



## **Upaya meningkatkan ketelitian dan kesabaran anak melalui bermain puzzle usia 4-5 tahun di TK Aiyah Bustanul Athfal**

**Tri Erlinda Febriyanti**  
Universitas Islam Madura  
**Maimon Sumo**  
Universitas Islam Madura  
**Dewi Pusparini**  
Universitas Islam Madura

**Alamat:** JL. Pondok Peantren Miftahul Ulum Bettet, Pamekasan, Madura, Jawa Timur 69317  
*Korespondensi penulis: maimonsumo@uim.ac.id*

**Abstract:** *Accuracy and patience are one of the characteristics of children which can influence their cognitive development, considering that early childhood children have not yet stabilized their patience and accuracy characteristics, so they are given treatment by playing, one of which is playing puzzles. The objectives in this plan use pre-test and post-test. The data collection method in this research is based on observation and documentation. The data analysis method used in this research uses random sampling, namely quantitative statistics. The independent sample test is used when carrying out data analysis. This shows a sig (2-tailed) value of 0.01. This can be seen when children are given educational games in the form of puzzles so that when playing children can develop the qualities of patience and accuracy in children*  
**Key words:** *accuracy and patience; puzzle; early childhood*

**Abstrak:** Ketelitian dan kesabaran merupakan salah satu sifat yang dimiliki anak yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitifnya, mengingat anak usia dini belum menstabilkan sifat kesabaran dan ketelitiannya maka diberikan perlakuan dengan bermain salah satunya dengan bermain puzzle. Tujuan pada Rencana ini menggunakan pre-tes dan pasca-tes. Metode pengumpulan data pada penelitian ini berdasarkan observasi dan dokumentasi. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan random sampling yaitu statistik kuantitatif. Uji sample independent digunakan saat melaksanakan analisis data. Hal ini menunjukkan nilai sig (2-tailed) sebesar 0,01. Hal ini dapat dilihat ketika anak sedang di berikan permainan edukatif berupa puzzle sehingga ketika sedang bermain anak dapat mengembangkan sifat kesabaran dan ketelitian pada anak.

**Kata kunci:** ketelitian dan kesabaran, puzzle, anak usia dini

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan kata yang berawal dari kata “didik” yang di beri imbuhan kata “an” sehingga mempunyai arti sebuah metode cara dan Tindakan pembimbing hal ini di temukan pada kamus KBBI. Sedangkan menurut undang-undang tentang system Pendidikan No.20 Tahun 2003 mengatakan bahwa pendidikan merupakan usaha terencana yang mempunyai tujuan agar peserta didik dapat mengembangkan potensinya seperti pengendalian diri, kecerdasan, dan akhlak (Pendidikan, 2020).

Pembelajaran akan berlangsung sejak lahir hingga usia 6 tahun, peningkatan ini meliputi beberapa sudut pandang, yaitu sudut pandang fisik dan non fisik, dimana sudut pandang tersebut dapat memberikan dorongan bagi kemajuan anak, seperti fisik anak, dunia lain, motorik dan kemajuan gairah sosial (Dian Pertiwi et al., 2021). Sedangkan menurut (Etivali, 2019) juga berpendapat bahwa Pendidikan anak usia dini merupakan permulaan kemajuan dari umur 3 sampai dengan 6 tahun, padahal dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 28

disebutkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pengajaran yang dilaksanakan beberapa waktu yang lalu pada tingkat pengajaran dasar.

Menurut Mansur Pengajaran anak usia dini diperuntukkan bagi anak-anak yang telah mencapai usia 6 tahun, namun Undang-Undang Kerangka Pengajaran Nasional tahun 2003 dan sejumlah pakar pendidikan membatasi pengajaran anak usia dini kepada anak-anak yang telah mencapai usia 8 tahun. Anak usia dini juga dikatakan bahwa anak mempunyai perkembangan dan kemajuan yang istimewa karena mereka mempunyai perkembangan dan perkembangan yang beragam terutama pada tingkat kemajuannya. (Maulana et al., 2018). Menurut kemendikbud No.137 Tahun 2014 aspek yang harus di kembangkan pada diri anak seperti perkembangan kognitif dalam memecahkan masalah. Perkembangan kognitif sangat penting karena dapat melihat perkembangan anak dengan cara berfikir, berkeaktifitas dan berkarya (Rista Dwi Permata, 2020). Salah satu permainan yang dapat mengembangkan berfikir anak dengan menggunakan permainan puzzle, menurut musthofa dalam jurnal mengatakan bahwa permainan puzzle merupakan potongan gambar yang di susun dengan kreatifitasnya masing masing, puzzle adalah permainan yang membutuhkan ketelitian pada saat bermain atau menyusunnya, dalam menyusun kepingan puzzle juga dapat melatih konsentrasi pada anak karena dalam menyusun kepingan puzzle anak harus berkonsentrasi sehingga kepingan puzzle menjadi gambar yang utuh dan sempurna (Nari et al., 2020). Ketelitian dan kesabaran juga memiliki fakta dengan adanya ketelitian dan kesabaran maka anak dapat meningkatkan kreatifitas, dapat memecahkan masalah, dan juga dapat bermain dengan temannya. Dengan kesabaran maka kita akan mengalami ketenangan akan tetapi, ketika kesabaran tidak di gunakan maka menjadi tidak berarti, hal ini merupakan tujuan pendidikan dan tujuan hidup manusia salah satunya dapat di lihat dari kesabarannya (Sukino,2018)

Sedangkan kondisi yang saya temukan pada sekolah TK ABA Sebagian besar anak pada kelompok A belum bisa menyusun kepingan puzzle menjadi gambar yang utuh. Hal ini di temukan ketika saat kegiatan inti anak-anak masih pada terlihat bingung dalam menyelesaikan permainan puzzle, selain itu juga pada saat kegiatan di kelas guru masih memberikan permainan puzzle yang tidak sesuai dengan perkembangannya anak, seperti anak belum bisa menyelesaikan permainan puzzle jika potongan atau kepingan puzzle banyak sehingga anak bingung dalam menyelesaikannya.

Dalam penelitian rista dwi permata permainan puzzle mempunyai kelebihan untuk anak-anak dengan meningkatkan keterampilan kognitifnya, permainan puzzle mempunyai beberapa manfaat diantaranya untuk meningkatkan kognitif anak, dan untuk melatih kesabaran pada anak (Rista Dwi Permata, 2020). Dengan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan wawasan lebih dalam tentang manfaat permainan puzzle dalam meningkatkan ketelitian dan kesabaran anak, serta menjadi referensi bagi praktisi pendidikan dalam merancang kegiatan yang mendukung perkembangan karakter positif pada anak usia dini. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih dalam tentang bagaimana ketelitian dan kesabaran dapat mempengaruhi perkembangan kognitif, emosional, dan sosial anak usia dini. Selain itu, munculnya penelitian ini dapat memberikan landasan untuk merencanakan latihan pembelajaran yang lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan tersebut pada anak melalui rekreasi edukatif seperti mencengangkan di TK ABA.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Metode yang digunakan yaitu menggunakan metode eksperimen 1 kelas kelompok A3. Menurut pendapat rudini dalam (Agus et al., 2022)

mengatakan bahwa penelitian kuantitatif dapat merumuskan beberapa tahapan di mulai dengan menentukan sampling, melakukan uji hipotesis, melakukan uji t dan kemudian melakukan pengumpulan hasil pada saat pengujian. menggunakan desain pre-test dan pos-test. Variabel terikat pada penelitian ini adalah ketelitian dan kesabaran. Sedangkan variabel bebasnya permainan puzzle.

Teknik analisis data yang di gunakan pada penelitian ini menggunakan *random sumpling* di sekolah TK ABA, tehnik ini di gunakan untuk memilih atau mengundi kelas kelompok A3 dengan menggunakan permainan puzzle untuk menentukan tingkat kesabaran dan ketelitian pada anak baik sebelum diberikan perlakuan maupun sesudah diberikan perlakuan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu menggunakan observasi dan dokumentasi, observasi pada penelitian ini digunakan ketika mengamati kegiatan anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Waru. Dokumentasi di gunakan ketika sedang melaksanakan kegiatan melalui foto yang merupakan bukti di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Waru. Penelitian ini di laksanakan pada tanggal 25 sampai dengan tanggal 30 November tahun 2024 pada semester ganjil di kelas A3 yang berjumlah 25 anak sample yang akan diteliti 11 anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Waru. Lokasi pada penelitian ini berada di desa Tlangi 1, kecamatan waru, kabupaten pamekasan, jawa timur. Adapun desain penelitian metode kelompok pretest-posttest sebagai berikut:

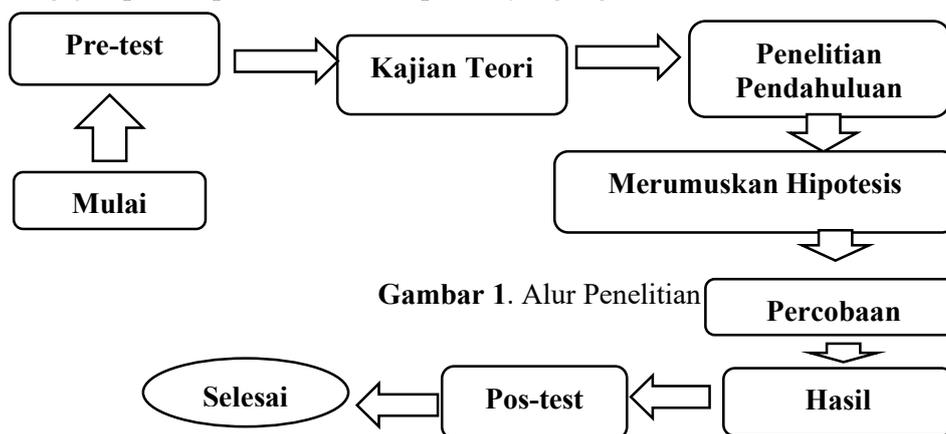
**Tabel 1.** Desain Penelitian One Group Pretest-posttest

Pre-test	Treatment	Pos-test
O1	X	O2

Keterangan:

- O1 : pre-test sebelum perlakuan
- O2 : pos-test sesudah perlakuan di lakukan
- X : perlakuan yang di berikan

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah uji t berpasangan, uji t berpasangan digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Pada aplikasi yang digunakan adalah SPSS 18



**Gambar 1.** Alur Penelitian

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelusuran data, terlihat bahwa terdapat upaya untuk meningkatkan ketelitian dan ketekunan anak melalui rekreasi teka-teki pada usia 4-5 tahun di TK ABA 2 WARU. Investigasi ini dilakukan selama 4 hari terhitung tanggal 3 Desember hingga 7 Desember, meliputi 11 anak A yang berkumpul di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Waru. Pengelolaan data pada pretes dan postes, telah diolah dengan bantuan program SPSS versi 18

**Tabel 2 Paired Samples Test**

		Paired Differences					Significance			
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	One-Sided p	Two-Sided p
					Lower	Upper				
Pair 1	pretas_eks - postes_eks	-45.000	7.266	2.191	-49.882	-40.118	-20.540	10	<.001	<.001

Berdasarkan hasil uji t berpasangan di peroleh nilai sig (2-tailed) sebesar 0,001 hasil ini lebih kecil dari nilai signifikansi 0,05 artinya bermain dengan metode puzzle dapat meningkatkan ketelitian dan kesabaran siswa di TK Aisyiyah Bustanul Athfal. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa permainan puzzle dapat mempengaruhi ketelitian dan kesabaran pada anak, hal ini di kuatkan oleh penelitian (Qomariah et al., 2020) bahwa dalam permainan puzzle yaitu merupakan alat untuk melatih konsentrasi, kesabaran, ketelitian, dan juga dapat melatih motoric halus pada Gerakan tangan dan mata. Pada jurnal yang sama di katakana bahwa puzzle juga harus memiliki kesabaran dan ketelitian dalam melakukannya sehingga menjadi gambar yang sesuai.

Hasil penelitian ini sependapat dengan penelitian (Andriani et al., 2021) bahwa permainan puzzle dapat meningkatkan kesabaran, melatih ketelitian, mengembangkan kognitif dan konsentrasi pada anak. Begitu pula dengan pendapat juli maini setipu dalam (Idhayanti, 2022) mengatakan dengan permainan puzzle maka anak dapat mengenal warna, mengenal bentuk, melatih konsentrasi, dan juga dapat mengenal bentuk-bentuk geometri. Sedangkan menurut (Rama et al., 2022) dalam penelitiannya mengatakan bahwa keberhasilan yang di dapat pada siswa terletak pada pendidik. Dengan memberikan permainan puzzle yang lebih tertarik dan lebih mengambil perhatian anak maka akan meningkatkan ketelitian dan kesabaran dalam menyelesaikan permainan puzzle. Permainan puzzle dapat menjadikan anak lebih senang dan lebih tertarik dibandingkan dengan permainan yang tidak berganti atau membosankan (Anisah Yasmin et al., 2022).

Permainan puzzle efektif dalam melatih anak untuk bersabar dan teliti dalam memecahkan masalah, serta mendorong perkembangan pemikiran dan pemecahan masalah anak (Asmarani et al., 2023). Dalam permainan untuk anak usia dini jika di berikannya dengan sesuatu yang menarik dan dapat mengalihkan perhatian anak juga dapat di lakukan secara berulang maka anak akan merasakan senang dengan permainan yang sedang dia lakukan, dengan begitu maka akan dapat memberikan peluang terhadap anak untuk berkreasi dan berkolaboratif sehingga menimbulkan permainan yang menyenangkan pada kelompok A.

## **KESIMPULAN**

Pada saat bermain puzzle anak dapat merasakan kesenangan sehingga anak dapat menyelesaikannya dengan tepat dan cepat sampai menjadi gambar yang utuh. Hal ini dapat dilihat ketika anak sedang di berikan permainan edukatif berupa puzzle anak dapat memilih macam-macam gambar pada permainan puzzle sehingga ketika sedang bermain anak sangat antusias untuk menyelesaikannya dengan begitu anak dapat mengembangkan sifat kesabaran dan ketelitian pada anak. Permainan puzzle tidak hanya melatih kesabaran dan ketelitian akan tetapi permainan puzzle juga dapat meningkatkan nilai kognitif pada anak dengan mengenal warna, angka dan huruf serta melatih konsentrasi pada anak.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penghargaan khusus saya sampaikan kepada kedekatan Tuhan Yang Maha Kuasa, yang telah memberikan keringanan dan keindahan-Nya kepada saya, sehingga saya dapat menutup catatan harian ini dengan baik. Catatan harian ini merupakan hasil persiapan pembelajaran yang panjang, penuh tantangan, dan tentunya tidak lepas dari bantuan berbagai pihak yang telah berkontribusi, baik secara langsung maupun tersirat. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, saya ingin menyampaikan apresiasi yang sebesar-besarnya kepada semua pihak.

pertama-tama, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada Bapak Maimon, selaku dosen pembimbing saya dalam penulisan jurnal ini. Bimbingan yang Bapak berikan tidak hanya berupa arahan secara akademik, namun juga bimbingan moral yang memotivasi saya untuk terus bekerja keras dan tidak mudah menyerah. Terimakasih kepada rekan saya yang selalu memberi support dan semangat kepada saya sehingga dapat menyelesaikan penelitian ini

Terima kasih kepada keluarga saya, yang selalu memberikan doa dan dukungan tanpa henti. Tanpa mereka, saya tidak akan bisa menyelesaikan jurnal ini dengan baik. Dukungan emosional yang diberikan oleh orang tua saya sangat berarti, terlebih dalam menghadapi berbagai tantangan yang datang selama penyusunan jurnal ini. Terima kasih atas segala pengorbanan dan cinta yang telah mereka berikan, yang selalu menjadi sumber semangat saya untuk terus maju.

Dalam kesempatan ini, saya juga ingin mengucapkan permohonan maaf apabila dalam proses penyusunan jurnal ini terdapat kesalahan atau kekurangan yang tidak sengaja terjadi. Saya menyadari bahwa sebagai manusia, saya memiliki keterbatasan, dan oleh karena itu saya terbuka untuk menerima kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa yang akan datang. Sekali lagi, terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung saya dalam proses penyusunan jurnal ini. Semoga Tuhan Yang Maha Esa senantiasa memberikan rahmat, kesehatan, dan kesuksesan kepada kita semua.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus, F., Mahendra Putra, G., Alfandi Kamil, Z., Arifin, I., & Ihza Gifari, O. (n.d.). *Peningkatan Kemampuan Analisis Statistik Kuantitatif Pada Riset Eksperimen Dengan Metode Workshop*. <http://e-journals.unmul.ac.id/index.php/palat>
- Andriani, J., Qalbi, Z., Kunci, K., Permainan, A., Motorik, E. P., Anak, H., & Dini, U. (2021). *Pengaruh penggunaan APE puzzle terhadap perkembangan motorik halus anak usia dini: studi literatur*. <https://ejournal.upi.edu/index.php/RECEP>
- Anisah Yasmin, S., Rahman, T., & Indihadi, D. (2022). Analisis Penggunaan Media Puzzle Hijaiyah untuk Keterampilan Mengenal Huruf Hijaiyah pada Anak Usia 4-5 Tahun. In *Desember* (Vol. 6, Issue 2).
- Asmarani, S. U., Istiqomah, S. Y., Adawiyah, R. D., Optiana, R., & Nuranti, N. (2023). Penerapan Permainan Puzzle Untuk Perkembangan Emosi Kognitif Dan Kemampuan Motorik Halus Pada Anak. *Kolaborasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(5), 315–320. <https://doi.org/10.56359/kolaborasi.v3i5.266>
- Dian Pertiwi, Syafrudin, U., & Drupadi, R. (2021). Persepsi Orangtua terhadap Pentingnya CALISTUNG untuk Anak Usia 5-6 Tahun. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(02), 62–69. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.5875>
- Idhayanti, R. I. (2022). Mozaik dan puzzle mampu meningkatkan perkembangan motorik halus anak prasekolah. *Jurnal Sains Kebidanan*, 4(1), 14–23. <https://doi.org/10.31983/jsk.v4i1.8226>
- Maulana, A., Yunitasari, N., Nurul Hikmah, R., & Fanhas Fatwa Khomaeny, E. (2018). *Bermain ludo king untuk meningkatkan kemampuan sosial anak* (Vol. 2, Issue 2).

- Nari, N., Akmay, Y., & Sasmita, D. (2020). Penerapan permainan puzzle untuk meningkatkan kemampuan membilang. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 7(1), 44–52. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v7i1.26499>
- Pendidikan, J. P. (2020). *Pengertian Pendidikan* (Vol. 4). <http://repo.iain->
- Qomariah, Q., Marlina, L., & Oktamarina, L. (2020). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Mozaik Pada Siswa Kelompok B. *Journal of Early Childhood Education (JECE)*, 2(1), 37–48. <https://doi.org/10.15408/jece.v2i1.14336>
- Rama, R., Selatan, T., Palupi, R., & Watini, S. (2022). Penerapan Model Atik untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini melalui Permainan Tata Balok di PAUD. In *JIIP- Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* (Vol. 5, Issue 2). <http://Jiip.stkipyapisdompu.ac.id>
- Rista Dwi Permata. (2020). *Pengaruh permainan puzzle terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia 4-5 tahun*.
- Sukino. (2018). *Konsep sabar dalam Al-qur'an dan kontekstualisasinya dalam tujuan hidup manusia melalui pendidikan*. [ariefsukino@yahoo.co.id](mailto:ariefsukino@yahoo.co.id)
- Ula Al Etivali, A., & Bagus Kurnia PS Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Surabaya alexbagus, A. M. (2019). *Pendidikan Pada Anak Usia Dini*.