

PENGARUH PERMAINAN *PUZZLE* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK NEGERI PEMBINA SUNGAI PENUH

Thezy Meilevia Wijayanti

Program Studi Magister Pendidikan Anak Usia Dini

Universitas Negeri Padang, Indonesia

e-mail: *1thezywijayanti@gmail.com

ABSTRAK

Berpikir kritis merupakan salah satu aspek yang terdapat dalam ranah kognitif. Sebagaimana tujuan khusus dari pendidikan anak usia dini adalah agar anak mampu berpikir secara kritis, memberi alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat. Untuk itu kemampuan berpikir kritis ini sangat perlu untuk diajarkan sejak dini, anak belajar melalui bermain, dengan memanfaatkan media *puzzle* dapat melatih kemampuan berpikir anak. Tujuan dari penelitian ini adalah Untuk mengetahui pengaruh permainan *puzzle* terhadap kemampuan berpikir kritis anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Kota Sungai Penuh. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif yang menggunakan metode eksperimen. Penelitian ini termasuk *Pre-Eksperimental Design*. Populasi penelitian ini berjumlah 16 orang anak, Sampel penelitian ini berjumlah 16 orang anak dari keseluruhan populasi yang dipilih menggunakan jenis sampling jenuh. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan observasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji-t. Berdasarkan hasil penelitian yang di peroleh, nilai t_{tabel} adalah

1,7531, sedangkan nilai t_{hitung} yang diperoleh adalah sebesar 8,91942, maka $t_{hitung} > t_{tabel}$, hal ini berarti, terdapat pengaruh permainan *puzzle* terhadap kemampuan berpikir kritis anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Kota Sungai Penuh.

Kata kunci: *Permainan Puzzle, Kemampuan Berpikir Kritis Anak, Anak Usia Dini*

ABSTRACT

Critical thinking is one of the aspects contained in the cognitive realm. The specific aim of early childhood education is for children to be able to think critically, give reasons, solve problems and find cause and effect relationships. For this reason, critical thinking skills really need to be taught from an early age, children learn through playing, using puzzle media to train children's thinking abilities. The aim of this research is to determine the effect of puzzle games on the critical thinking abilities of children aged 5-6 years at the Pembina State Kindergarten, Sungai Penuh City. This research is a type of quantitative research that uses experimental methods. This research includes Pre-Experimental Design. The population of this study consisted of 16 children. The sample for this study consisted of 16 children from the entire population who were selected using saturated sampling. The data collection technique used in this research uses observation. The data analysis technique used in this research is the t-test. Based on the research results obtained, the t table value is 1.7531, while the t value obtained is 8.91942 so $t > t$, this means that there is an influence of puzzle games on the critical thinking abilities of children aged 5-6 years in Pembina State Kindergarten, Sungai Penuh City.

Keywords: *Puzzle Games, Children's Critical Thinking Ability, Early Childhood*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan

usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian motivasi pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani

anak agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut. Pada masa anak-anak khususnya pada usia 4-6 tahun merupakan masa peka pada anak, anak mudah menerima berbagai rangsangan sebagai upaya untuk mengoptimalkan seluruh potensi dalam diri anak.

Anak Usia Dini menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional yang disebut dengan anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun. Anak usia dini ialah mereka yang berada pada tahap perkembangan secara pesat atau bisa disebut juga dengan *golden age* yang mana 80% dari otak anak mulai bisa bekerja dan berkembang secara cepat baik yang berkaitan dengan perkembangan agama, moral, social-emosional, kognitif, motorik, seni, dan bahasa. Periode emas ini hanya terjadi sekali sepanjang kehidupan manusia. Pernyataan tersebut sepaham dengan pendapat dari Maria (2008), menyatakan bahwa masa kehidupan yang terpenting bukanlah pada usia kuliah, melainkan pada masa pertumbuhan yang pertama, yaitu masa dari kelahiran hingga usia enam tahun. Karena sangat pentingnya peran masa sensitif inilah diperlukan tindakan pengembangan yang menyeluruh serta melibatkan segala unsur mulai dari pengasuhan, kesehatan, pendidikan, dan perlindungan. Bermain menjadi salah satu cara yang akurat dalam usaha pengembangan yang menyeluruh. Hal ini dikarenakan masa dini merupakan masa bermain. Bermain selalu menjadi cara yang dapat membuat ketertarikan anak terhadap sesuatu. Hal tersebut disebabkan karena anak mempunyai keistimewaan yang khas dan lain daripada orang dewasa, anak-anak

cenderung energik, dinamis, antusias, dan mempunyai rasa keingintahuan yang tinggi terhadap apa yang dilihat, didengar, dan dirasakan.

Menurut Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014, salah satu aspek yang harus dikembangkan dalam diri anak yaitu, aspek perkembangan kognitif, khususnya keterampilan pemecahan masalah. Mengembangkan kemampuan kognitif anak sangatlah penting, dikarenakan aspek perkembangan kognitif merupakan pondasi bagi kemampuan anak untuk berpikir, berkeativitas, dan berkarya.

Salah satu perkembangan yang penting dikembangkan pada anak usia dini yaitu perkembangan kognitif. Kognitif merupakan aktivitas mental anak yang berhubungan dengan pikiran, ingatan, dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah, dan merencanakan masa depan atau semua proses psikologi yang berhubungan dengan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai, dan memikirkan lingkungannya (Aqib, 2016: 45).

Salah satu bagian dari perkembangan kognitif yaitu berpikir kritis. Sebagaimana tujuan khusus dari pendidikan anak usia dini adalah agar anak mampu berpikir secara kritis, memberi alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat. Berpikir kritis adalah suatu usaha aktif mengelola informasi dengan membentuk konsep, menalar, serta memecahkan masalah (Komariyah & Laili, 2018: 45). Untuk itu kemampuan berpikir kritis ini sangat perlu untuk diajarkan sejak dini, karena anak usia dini berada pada masa yang

sangat tepat untuk mengoptimalkan ilmu pengetahuan yang dimilikinya.

Berdasarkan hasil pengamatan observasi awal yang dilakukan peneliti di TK Dharma wanita Sungai Liuk Kecamatan Pesisir Bukit pada kelompok B yang berjumlah 16 orang anak. sebagian besar anak mengalami permasalahan dalam keterampilan berpikir kritis. Hal tersebut diperlihatkan pada saat aktivitas pembelajaran yang peneliti amati, anak masih bingung dengan macam bentuk, belum dapat mencari penyelesaian suatu masalah yang sederhana seperti anak masih terpaku pada contoh, dan masih terlihat sangat pasif. Selain itu, berdasarkan pengamatan peneliti, aktivitas pembelajaran yang dilaksanakan di lembaga tersebut masih bersifat monoton. Pendidik masih sering menggunakan metode verbal dan minimnya penerapan media bermain yang dipakai dalam aktivitas pembelajaran sehingga membuat jalannya pembelajaran menjadi kurang diminati oleh peserta didik.

Seharusnya sesuai dengan kurikulum 2013 tentang berfikir kritis anak usia dini yang didalamnya termasuk aspek perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun anak harus mampu memecahkan masalah dan berperilaku kreatif. Hal ini disebabkan karena kurangnya minat anak didik dalam melakukan kegiatan yang tidak menarik bagi anak untuk ia kerjakan. Pembelajaran anak usia dini harus lebih menekankan pada kegiatan bermain. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir (Hurlock dalam (Setyowati, 2018). Dengan kegiatan bermain dapat membantu anak dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis nya dengan situasi yang

menyenangkan, aktif, dan tanpa paksaan. Oleh karena itu sesuai dengan hasil uraian diatas, pada pembelajaran anak usia dini diperlukan upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak dengan memberikan kegiatan belajar melalui bermain menggunakan media permainan puzzle.

Menurut Moyles (dalam Safitri, D., Syukri, M., 2014) bermain merupakan satu proses yang diperlukan oleh anak-anak atau orang dewasa. Aktivitas belajar menggunakan media permainan puzzle ialah salah satu aktivitas yang dapat membuat anak tertarik untuk dapat lebih memperhatikan penjelasan pendidik dan juga dapat mempengaruhi kecerdasan kognitif anak usia dini. Media permainan puzzle merupakan media gambar yang masuk ke dalam jenis media visual karena bisa dicerna melalui indera penglihatan. Puzzle yakni permainan yang penggunaannya dengan menyusun kepingan-kepingan gambar menjadi satu bentuk yang utuh. kelebihan dari bermain puzzle bagi anak adalah dengan aktivitas bermain menggunakan media puzzle akan mengimplikasikan kerjasama antara tangan dengan mata sehingga anak memiliki keahlian dalam mendalami sesuatu hal menurut kemampuan dan minat anak.

Selain itu, dengan beraktivitas menggunakan puzzle dapat mengasah kemampuan otak anak dalam hal mengingat, mengenal bentuk, dan mengasah daya pikir. Media permainan Puzzle merupakan aktivitas membongkar dan menata kembali kepingan-kepingan gambar menjadi ke bentuk yang utuh (Depdiknas, 2006). Media permainan puzzle merupakan media permainan yang amat familier di kalangan pengajar atau di kalangan anak-anak, sehingga penggunaannya

tidak membuat pemakai bingung dengan aturan mainnya.

Berdasarkan hal di atas dapat diartikan bahwa media permainan puzzle merupakan media permainan yang bisa menunjang anak dalam meningkatkan aspek kognitif, yaitu kemampuan pemecahan masalah dalam diri anak dengan gaya yang menyenangkan bagi anak usia dini.

Terdapat beberapa manfaat dari bermain puzzle, hal ini sependapat dengan yang dipaparkan oleh Martuti (2008) yang menyatakan beberapa manfaatnya, yaitu:

- Meningkatkan Keterampilan Kognitif;
- Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus
- Meningkatkan Keterampilan Sosial;
- Melatih Koordinasi antara Mata dan Tangan;
- Melatih Logika Melatih Kesabaran;
- Memperluas Pengetahuan.

Dalam pernyataan tersebut, dapat diambil simpulan bahwa permainan puzzle memiliki manfaat dalam hal perkembangan kognitif anak. Dengan permainan tersebut dapat meningkatkan keterampilan kognitif, melatih logika, memperluas kesabaran, mengasah otak, melatih nalar, memecahkan masalah, berpikir kritis dan sebagainya. Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk mengangkat judul pengaruh permainan puzzle terhadap kemampuan berpikir kritis anak usia 5-6 tahun di tk negeri Pembina kota Sungai penuh.

METODE

Penelitian ini termasuk *Pre-Eksperimental Design* yaitu penelitian eksperimen dengan *design One Group Pretest-Posttest* karena pada design ini peneliti melakukan dua pengukuran yaitu, sebelum diberi perlakuan (*pre test*) dan sesudah diberi perlakuan

(*post test*) untuk dapat mengetahui pengaruh perlakuan (*treatment*). Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dalam membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1 Desain Penelitian

Pretest	Perlakuan	Post test
O1	X	O2

Keterangan :

X : Pemberian perlakuan dengan permainan *puzzle*

O1 : Kemampuan berpikir kritis anak sebelum diberi perlakuan

O2 : kemampuan berfikir kritis anak setelah diberi perlakuan.

Populasi yang digunakan pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik TK Negeri Pembina Kota Sungai Penuh pada tahun ajaran 2023 yang berjumlah 16 orang anak.

Tabel 2 Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah Anak
1.	B	16 orang anak
Jumlah		16 orang anak

Sampel dalam penelitian ini adalah 16 orang anak yang berusia 5-6 tahun dari kelas B di TK Negeri Pembina Kota Sungai Penuh dari keseluruhan populasi yang dipilih menggunakan jenis sampling jenuh, karena semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sesuai dengan pendapat Sugiyono, bahwa teknik sampling jenuh dilakukan jika jumlah populasi kecil, yakni kurang dari 30 orang.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan observasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji-t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang dikumpulkan adalah data kemampuan berfikir kritis

anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Sungai Liuk Kecamatan Pesisir Bukit dengan menggunakan sampel sebanyak 16 peserta didik yang terdiri dari 7 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Adapun deskriptif hasil penelitiannya adalah sebagai berikut:

Tabel 3 Deskripsi Data Hasil Penelitian Pretest

Statistika	Pretest
Jumlah Sampel	16
Mean	25,69
Simpangan Baku	4,50
Variansi	20,23

Dari tabel 3 di atas dapat dilihat bahwa data tes awal dengan jumlah sampel sebanyak 16 anak didapat mean sebesar 25,69, simpangan baku 4,50 dan variansi 20,23.

Tabel 4 Deskripsi Data Hasil Penelitian Posttest

Statistika	Posttest
Jumlah Sampel	16
Mean	38,88
Simpangan Baku	3,05
Variansi	9,32

Dari tabel 4.4 di atas dapat dilihat bahwa data tes akhir dengan jumlah sampel sebanyak 16 siswa didapat mean sebesar 38,88, simpangan baku 3,05 dan variansi 9,32.

Setelah dilakukan uji normalitas dengan menggunakan uji *Liliefors* terhadap data tes awal dan tes akhir, diperoleh hasil seperti pada tabel berikut:

Tabel 5 Uji Normalitas Tes Awal dan Tes Akhir.

kelas	Jumlah siswa	L_{hitung}	$L_{tabel} (\alpha = 0,05)$	Keterangan
Tes Awal	16	0,1368	0,2215	Normal
Tes akhir	16	0,1172		Normal

Berdasarkan tabel 5 pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$, dapat dilihat bahwa $L_{hitung} < L_{tabel}$ untuk kedua kelas sampel. Yaitu untuk data tes awal di dapat L_{hitung} 0.1368 yang $< L_{tabel}$ 0,2215 sedangkan untuk data tes akhir didapat L_{hitung} sebesar 0,1172 yang $< L_{tabel}$ 0,2215. Maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok data berdistribusi normal.

Uji statistik yang digunakan dalam melakukan uji homogenitas variansi adalah uji F. Dengan $n_1 = 16$, $n_2 = 16$, S_1^2 data tes awal = 20,23 dan S_2^2 data tes akhir = 9,32. S_1^2 Selanjutnya dengan dk pembilang (V_1) = 16 dan dk penyebut (V_2) = 16 diperoleh F_{hitung} secara keseluruhan sebesar 2,17 dengan $F_{tabel} = 3,63$. Hasil dari uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6 Uji Homogenitas Tes Awal dan Tes Akhir

Kelas	Jumlah Sampel	F_{hitung}	$F_{tabel} (\alpha = 0,05)$	Keterangan
Tes Awal	16	2,17	3,63	Homogen
Tes Akhir	16			

Dari tabel 6 terlihat bahwa semua data tes awal dan tes akhir memiliki $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok data memiliki variansi yang homogen.

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas serta data dinyatakan berdistribusi normal dan memiliki variansi yang homogen, selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis diterima atau ditolak. Hasil dari uji-t tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7 Hasil Uji Hipotesis.

Kelompok	N	t_{hitung}	$t_{tabel5\%}$
----------	---	--------------	----------------

Tes Awal	16	8,91942	1,7531
Tes Akhir	16		

Dengan $db = N - 1 = 16 - 1 = 15$ dan taraf signifikansi 5%, angka batas penolakan hipotesis nol dalam t_{tabel} adalah 1.7531, sedangkan nilai t_{hitung} yang diperoleh adalah sebesar 8,91942, ternyata $t_{hitung} > t_{tabel}$ dari angka batas penolakan hipotesis nol. Dengan demikian hipotesis nol diterima, hal ini berarti, terdapat pengaruh permainan *puzzle* terhadap kemampuan berpikir kritis anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Kota Sungai Penuh.

KESIMPULAN

Berdasarkan riset yang telah dilakukan mengenai pengaruh penggunaan permainan *puzzle* terhadap kemampuan berpikir kritis pada anak usia dini, maka dapat ditarik kesimpulan, yaitu terdapat pengaruh dalam penggunaan media *puzzle* terhadap kemampuan berpikir kritis anak di TK Negeri Pembina Kota Sungai Penuh. Berdasarkan hasil penelitian yang di peroleh. Hasil nilai rata-rata keseluruhan yaitu 13,19, pada *pretest* nilai rata-rata diperoleh skor 25,69 dan pada saat *posttest* nilai rata-rata yang diperoleh 38,88. Data tersebut menunjukkan adanya peningkatan dari nilai rata-rata kemampuan berpikir kritis dari sebelum dan sesudah diberikan media permainan *puzzle*. Didukung dengan uji t nilai t_{tabel} adalah 1.7531, sedangkan nilai t_{hitung} yang diperoleh adalah sebesar 8,91942, ternyata $t_{hitung} > t_{tabel}$ dari angka batas penolakan hipotesis nol. Dengan demikian H_0 diterima, hal ini berarti, terdapat pengaruh permainan *puzzle* terhadap kemampuan berpikir kritis anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Kota Sungai penuh.

Berdasarkan simpulan diatas, maka disarankan untuk pendidik agar menggunakan media *puzzle* dalam kegiatan pembelajaran supaya dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak usia dini dan juga menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan bagi anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal, 2016. *Penelitian Tindakan Kelas Berserta Sistematika Proposal dan Laporannya*. Jakarta Bumi Aksara
- Depdiknas. Petunjuk Teknik Penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini. Depdiknas, 2006.
- Komariyah & Laili, 2018. Pengaruh kemampuan Berfikir Kritis. Terhadap hasil belajar Matematika . *Jurnal Penelitian Dan pengajaran Matematika*. Vol 4. No 2
- Kuswana, 2012. *Taksonomi Berpikir*, Bandung, Rosda
- Mason, Mark, 2017. *Critical Thinking and Learning*. Australia: B;ackwall Publisng
- Maria, Montessori. "The Absorbent Mind, Pikiran Yang Mudah Menyerap, Terjemahan Dariyatno." Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008.
- Malahayati. 50 Permainan Melatih Kecerdasan Anak. Nusantara Publisher, 2009.
- Mawaddah, Siti, Anisah, Hana. (2015). *Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Pada Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Generatif (Generatif Learning) di SMP*. FKIP Universitas Lampung Mangkurat. Volume 3 No 2, Oktober 2015. <https://doi.org/10.20527/edumat.v3i2.644>

Safitri, D., Syukri, M., & Yuniarni D.
Meningkatkan Kemampuan
PPeningkatan Kemampuan Daya
Ingat Melalui Permainan Puzzle
Pada Anak Usia 5-6 Tahun.

Universitas Tanjungpura
Pontianak. 2014,
[http://jurnal.untan.ac.id/index.php
/j_pdpb/article/view/5667](http://jurnal.untan.ac.id/index.php/j_pdpb/article/view/5667).