714 (print), ISSN 2807-4025 (online)

Studies, 01(01): 61-88. Doi: <https://doi.org/10.33367/ijies.v1i1.519> diakses pada Senin, 4 Januari 2021 jam 14.45

- Insani, Fisi Qorifana, and Dwi Prasetyawati DH. 2015 Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak dengan Metode Bermain Peran untuk Kelompok B di KB-TK Islam Permata 1 Semarang. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini* 4.(1). Dalam <http://journal.upgris.ac.id/index.php/paudia/article/view/1655> diakses pada hari Selasa, 6 April 2021 jam 12.54
- Marunung, Ayu Astuti., dan Simanjuntak, Jasper. 2019. Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Santa Lusia Batang Kuis Kecamatan Percut Sei Tuan Kota Medan TA 2018/2019. *Jurnal Usia Dini*, 5(2): 1-6. Dalam <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jud/article/view/16196> diakses pada Selasa, 29 Juni 2021 jam 02.02
- Mulyaningsih, Eka., dan Palangngan, Sukmawati Tono. 2021. Pengaruh Permainan *Puzzle* terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Usia Dini. *Al-gurfah: Journal of Primary Education*, 1(1), 29-40. Dalam <https://mail.jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/algurfah/article/view/1224> diakses pada Selasa, 29 Juni 2021 jam 02.01
- Musriandi, Riki. 2017. Hubungan antara *Self-Concept* dengan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Jurnal Dedikasi*. 01(020): 150-160
- Nurfarida, Rahmatya. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Stem Berbantuan Media Pembelajaran Puzzle Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Kelas VIII Mts N 1 Bandar Lampung. Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung.
- Nuryatmawati, Azizah Muthi', and Dimiyati. 2021. Efektifitas Pendekatan Saintifik terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 3-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5.(2): 2071-2081. Dalam <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/1048> diakses pada Senin, 29 Juni 2021 jam 19.25.
- Oktafianto, Eza Rezci. 2018. Pengaruh Permainan *Puzzle* Lantai terhadap Peningkatan Kemampuan Pemusatan Perhatian Anak Autis. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 10(2): 1-10. Dalam <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-khusus/article/view/23423/21417> diakses pada Selasa, 29 Juni 2021 jam 10.06
- Santoso, Fatma Erya, Elvis Napitupulu, and Zul Amry. Analisis Metakognisi Siswa dalam Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis pada Model Pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL). 2018. *Paradikma: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1). Dalam <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/paradikma/article/view/22887> diakses pada Kamis, 10 Juni 2021 jam 13.48
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. Anggota Ikatan Penerbit Indonesia (IKAPI), Alfabeta

Suryati, Kiki. *Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Metode Mind Map Di Taman Kanak-Kanak Mutiara Merbau Mataram Lampung Selatan*. 2019. Diss. UIN Raden Intan Lampung.

Syaodih Ernawulan, Setiasih Ocih, Romadona Nur Faizah, dan Handayani Hany. 2018. Pengembangan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini dalam Pembelajaran Proyek di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*. 12(01): 29-35. Dalam <https://doi.org/10.21009/JPUD.121> diakses pada Kamis, 4 Februari 2021 jam 20.50

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2013 tentang Sistem Pendidikan Nasional

Utami, Lina Oktariani, Indah Sari Utami, and Nora Sarumpaet. 2018. 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. Dalam <http://www.e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/tunas-siliwangi/article/view/649> diakses pada Jum'at, 5 Maret 2021 jam 22.56 solving strategies in fractions. *Journal of Physics Conference Series*, 943(1), 012013.