MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MELALUI PUZZLE TETRIS PADA ANAK KELOMPOK B DI TK PUSAT PAUD TUNAS INTI BATURAPPE KECAMATAN BIRINGBULU KABUPATEN GOWA

Lidia[1], Nur Alim Amri[2], M. Yusran Rahmat[3]
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar
[1]yantilidya820@gmail.com [2]nuralim.amri@unismuh.ac.id
[3]m.yusranrahmat@unismuh.ac.id

ABSTRACT

The main problem in this study is how to improve the cognitive ability of learning and problem solving of children. The purpose of this study is to improve the cognitive ability of learning and problem solving in children through tetris puzzle games. The type of research used is class action research consisting of planning, implementation, observation and reflection. His research subjects were 19 students. The results of this study showed that in cycle I of 19 children, improvement in learning and problem solving through tetris puzzles, in cycle I achieved an average score of 47.7% with the category starting to develop (MB). While in cycle II of 19 children, an average score of 78.2% was obtained with excellent development criteria (BSB). Based on the results of the study, it can be concluded that the cognitive ability of learning and problem solving children through tetris puzzle games in group B at the Central Tk of Paud Tunas Inti Baturappe, Biringfuru District, Gowa Regency has improved.

Keywords: Troubleshooting, Playing Tetris Puzzle, Early Childhood

ABSTRAK

Masalah utama pada penelitian ini adalah bagaimana cara menigkatkan kemampuan kognitif belajar dan pemecahan masalah anak. Tujuan dari penelitian ini ialah meningkatkan kemampuan kognitif belajar dan pemecahan masalah pada anak melalui permainan puzzle tetris. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek penelitiannya adalah 19 orang anak didik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada siklus I dari 19 anak, peningkatan kemampuan anak dalam belajar dan pemecahan masalah melalui puzzle tetris, pada siklus I memperoleh nilai rata-rata dengan persentasse ialah 47.7% dengan kategori mulai berkembang (MB). Sedangkan pada siklus II dari 19 anak, diperoleh nilai rata-rata dengan persentase 78.2% dengan kriteria berkembang sangat baik (BSB). Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif belajar dan pemecahan masalah anak melalui permainan puzzle tetris pada kelompok B di Tk Pusat Paud Tunas Inti Baturappe Kecamatan Biringbulu Kabupaten Gowa mengalami peningkatan.

Kata Kunci **:** Pemechan Masalah, Bermain Puzzle Tetris, Anak Usia Dini

A. Pendahuluan

Usia dini bisa dikatakan sebagai *Golden Age*, artinya masa keemasan anak. Proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, di masa ini anak

usia dini memiliki fase kehidupan yang berbeda dengan masa anak-anak maupun orang dewasa. Anak usia dini memerlukan bantuan dari orang dewasa sehingga anak bisa tumbuh kembang secara optimal sesuai nilai norma dan harapan masyarakat. Oleh karena itu, pada UU No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 28 ayat 1 dalam (Intan Rochmawati, 2018) menyatakan bahwa:

"Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang di tunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan Pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki Pendidikan lebih lanjut".

Bermain merupakan kebutuhan dan dianggap sebagai karakteristik pembelajaran di PAUD (Ruslan, I. 2021). Oleh karena itu, bermain salah satu aktivitas penting yang dilakukan anak-anak hampir setiap hari, bermain bagi anak bisa mengeluapkan perasaannya.

Mengingat dunia anak adalah dunia bemain, maka metode bermain bisa digunakan di sekolah-sekolah paud sebagaimana yang diungkapkan Dockett (dalam Nurhayati., 2021) bermain sama halnya dengan kebutuhan yang harus dipenuhi karena dengan bermain dapat menambah pengetahuan untuk mengembangkan diri dan memberi kesempatan anak untuk bersosialisasi.

Tetris adalah video game yang biasa dimainkan di *hanphone* atau *gadget*. Tetapi, selain bisa dimainkan dalam bentuk video game permainan tetris bisa diubah menjadi permainan yang bisa dimainkan secara manual menggunakan kardus bekas. Selain itu, dengan bermain menggunakan *puzzle tetris* dapat mengasah kemampuan otak anak dalam hal mengingat dan mengasah daya pikir. Alat permainan *puzzle tetris* kali ini, merupakan aktivitas membongkar dan menata kembali kepingan-kepingan menjadi bentuk yang utuh kembali.

Sitorus., S, P (2019) berpendapat bahwa tetris adalah permainan bergenre puzzle atau teka-teki, dengan bermain tetris bisa meningkatkan kreativitas berpikir dengan menghubungkan bidik atau balok tetris sesuai dengan pasanganya. Sedangkan penelitian menurut dr. Arman Yuliardi (dalam Chamidiyah., 2015) mengatakan

tetris merupakan permainan yang murah namun vital bagi otak. Yang di mana bisa disimpulkan bisa melatih fungsi spasial atau daya perkiraan yang tajam. Pada permainan ini memerlukan konsentrasi yang tinggi dan bisa melatih antara otak kiri dan kanan serta bisa melatih kecepatan berpikir dengan reflex ketika sedang bermain. Selanjutnya menurut Pinasthika (2017) mengatakan tetris digemari oleh anak-anak karena memiliki warna dan tampilan bidak atau balok yang beragam serta cara bermain dengan menggeser dan mencocokkan bidak atau balok. Selanjutanya Gray (2015) berpendapat bahwa menggunakan tetris untuk mencari peningkatan kognitif dengan memeriksa potensi pertumbuhan otak yang memainkannya dan melihat ukuran kemampuan total skor, level permainan, serta jumlah baris yang diselesaikan.

Bisa disimpulkan bahwa bermain puzzle tetris adalah permainan yang dirancang pada awalnya untuk bersenang-senang dalam permainan komputer teknologi dan sekarang permainan tetris dengan mudah diakses di handphone tetapi dibalik itu permainan tetris bisa meningkatkan belajar dan pemecahan masalah bagaimana cara menyelesaikannya tanpa harus menyentuh bagian atas bingkai oleh bidik balok tetris.

Kelebihan dari bermain *puzzle tetris* bagi anak-anak, salah satunya adalah meningkatkan keterampilan kognitif (*cognitive skill*) yang berhubungan dengan keterampilan untuk belajar dan menyelesaikan masalah. Selain itu aktivitas bermain puzzle tetris antara tangan dan mata saling bekerjasama, dengan melihat anak akan bisa menyesuaikan potongan *puzzle tetris* dengan menggerakkan tangan.

Pada *puzzle tetris* ini, menggunakan metode bermain supaya lebih efektif nantinya anak-anak tidak mudah merasa bosan ketika sedang belajar. Jadi, diciptakanlah suasana bermain yang menyenangkan bagi anak tanpa adanya tekanan. Anak-anak akan dibimbing terlebih dahulu untuk menyelesaikan masalah, yang menunjukkan aktivitas yang besifat eksploratif dan menyelidik, menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan). Dengan menggunakan metode bermain melalui permainan puzzle tetris diharapkan agar anak mampu

meningkatkan perkembangan kognitifnya pada belajar dan menyelesaikan masalah.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di TK Pusat Paud Tunas Inti Baturappe Kecamatan Biringbulu Kabupaten Gowa, pada tanggal 1 sampai dengan tanggal 6 November 2023 pada saat proses observasi terdapat 19 anak pada kelompok B. Permasalahan peneliti yang ditemukan adalah sebagian anak didik masih kurang pada aspek kognitifnya, hal ini terlihat pada data penilaian checklist anak didik masih banyak pada ketegori belum berkembang dan mulai berkembang. Ketika proses pembelajaran berlangsung, masih banyak yang memerlukan bantuan dalam menyelesaikan masalah ketika sedang bermain. Hal ini juga terlihat pada saat anak-anak bermain puzzle, tapi ada anak yang belum bisa menyelesaikan permainan ketika bermain dan masih memerlukan bantuan teman atau pendidik untuk menyelesaikan permainan tersebut.

Melihat keadaan tersebut, peneliti berinisiatif dalam penggunaan alat permainan yang memanfaatkan bahan bekas yang bisa didaur ulang yaitu kardus bekas, dengan beberapa kemampuan kognitif yang belum berkembang dari peserta didik. Maka peneliti menemukan salah satu permainan yang bisa digunakan untuk mengembangkan aspek kognitif yaitu permainan puzzle tetris. Permainan puzzle tetris ini diharapkan mampu mengembangkan kemampuan aspek kognitif. Pemanfaatan ini dalam hal penggunaan bahan bekas kardus dijadikan alat permainan puzzle tetris yang diharapkan mampu mengatasi masalah dalam hal kemampuan peserta didik Belajar dan Pemecahan Masalah.

Jadi, kesimpulan berdasarkan latar belakang di atas dan hasil observasi, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian berjudul "Meningkatkan kemampuan kognitif melalui Alat permainan edukatif puzzle tetris pada anak usia 5-6 tahun di Tk Pusat Paud Tunas Inti Baturappe Kecamatan Biringbulu Kabupaten Gowa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas atau (PTK) yang dalam bahasa inggris disebut *Clasroom Action research.* Penelitian tindakan kelas adalah jenis penelitian yang memaparkan baik proses maupun hasil, Pada penelitian

ini menggunakan 4 tahapan prosedur, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi, yang dilakukan dalam kelas sehingga meningkatkan kualitas pembelajarannya. Upaya perbaikan ini dilakukan dengan menggunakan tindakan alternatif yang dirancang oleh penelitian kemudian dicobakan dan dievaluasi apakah tindakan alternatif tersebut dapat digunakan untuk memecahkan persoalan pembelajaran yang dihadapi.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada hasil penelitian ini akan dibahas tentang mengenai Indikator yang ingin dicapai ialah menunjukkan sifat yang bereksploratif dan menyelidik (bagaimana cara merangkai potongan puzzle tetris yang terpisah) dan menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (mampu menghubungkan atau memasangkan puzzle tetris sesuai dengan kepingannya). Dengan meggunakan metode bermain, diharapkan kemampuan kognitif belajar dan pemecahan masalah anak mengalami peningkatan.

Pelaksanaan metode bermain untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia dini melalui permainan puzzle tetris pada siklus I, hasil yang diperoleh belum menemukan hasil yang ingin dicapai atau belum memuaskan. Pada saat proses pembelajaran anak didik masih banyak yang belum bisa menyelesaikan permainan tanpa bantuan temannya atau bantuan guru. Pada saat proses kegiatan bermain puzzle tetris, masih ada anak yang kebingungan saat bermain puzzle tetris dan anak berlarian ketika guru sedang menjelaskan cara bermain puzzle tetris sehigga masih ada anak didik yang belum bisa memahami cara bermain puzzle tetris. Hal ini berdampak pada peningkatan belajar dan kemampuan pemecahan masalah anak yang igin dicapai.

Kemampuan kognitif anak pada kelompok B mengalami peningkatan pada setiap pertemuan siklus I, untuk memperjelas maka disimpulkan melalui tabel berikut:

Tabel 1 Rekapitulasi hasil Observasi Siklus I, Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Puzzle Tetris Pada Anak Kelompok B Di Tk Pusat Paud Tunas Inti Baturappe Kecamatan Biringbulu Kabupaten Gowa

No	Kriteria	Jumlah anak	Peresentase
1	Belum Berkemba	2	10.5

	ng		
2	Mulai Berkembang	8	42.1
3	Berkembang Sesuai Harapan	9	47.3
4	Berkembang Sangat Baik	-	-
Total		**19**	**100%**

Hasil dari tabel rekapitulasi data siklus I di atas, dapat diperoleh keterangan bahwa anak didik yang memiliki kriteria Belum Berkembang (BB) ada 2 anak dengan persentase yang diperoleh 10.5%, sebanyak 8 peserta didik pada kategori Mulai Berkembang (MB) dengan persentase 42.1, dan 9 anak didik pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan persentase 47.3%. Pada siklus I peningkatan kemampuan kognitif pemecahan masalah anak didik melalui kegiatan bermain puzzle tetris memperoleh nilai rata-rata 47.7% dengan kategori Mulai Berkembang (MB).

Dari hasil yang didapatkan belum memenuhi kriteria yang ingin dicapai pada permaina puzzle tetris dengan kriteria keberhasilan yang diharapkan ialah berkembang sesuai harapan 75%, Maka dari itu dilanjutkan dengan siklus II.

Tabel 2 Rekapitulasi hasil Observasi Siklus II, Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Puzzle Tetris Pada Anak Kelompok B Di Tk Pusat Paud Tunas Inti Baturappe Kecamatan Biringbulu Kabupaten Gowa

No	Kriteria	Jumlah anak	Peresentase
1	Belum Berkembang	**-**	
2	Mulai Berkembang	1	5.2
3	Berkembang Sesuai Harapan	9	47.3
4	Berkembang Sangat Baik	9	47.3
Total		**19**	**100%**

Dari tabel rekapitulasi data siklus II, dapat diperoleh keterangan bahwa anak yang memiliki kriteria berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 9 anak didik dengan persentase 47.3%, pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH) terdapat 9 anak didik dengan

persentase 47.3%, dan pada kriteria mulai berkembang (MB) ada 1 anak didik dengan persentase 5.2%. kemudian diperoleh nilai rata-rata 78.2% yang berada pada kategori berkembang sangat baik (BSB), yang artinya sudah memenuhi standar indikator yang ingin dicapai.

Setiap siklus menunjukkan adanya peningkatan terhadap kemampuan kognitif anak pada pemecahan masalah, yaitu pada siklus I dengan nilai rata-rata persentase 47.7% dan siklus II mencapai nilai rata-rata persentase 78.2% dengan kriteria berkembang sangat baik ((BSB). Penelitian ini menggunakan metode bermain untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak melalui permainan puzzle tetris. Indikator yang ingin dicapai ialah menunjukkan sifat yang bereksploratif dan menyelidik (bagaimana cara merangkai potongan puzzle tetris yang terpisah) dan menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (mampu menghubungkan atau memasangkan puzzle tetris sesuai dengan kepingannya).

Dari persentase siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa melalui kegiatan bermain dalam meningkatkan kemampuan belajar dan pemecahan masalah anak mengalami peningkatan. Metode bermain adalah salah satu cara untuk memenuhi kebutuhan anak didik, karena bermain sama halnya dengan kebutuhan yang harus dipenuhi, dengan bermain dapat menambah pengetahuan untuk mengembangkan diri dan memberikan kesempatan pada anak untuk bersosialisasi. Metode bermain ialah anak didik melakukan kegiatan penyelesaian masalah yaitu cara merangkai potongan puzzle tetris yang terpisah dan mampu menghubungkan atau memasangkan puzzle tetris sesuai dengan kepingannya sambil bermain, metode bermain digunakan agar anak didik tidak merasa jenuh dalam kelas. Kemampuan anak didik pada aspek kognitif belajar dan pemecahan masalah, penting di stimulasi sejak dini. Menurut Kiki (2022) mengatakan bahwa sejak lahir sampai anak usia 6 tahun memiliki tingkat perkembangan yang sangat baik sehingga pada saat usia itulah kemampuan kognitif anak baik dikembangkan.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan dengan belajar dan pemecahan masalah pada anak didik bisa membantu pada kehidupan sehari-hari anak untuk memecahkan

masalah yang sering ditemui dikehidupan sehari-hari ketika sedang bermain, karena pada saat usia dini kemampuan kognitif anak berkembang sangat pesat sehingga bisa distimulasi dengan baik dan maksimal.

D. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan kognitif melalui permainan puzzle tetris pada kelompok B Tk Pusat Paud Tunas Inti Baturappe dapat dikategorikan baik. Setelah dilaksanakan observasi siklus I dan siklus II diperoleh bahwa ada peningkatan dalam hal meningkatkan kemampuan belajar dan pemecahan masalah anak yang meningkat dari 47.7% menjadi 78.2%.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Arikunto, Suharsimi & Suharjonoo, dkk. (Ed). 2017*. Penelitian tindakan kelas edisi revisi*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Jurnal :

Rochmawati, N, I., & Susilo, N. A. B., (2018). *Pencegahan kekerasan Terhadap anak usia dini di TK Bintang Kecil Kota Semarang.* PERNIK : jurnal Pendidikan anak usia dini, 1(1), 104-110. https://doi.org/10.3185/PERNIK.V1l01.2679

Amri, N. A. (2021). *Pengaruh Penggunaan Permainan Scrabble dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan*. Jurnal Panrita, *2*(1), 23-27.

Sitorus, S. P. (2019). Perancangan Aplikasi Game Tetris Batu Bara. *U-NET Jurnal Teknik Informatika*, *3*(2), 35-41.

Chamidiyah, C. (2015). Pembelajaran melalui Brain Based Learning Dalam PenDiDikan anak usia Dini. *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, *10*(2).

Pinasthika, L. T. (2017). *Pengaruh Pendidikan Montessori Terhadap Konsep Bermain Anak*. Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual, *10*(1), 56–66. https://doi.org/10.31937/ULTIMART.V10I1.764

Qudsia, K. *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Eksperimen Sains Pencampuran Warna Kelompok B di TK nurul huda kota makassar*.