

PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH ANAK USIA DINI MELALUI KEGIATAN MENYUSUN PUZZLE DI RA FADNUR AISYAH

Hasnah Siahaan¹
hasnahsiahaan19@gmail.com
Universitas Al-Washliyah Medan, Indonesia

Eka Santana Tarigan²
tariganekasantana@gmail.com
RA Fadnur Aisyah, Indonesia

Nikmah Royani Harahap³
nikmahroyanihrp@gmail.com
Universitas Al-Washliyah Medan, Indonesia

Husna Nashihin⁴
aufahusna.lecture2017@gmail.com
INISNU Temanggung, Indonesia

Abstracts

This research is motivated by the low problem-solving ability of children, which is marked by the lack of skill of children in arranging puzzle pieces until they become a complete picture. This study aims to improve children's problem solving skills through puzzle-building activities in children RA FADNUR AISYAH. This research is a classroom action research using the Kemmis and Mc.Taggart model which is carried out in two cycles. The research subjects were the children of RA FADNUR AISYAH Choice, totaling 15 children, consisting of 7 girls and 8 boys. The object of this research is the problem solving ability of children. In the first cycle, the criteria for Developing as expected showed an increase of 46%, while in the second cycle it increased even more than the previous condition in the first cycle reaching 87% or as many as 13 children.

Thus the problem-solving ability of children can be improved through the activity of compiling puzzles.

Keyword: Solving, Compiling, Puzzle

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan pemecahan masalah anak yang ditandai dengan kurangnya keterampilan anak dalam menyusun potongan puzzle hingga menjadi suatu gambaran yang utuh. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak melalui kegiatan puzzle-building pada anak RA FADNUR AISYAH. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan model Kemmis dan Mc.Taggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subyek penelitian adalah anak-anak Pilihan RA FADNUR AISYAH yang berjumlah 15 anak, terdiri dari 7 anak perempuan dan 8 anak laki-laki. Objek penelitian ini adalah kemampuan pemecahan masalah anak. Pada siklus I kriteria Berkembang sesuai harapan menunjukkan peningkatan sebesar 46%, sedangkan pada siklus II meningkat bahkan lebih dari kondisi sebelumnya pada siklus I yang mencapai 87% atau sebanyak 13 anak. Dengan demikian kemampuan pemecahan masalah anak dapat ditingkatkan melalui kegiatan menyusun puzzle.

Kata kunci: Memecahkan, Menyusun, Puzzle

PENDAHULUAN

Kemampuan pemecahan masalah berhubungan dengan perkembangan kognitif. Anak memerlukan proses kognitif untuk memecahkan masalahnya. Inti dari kemampuan memecahkan masalah terletak pada proses pengambilan tindakan, dengan jalan melatih anak menghadapi berbagai masalah melalui proses menerima tantangan dan usaha sampai menemukan penyelesaiannya. Hal ini memberikan kesempatan pada anak untuk lebih percaya diri atas kemampuan yang mereka miliki (Nashihin, 2017). Pemecahan masalah pada anak usia dini merupakan keterampilan dengan cara belajar sendiri namun masih memerlukan bimbingan, keterampilan tersebut sangat penting agar anak bisa menjadi individu yang kreatif dan selalu optimis terhadap permasalahan hidupnya. (Lubis, Harahap, & Armanila, 2021). Dalam Alquran juga dijelaskan mengenai tentang posisi masalah dalam hidup

manusia diberbagai aspek. Dalam Alquran Surah Albalad ayat 4 Allah Swt berfirman:

كَبَدٍ فِي الْإِنْسَانَ خَلَقْنَا لَقَدْ

Artinya: Sesungguhnya Kami telah menciptakan manusia berada dalam susah payah. (RI, 2004). Ayat ini memberikan penjelasan bahwa hakikatnya masalah itu dimiliki oleh setiap individu ataupun kelompok dalam kehidupan manusia. Buya Hamka menjelaskan dalam Tafsirnya Al-Azhar bahwa kesusahan adalah bahagian dari hidup, dalam kesusahan itulah Tuhan menciptakan kita. Sehingga setiap pekerjaan baik ataupun pekerjaan buruk (Husna Nashihin, 2017), semuanya meminta kepayahan. Sehingga memberikan nafkah batin kepada isteri pun meminta tenaga dan kepayahan. Kepayahan dan kesulitan adalah merupakan bahagian dari sebuah masalah (Nashihin, 2019) dan kehadirannya hampir dirasakan oleh setiap manusia didalam ruang lingkup yang berbeda-beda. penafsiran Buya Hamka dari ayat di atas menjelaskan akan keberadaan

Penggunaan media puzzle membantu anak dalam membangun keterampilan memecahkan masalah karena dengan menggunakan media tersebut anak dapat berlatih mandiri dalam mengerjakan tantangan yang diberikan. Hal ini sejalan dengan pendapat (Soebahman, n.d. 2008) yang menyatakan bahwa “puzzle adalah permainan yang terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih tingkat konsentrasi. Berdasarkan penelitian yang dilakukan saat menggunakan puzzle, terlihat bahwa manfaat penggunaannya yang disampaikan oleh (Sujiono, n.d., p. 2008) yaitu anak mengasah otaknya dengan mencari, menemukan, menyusun strategi, mencocokkan bentuk, melatih kesabaran dan telah memecahkan masalah sederhana yakni menyelesaikan kepingan puzzle membentuk gambar utuh.

METODE

Model penelitian tindakan kelas yang digunakan adalah model yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc. Taggart dalam Arikunto (Arikunto, 2010) yang disajikan dalam gambar dibawah. Berdasarkan prosedur penelitian di atas, maka tindakan penelitian kelas ini ialah untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak melalui

kegiatan menyusun puzzle yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan atau observasi dan refleksi yang selanjutnya disebut dengan satu siklus. Dengan menggunakan model siklus, apabila dalam awal pelaksanaan kurang baik hasilnya maka dapat dilakukan tindakan pada siklus selanjutnya sampai target yang diinginkan tercapai Hasil dan Pembahasan

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi pra- siklus yang dilakukan di RA Fathur Aisyah bahwa kemampuan pemecahan masalah pada anak masih rendah berkisar 25% dari 15 anak . Hal ini terlihat dari masih banyaknya anak belum mampu membuat sebuah karya yang guru instruksikan. Anak masih bingung dengan berbagai bentuk, belum mengerti akan warna dan mencampurkan warna. Masalah tersebut terjadi karena beberapa faktor diantaranya metode pembelajaran yang digunakan guru monoton dengan metode ceramah, media pembelajaran masih kurang menarik dan kurang menstimulus kemampuan pemecahan masalah anak. Dalam penelitian tindakan kelas ini diharapkan anak-anak bisa menyelesaikan tugas menyusun gambar hingga membentuk gambar yang utuh. Dari kondisi tersebut peneliti melanjutkan observasi pada siklus I.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media puzzle terhadap perkembangan kemampuan pemecahan masalah anak, pengaruh tersebut dapat diamati saat anak menyusun kepingan puzzle sampai menjadi utuh. Peningkatan terjadi pada perkembangan kemampuan pemecahan masalah anak sesudah diberi perlakuan menggunakan media puzzle, dengan kata lain aktivitas dengan menggunakan media puzzle dapat meningkatkan hasil belajar dan dapat merangsang terjadinya proses belajar pada anak.

Anak belajar dengan berpikir, yaitu ketika anak melihat, mengamati dan mendengarkan, mengaitkan kecerdasan anak berdasarkan lingkungan yang dilihat, didengar, dan diamati, sesuai dengan pendapat yang disampaikan oleh (Sujiono, 2013). Hal ini terlihat pada saat anak mengamati suatu gambar maka anak akan mulai berpikir misalkan tentang warna, jumlah, nama dan ukuran. Ketika anak diberikan suatu media yang dapat melatih kemampuan berpikir,

secara tidak langsung akan membuat anak aktif dan menggunakan otaknya untuk berpikir mengenai apa yang telah dilihat dan didengarnya.

Kemampuan pemecahan masalah anak meningkat mana kala anak diberikan peluang seluas-luasnya untuk berpikir dan mencoba sendiri tanpa dipaksa oleh guru, ketika kesempatan untuk berpikir diberikan lebih luas maka peluang anak mencari dan membuktikan akan lebih banyak (Groot, 2018). Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan (Aral, Gursoy, 2012) bahwa penggunaan media sangat mendukung dan membantu menstimulus perkembangan anak, karena dengan menggunakan media anak tidak hanya bermain dan duduk diam namun anak akan terlihat secara aktif dalam penggunaan media tersebut terutama media puzzle. Selain perkembangan kognitif juga terdapat area perkembangan lain yang ikut berkembang yaitu perkembangan linguistik, motorik, sosial dan emosional (Aini, Armanila, & Harahap, 2021). Media puzzle ini dapat menstimulus perkembangan kognitif anak karena anak akan dituntut untuk berpikir dan memecahkan suatu persoalan sederhana.

Kemampuan pemecahan masalah anak usia dini dapat dikembangkan melalui berbagai upaya salah satunya dengan memberikan kesempatan atau peluang pada anak untuk mencari solusi dari permasalahan yang dihadapi dengan memberikan kebebasan kepada anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi dengan benda-benda yang ada disekitar anak (Armanila, et.al.,2022), lebih lanjut permasalahan yang diberikan kepada anak haruslah dihubungkan dengan dunia nyata dan berasal dari pengalaman sehari-hari anak, agar anak lebih tertarik untuk memecahkan masalah yang ditemuinya.

Penggunaan media puzzle membantu anak dalam menghubungkan pengetahuan lama dengan pengetahuan baru melalui benda yang ada disekitar. Melalui penggunaan media puzzle kemampuan anak dalam mencari solusi untuk memecahkan masalah sangat diasah seperti ketika anak mencari strategi atau cara untuk menyelesaikan tugas menyusun kepingan puzzle. Penelitian ini juga didukung oleh penelitian yang telah dilakukan oleh Putri Budiani et al., (2019) menunjukkan hasil bahwa kemampuan pemecahan masalah anak dapat dilakukan dengan menerapkan pendekatan ilmiah. Hasil penelitian tersebut menyebutkan bahwa pengetahuan merupakan suatu yang dibangun dan diciptakan oleh anak, sebab sesungguhnya ketika

anak menalar, secara tidak langsung anak mencari dan memecahkan masalah sesuai konteks yang anak pikirkan.

Aktivitas menggunakan media puzzle yang merupakan salah satu cara dalam memberikan stimulus pada anak usia dini sehingga memunculkan respon berupa meningkatkan aktivitas anak dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Khotimah, 2018) sebelum penggunaan media puzzle dilakukan observasi untuk mengetahui nilai awal. Setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media puzzle terlihat aktivitas di kelas sehingga terjadi peningkatan perkembangan kognitif anak terutama dalam pemecahan masalah menyelesaikan permasalahan sederhana. Peningkatan kemampuan pemecahan masalah dikarenakan penggunaan media puzzle sebagai alat untuk melatih kemampuan anak, kemampuan tersebut meningkat karena terjadi proses membangun pengetahuan yang sudah dimiliki dan membangun pengetahuan baru dengan mengaitkan pengetahuan yang telah didapatkan dengan keterampilan yang nyata dan dilakukan langsung oleh anak (K. Armanila, 2018), hal ini membuktikan bahwa teori konstruktivisme merupakan teori yang medasari dalam penelitian (A. Armanila, 2019) .

Dari Siklus I, maka dapat dilihat bahwa pada aspek menunjuk gambar sesuai perintah terdapat 7 anak yang memperoleh skor maksimal, pada aspek keterampilan mengamati dan memilih gambar terdapat 5 anak dengan skor maksimal dan pada aspek kecepatan saat menggunakan media terdapat 7 anak yang memperoleh skor maksimal. Dari hasil observasi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah anak telah mengalami peningkatan dari kondisi awal. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel persentase berikut :

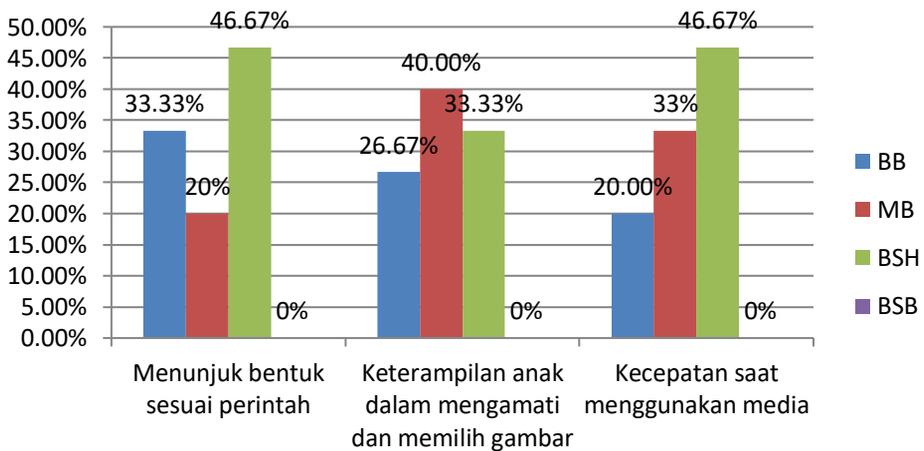
Tabel Hasil Persentase Nilai Keberhasilan Anak Siklus I

No	Indikator	Hasil Pengamatan				Jumlah
		BB	MB	BSH	BSB	
1.	Menunjuk bentuk sesuai perintah	5	3	7	-	32
	Persentase	33,33%	20%	46,67%	-	
2.	Keterampilan anak dalam mengamati dan memilih gambar	4	6	5	-	31

Persentase	26,67%	40%	33,33%	-	
3. Kecepatan saat menggunakan media	3	5	7	-	34
Persentase	20%	33,33%	46,67%	-	97

Pada tabel persentase keberhasilan anak Siklus I menunjukkan bahwa 7 anak sekitar 46,67% yang memperoleh skor maksimal untuk aspek menunjuk bentuk sesuai perintah. Sedangkan pada aspek keterampilan mengamati dan memilih gambar terdapat 5 anak dengan 33,33% yang memperoleh skor maksimal dan pada aspek kecepatan menggunakan media terdapat 7 anak dengan 46,67% yang memperoleh skor maksimal. Hasil observasi menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah anak mengalami peningkatan. Hasil observasi kemampuan pemecahan masalah anak Siklus I yang mengalami peningkatan dapat dilihat pada grafik berikut :

Grafik Persentase keberhasilan anak Siklus I



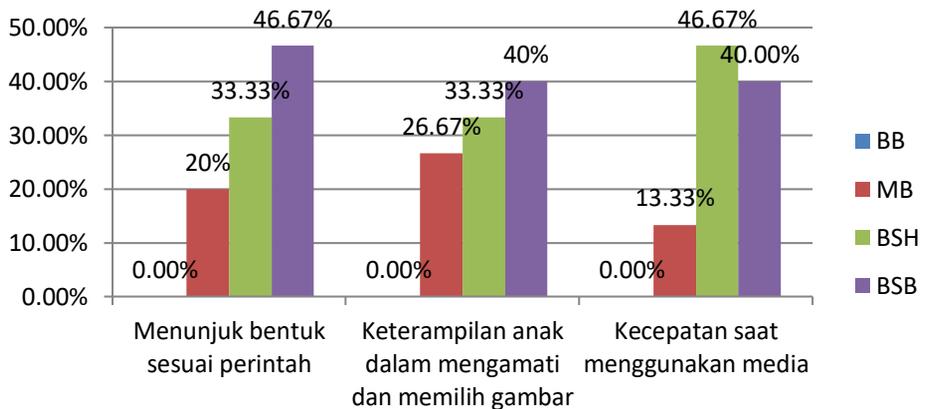
Data Siklus II menunjukkan bahwa pada aspek menunjuk gambar sesuai perintah terdapat 7 anak yang memperoleh skor maksimal, sedangkan aspek keterampilan mengamati dan memilih gambar ada 6 anak dengan skor maksimal, dan aspek kecepatan menggunakan media ada 6 anak dengan skor maksimal. Hasil observasi menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah pada anak

mengalami peningkatan lebih dari data observasi Siklus I. hasil observasi Siklus II dapat dilihat pada tabel persentase berikut :

Tabel Hasil Persentase Nilai Keberhasilan Anak Siklus II

No	Indikator	Hasil Pengamatan				Jumlah
		BB	MB	BSH	BSB	
1.	Menunjuk bentuk sesuai perintah		3	5	7	49
	Persentase		20%	33,33%	46,67%	
2.	Keterampilan anak dalam mengamati dan memilih gambar		4	5	6	47
	Persentase		26,67%	33,33%	40%	
3.	Kecepatan saat menggunakan media		2	7	6	49
	Persentase		13,33%	46,67%	40%	145

Grafik Persentase keberhasilan anak Siklus II



KESIMPULAN

Hasil analisis menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media puzzle pada perkembangan kemampuan pemecahan masalah anak terhadap perbedaan sebelum dan sesudah penggunaan media

puzzle untuk anak usia 5-6 tahun di PAUD Benih Pilihan. Adanya pengaruh tersebut menunjukkan bahwa semakin sering anak diberikan penggunaan media puzzle maka akan semakin meningkat pula perkembangan kognitif anak terutama dalam pemecahan masalah. Keterbatasan yang ditemukan dalam penelitian ini adalah metode yang digunakan hanya membandingkan kemampuan yang anak miliki sebelum dan sesudah diberi perlakuan, hanya dengan satu kelompok saja dan tidak ada kelompok pembanding.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, N., Armanila, A., & Harahap, M. R. (2021). Pembiasaan Pola Hafalan Ayat Pendek Pada Anak Usia Dini Di Ra Luqman Al-Hakim, Kalangan, Tapanuli Tengah. *Hibrul Ulama*, 3(2), 31–40.
- Aral, Gursoy, dan Y. (2012). *An Investigation of the effect of puzzle design on children's development areas*. *Procedia-social and behavioral sciences*.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Armanila, A. (2019). Upaya Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Dan Intrapersonal Melalui Pembelajaran Tematik Di Tk Zulhijjah Medan. *Equalita: Jurnal Studi Gender Dan Anak*, 1(2), 63. Retrieved from <https://doi.org/10.24235/equalita.v1i2.5480>
- Armanila dan Elfidayati dan Azhari, Zahro Alya dan Sintia Devi dan Hafizhoh, S. (2022). Peran Desain Interior dalam Menunjang Kenyamanan Belajar Anak di Raudhatul Athfal Bi Al-Nazar 7(1), 65–82.
- Armanila, K. (2018). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Budiani, P., Saribu, D., Simanjuntak, J., & Pd, M. (2019). Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun di KB Tunas Harapan Kecamatan Sunggal Kab . Deli Serdang, 4(1), 28–38.
- Husna Nashihin. (2017). *Pendidikan Akhlak Kontekstual*. CV. Pilar Nusantara. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=UBWiDwAAQBAJ>
- Khotimah, K. (2018). Improve Children ' S Cognitive Ability Through Media Puzzle in Group, 1(1), 20–26.

- Lubis, M. S. A., Harahap, H. S., & Armanila, A. (2021). Psychological problems of learning from home during the covid-19 pandemic in early childhood. *Atfaluna: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(2), 11–20. Retrieved from <https://doi.org/10.32505/atfaluna.v4i2.3497>
- Nashihin, H. (2017). *Pendidikan Karakter Berbasis Budaya Pesantren*. Formaci. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=X27IDwAAQBAJ>
- Nashihin, H. (2019). Konstruksi Budaya Sekolah Sebagai Wadah Internalisasi Nilai Karakter. *At-Tajdid: Jurnal Ilmu Tarbiyah*, 8(1), 131–149.
- RI, D. A. (2004). *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Bandung: J-ART.
- Soebahman, A. (n.d.). *Permainan Asik Bikin Anak Pintar*. Yogyakarta: IN Azna Books.
- Sujiono. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Sujiono, Y. N. (n.d.). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.