

**PENGARUH PERMAINAN *PUZZLE* TERHADAP BERPIKIR
LOGIS PADA ANAK USIA 5 TAHUN DI TK KARTIKA 1-49
KOTA PADANGSIDIMPUAN**

Iffatul Fauza¹, Abdul Sattar Daulay², Dina Khairiah³
^{1,2,3}UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan
Email: iffatulfauza5@gmail.com¹, abdulsattar@uinsyahada.ac.id²,
edinna.airi04@gmail.com³

ABSTRACT

This research began with the problem of low logical thinking skills in early childhood, particularly 5-year-olds at Kartika 1-49 Kindergarten, Padangsidempuan City. Initial observations showed that many children still had difficulty recognizing simple patterns, matching shapes, and arranging picture pieces into complete shapes. This study aimed to determine the extent to which puzzle games could influence the logical thinking skills of 5-year-olds. The method used was a quantitative approach with an experimental design, involving 36 children divided into an experimental class and a control class. Data were obtained through observation, testing, and documentation. The results of the statistical analysis showed a significant effect of puzzle games on improving children's logical thinking skills. This was evidenced by the results of the t-test, where the calculated t-value of 5.286 exceeded the t-table value of 2.120 at a significance level of 0.05. Thus, this study concluded that puzzle games significantly improved the logical thinking skills of 5-year-olds at Kartika 1-49 Kindergarten, Padangsidempuan City.

Keywords: *Puzzle, Logical Thinking Skills*

ABSTRAK

Penelitian ini berawal dari permasalahan rendahnya kemampuan berpikir logis pada anak usia dini, khususnya anak usia 5 tahun di TK Kartika 1-49 Kota Padangsidempuan. Observasi awal menunjukkan bahwa banyak anak masih kesulitan mengenali pola sederhana, mencocokkan bentuk, serta menyusun potongan gambar menjadi bentuk yang utuh. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana permainan *puzzle* dapat mempengaruhi kemampuan berpikir logis anak usia 5 tahun. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen, melibatkan 36 anak yang dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data diperoleh melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil analisis statistik menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari permainan *puzzle* terhadap peningkatan kemampuan berpikir logis anak. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji t, di mana t hitung sebesar 5,286 melebihi nilai t tabel 2,120 pada taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa permainan *puzzle* secara signifikan mampu meningkatkan kemampuan berpikir logis anak usia 5 tahun di TK Kartika 1-49 Kota Padangsidempuan.

Kata kunci: *Puzzle, Kemampuan Berpikir Logis*

A. Pendahuluan

Pada usia ini, anak mengalami pertumbuhan yang cepat dalam berbagai aspek, mulai dari kognitif, sosial, emosional, hingga fisik. Usia 5 tahun termasuk masa yang sangat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tahap awal yang sangat menentukan arah perkembangan sensitif terhadap rangsangan, sehingga kegiatan belajar harus dirancang menarik, bermakna, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Salah satu kemampuan penting yang perlu diperkuat pada usia dini adalah kemampuan berpikir logis. Kemampuan ini menjadi dasar anak dalam memahami pola, mengelompokkan bentuk, menghubungkan informasi, serta menyelesaikan persoalan sederhana. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa tidak semua anak usia 5 tahun sudah memiliki kemampuan berpikir logis yang memadai.

Berdasarkan hasil pengamatan awal di TK Kartika 1-49 Kota Padangsidempuan, terlihat bahwa banyak anak kesulitan mengenali

pola, mencocokkan bentuk, dan menyusun gambar menjadi satu kesatuan utuh. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa stimulasi kognitif, khususnya dalam perkembangan logika berpikir, masih perlu ditingkatkan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Guru di TK tersebut juga menyampaikan bahwa anak memerlukan media yang lebih menarik agar mereka lebih fokus dan antusias saat belajar. Metode pembelajaran yang terlalu monoton dinilai kurang memberi rangsangan bagi perkembangan berpikir logis. Anak usia dini cenderung lebih mudah memahami sesuatu melalui permainan yang melibatkan aktivitas langsung dan pengalaman konkret.

Salah satu media yang tepat digunakan untuk mendukung kemampuan berpikir logis adalah permainan *puzzle*. *Puzzle* merupakan permainan edukatif yang mengharuskan anak menyusun potongan gambar hingga membentuk gambar lengkap. Aktivitas ini menuntut anak berpikir secara teratur, menghubungkan bentuk, serta

melatih kemampuan visual dan spasial. Selain menarik dan menyenangkan, *puzzle* juga membantu anak meningkatkan konsentrasi, kesabaran, dan kemampuan memecahkan masalah. Dalam bermain *puzzle*, anak mencoba berbagai cara agar potongan gambar sesuai, sekaligus belajar memperkirakan posisi yang tepat. Proses ini berperan besar dalam mengembangkan logika berpikir anak.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa permainan edukatif seperti *puzzle* mampu memberikan dampak positif terhadap kemampuan kognitif anak, terutama dalam hal pengenalan pola dan logika dasar. Namun, penelitian yang secara khusus membahas pengaruh *puzzle* terhadap kemampuan berpikir logis pada anak usia 5 tahun di lingkungan TK Kartika 1-49 masih sangat minim. Sebagai lembaga PAUD, TK Kartika 1-49 sebenarnya telah menerapkan beberapa metode pembelajaran berbasis permainan. Namun, penggunaan *puzzle* sebagai media pembelajaran belum dimanfaatkan secara

optimal. Karena itu, penting untuk meneliti seberapa besar pengaruh *puzzle* jika digunakan secara terencana dalam proses belajar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen, yang melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Melalui perbandingan hasil kemampuan berpikir logis anak sebelum dan sesudah perlakuan, penelitian ini bertujuan memberikan gambaran yang lebih akurat tentang efektivitas penggunaan *puzzle*.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini difokuskan untuk mengetahui pengaruh permainan *puzzle* dalam meningkatkan kemampuan berpikir logis anak usia 5 tahun di TK Kartika 1-49 Kota Padangsidempuan. Harapannya, hasil penelitian dapat menjadi rekomendasi bagi guru, sekolah, dan orang tua dalam memilih strategi pembelajaran yang lebih efektif untuk mendukung perkembangan kognitif anak.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan

metode eksperimen untuk menguji pengaruh penggunaan permainan *puzzle* terhadap kemampuan berpikir logis anak usia 5 tahun di TK Kartika 1-49 Kota Padangsidempuan. Dua kelompok penelitian digunakan, yaitu kelompok eksperimen yang diberi perlakuan berupa penggunaan *puzzle* dalam kegiatan belajar dan kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran tanpa media *puzzle*. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan *puzzle*, sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan berpikir logis yang meliputi kemampuan mengenali pola, mencocokkan bentuk, memahami hubungan antarbagian, dan memecahkan masalah sederhana. Data dikumpulkan melalui observasi, tes pretest dan posttest, serta dokumentasi sebagai pelengkap informasi. Untuk memastikan kelayakan analisis, dilakukan uji normalitas dan homogenitas sebelum data diuji menggunakan uji *t* untuk mengetahui perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Melalui prosedur tersebut, penelitian ini bertujuan menentukan apakah penggunaan *puzzle* benar-benar

berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berpikir logis.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana permainan *puzzle* dapat mempengaruhi kemampuan berpikir logis anak usia 5 tahun di TK Kartika 1-49 Kota Padangsidempuan. Penelitian dilakukan menggunakan metode eksperimen dengan melibatkan 36 anak yang dibagi ke dalam dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Anak usia 5 tahun dipilih karena pada tahap ini kemampuan kognitif mereka sedang berkembang pesat, termasuk kemampuan mengenali pola, mencocokkan bentuk, serta menyusun informasi secara logis. Data dikumpulkan melalui observasi serta tes pretest dan posttest dengan indikator yang meliputi kemampuan mengenali pola, mencocokkan bentuk, memahami hubungan antarbagian, dan memecahkan masalah sederhana. Seluruh indikator dinilai menggunakan skala perkembangan BB, MB, BSH, dan BSB.

D. Hasil Observasi

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terhadap 18 anak,

skor yang diperoleh untuk permainan *puzzle* (x) dan berpikir logis (y) dirangkum dalam tabel berikut:

Hasil observasi terhadap 18 anak di TK Kartika 1-49

Nama	X (permainan <i>puzzle</i>)	Y (berpikir logis)	X ²	Y ²	XY
Aliman	9	9	81	81	81
Andrew	13	12	169	144	156
Ayu	14	13	196	169	182
Adella	9	11	81	121	99
Almer	10	12	100	144	120
Adriansyah	12	12	144	144	144
Alifa	11	10	121	100	110
Humairah	14	14	196	196	196
Lutfi	11	12	121	144	132
Nizam	13	14	169	196	182
Nayla	14	13	196	169	182
Nizar	16	15	256	225	240
Maulana	14	14	196	196	196
Rehan	11	10	121	100	110
Rafadika	13	14	196	169	182
Syafa	16	15	256	225	240
Tio	14	14	196	196	196
Zahra	14	14	196	196	196
Total	$\sum X = 252$	$\sum Y = 257$	$\sum X^2 = 3.338$	$\sum Y^2 = 3.338$	$\sum XY = 3.280$

Dari tabel hasil pengamatan di atas mengindikasikan bahwa anak dengan kemampuan menggunakan *puzzle* yang tinggi juga cenderung memiliki perkembangan kemampuan berpikir logis yang lebih baik, contohnya: Anak yang sering menyusun *puzzle*, mampu mencocokkan bentuk dengan tepat, dan aktif mencari hubungan antar potongan gambar cenderung memiliki nilai kemampuan berpikir

logis yang lebih baik. Sebaliknya, anak yang jarang berlatih menyusun *puzzle* cenderung menunjukkan skor kemampuan berpikir logis yang lebih rendah.

Hasil Analisis Data.

Untuk memperoleh kesimpulan dari data penelitian yang terkumpul, digunakan analisis statistik inferensial sebagai metode untuk menguji hipotesis mengenai ada tidaknya pengaruh permainan *puzzle* terhadap kemampuan berpikir logis anak. Proses analisis dilakukan untuk mengetahui sejauh mana permainan *puzzle* memengaruhi kemampuan berpikir logis anak usia 5 tahun di TK Kartika 1-49 Kota Padangsidimpuan, dengan bantuan program SPSS versi 26 sebagai alat pengolah data. Analisis statistik Sederhana digunakan untuk melihat hubungan I antara variabel bebas dan variabel terikat dalam penelitian ini

Hasil Uji Hipotesi
Coefficients^a

Model	Unstandardized		Standardized	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1					
(Constant)	17,856	1,631		10,950	,000
Permainan <i>puzzle</i>	,502	,095	,797	5,286	,000

- a. Dependent Variable:
Berpikir Logis

berpikir logis anak usia 5 tahun di TK
Kartika 1-49 Kota Padangsidempuan

Berdasarkan hasil uji analisis linear sederhana pada penelitian ini, diperoleh persamaan $Y = 17,856 + 0,502X$ yang menunjukkan bahwa nilai konstanta sebesar 17,856 berarti apabila variabel permainan *puzzle* (X) bernilai 0, maka kemampuan berpikir logis anak (Y) berada pada nilai awal 17,856. Koefisien sebesar 0,502 menjelaskan bahwa setiap peningkatan satu satuan pada penggunaan permainan *puzzle* akan meningkatkan kemampuan berpikir logis anak sebesar 0,502. Nilai Standardized Coefficient Beta sebesar 0,797 menunjukkan bahwa permainan *puzzle* memiliki pengaruh yang kuat terhadap kemampuan berpikir logis. Hasil uji t juga memperkuat hal ini, di mana nilai t hitung sebesar 5,286 lebih besar daripada t tabel 2,120 dengan nilai signifikansi 0,000 yang berada di bawah batas $\alpha = 0,05$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan *puzzle* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan

E. Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa permainan *puzzle* memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan berpikir logis anak usia 5 tahun di TK Kartika 1-49 Kota Padangsidempuan. Hal ini dibuktikan melalui hasil observasi, analisis pretest-posttest, dan uji statistik yang menunjukkan bahwa anak yang mengikuti pembelajaran menggunakan *puzzle* mengalami peningkatan lebih tinggi dibandingkan anak pada kelas kontrol. Aktivitas menyusun *puzzle* terbukti membantu anak mengenali pola, mencocokkan bentuk, memahami hubungan antarbagian, serta memecahkan masalah sederhana. Hasil penelitian ini mendukung teori bahwa media bermain yang bersifat konstruktif dan berbasis pengalaman langsung lebih efektif dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak, khususnya kemampuan berpikir logis

DAFTAR PUSTAKA

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.
- Suarti, N. K. A. (2020). Bermain Puzzle Memupuk Sikap Kemandirian Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Paedagogy*, 2(1), 13-21.
- Magdalena and dkk, *Metode Penelitian*, (Bengkulu: Mitra CV, Andhra Grafika, 2021), hlm. 110.
- Sugiyono, *Statistik Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2021), hlm. 62
- Rahma, Aulia, Dina Khairiah, Eca Gesang Mentari, Mhd Habibu Rahman, Muhammad Azam Muttaqin, Mutia Rahayu, Nia Kurniasari, Puti Lestari, Rita Kencana, and Wahyu Purwasih. "Manajemen Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini," 2021
- Khoerunnisa, S. R., Muqodas, I., & Justicia, R. (2023). Pengaruh Bermain Puzzle terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 49-58.
- Ananda, A.R. (2023).IMPLEMENTASI MEDIA PUZZLE DALAM PERKEMBANGAN KOGNITIF PADA ANAK USIA DINI DI RAUDHATUL ATHFAL (RA) ARAFAH SIPOLU POLU PANYABUNGAN (Doctoral dissertation, Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal).
- Siregar, H. (2024). *Penerapan strategi question student have untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran akidah akhlak di Madrasah Tsanawiyah Yayasan Pendidikan Karya Setia Padangsidempuan* (Doctoral dissertation, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan).
- Kumara, D. (2024). *PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF PUZZLE BERBASIS KEARIFAN LOKAL LAMPUNG UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN* (Doctoral disertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG)