

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

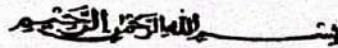


**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan Pada Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Makassar*

**Oleh  
Lidia  
105451100119**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
2023**



**LEMBAR PENGESAHAN**

Skripsi atas nama **L i d i a**, NIM: **105451100119**, diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: **332 Tahun 1445 H/2023 M**, Pada Tanggal **07 Shafar 1445 H/23 Agustus 2023 M**, sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada Hari Jumat Tanggal **25 Agustus 2023 M**.

Makassar, 09 Shafar 1445 H  
25 Agustus 2023 M

- Panitia Ujian
1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag. (.....)
  2. Ketua : Erwin Akib, M.Pd., Ph.D. (.....)
  3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M.Pd. (.....)
  4. Dosen Penguj:
    1. Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd. (.....)
    2. Nur Alim Amri, S.Pd., M.Pd. (.....)
    3. Dr. Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd. (.....)
    4. Fadhilah Latief, S.Psi., M.Pd. (.....)

Disahkan Oleh,  
Rektor FKIP Unismuh Makassar  
  
Erwin Akib, M.Pd., Ph.D  
NBM : 860 934



**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

**Judul Skripsi : Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Puzzle Tetris Pada Anak Kelompok B di TK Pusat PAUD Tunas Inti Baturappe Kecamatan Biringbulu Kabupaten Gowa**

Mahasiswa yang bersangkutan

Nama : Lidia  
NIM : 105451100119  
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti ulang maka skripsi ini dinyatakan telah diujikan di hadapan Tim Penguji Skripsi pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 25 Agustus 2023

Disetujui Oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

  
**Nur Alim Amri, S.Pd., M.Pd**  
NIDN. 0917058705

  
**M. Yusran Rahmat, S.Pd., M.Pd**  
NIDN. 0912098903

Mengetahui,

Dekan FKIP  
Unismuh Makassar  
  
**Erwin Akib, M.Pd., Ph.D**  
NBM : 860 934

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru PAUD  
  
**Dr. Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd**  
NBM : 951 830





بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

### SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Lidia

NIM : 105451100119

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Puzzle  
Tetris Pada Anak Kelompok B Di Tk Pusat Paud Tunas Inti  
Baturappe Kecamatan Biringbulu Kabupaten Gowa

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim  
penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau  
dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi  
apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar,  
Yang Membuat Pernyataan

Lidia



| Terakreditasi Institusi



بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

## SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Lidia

NIM : 105451100119

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam menyusun skripsi ini, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pemimpin fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (Plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2, dan 3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Dengan perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar,  
Yang Membuat Pernyataan

  
Lidia

## **Moto dan Persembahan**

**“Lakukan apa yang ingin kamu lakukan, tidak ada kata terlambat untuk memulai dari sekarang”**

**Kupersembahkan karya ini buat:**

**Kedua orang tuaku tercinta dan adekku tersayang yang telah mendoakan dan memberikan semangat serta dukungan yang penuh kepadaku**

**Serta sahabat-sahabatku tercinta Putri, Ayu Andira, Winda, Nisa, Sartika, Hasna, Justina, Fitri, Sri, Novi, Fira, Ayu, Nurul, dan Sahwin yang telah memberikan dukungan dan motivasi**



## ABSTRAK

**LIDIA. 2023.** *Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Puzzle Tetris Pada Anak Kelompok B Di Tk Pusat Paud Tunas Inti Baturappe Kecamatan Biringbulu Kabupaten Gowa.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Nur Alim Amri dan Pembimbing II M. Yusran Rahmat.

Masalah utama pada penelitian ini adalah bagaimana cara meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak didik pada kelompok B di Tk Pusat Paud Tunas Inti Baturappe Kecamatan Biringbulu Kabupaten Gowa. Tujuan dari penelitian ini ialah meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada anak melalui permainan puzzle tetris di kelompok B Tk Pusat Paud Tunas Inti Baturappe Kecamatan Biringbulu Kabupaten Gowa.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*Class Action Research*) yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan. Prosedur penelitian meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah 19 orang anak didik pada Tk Pusat Paud Tunas Inti Baturappe.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada siklus I dari 19 anak, peningkatan kemampuan anak dalam pemecahan masalah melalui puzzle tetris, pada siklus I memperoleh nilai rata-rata dengan persentase 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 di atas, 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:** pemecahan masalah anak, puzzle tetris

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Allah Maha Penyayang dan Pengasih, demikian kata untuk mewakili atas segala karunia dan nikmat-Nya. Jiwa ini takkan henti bertahmid atas anugerah pada detik waktu, denyut jantung, gerak langkah, serta rasa dan rasio pada-Mu, sang Khalik. Skripsi ini adalah setitik dari sederetan berkah-Mu.

Setiap orang dalam berkarya selalu mencari kesempurnaan, tetapi terkandang kesempurnaan itu terasa jauh dari kehidupan seseorang. Kesempurnaan bagaikan fatamorgana yang semakin dikejar semakin menghilang dari pandangan, bagai pelangi yang terlihat indah dari kejauhan, tetapi menghilang jika didekati. Demikian juga tulisan ini, kehendak hati ingin mencapai kesempurnaan, tetapi kapasitas penulis dalam keterbatasan. Segala daya dan upaya telah penulis kerahkan untuk membuat tulisan ini selesai dengan baik dan bermanfaat dalam dunia pendidikan, khususnya dalam ruang lingkup Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.

Motivasi dari berbagai pihak sangat membantu dalam perampungan tulisan ini. Segala rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua Sattuang dan Murni yang telah berdoa, mengasuh, membesarkan, mendidik, berjuang dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu. Demikian pula, penulis mengucapkan kepada para keluarga yang tak hentinya memberikan motivasi dan selalu menemaniku dengan candanya, kepada Nur Alim Amri, S.Pd., M.Pd., dan M. Yusran Rahmat, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing I dan pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan, arahan serta motivasi sejak awal penyusunan proposal hingga selesainya skripsi ini.

Tidak lupa juga penulis mengucapkan terimakasih kepada Prof. Dr. H. Ambo Asse, M,Ag, Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, M.Pd., Ph.D., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, dan Tasrif Akib S.Pd., M.Pd., ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini serta seluruh dosen dan para staf pegawai dalam lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.



Ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada sekolah, guru, staf Tk Pusat Paud Tunas Inti Baturappe dan ibu Suharti Majid, S.Pd.i selaku kepala sekolah yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian serta ibu Megawati, S.Pd., selaku wali kelas kelompok B di sekolah tersebut yang telah memberikan bantuan untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada teman seperjuanganku Ayu Andira, Winda, Nisa, Sartika, Hasna, Justina, Fitri, Sri, Novi, Fira, Ayu, Nurul dan Sahwin yang selalu menemaniku dalam suka dan duka, sahabat-sahabatku terkasih serta seluruh rekan mahasiswa jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Angkatan 2019 atas segala kebersamaan, motivasi, saran, dan bantuannya kepada penulis yang telah memberi pelangi dalam hidupku.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama saran dan kritikan tersebut sifatnya membangun karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Mudah-mudahan dapat memberi manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis. Amin.

Makassar, Juni 2023

Penulis

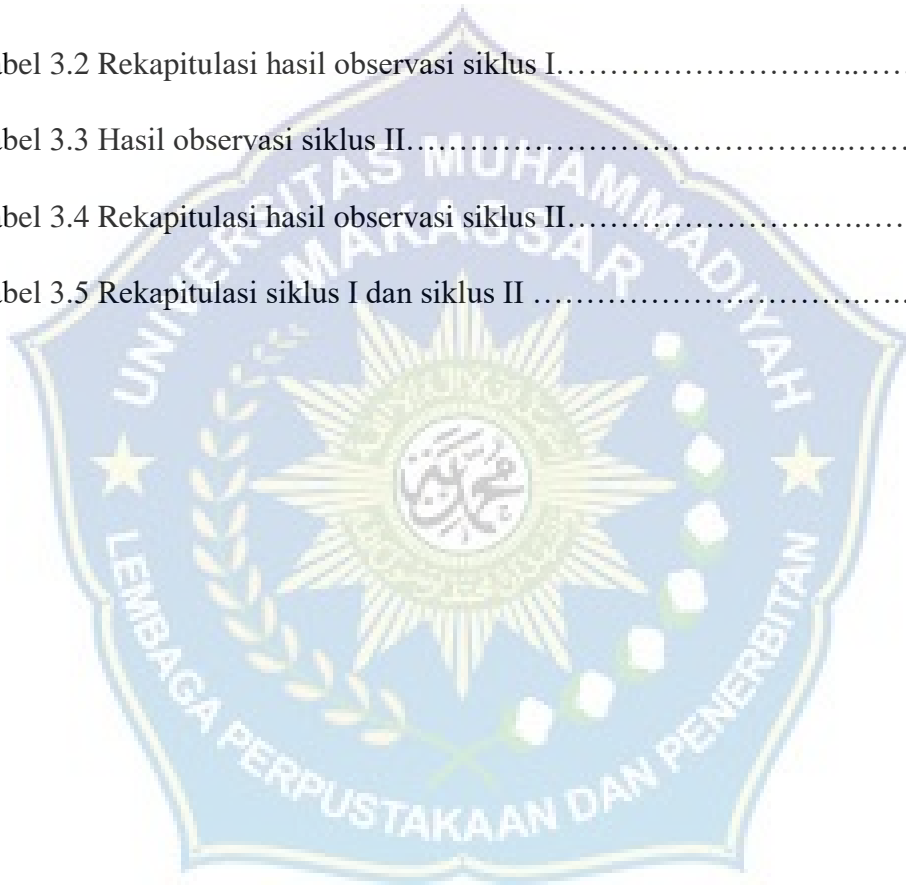
## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
SURAT PERJANJIAN.....	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Masalah Penelitian.....	5
1. Identifikasi Masalah.....	5
2. Alternatif Pemecahan Masalah.....	5
3. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
1. Manfaat Teoritis.....	6
2. Manfaat Praktis.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	8
A. Kajian Teori.....	8
1. Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini.....	8
2. Pengertian Puzzle Tetris.....	12

3. Manfaat permainan puzzle tetris.....	15
4. Langkah-langkah permainan Puzzle Tetris.....	16
5. Kelebihan Puzzle tetris.....	16
6. Gambar rancangan permainan Puzzle tetris .....	18
B. Hasil Penelitian yang Relevan.....	19
C. Kerangka Berpikir .....	21
D. Hipotesis Tindakan.....	22
BAB III METODE PENELITIAN.....	23
A. Jenis Penelitian.....	23
B. Lokasi dan Subjek Penelitian .....	24
C. Faktor yang Diselidiki.....	24
D. Prosedur Penelitian.....	24
E. Instrumen Penelitian.....	27
F. Teknik Pengumpulan Data .....	28
G. Teknik Analisis Data .....	29
H. Indikator Keberhasilan.....	30
BAB IV PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	31
A. Hasil penelitian.....	31
1. Data Siklus I.....	36
2. Data Siklus II.....	45
B. Pembahasan .....	48
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	52
A. Simpulan.....	52
B. Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA.....	53
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator perkembangan pemecahan masalah anak usia dini.....	10
Tabel 2.2 Lembar obervasi penilaian perkembangan pemecahan masalah.....	28
Tabel 2.3 Skala penilaian keberhasilan.....	30
Tabel 3.1 Hasil obervasi siklus I.....	36
Tabel 3.2 Rekapitulasi hasil observasi siklus I.....	37
Tabel 3.3 Hasil observasi siklus II.....	45
Tabel 3.4 Rekapitulasi hasil observasi siklus II.....	46
Tabel 3.5 Rekapitulasi siklus I dan siklus II .....	48





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Rancangan puzzle tetris .....	19
Gambar 2.2 kerangka pikir .....	22



## DAFTAR LAMPIRAN

1. Rubrik penilaian
2. Rencana pelaksanaan pembelajaran harian
3. Hasil observasi dan evaluasi peserta didik
4. Lembar observasi guru
5. Gambar permainan puzzle tetris
6. Dokumentasi
7. Persuratan
8. Kartu kontrol penelitian
9. Kartu kontrol bimbingan skripsi
10. Hasil Turnitin
11. Riwayat hidup



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

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. Rasa ingin tahu anak-anak sangat besar dengan hal-hal baru, sehingga anak-anak sering melakukan hal baru dan anak belajar dalam memahami segala sesuatu di sekitarnya dengan cara mengaktifkan kelima pancainderanya termasuk telinga/pendengaran bisa mereka tangkap lewat komunikasi dan kemudian menghasilkan pemahaman terhadap anak usia dini tersebut.

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”.

Pendidikan pada anak usia dini merupakan upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan memberikan kegiatan pembelajaran yang mampu menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak (Wini., 2021). Pendidikan anak usia dini yang dikenal dengan prasekolah adalah Pendidikan melalui memberikan

kesempatan bagi anak untuk dapat menikmati dunia mainnya. Main menjadi sarana untuk anak belajar sehingga dapat dikatakan belajar anak usia dini adalah bermain.

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 mengeluarkan perasaannya. Mengingat dunia anak adalah dunia bermain, 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.

Untuk mendukung tercapainya pemahaman pengetahuan di sekolah atau lingkungan, maka dibutuhkan pemahaman perkembangan kognitif anak. Istilah kognitif merujuk pada aktivitas mental seperti berpikir, bernalar, mengingat hingga pemecahan masalah (Simanjuntak., 2022). Jadi, kognitif ialah kemampuan intelektual berpikir anak untuk mengingat. Perkembangan yang harus di stimulasi sejak usia dini ialah penyelesaian masalah bersifat eksploratif dan menyelidik, sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah, yang di mana pada pemecahan masalah pada anak bisa terjadi pada kehidupan sehari-hari anak ketika sedang bermain.

Aspek perkembangan pemecahan masalah pada anak usia dini yang sudah ditentukan indikatornya melalui standar tingkat pencapaian perkembangan anak (STPPA) yang tercantum dalam Permendikbud 137 tahun 2014 sesuai dengan tingkat usia. STPPA adalah kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan termasuk kognitif dan aspek lainnya.



Kemampuan pemecahan masalah penting untuk dikembangkan karena pemecahan masalah ialah salah satu aspek pada aspek kognitif sehingga penting untuk dikembangkan pada kemampuan anak usia dini. Selanjutnya Solso (dalam Permata, R., 2020) berpendapat bahwa, kemampuan pemecahan masalah adalah suatu pemikiran yang terarah secara langsung untuk menemukan suatu solusi atau jalan keluar untuk suatu masalah yang spesifik. Bisa disimpulkan pemecahan masalah adalah kemampuan dalam menggunakan pengalamannya untuk menemukan solusi permasalahan yang sedang dihadapi untuk menemukan jalan keluar.

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 15 peserta didik dari 19 orang masih kurang pada pemecahan masalah anak, hal ini terlihat pada saat melakukan observasi peserta didik masih banyak pada kategori belum berkembang dan mulai berkembang. Ketika proses pembelajaran berlangsung, masih banyak yang memerlukan bantuan dalam menyelesaikan masalah ketika sedang bermain.

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.

Tetris adalah video game yang biasa dimainkan di *handphone* 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.

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 bersifat 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 pemecahan masalah.

Alasan APE *Puzzle tetris* digunakan dalam penelitian bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak yang terhambat yaitu kemampuan dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah yang indikatornya menunjukkan aktivitas yang bereksploratif dan menyelidik (bagaimana cara merangkai potongan *puzzle tetris* yang terpisah) dan menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (mampu menghubungkan atau memasang *puzzle tetris* sesuai dengan pasangannya).

Melihat keadaan tersebut, peneliti berinisiatif dalam penggunaan alat permainan yang memanfaatkan bahan bekas yang bisa didaur ulang yaitu kardus bekas, dengan kemampuan pemecahan yang belum berkembang dari peserta didik. Maka peneliti menemukan salah satu permainan yang bisa digunakan untuk

mengembangkan pemecahan masalah yaitu permainan puzzle tetris. Pemanfaatan permainan puzzle tetris ini diharapkan mampu mengembangkan kemampuan aspek pemecahan masalah anak.

Jadi, kesimpulan berdasarkan latar belakang di atas dan hasil observasi, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian berjudul **“Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Puzzle Tetris Pada Anak Kelompok B Di TK Pusat Paud Tunas Inti Baturappe Kecamatan Biringbulu Kabupaten Gowa”**

## **B. Masalah Penelitian**

### **1. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang dihadapi oleh pendidik di TK Pusat Paud Tunas Inti Baturappe Kecamatan Biringbulu Kabupaten Gowa ialah peserta didik yang mudah bosan. Sebagian peserta didik masih dalam tahap mulai berkembang (MB) pada kemampuan pemecahan masalah.

### **2. Alternatif Pemecahan Masalah**

Untuk memecahkan masalah di atas yang dihadapi oleh pendidik dan peserta didik, maka peneliti menggunakan permainan puzzle tetris untuk mengetahui apakah dengan permainan Puzzle tetris anak mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik di TK Pusat Paud Tunas Inti Baturappe Kecamatan Biringbulu Kabupaten Gowa.

### **3. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah peneliti yaitu “Apakah melalui permainan Puzzle tetris dapat meningkatkan perkembangan

pemecahan masalah anak 5-6 tahun di TK Pusat Paud Tunas Inti Baturappe Kecamatan Biringbulu Kabupaten Gowa.

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui apakah melalui permainan Puzzle tetris dapat meningkatkan perkembangan pemecahan masalah anak usia 5-6 di TK Pusat Paud Tunas Inti Baturappe Kecamatan Biringbulu Kabupaten Gowa.

### **D. Manfaat Penelitian**

#### **1. Manfaat Teoritis**

Memberikan bantuan pengetahuan yang baru dalam rangka mengembangkan ilmu pengetahuan terkait pendidikan anak usia dini dan menjadi bahan pengembangan pembelajaran untuk mengoptimalkan perkembangan anak.

#### **2. Manfaat Praktis**

##### **a. Peserta Didik**

Melalui Penelitian ini peserta didik dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada menunjukkan sifat bereksploratif dan menunjukkan sikap kreatif.

##### **b. Pendidik**

Penelitian ini dapat memberikan wawasan dan pengalaman langsung kepada tenaga pendidik serta dapat mengembangkan mutu pembelajaran agar lebih inovatif.

##### **c. Sekolah**

Penelitian ini menjadi masukan yang positif untuk mengembangkan pemecahan masalah peserta didik. Dan motivasi tenaga pendidik untuk



selalu melakukan inovasi yang menemukan permainan-permainan yang paling tepat dan efektif.

d. Peneliti

Penelitian ini memberikan wawasan dan pengalaman pribadi dalam melakukan penelitian pendidikan. Khususnya tentang mengembangkan aspek pemecahan masalah anak, memberikan pengetahuan baru yaitu memberikan permainan sesuai tahapan perkembangan anak.



## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini**

Perkembangan kognitif anak salah satu diantara enam aspek yang diharapkan berkembang dengan baik. Indikator aspek kognitif anak sudah ditentukan melalui Standar tingkat pencapaian perkembangan anak (STTPA) yang tercantum dalam Permendikbud 137 Tahun 2014 sesuai tingkat usia.

Menurut Khatimah (2018) pemikiran anak masih intuitif dan belum logis. Perkembangan kognitif meliputi kemampuan berpikir anak dalam mengelolah perolehan belajar, menemukan alternatif pemecahan masalah, serta mempunyai kemampuan mengelompokkan dan kemampuan berpikir teliti. Pemecahan masalah pada anak usia dini dalam konsep perkembangan kognitif bertujuan agar anak dapat beradaptasi dengan lingkungannya.

Kognitif bisa diartikan kecerdasan atau berpikir pada anak usia dini, pada kognitif anak sering mengamati yang ada disekitarnya sehingga memperoleh pengetahuan baru. Selain itu Williams mengatakan kognitif adalah bagaimana cara individu bertingkah laku, cara individu bertindak, yaitu cepat lambatnya individu di dalam memecahkan suatu masalah yang dihadapinya atau berpikir lancar, berpikir terperinci (Amalia, 2022). Sedangkan menurut Simanjuntak dkk (2022) perkembangan kognitif dapat dikatakan bersifat komprehensif yang berkaitan proses individu dalam berpikir, seperti kemampuan memahami, menalar, mengingat, menghafal, memecahkan masalah, dan berkreatifitas.

Untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, ada baiknya jika guru memahami lebih dulu karakteristik anak sehingga bisa mengembangkan kemampuan kognitif anak. Kemampuan kognitif anak misalnya bisa menyelesaikan masalah, menyebutkan lambang bilangan, mengenal perbedaan berdasarkan ukuran dan masih banyak lagi yang bisa dikembangkan pada aspek kognitif.

Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif menurut Piaget (dalam Zega., 2021) yaitu:

- a.) Faktor hereditas merupakan totalitas karakteristik yang diwariskan orang tua kepada anak, atau segala potensi (baik fisik maupun psikis) yang dimiliki individu sejak masa dalam kandungan sebagai pewaris dari pihak orang tua melalui gen-gen.
- b.) Faktor lingkungan yang menjadi dua unsur lingkungan yang sangat penting peranannya dalam mempengaruhi perkembangan inteleg anak yaitu keluarga dan sekolah. Keluarga sangat penting dalam membentuk pribadi yang utuh. Sedangkan, sekolah adalah lembaga formal yang diberi tanggung jawab untuk meningkatkan perkembangan anak termasuk perkembangan berfikir anak.

Berikut tahapan perkembangan kognitif yang dialami oleh manusia menurut Jeant Piaget (Simanjuntak et al., 2022) Yaitu:

- a.) Tahap sensorimotorik (usia 0-2 tahun) kemampuan anak terbatas pada gerak refleks dan panca inderanya, seperti menggenggam dan menghisap. Ditahap ini anak dianggap egosentris yaitu anak yang belum dapat mempertimbangkan kebutuhan, keinginan, atau kepentingan orang lain.
- b.) Tahap pra oprasional (usia 2-7 tahun) anak mampu menggunakan simbol berupa gambaran mental, pengucapan bahasanya, gerakan atau respon meski sangat terbatas. Selanjutnya juga anak sudah masuk kedalam lingkungan sosialnya dan dapat mengenali objek secara tepat.

Adapun beberapa yang menjadi tingkat pencapaian perkembangan kemampuan kognitif anak usia dini yang berada dalam tingkatan usia 5-6 tahun dan berkaitan dengan permainan puzzle tetris yang harus dicapai selama dalam kegiatan

pembelajaran dan sesuai dengan standar tingkat pencapaian perkembangan anak (STPPA) adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.1**

**Indikator pencapaian perkembangan pemecahan masalah anak Usia 5-6 tahun**

No	Ruang lingkup	Indikator
1	Pemecahan Masalah	<p>a. Menunjukkan aktivitas yang bereksploratif dan menyelidik (bagaimana cara merangkai potongan puzzle tetris yang terpisah)</p> <p>b. Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (mampu menghubungkan atau memasangkan puzzle tetris sesuai dengan pasangannya)</p>

Sumber: Permendikbud No 137 Thn 2014

## 2. Pengertian Bermain

Menurut Piaget bermain merupakan kegiatan menyenangkan bagi seseorang dan biasanya dilakukan berulang-ulang. menurut Parten (dalam Nurhayati, 2021), bermain merupakan sarana sosialisasi yang diharapkan dapat memberikan kesempatan anak bereksplorasi, berkreasi, dan belajar yang menyenangkan. Senada yang diungkapkan pendapat di atas, Fadlillah (dalam Wini 2021) mengatakan bermain bagi anak usia dini sangatlah penting, dengan bermain maka proses belajar akan efektif dan lebih cepat ditangkap pada saat



mereka bermain serta salah satu manfaat dari bermain baik untuk mengembangkan kognitif.

Kegiatan bermain perlu memenuhi unsur kreatif, interaktif, agar pertumbuhan anak dapat berkembang optimal. Manfaat yang di peroleh bermain dalam aspek kognitif yaitu anak belajar memecahkan masalah, meningkatkan daya ingat, memusatkan perhatian pada suatu kegiatan.

Menurut Wahyuni., F, (2020) mengatakan belajar melalui bermain dan permainan dapat memberi kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. Bermain juga dapat membantu anak mengenal lingkungannya. Lalu selanjutnya menurut Sripuji., C, L, (2022) mengatakan hubungan anak-anak dengan temannya akan semakin meningkat melalui kegiatan bermain, baik di sekolah ataupun di lingkungan rumah dapat menjadikan ia memahami diri sendiri untuk bersikap kooperatif, toleran, menyukaikan diri, dan mematuhi aturan yang berlaku.

Kesimpulannya ialah kehidupan sehari-hari anak biasanya selalu bermain setiap hari, dengan bermain anak-anak bisa bersosialisasi sehingga bisa meningkatkan hubungan pertemanannya. Dengan bermain anak-anak akan merasa senang serta tidak akan merasa bosan, belajar melalui bermain bisa memberikan kesempatan pada anak untuk mengekspresikan perasaan dan berkreasi.

### **3. Alat Permainan Edukatif**

Anak membutuhkan alat permainan yang mengandung unsur atau nilai edukatif, yang disebut dengan istilah alat permainan edukatif. Permainan

edukatif yang dirancang agar memberikan manfaat pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada pemainnya. Menurut Khobir permainan edukatif yaitu suatu kegiatan yang menyenangkan dan merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik (Veronica, N. 2018). Dengan alat permainan edukatif anak akan tidak mudah merasa bosan dan potensi anak bisa berkembang dengan melaksanakan berdasarkan aspek perkembangan yang ingin dicapai (Hasanah., 2019).

Alat permainan agar bermanfaat dan bersifat mendidik yaitu aman bagi kesehatan dan fisik, membantu anak untuk mengeksplorasi dan bereksperimen, dapat dibongkar pasang, tepat sasaran, mengandung nilai kreatif (Wini., (2021). tepat sasaran, tidak salah fungsi, aman bagi anak, mengandung nilai kreatif dan unsur pendidikan.

Jadi kesimpulan dari permainan edukatif ialah alat yang digunakan agar anak tidak cepat merasa bosan dan merasa menyenangkan ketika proses kegiatan dalam kelas ataupun di luar kelas yang bisa meningkatkan kemampuan anak, alat permainan edukatif bisa dijadikan sarana atau prasarana untuk meningkatkan kemampuan anak dalam belajar suatu hal yang juga termasuk belajar dalam pemecahan masalah anak.

#### **4. Pengertian Puzzle Tetris**

Permainan tetris diciptakan pada 6 juni 1984 yang diciptakan oleh *Alexey Pajitnov* yang semua dikembangkan dalam komputer elektronika 60 dengan program turbo pascal, tujuannya untuk bersenang-senang (Algorta, S.,2019). Permainan yang menyenangkan untuk dimainkan adalah permainan yang memberikan tantangan kepada pemainnya sesuai dengan keahliannya, selain

memberikan tantangan permainan ini juga bisa mengasah kemampuan kognitif anak.

Menggunakan tetris untuk mencari peningkatan pemecahan masalah dengan memeriksa potensi pertumbuhan otak yang memainkannya dan melihat ukuran kemampuan total skor, level permainan, serta jumlah baris yang diselesaikan (Gray 2015). Bisa disimpulkan permainan tetris adalah permainan yang dirancang pada awalnya untuk bisa bersenang-senang dalam permainan komputer teknologi dan sekarang permainan tetris dengan mudah diakses di handphone, tetapi dibalik itu permainan tetris bisa meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak bagaimana cara menyelesaikannya tanpa harus menyentuh bagian atas bingkai oleh bidik balok tetris.

Tetris manual memiliki konsep persamaan dan perbedaan pada permainan tetris digital, persamaannya yaitu anak disuruh untuk menyusun puzzle tetris yang bentuknya hampir sama dengan permainan tetris digital, akan tetapi pada permainan tetris manual ini jika tempat puzzle tetris sudah penuh dengan potongan puzzle tetris, tentu balok atau kepingan tidak akan hilang yang berbeda dengan mainan tetris digital.

Dalam permainan tetris digital jika gambar bidak telah menyentuh bagian atas, maka otomatis pemain akan kalah dan mengulang kembali dari awal. Sedangkan pada permainan puzzle tetris manual, anak-anak akan menyusun kepingan puzzle tetris hingga kotak penuh tanpa adanya celah sehingga anak-anak bisa dikatakan menang atau selesai dalam permainan.

Faktor anak-anak untuk menyukai bermain puzzle tetris adalah tidak ada waktu batasan dalam bermain puzzle tetris manual, sehingga anak-anak bisa

dengan leluasa bermain tanpa takut kalah dan bebas mengisi kotak puzzle tetris semau anak. Menurut Pinasthika (2017) yaitu persamaan yang digemari anak-anak adalah warna dan tampilan bidak tetris yang beragam serta cara bermain dengan menggeser dan mencocokkan bidak.

Permainan Puzzle tetris bisa membantu anak dalam hal mengingat tentang bentuk balok dan melatih anak untuk mengingat warna. Tapi, pada penelitian ini lebih berpusat pada cara anak belajar dan pemecahan masalah yang sudah dirancang untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia dini kelompok B melalui bermain puzzle tetris.

Pada masa anak usia dini bagus untuk mengenalkan permainan yang bisa melatih kemampuan pemecahan masalah anak, karena pada masa anak usia dini menyukai yang namanya bermain sehingga cocok untuk memberikan permainan pada anak yang bisa meningkatkan kemampuan kecerdasan anak yaitu kemampuan pemecahan masalah.

Permainan puzzle tetris adalah konsep permainan menyusun bentuk kepingan menjadi satu rangkaian yang utuh, anak dalam permainan ini juga dituntut untuk bisa memecahkan permasalahan untuk memasangkan kembali kepingan-kepingan tersebut. Permainan puzzle tetris mengandalkan insting atau kecerdasan. Permainan dilakukan dengan cara membongkar pasang ulang dalam kesesuaian bentuk, pola atau warna. Dengan permainan ini anak diharapkan dapat berlatih menata ulang menjadikan sesuatu yang tampaknya tidak berhubung menjadi suatu bentuk kesatuan yang bermakna. Menurut Khatimah (2018) bermain puzzle melatih anak memusatkan pikiran karena ia harus

berkonsentrasi ketika mencocokkan kepingan puzzle. Selain itu, permainan ini meningkatkan keterampilan anak menyelesaikan masalah sederhana.

Dengan menggunakan alat permainan edukatif semua bisa dikembangkan dengan mudah misalnya: memudahkan anak dalam belajar, bisa melatih konsentrasi, meningkatkan kreativitas anak, menghilangkan rasa bosan, dan melatih daya ingat anak.

### **5. Manfaat permainan puzzle tetris**

Manfaat permainan puzzle tetris ialah melatih dan membantu keterampilan pemecahan masalah anak, kemampuan anak untuk belajar dan memecahkan masalah merupakan indikasi dari kemampuan kognitif. Puzzle tetris adalah permainan yang mengajak anak untuk menyelidik bagaimana cara merangkai potongan puzzle tetris yang terpisah dan mampu menyelesaikan masalah menghubungkan atau memasang puzzle tetris yang sesuai dengan kepingannya. Dengan bermain puzzle tetris anak mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun kepingan-kepingan puzzle tetris menjadi satu kesatuan.

Manfaat dari bermain puzzle tetris ialah mengasah otak anak, melatih koordinasi mata dan tangan, melatih kesabaran dan pengetahuan. Dengan melakukan permainan puzzle tetris anak diharapkan mampu meningkatkan kreativitas, dan melatih fokus/perhatian. Sedangkan menurut Soedjatmiko manfaat puzzle yaitu: kemampuan mengetahui dan mengingat (kognitif), mampu berpikir secara tepat dan teratur logika anak, imajinatif atau kreatif, dan visual yaitu kemampuan mata menangkap bentuk serta warna objek (Rahma, S. 2021).



Permainan puzzle tetris mengenalkan pada anak strategi sederhana dalam menyelesaikan masalah dan meningkatkan kerja sama kelompok serta meningkatkan kemampuan anak untuk menalar. Anak melatih memfungsikan sel otaknya untuk mencari strategi dalam menyelesaikan masalah, serta melatih ketelitian, kecermatan dan kesabaran. Penulis membuat kesimpulan bahwa permainan Puzzle tetris memiliki banyak manfaat dan mampu mengoptimalkan perkembangan kemampuan kognitif, kecerdasan, melatih kesabaran, kemampuan memecahkan masalah dan sosialisasi anak bekerjasama dengan temannya.

#### **6. Langkah-langkah permainan Puzzle Tetris**

Langkah-langkah bermain Puzzle menurut Subagio Situmorang dalam (Wini, A., 2021):

“pendidik menyiapkan media permainan dan menjelaskan peraturan permainan, anak didik dibagi beberapa kelompok, memberikan kerangka Puzzle kepada peserta didik, memberikan waktu kepada anak untuk menyelesaikan permainan puzzle, lalu pendidik dan peserta didik berdiskusi untuk hasil kerja, lalu pendidik melakukan refleksi dari hasil kegiatan permainan puzzle”.

Peneliti menyimpulkan langkah-langkah permainan Puzzle tetris yaitu:

- a. Menyiapkan permainan puzzle tetris.
- b. Memperkenalkan permainan Puzzle tetris dan menjelaskan aturan permainan.
- c. Meminta anak secara berkelompok atau sendiri-sendiri untuk menyusun puzzle
- d. Pendidik mengajak anak untuk berpikir kreatif dalam menyelesaikan permainan puzzle tetris.

- e. Pendidik memberikan waktu kepada peserta didik untuk bermain sendiri dan memberikan motivasi serta pujian kepada anak.
- f. Pendidik melakukan diskusi dengan peserta didik setelah seluruh peserta didik melakukan permainan puzzle tetris.
- g. Pendidik mengobservasi tingkat perkembangan peserta didik menggunakan instrumen penelitian.

## **7. Kelebihan Puzzle tetris**

Adapun kelebihan dalam bermain Puzzle ialah melatih konsentrasi, kesabaran, memperkuat daya ingat, dan dapat melatih berpikir anak. Sedangkan, menurut Soedjatmiko (dalam Wini Aprianti., 2021) mengemukakan manfaat puzzle diantaranya kognitif, mengetahui dan mengingat, logika berpikir secara tepat dan teratur, kreatif atau imajinatif, dan visual yaitu kemampuan mata menangkap bentuk dan warna objek.

Berdasarkan kelebihan di atas dapat penulis simpulkan bahwa dengan bermain puzzle tetris anak tidak hanya mendapatkan hal baru dalam bermain. Dengan menggunakan media Puzzle tetris ini diharapkan tujuan pembelajaran dapat dicapai.

- a. Meningkatkan kemampuan kognitif, dengan permainan puzzle tetris pada peserta didik dapat meningkatkan kemampuan kognitif belajar dan pemecahan masalah pada indikator menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik bagaimana menyesuaikan atau mencocokkan kepingan puzzle tetris tersebut serta menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah.

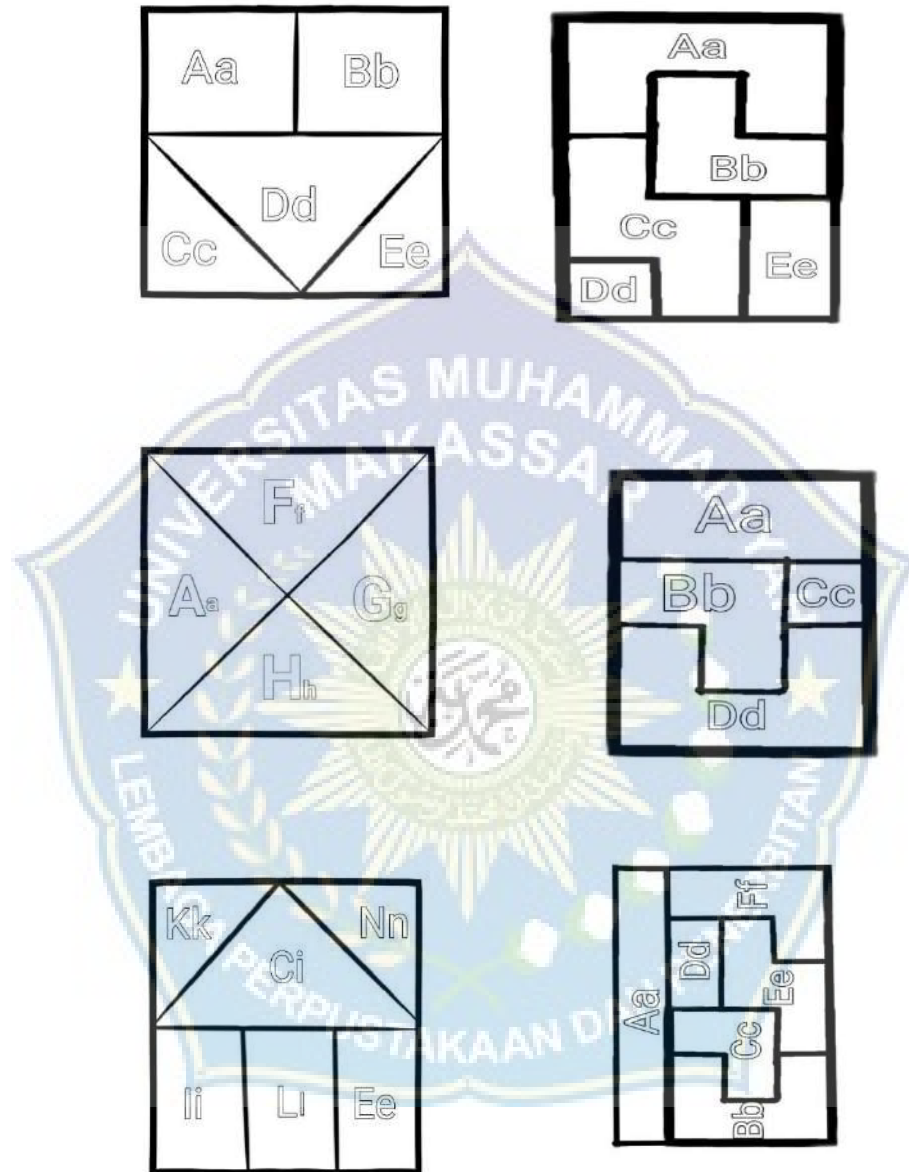
- b. Meningkatkan keterampilan motorik halus, ketika peserta didik bermain puzzle tetris mencocokkan kepingan puzzle tetris anak bisa meningkatkan motorik halus anak karena dapat menggerakkan jari jemari anak ketika bermain puzzle tetris.
- c. Meningkatkan keterampilan sosial, dengan bermain Puzzle tetris peserta didik bisa meningkatkan kemampuan keterampilan sosial yaitu bisa bermain dengan teman sebaya, berbagi mainan dengan orang lain, serta menaati aturan permainan dan melatih kesabaran anak usia dini.
- d. Melatih koordinasi tangan dan mata, pada permainan puzzle tetris dapat melatih koordinasi tangan dan mata ketika anak sedang menyusun atau mencocokkan potongan kepingan sesuai bentuk sehingga menjadi satu kesatuan anak memerlukan penglihatan untuk mencocokkan potongan Puzzle tetris.
- e. Melatih logika, permainan puzzle tetris dapat melatih logika peserta didik, peserta didik akan berpikir bagaimana caranya supaya potongan puzzle tetris dapat menjadi satu rangkaian, sama halnya ketika anak bermain permainan tangram, jingslaw atau puzzle lainnya yang membutuhkan logika anak untuk berpikir logis sehingga bisa menyelesaikan potongan puzzle menjadi satu kesatuan.

## **8. Gambar rancangan permainan Puzzle tetris**

Pada gambar rancangan permainan ini, peneliti merancang permainan Puzzle tetris dari kepingan termudah hingga sampai pada tingkat tersulit, pada siklus I pertemuan I terdapat 4 kepingan dan akan bertambah setiap pertemuan,

begitupun dengan siklus II pertemuan I terdiri 4 kepingan dengan bentuk yang berbeda dan lebih sulit.

**Gambar rancangan permainan puzzle tetris 2.1**



## B. Hasil Penelitian yang Relevan

Adapun beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan atau berhubungan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu :

1. Penelitian Husnul khatimah (2018) dengan judul “Meningkatkan Kemampuan kognitif anak melalui media media Puzzle pada kelompok B TK Tunas Harapan, tahun ajaran 2016/2017. Hal ini dapat dilihat pada kenaikan frekuensi dan presentase yang terjadi pada kondisi awal dari 15 anak berada pada kategori belum berkembang yaitu 80% atau 12 anak, pada siklus I meningkat menjadi 7 atau 47% berada pada kategori Mulai berkembang pada siklus II meningkat lagi menjadi 13 anak (87%). Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak dapat ditingkatkan melalui media puzzle pada anak kelompok B.
2. Penelitian Nurul Khatimah (2022) dengan judul “meningkatkan kemampuan kognitif melalui permainan Puzzle berbasis aplikasi Game Puzzle anak Pada kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Bone Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa. Meningkatnya kemampuan kognitif peserta didik dapat dilihat dari hasil presentase dari peserta didik pada kondisi awal ialah 46,67%, pada siklus I mencapai 66,67%, pada siklus II mencapai 86,67%. Sehingga dengan presentase 86,67% telah mencapai target pencapaian dengan kriteria berkembang sangat baik (BSB).

Dari beberapa hasil penelitian di atas yang telah dilakukan dan berhubungan dengan penelitian ini maka penulis menyimpulkan bahwa permainan puzzle dapat meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik. Pada penelitian terdahulu tersebut memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu penelitian menggunakan puzzle dalam meningkatkan kemampuan kognitif. Kemudian penelitian tersebut pun juga sama menggunakan kelompok B dengan usia 5-6 tahun. Selanjutnya, pada penelitian yang dilakukan oleh penulis sedikit

berbeda dengan penelitian diatas, yang membedakan yaitu pada penerapan puzzlenya. Yang dimana pada penerapannya, permainan puzzle ini akan diterapkan menggunakan bahan bekas kardus lalu dibuat bentuk puzzle tetris untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.

### **C. Kerangka Berpikir**

Aspek perkembangan kognitif pada anak menjadi salah satu faktor yang berperang penting bagi keberhasilan anak dalam belajar, karena sebagian besar aktivitas belajar selalu berhubungan dengan mengingat dan berpikir.

Dalam menerapkan alat permainan puzzle tetris maka kemampuan belajar dan pemecahan masalah serta berpikir logis anak akan meningkat. Peningkatan Kemampuan memecahkan permasalahan dapat terlihat ketika anak mampu memasang kegiatan dalam permainan puzzle tetris seperti menyusun atau merangkai kepingan-kepingan menjadi satu kesatuan yang utuh, sehingga anak mampu melatih otak kanan dan otak kiri, anak juga mampu mengetahui tentang menyelesaikan masalah maupun warna dan bentuk.

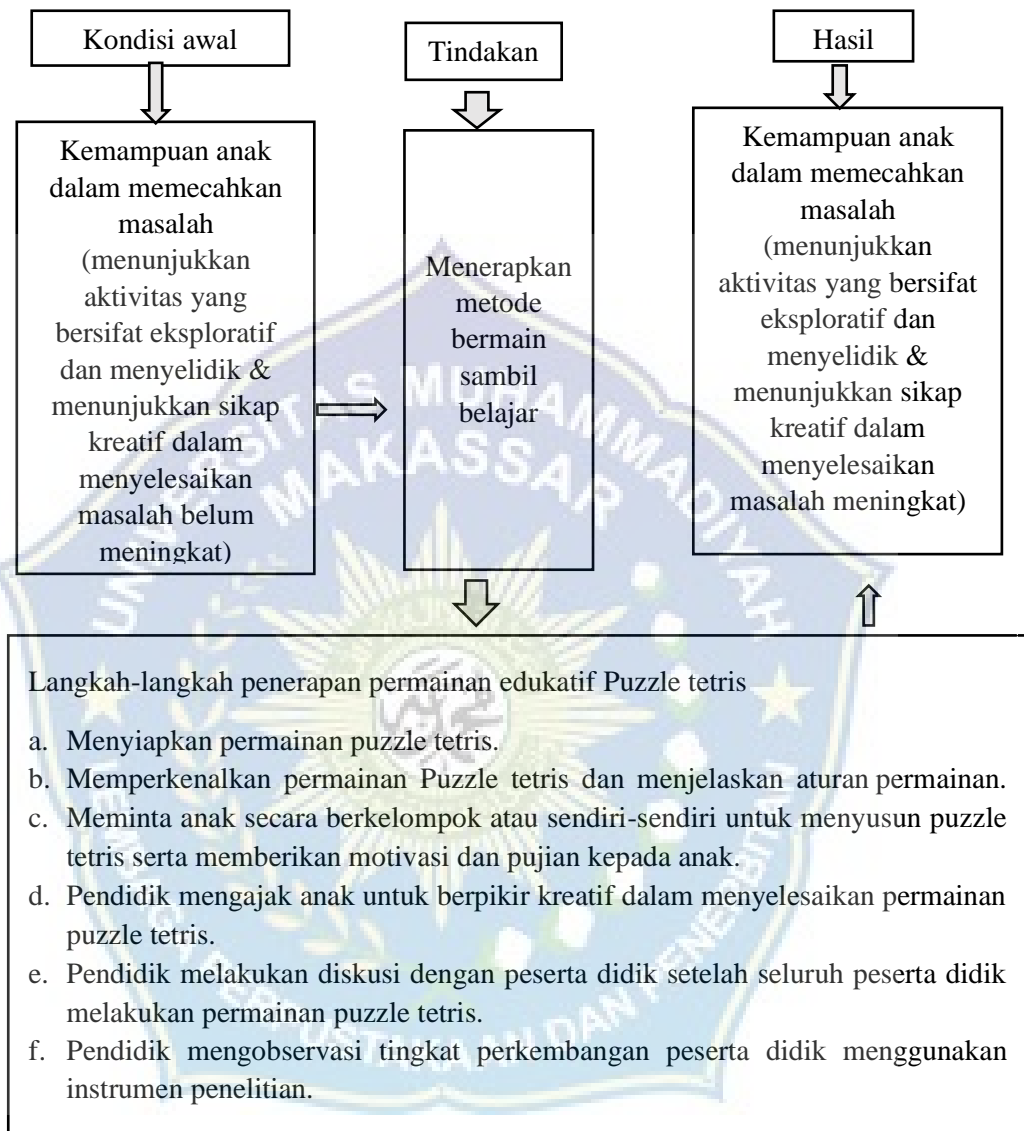
Perencanaan sumber belajar yang dilakukan oleh guru akan menghasilkan manfaat apabila guru menyiapkan dan memilih sumber belajar yang sesuai dengan karakteristik anak. Minat dan tujuan pembelajaran anak-anak hendak dicapai. Dalam hal ini penerapan media permainan puzzle tetris akan lebih menarik untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.

Adapun langkah-langkah yang digunakan oleh pendidik untuk meningkatkan kemampuan kognitif yaitu : pendidik menciptakan suasana yang akrab terlebih dahulu dengan peserta didik, pendidik melaksanakan kegiatan pembuka, kegiatan



inti, kemudian kegiatan penutup. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada kerangka pikir di bawah ini :

**Gambar 2.2 kerangka Pikir**



#### **D. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis tindakan dalam penelitian yang dilakukan ini yaitu jika menggunakan permainan Puzzle tetris, maka anak peserta didik akan mampu untuk meningkatkan kemampuan belajar dan pemecahan masalah di Taman kanak-kanak Pusat Paud Tunas Inti Baturappe Kecamatan Biringbulu kabupaten Gowa.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas atau (PTK) yang dalam bahasa Inggris disebut *Classroom Action Research*. Penelitian tindakan kelas adalah jenis penelitian yang memaparkan baik proses maupun hasil, 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.

Penelitian tindakan kelas ialah rangkaian tiga buah kata yaitu:

1. Penelitian-menunjuk pada suatu kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.
2. Tindakan-menunjuk pada suatu gerak kegiatan yang dengan sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam hal ini, gerak kegiatan adalah adanya siklus yang terjadi secara berulang untuk siswa yang dikenai suatu tindakan.
3. Kelas-dalam hal ini tidak terikat pada pengertian ruang kelas, tetapi mempunyai makna yang lain. Seperti sudah lama dikenal sejak zamannya, pendidik Johann Amos Comenius pada abad ke-18, yang dimaksud dengan

“kelas” dalam konsep Pendidikan dan pengajaran adalah sekelompok peserta didik yang dalam waktu yang sama, dari pendidik yang sama pula.

## **B. Lokasi dan Subjek Penelitian**

Lokasi Penelitian yaitu bertempat di Taman Kanak-kanak Pusat Paud Tunas Inti Baturappe Kecamatan Biringbulu Kabupaten Gowa.

Adapun pada penelitian ini menggunakan purposive sampling yang dilakukan dengan mengambil yang sesuai karakteristik, ciri, kriteria atau sifat tertentu yang dilakukan tidak secara acak. Alasan memilih subjek penelitian peserta didik kelompok B karena sesuai dengan karakteristik ataupun kriteria yang ingin dicapai keberhasilan pemecahan masalah berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan.

## **C. Faktor yang Diselidiki**

### **1. Faktor Proses**

Upaya guru dalam interaksi dengan anak ketika melakukan proses pembelajaran meningkatkan kemampuan kognitif melalui permainan puzzle tetris.

### **2. Faktor Hasil**

Pada penelitian ini berdasarkan faktor hasil, yang akan diteliti yaitu kemampuan kognitif peserta didik kelompok B di TK Pusat Paud Tunas Inti Baturappe Kecamatan Biringbulu Kabupaten Gowa.

## **D. Prosedur Penelitian**

Prosedur Penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian ini terdiri dari dua siklus, yang setiap Siklusnya terdiri atas :

## 1. Perencanaan (Planning)

- a. Membuat dan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran harian yang sesuai dengan tema yang diajarkan pada hari tersebut.
- b. Mempersiapkan alat pembelajaran yang akan digunakan.
- c. Mempersiapkan kelas dan permainan puzzle tetris.
- d. Menyiapkan instrument penilaian berupa lembar observasi.

## 2. Pelaksanaan tindakan (Action)

Rencana pelaksanaan tindakan yaitu mempersiapkan rencana yang akan dilakukan dan peneliti mengamati anak ketika bermain puzzle tetris, pada pelaksanaan tindakan terbagi atas dua siklus, setiap siklus terdiri dari tiga pertemuan dan model bermain yang berbeda setiap pertemuannya.

- Model permainan siklus I
  - a. Dibagi kelompok. setiap kelompok terbagi atas 4 atau 5 anak, lalu bermain bersama-sama.
  - b. Kepingan puzzle tetris dipencar dalam kelas lalu anak-anak mencari kepingan tersebut, kemudian disusun.
  - c. Anak melompat dari gambar satu ke gambar lain untuk mengumpulkan kepingan puzzle tetris. Setelah terkumpul, anak akan menyusun puzzle tetris.
- Model permainan siklus II
  - a. Kepingan puzzle tetris dan alas puzzle tetris di simpan di meja yang berbeda, anak secara bergantian mengambil kepingan puzzle lalu merangkai puzzle tetris menjadi satu kesatuan.

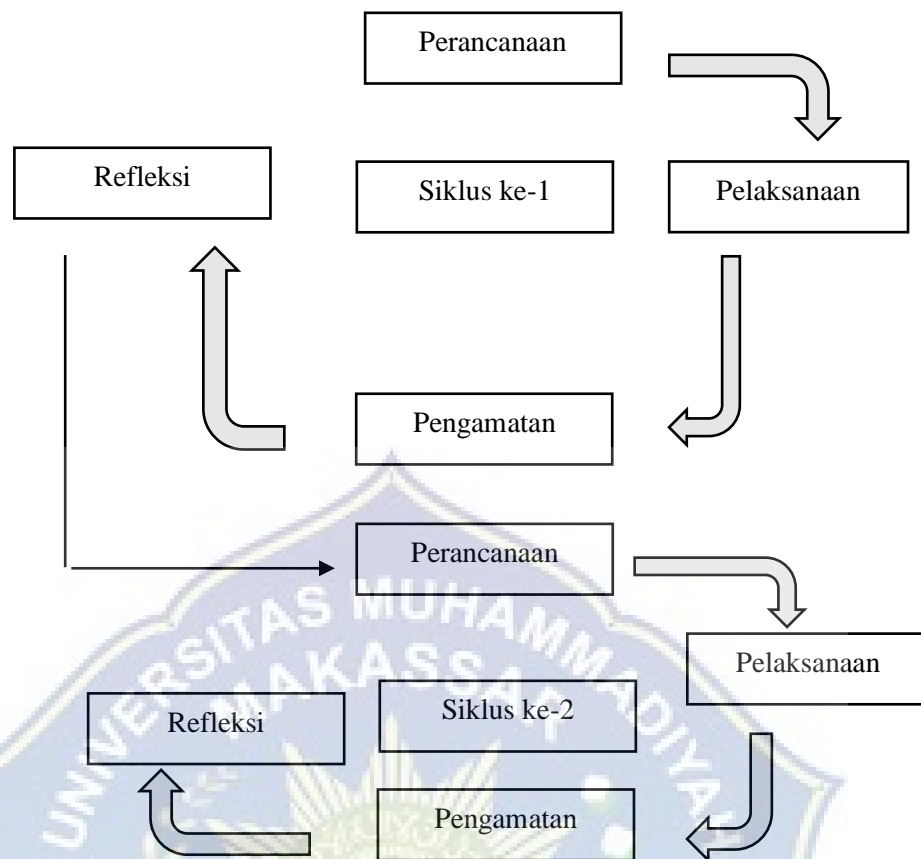
- b. Guru atau peneliti mengayung-ayungkan bola yang sudah diikat tali, kemudian anak akan melewati rintangan tersebut untuk mengambil kepingan puzzle tetris dan kembali menyusun kepingan puzzle tetris.
- c. Anak terlebih dahulu membuat menara dari gelas plastik, kemudian anak menyusun Puzzle tetris.

### 3. Observasi atau pengamatan

Kegiatan observasi dilaksanakan bersama dengan pelaksanaan tindakan kelas, observasi pelaksanaan peneliti mengamati proses pembelajaran dengan menerapkan media permainan puzzle tetris, dan melakukan pengamatan atau mengamati aspek kemampuan kognitif anak yang ada pada diri anak. Tujuan dilakukan observasi atau pengamatan adalah untuk mengumpulkan bukti hasil tindakan (data-data) yang sudah dilaksanakan agar dapat dievaluasi sehingga dapat dijadikan landasan bagi pengamat dan melakukan refleksi.

### 4. Refleksi

Tahap ini merupakan tahap memproses data yang didapat pada saat dilakukan (observasi), yang dimana refleksi yaitu kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi, dari hasil pengamatan. Guru melakukan refleksi untuk mengetahui hasil dari tindakan tersebut dan untuk mencari dan menentukan solusi, apabila hasil yang didapat belum mencapai hipotesis tujuan, akan dilakukan siklus kedua atau siklus selanjutnya.



**Bagan 2.1 Siklus penelitian tindakan kelas**

### **E. Instrumen Penelitian**

Menurut Arikunto, dkk, (2017:85) instrumen penelitian adalah semua alat yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang semua proses pembelajaran agar kegiatan tersebut lebih sistematis, cermat, lengkap, sehingga lebih mudah diolah. Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi (checklist).



**Tabel 2.2 Lembar Observasi penilaian Perkembangan pemecahan masalah anak**

No	Indikator	Perkembangan Aspek Kognitif				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Menunjukkan aktivitas yang bereksploratif dan menyelidik (bagaimana cara merangkai potongan puzzle tetris yang terpisah)					
2	Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (mampu menghubungkan atau memasang Puzzle tetris sesuai dengan pasangannya)					

**Keterangan:**

BB: Belum Berkembang

MB: Mulai Berkembang

BSH: Berkembang Sesuai Harapan

BSB: Berkembang Sangat Baik

**F. Teknik Pengumpulan Data**

1. Lembar observasi

Pada penelitian ini, menggunakan teknik pengumpulan data lembar observasi atau lembar penilaian yang berisi hal-hal yang akan diteliti oleh sang peneliti yang berhubungan tentang kegiatan pembelajaran untuk melihat sejauh mana kemampuan perkembangan kognitif anak.

## 2. Dokumentasi

Dokumentasi dengan handphone atau kamera, yang akan digunakan untuk dokumentasi proses dan hasil selama kegiatan.

## G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan kuantitatif yaitu tujuannya membuktikan hipotesis menggunakan instrumen data yang berupa angka (Nurlan, 2019). diperoleh dari 4 klafikasi kemampuan anak dibuat dalam bentuk skor. Skor yang dikumpulkan tadi akan diolah menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan :

P= Angka presentase

F= Frekuensi sedang dicari presentasinya

N= jumlah frekuensi/banyaknya individu dari indikator

Menurut Yoni (dalam Rosita 2019: 57), kemudian data tersebut dipresentasikan dalam 4 tingkatan yaitu:

1. Kriteria sangat baik, Yaitu Antara 76%-100%
2. Kriteria Baik, yaitu antara 51%-75%
3. Kriteria Sedang, Yaitu antara 26%-50%
4. Kriteria Kurang, Yaitu antara 0%-25%

**Tabel 2.3 Skala Penilaian keberhasilan**

Angka presentase (%)	Kriteria
0%-25%	BB (Belum Berkembang)
26%-50%	MB (Mulai Berkembang)
51%-75%	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
76%-100%	BSB (Berkembang Sangat Baik)

**Keterangan**

1. BB artinya belum berkembang, bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru
2. MB artinya Mulai berkembang, bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau di bantu oleh guru
3. BSH artinya berkembang sesuai harapan, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru
4. BSB artinya berkembang sangat baik, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator

**H. Indikator Keberhasilan**

Peningkatan kognitif anak akan dikatakan berkembang jika pada permainan puzzle tetris menunjukkan perubahan signifikan dengan kriteria keberhasilan yang diharapkan ialah berkembang sesuai harapan 75%.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Paparan Siklus 1**

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) , yang dilakukan sebanyak 2 siklus dan masing-masing siklus terdiri atas 3 pertemuan. Siklus I pertemuan I dilakukan pada hari Rabu, 17 Mei 2023, pertemuan II pada hari Jumat, 19 Mei 2023, dan pertemuan III dilakukan pada hari Sabtu 20 Mei 2023. Setiap siklus terdiri atas 4 tahapan yaitu perencanaan, Pelaksanaan tindakan, Observasi atau Pengamatan dan Refleksi, berikut merupakan deskripsi pelaksanaan penelitian siklus 1.

##### **a. Tahap Perencanaan**

Perencanaan dilakukan sebelum hari penelitian berlangsung, yakni sebelum tanggal 17 Mei 2023 di TK Pusat Paud Tunas Inti Baturappe Kecamatan Biringbulu Kabupaten Gowa. Adapun perencanaannya adalah:

- (1) Peneliti melakukan koordinasi pada pendidik perlu ada upaya untuk meningkatkan kemampuan belajar dan pemecahan masalah anak melalui permainan puzzle tetris.
- (2) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian sesuai tema pada hari itu, dan menyiapkan instrument penelitian yang akan digunakan berupa lembar observasi peserta didik dan lembar observasi aktivitas guru.
- (3) Menentukan waktu pelaksanaan untuk melakukan penelitian pada hari Rabu, 17 Mei 2023 dan seterusnya.

- (4) Mempersiapkan alat permainan sebelum melakukan penelitian untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak pada alat permainan puzzle tetris.

## **b. Pelaksanaan Tindakan**

### **1.) Siklus 1 pertemuan Pertama**

Proses tindakan pada siklus 1 pertemuan I, dilakukan pada hari Rabu 16 Mei. Pertemuan pertama siklus 1 pertemua pertama terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Pada penelitian ini guru sebagai pelaksana dan peneliti sebagai observer dalam penelitian ini. Pada pertemuan pertama terdapat 18 peserta didik, 8 anak laki-laki dan 10 anak perempuan sedangkan jumlah keseluruhan peserta didik ada 19 anak.

#### **(a.) Kegiatan Awal**

Sebelum anak didik masuk dikelasnya, peserta didik diajak senam pagi bersama, kemudian anak memasuki kelas dan dilanjutkan dengan membaca doa harian.

#### **(b.) Kegiatan Inti**

Pada pertemuan pertama siklus 1, guru menanyakan permainan puzzle apa saja yang telah dimainkan anak-anak. Guru memperlihatkan puzzle tetris dan menanyakan bentuk puzzle tetris, yang kemudian anak-anak dibagi kelompok untuk bermain. Peserta didik yang tercepat menyelesaikan permainan puzzle tetris diberikan stiker berupa bintang.

(c.) Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir dilakukan setelah belajar, guru mengajak anak berdiskusi setelah anak-anak makan. Guru menanyakan apa-apa saja yang telah dilakukan pada saat kegiatan inti, menanyakan perasaan anak-anak selama hari ini, dan berdiskusi kegiatan apa yang sudah dimainkan, lalu berdoa untuk pulang.

2.) **Siklus 1 Pertemuan Kedua**

Pada pertemuan kedua dilakukan pada hari kamis tanggal 19 Mei 2023, dengan jumlah 19 anak.

(a.) Kegiatan Awal

Sebelum anak didik masuk dikelasnya, peserta didik diajak berbaris terlebih dahulu dengan menyanyikan lagu “lonceng berbunyi” lalu menyanyikan lagu lainnya diikuti dengan gerakan tubuh mengikuti lagu, setelah bernyanyi peserta didik berbaris untuk memeriksa kuku satu persatu sebelum memasuki kelas, kemudian dilanjutkan dengan membaca doa harian.

(b.) Kegiatan Inti

Guru menyiapkan dan memperlihatkan permainan puzzle tetris, lalu anak diajak untuk mengenal warna pada kepingan tersebut. Guru menjelaskan cara bermain puzzle tetris, kemudian kepingan puzzle tetris dipencar di dalam kelas dan peserta didik diberi waktu untuk mencari sendiri kepingan puzzle tetris lalu menyelesaikannya.



(c.) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir, guru melakukan diskusi tanya jawab dengan anak-anak tentang perasaannya hari ini dan kegiatan apa yang telah dilakukan.

3.) **Siklus 1 pertemuan ketiga**

Pada pertemuan ketiga siklus I yang dilakukan pada tanggal Sabtu, 20 Mei 2023 yang terdiri dari

(a) Kegiatan awal

Sebelum memasuki kelas, anak didik dan orangtua diajak untuk melakukan senam pagi bersama di halaman sekolah, dilanjutkan dengan memasuki kelas secara berurutan kemudian membaca doa harian beserta menanyakan hari ini hari apa.

(b) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, guru menjelaskan terlebih dahulu kegiatan apa yang akan dilakukan. Guru menanyakan warna, dan perbedaan permainan puzzle tetris yang kemarin dan sekarang. Peserta didik melewati rintangan yang dipersiapkan guru, anak melompat dari gambar satu ke gambar yang lain untuk mengumpulkan puzzle tetris yang ada pada masing-masing gambar tersebut, setelah terkumpul peserta didik diajak berpikir kreatif dalam menyelesaikan permainan puzzle tetris tersebut.

(c) Kegiatan Akhir

Setelah peserta didik makan bersama, guru menanyakan kegiatan yang telah dilakukan dan kegiatan apa yang disukai oleh

peserta didik, dilanjutkan dengan membaca doa bersama lalu pulang.

### c. Observasi

#### 4. Hasil observasi anak

Adapun aspek yang diteliti pada penelitian ini adalah aspek kognitif dengan ruang lingkup belajar dan pemecahan masalah yang indikatornya menunjukkan sifat yang bereksploratif dan menyelidik (bagaimana cara merangkai potongan puzzle tetris yang terpisah) beserta dengan indikator menunjukkan sikap kreatif menurut Wandi (2019) mengatakan seorang anak dapat dikatakan kreatif jika ia sudah memenuhi syarat *fluency* dan *flexibility* dalam menemukan pemecahan atas sebuah permasalahan. Anak akan memunculkan ide alternatif. Anak akan melakukan berbagai pemikiran dan pertimbangan, bagaimana yang dilakukannya agar berhasil dalam menyelesaikan masalah (mampu menghubungkan atau memasangkan puzzle tetris sesuai dengan kepingannya). Pada pertemuan siklus I pertemuan I, II, dan III dapat dilihat pada tabel observasi berikut:

**Tabel 3.1 Hasil obsevasi 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	Nama	Pencapaian pemecahan masalah			Jumlah	Persentase	Kriteria
		I	II	III			
1	Nuraisyah	4	4	6	14	58.3	BSH
2	Agus	3	4	4	11	45.8	MB
3	Sinar	4	5	5	14	58.3	BSH
4	Fatur	-	2	2	4	16.6	BB
5	Reza	4	5	6	15	62.5	BSH
6	Nunu	4	4	4	12	50.0	MB
7	Gaffar	2	2	4	8	33,3	MB
8	Alifa	4	4	6	14	58.3	BSH
9	Fitriana	2	2	3	7	29.1	MB
10	Ikra	2	2	2	6	25.0	BB
11	Fira	2	2	3	7	29.1	MB
12	Bilqis	5	5	6	16	66.7	BSH
13	Amirul	4	4	6	14	58.3	BSH
14	Inayah	5	6	6	17	70.8	BSH
15	Hafis	2	3	3	8	33.3	MB
16	Syifa	4	4	5	13	54.2	BSH
17	Eby	6	6	6	18	75.0	BSH
18	Qilla	2	2	4	8	33.3	MB

19	Fahri	4	4	4	12	50.0	MB
<b>Rata-rata persentase meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak didik</b>						<b>47.7</b>	<b>MB</b>

Berdasarkan pada tabel di atas bisa diketahui bahwa kemampuan kognitif anak pada kelompok B mengalami peningkatan setiap pertemuan pada siklus 1 pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga, untuk memperjelas maka disimpulkan melalui tabel 3.8 dibawah dengan rekapitulasi hasil observasi siklus 1 sebagai berikut :

**Tabel 3.2 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 Berkembang	2	10.5
2	Mulai Berkembang	8	42.1
3	Berkembang Sesuai Harapan	9	47.3
4	Berkembang Sangat Baik	-	-
<b>Total</b>		<b>19</b>	<b>100%</b>

Hasil dari tabel rekapitulasi data siklus 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 anak 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).

#### d. Refleksi

Setelah melakukan tahap perencanaan, pelaksanaan dan observasi, tahap terakhir yang dilakukan peneliti ialah tahap refleksi, untuk melakukan upaya untuk memperbaiki pada siklus selanjutnya. Selanjutnya memaparkan kelebihan dan kekurangan selama siklus I berlangsung.

##### a). Refleksi Aktivitas guru

Proses keberhasilan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik melalui permainan puzzle tetris yang dilakukan guru dapat dilihat dari lembar observasi. Berdasarkan kegiatan yang telah dilaksanakan pada siklus I terlihat bahwa beberapa aspek yang telah dicapai ialah:

- a. Guru mempersiapkan proses kegiatan yang baik, memperhatikan peserta didik dalam keadaan tertib dan nyaman.
- b. Guru melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran.

Adapun kelemahan yang harus di perbaiki pada siklus I diantaranya:

- a. Guru terkadang memberikan waktu yang sedikit kepada anak yang telambat menyelesaikan puzzle tetris untuk dioper ketemannya.

Adapun langkah-langkah perbaikan untuk pembelajaran selanjutnya pada siklus II diuraikan sebagai berikut:

- a. Mempersiapkan permainan dan memberikan penjelasan tata cara bermain puzzle tetris yang berbeda setiap pertemuan.
- b. Tidak terburu-buru dalam melaksanakan kegiatan bermain untuk mengembangkan pemecahan masalah anak.

- c. Pemberian reward berupa motivasi atau pujian kepada anak yang bersemangat dalam melakukan kegiatan bermain puzzle tetris.

b). Refleksi Aktivitas Anak Didik

Berdasarkan kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada siklus I, terdapat indikator yang telah dicapai dengan cukup baik ialah perkembangan pemecahan masalah anak melalui kegiatan bermain puzzle tetris mengalami peningkatan. Yang awalnya tidak mengenal puzzle tetris serta belum mampu menyelesaikan pemecahan masalah sekarang sudah bisa melakukannya walaupun belum terlalu sempurna.

Sedangkan kelemahan yang terlihat adalah, ditemukan anak didik yang sangat sulit untuk diajak melakukan permainan puzzle tetris. Ada yang mengganggu temannya ketika kegiatan berlangsung dan ada yang berlarian dalam kelas ketika guru menjelaskan aturan tata cara permainan puzzle tetris.

c). Refleksi Hasil Kegiatan bermain puzzle tetris siklus I

Proses kegiatan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak didik dapat dikatakan berpengaruh terhadap hasil perkembangan anak melalui permainan puzzle tetris. Hasil penilaian disiklus I diperoleh tingkat pencapaian sebesar 47.7% dengan kategori mulai berkembang (MB).

## 2. Paparan Siklus II

### a. Perencanaan

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siklus I oleh peneliti, dapat dikatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah peserta didik melalui kegiatan bermain puzzle tetris mengalami peningkatan. Akan tetapi, peningkatan yang dialami belum mencukupi standar yang telah ditentukan pada saat perencanaan. Maka dari itu, peneliti melaksanakan siklus II. Adapun rencana yang dilaksanakan yaitu:

Pada siklus I menemukan kekurangan yang membuat peningkatan kemampuan pemecahan masalah anak didik tidak berkembang dengan baik. Oleh karena itu, pada siklus II dibuat perencanaan ulang untuk memperbaiki hal yang menjadi kekurangan pada siklus I, perencanaan yang dijabarkan kedalam poin ialah:

- 1) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH)
- 2) Mempersiapkan instrument yang berupa lembar observasi, untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah anak
- 3) Menyiapkan media yang berbeda setiap pertemuan agar peserta didik tidak bosan
- 4) Peserta didik terlebih dahulu diajak bermain melewati rintangan lalu menyusun puzzle tetris.
- 5) Memberikan reward atau pujian kepada peserta didik yang telah menyelesaikan puzzle tetris dengan baik.



## **b. Pelaksanaan Tindakan**

### **1) Siklus II pertemuan pertama**

Pada pertemuan pertama siklus II pertemuan pertama pada hari Senin, 22 Mei 2023 pada kelompok B di TK Pusat Paud Tunas Inti Baturappe terdapat 19 anak, 9 anak laki-laki dan 10 anak perempuan.

#### **a) Kegiatan Awal**

Pada kegiatan awal, guru mengajak anak berbaris di halaman sekolah sambil bernyanyi dan diikuti dengan gerakan tubuh mengikuti lagu yang dinyakikan sebelum memasuki kelas untuk belajar. Ketika sudah bernyanyi anak didik berbaris dengan tertib sambil memeriksa kuku, lalu memasuki kelas. Kemudian setelah memasuki kelas anak didik bernyanyi, membaca surah, dan membaca doa harian.

#### **b) kegiatan Inti**

pada kegiatan inti, guru memperlihatkan permainan puzzle tetris sambil bertanya mengenai apa bentuk dan warna pada permainan puzzle tetris tersebut. Selanjutnya guru menjelaskan cara bermain puzzle tetris. Setelah memberikan contoh, kepingan puzzle tetris dan alas puzzle tetris ditempatkan pada tempat yang berbeda di atas meja, kemudian anak didik bergantian mengambil kepingan 1 demi satu untuk menyelesaikan permainan puzzle tetris. Peserta didik yang menyelesaikan permainan lebih cepat akan mendapatkan stiker bintang oleh guru.

c) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir pembelajaran, guru melakukan tanya jawab tentang kegiatan apa saja yang telah dilakukan, kegiatan apa yang disukai, memberitahukan kegiatan yang akan dilakukan besok, kemudian dilanjutkan dengan bernyanyi lalu berdoa sebelum pulang.

2) Siklus II pertemuan kedua

Pada siklus II pertemuan II, pada hari Selasa, 23 Mei 2023 di TK Pusat Paud Tunas Inti Baturappe.

a) Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal, guru mengajak anak berbaris di halaman sekolah sambil bernyanyi dan diikuti dengan gerakan tubuh mengikuti lagu yang dinyakikan sebelum memasuki kelas untuk belajar. Ketika sudah bernyanyi anak didik berbaris dengan tertib sambil memeriksa kuku, lalu memasuki kelas. Kemudian setelah memasuki kelas anak didik bernyanyi, membaca surah, dan membaca doa harian.

b) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, guru memperlihatkan permainan puzzle tetris. Guru bertanya apa yang berbeda dengan puzzle tetris kemarin dengan yang hari ini yang akan dimainkan dan berapa jumlah kepingan pada hari ini. Setelah guru menjelaskan aturan cara bermain, kemudian dilanjutkan dengan mengayung-ayungkan bola yang sudah diikat tali, kemudian anak akan melewati rintangan

tersebut untuk mengambil kepingan puzzle tetris dan kembali menyusun kepingan puzzle tetris dengan mandiri.

c) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir pembelajaran, guru melakukan tanya jawab tentang kegiatan apa saja yang telah dilakukan, kegiatan apa yang disukai, memberitahukan kegiatan yang akan dilakukan besok, kemudian dilanjutkan dengan bernyanyi lalu berdoa sebelum pulang sekolah.

**3) Siklus II pertemuan ketiga**

Pada pertemuan ketiga siklus II pada hari Rabu, 24 Mei 2023 di Tk Pusat Paud Tunas Inti Baturappe 19 anak didik, 9 anak laki-laki dan 10 anak perempuan.

a) Kegiatan Awal

Sebelum anak-anak memasuki kelas, anak didik di ajak berbaris tertib lalu bersenam pagi bersama di halaman sekolah yang dipimpin oleh ibu guru dan dua orang anak yang ditunjuk secara bergiliran keatas untuk memimpin senam pagi bersama. dilanjutkan dengan anak didik memasuki kelas secara berurutan kemudian membaca doa harian beserta menanyakan hari ini hari apa.

b) Kegiatan Inti

Guru menjelaskan permainan puzzle tetris sambil memperlihatkan permainan puzzle tetris, warna apa yang ada pada kepingan yang ditunjuk ibu guru, menghitung jumlah kepingan puzzle tetris, bagaimana cara menyusun puzzle tetris yang baik,

peserta didik diajak berpikir kreatif. Kemudian ketika guru sudah menjelaskan aturan cara bermain puzzle tetris, peserta didik harus terlebih dahulu membuat menara dari gelas plastik lalu menyelesaikan permainan puzzle tetris dengan mandiri lalu mendapatkan stiker bintang oleh guru.

c) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir pembelajaran, guru melakukan tanya jawab tentang kegiatan apa saja yang telah dilakukan, kegiatan apa yang disukai, memberitahukan kegiatan yang akan dilakukan besok, kemudian dilanjutkan dengan bernyanyi lalu berdoa sebelum pulang sekolah.

c. **Observasi**

Siklus II dilakukan agar bisa meningkatkan kemampuan anak didik pada siklus I yang belum dicapai dengan sempurna sesuai perkembangan yang telah direncanakan. Pengamatan pada siklus II yang menjadi observer ialah peneliti sendiri. Proses pengamatan pada siklus II sama dengan cara pengamatan pada siklus I, selama kegiatan berlangsung observasi melaksanakan pengamatan untuk melihat tindakan guru dan perkembangan anak pada saat proses kegiatan bermain puzzle tetris. Berikut adalah hasil observasi anak didik dan evaluasi guru.

**Tabel 3.3 Hasil obsevasi 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	Nama	Pencapaian pemecahan masalah			Jumlah	Persentase	Kriteria
		I	II	III			
1	Nuraisyah	6	8	8	22	91.7	BSB
2	Agus	5	6	7	18	75.0	BSH
3	Sinar	6	6	8	20	83.3	BSB
4	Fatur	4	6	6	16	66.6	BSH
5	Reza	6	8	8	22	91.7	BSB
6	Nunu	5	5	6	16	66.6	BSH
7	Gaffar	4	6	6	16	66.6	BSH
8	Alifa	6	8	8	22	91.7	BSB
9	Fitriana	4	6	6	16	66.6	BSH
10	Ikra	3	4	5	12	50.0	MB
11	Fira	4	6	6	16	66.6	BSH
12	Bilqis	6	8	8	22	91.7	BSB
13	Amirul	6	7	8	21	87.5	BSB
14	Inayah	8	8	8	24	100	BSB
15	Hafis	5	6	6	17	70.8	BSH
16	Syifa	6	8	8	22	91.7	BSB
17	Eby	6	8	8	22	91.7	BSB
18	Qilla	5	6	7	18	75.0	BSH

19	Fahri	3	6	6	15	62.5	BSH
<b>Rata-rata persentase meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak didik</b>						<b>78.2</b>	<b>BSB</b>

Dari tabel hasil observasi di atas dapat diperoleh kembali melalui tabel 3.16

Rekapitulasi hasil observasi sebagai berikut:

**Tabel 3.4 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
<b>Total</b>		<b>19</b>	<b>100%</b>

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.

#### d. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi meningkatkan kemampuan kognitif pemecahan masalah melalui kegiatan bermain puzzle tetris pada TK Pusat Paud Tunas Inti Baturappe Kecamatan Biringbulu Kabupaten Gowa. Telah mengalami

peningkatan sesuai dengan standar yang ingin dicapai. Dalam kegiatan bermain puzzle tetris anak selalu antusias melakukan kegiatan mulai pertemuan pertama hingga pertemuan akhir pada siklus II, hambatan yang dihadapi pada siklus I bisa diperbaiki pada siklus II dengan baik. Kemudian berdasarkan hasil yang diperoleh pada tahap observasi siklus I dan siklus II dapat diketahui bahwa peningkatan kemampuan kognitif pemecahan masalah anak melalui kegiatan bermain puzzle tetris pada TK Pusat Paud Tunas Inti Baturappe Kecamatan Biringbulu Kabupaten Gowa telah berhasil sesuai dengan kriteria yang ditetapkan. Dengan demikian, pelaksanaan tindakan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak didik melalui bermain puzzle tetris tidak perlu dilanjutkan untuk siklus selanjutnya karena sudah memenuhi standar yang ingin dicapai.





**Tabel 3.5 Rekapitulasi siklus I dan 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	Siklus I		Siklus II	
		Jumlah Anak	Persentase	Jumlah Anak	Persentase
1	Belum berkembang	2	10.5	-	-
2	Mulai Berkembang	8	42.1	1	5.2
3	Berkembang Sesuai Harapan	9	47.3	9	47.3
4	Berkembang Sangat Baik	-	-	9	47.3
<b>Total</b>		<b>19</b>	<b>100%</b>	<b>19</b>	<b>100%</b>

## B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus dengan masing-masing memiliki tiga hari pertemuan, dilakukan guna mengetahui apakah dengan menggunakan kegiatan bermain melalui puzzle tetris dapat meningkatkan perkembangan pemecahan masalah anak kelompok B di Tk Pusat Paud Tunas Inti Baturappe Kecamatan Biringbulu Kabupaten Gowa.

Melalui alat permainan puzzle tetris, dapat mengembangkan kemampuan pemecahan masalah anak yang terhambat. Karena, alat permainan puzzle tetris yang akan digunakan ialah puzzle tetris berbentuk balok yang hampir sama dengan permainan tetris pada umumnya yang ada pada *handphone* sehingga dengan bermain puzzle tetris manual, anak diharapkan mampu berpikir kreatif untuk memecahkan masalah atau menyusun puzzle tetris. Menurut Kiki (2020) mengatakan bahwa sejak lahir sampai anak usia 6 tahun memiliki tingkat perkembangan yang sangat baik sehingga pada saat usia itulah kemampuan pemecahan masalah anak baik dikembangkan. Jadi bisa disimpulkan, alat permainan puzzle tetris dirancang meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak karena pada masa itulah perlu ditingkatkan sejak masa anak usia dini, karena pada masa tersebut anak akan lebih gampang distimulasi pada aspek perkembangannya.

Berdasarkan hasil yang didapatkan melalui kegiatan bermain puzzle tetris yang digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemecahan masalah anak. Pada kegiatan yang dilakukan terdapat indikator menunjukkan sifat yang bereksploratif ialah mengamati dan menyelidiki bagaimana cara merangkai potongan puzzle tetris yang terpisah dan menunjukkan sikap kreatif yang sebagaimana dikemukakan Wandu (2019) mengatakan seorang anak dapat dikatakan kreatif jika ia sudah memenuhi syarat *fluency* dan *flexibility* dalam menemukan pemecahan atas sebuah permasalahan. Anak akan memunculkan ide alternatif. Anak akan melakukan berbagai pemikiran dan pertimbangan, bagaimana yang dilakukannya agar berhasil, menghubungkan puzzle tetris sesuai kepingannya. Penyebab kurang berhasil pada siklus I

belum memenuhi kriteria karena ditemukannya peserta didik yang sulit untuk diajak bermain puzzle tetris. peserta didik belum bisa menyelesaikan permainan puzzle tetris sendiri, sehingga memerlukan bantuan dari temannya ataupun bantuan dari guru. Sejalan pedapat Suarti (2020), sikap ketergantungan bisa berdampak bagi diri sendiri. Oleh karena itu kemandirian sangat penting bagi siapa pun yang mempunyai cita-cita tinggi dalam meraih kesuksesan.

Vygotsky dalam Syarif (2020) mengatakan *Scaffolding* merupakan bantuan, dukungan (*Support*) kepada siswa dari orang yang lebih dewasa atau lebih kompeten khususnya guru yang memungkinkan penggunaan fungsi kognitif yang lebih tinggi dan memungkinkan berkembangnya kemampuan belajar sehingga terdapat tingkat penguasaan materi yang lebih tinggi yang ditunjukkan dengan adanya penyelesaian yang lebih rumit. Pembelajaran *scaffolding* yaitu memberikan keterampilan yang penting untuk pemecahan masalah secara mandiri.

Rencana yang akan dilakukan pada tahap siklus selanjutnya atau pada siklus II ialah memberikan motivasi atau pujian kepada peserta didik dan merancang permainan puzzle tetris lebih menarik lagi bagi perhatian anak-anak, sehingga peserta didik lebih semangat dalam bermain puzzle tetris untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Jadi, siklus II guru dan peneliti memberikan motivasi dan pujian serta rancangan puzzle tetris yang lebih menarik lagi.

Hasil yang didapatkan pada siklus II mengalami peningkatan, sehingga bisa dikatakan sudah memenuhi kriteria yang ingin dicapai. Dari hasil siklus

II bisa berhasil karena pemberian motivasi dan pujian serta permainan puzzle tetris yang berbeda setiap hari, sehingga peserta didik tidak akan merasa bosan dalam bermain puzzle tetris.



## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) pada kelompok B TK Pusat Paud Tunas Inti Baturappe Kecamatan Biringbulu Kabupaten Gowa hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa untuk membantu anak mencapai tahapan perkembangan pemecahan masalah maka dibutuhkan kegiatan bermain dengan memanfaatkan alat permainan edukatif yang menyenangkan dan menantang bagi anak, melalui alat penggunaan permainan puzzle tetris yang kegiatannya dirancang dengan tahapan proses analisis dan pemecahan masalah sehingga diperoleh capaian pembelajaran yang lebih baik dari sebelumnya. Maka dari itu bisa disimpulkan bahwa dengan menggunakan puzzle tetris dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak pada kelompok B Tk Pusat Paud Tunas Inti Baturappe, yang dari 47.7% menjadi 78.2%.

#### **B. Saran**

Berdasarkan pada hasil pembahasan dan kesimpulan yang telah dijelaskan maka dapat disarankan sebagai berikut:

1. Bagi Guru, hendaknya dapat menggunakan media puzzle tetris untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak.
2. Bagi peneliti berikutnya, diharapkan dapat melakukan pengembangan penelitian yang terkait dengan kemampuan pemecahan masalah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Algorta, S., Ozgür, İ., Ozgür, O., & İmşekimsık, S. (2017). *The Game of Tetris in Machine Learning*.
- Amalia, A. (2022). *Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Melalui Kegiatan Meronce Dengan Bahan Bekas Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Dharma Wanita Ajung*. <http://digilib.uinkhas.ac.id/15258/1/ANA%20RISKI%20AMALIA.pdf>
- Amri, N. A. (2021). *Pengaruh Penggunaan Permainan Scrabble dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan*. *Jurnal Panrita*, 2(1), 23-27.
- Arikunto, Suharsimi & Suharjonoo, dkk. (Ed). 2017. *Penelitian tindakan kelas edisi revisi*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Fauzy, A. 2019. *Metode Sampling*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka
- Rahma, S. (2021). *Pegunungan Media Puzzle Angka Dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Kelompok A di Paud Kartini Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan* (Doctoral Dissertation, UIN Randeng Intan Lampung)
- 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.V1101.2679>
- Khatimah, H. (2018). *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Puzzle Pada Kelompok B Tk Tunas Harapan*. *ECEIJ (Early Childhood Education Indonesian Journal)*, 1(1), 20-26.
- Qudsia, K. *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Eksperimen Sains Pencampuran Warna Kelompok B di TK nurul huda kota makassar*.
- Lindstedt, J. K., & Gray, W. D. (2015). Meta-T: Tetris as an experimental paradigm for cognitive skills research. *Behavior Research Methods*, 47(4), 945–965. <https://doi.org/10.3758/S13428-014-0547-Y/FIGURES/6>
- Nurhayati, S., & Putro, Z. K., (2021). *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini. Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 52–64. [https://doi.org/10.25299/JGE.2021.VOLA\(1\).6985](https://doi.org/10.25299/JGE.2021.VOLA(1).6985)
- Nurlan, F. (2019). *Metodologi penelitian kuantitatif*. CV. Pilar Nusantara.
- Permata, RD (2020). Pengaruh permainan puzzle terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia 4-5 tahun. *Pinus : Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 5 (2), 1-10.
- 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>

- Simanjuntak, K., Nurul, R. S.-R.-J. of S., & 2022, undefined. (2022). *Perkembangan Kognitif Peserta Didik dan Implementasi dalam Kegiatan Pembelajaran. Jurnal.Staini.Ac.Id*, 1(1), 2022. <https://jurnal.staini.ac.id/index.php/riyadhah/article/view/14>
- Sripuji, C. (2022). *Penggunaan Papan Pintar Huruf Untuk Mengembangkan Kognitif Anak 5-6 Tahun TK Nurul Fajri Di Desa Teupin Gajah*. <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/23452/>
- Suarti, NKA (2020). Bermain Puzzle Memupuk Sikap Mandiri Pada Anak Usia Dini. *Jurnal pedagogi*, 2(1), 13-21.
- Syarif, M. (2020). Penggunaan Teori Vygotsky dalam Pembelajaran materi anggota tubuh pada siswa RA Dayah Ilmi Lampoih Saka Kec. Peukan Baro Kabupaten Pidie. *Tarbiyatul Aulad*, 6(1).
- Veronica, N. (2018). Game Edukasi Dan Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Dan Anak Usia Dini*, 4 (2), 49-55.
- Wandi, Z. N., & Mayar, F. (2019). Analisis kemampuan motorik halus anak dan kreativitas pada anak usia dini melalui kegiatan kolase. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan anak usia dini*, 4(1), 351-358.
- Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020). Bermain dan Belajar pada Anak Usia Dini. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan*, 15(01), 159-176.
- Wini, A. (2021). *Penerapan Permainan Puzzle Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Perwanida Ii Bandar Lampung*.
- Zega, B. K., & Suprihati, W. (2021). Pengaruh Perkembangan Kognitif Pada Anak. *Veritas Lux Mea (Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen)*, 2021, 3.1: 17-24.



## Lampiran 1

Tabel 2.4 Rubrik Penilaian

No	Indikator	Kriteria	Skor	Deskripsi
1	Menunjukkan aktivitas yang bereksploratif dan menyelidik (bagaimana cara merangkai potongan puzzle tetris yang terpisah)	Belum Berkembang	1	belum berkembang ketika anak tidak mau melakukan permainan puzzle tetris
		Mulai Berkembang	2	Mulai berkembang ketika anak mulai bermain puzzle tetris yang sudah disiapkan
		Berkembang sesuai harapan	3	Berkembang sesuai harapan ketika anak sudah mampu menyelesaikan rangkaian puzzle tetris
		Berkembang Sangat Baik	4	Berkembang sangat baik ketika anak sudah mandiri menyelesaikan rangkaian potongan puzzle tetris
		Belum Berkembang	1	Ketika anak belum bisa menyelesaikan permainan puzzle tetris

2	Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (mampu menghubungkan atau memasang puzzle tetris sesuai dengan pasangannya)	Mulai	2	Anak mulai menghubungkan beberapa kepingan puzzle tetris
		Berkembang	3	Anak sudah mampu menyelesaikan permainan puzzle tetris
		Berkembang Sangat Baik	4	Anak sudah menyelesaikan permainan puzzle tetris dengan sempurna tanpa ada bantuan

### Instrumen Penilaian (Lembar Observasi Guru)

**Nama Guru :**

**Tanggal :**

No	Aspek Pengamatan	Penilaian		
		B	C	K
1	Guru mempersiapkan peserta didik untuk belajar			
2	Guru mempersiapkan alat permainan puzzle tetris yang akan dimainkan oleh anak			
3	Guru memperhatikan posisi duduk peserta didik dalam keadaan tertib dan nyaman			
4	Guru memperlihatkan permainan puzzle tetris kepada peserta didik			
5	Guru menjelaskan aturan bermain puzzle tetris			
6	Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk bertanya mengenai pembelajaran hari itu			
7	Guru mengarahkan peserta didik untuk membereskan permainan			
8	Guru melakukan evaluasi pembelajaran			
9	Guru memberikan apresiasi pada peserta didik			
<b>Jumlah</b>				
<b>Presentase</b>				

## LAMPIRAN 2

# Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian



**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)  
TAMAN KANAK-KANAK PUSAT PAUD TUNAS INTI BATURAPPE**

---

Semester/Minggu/Hari Ke : II / 16 / 2

Hari/Tanggal : Rabu, 17 Mei 2023

Tema/Sub Tema : Alam Semesta / Bumi

KD : 1.1-1.2 2.2-2.3 3.1-4.1 3.2-4.2 3.5-4.5 3.13-4.13

Materi : - Alam semesta ciptaan tuhan  
- Bersyukur  
- Mengetahui apa yang terjadi  
- Mengembangkan hasil karyanya  
- Hafalan doa sehari-hari  
- Perbuatan baik terhadap sesama  
- Mengubungkan puzzle tetris  
- Anak mampu menghitung kepingan puzzle tetris  
- Beradaptasi dengan lingkungan

Tujuan Pembelajaran

- Anak mampu menyebut benda dari tanah liat
- Anak mampu menghitung kepingan puzzle tetris
- Anak mampu memecahkan masalah permainan puzzle tetris

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Puzzle tetris

Karakter : kreatif

Proses kegiatan

**A. PEMBUKAAN**

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang benda yang ada di bumi
3. Menyanyikan lagu pemandangan
4. Berdiskusi puzzle apa yang pernah dimainkan
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

**B. INTI**

1. Peserta didik melihat dan mengamati media yang digunakan
2. Bermain dengan menyusun puzzle tetris
3. Menyebutkan benda yang terbuat dari tanah liat

**C. RECALLING**

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan main
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan Bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya

5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

**D. PENUTUP**

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Penerapan SOP penutupan

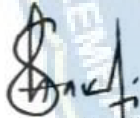
**E. RENCANA PENILAIAN**

1. Sikap
  - Bersyukur atas nikmat tuhan
  - Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan keterampilan
  - Dapat menceritakan tentang bumi
  - Menyebutkan benda-benda yang terbuat dari tanah liat
  - Dapat memecahkan masalah saat bermain puzzle tetris
  - Dapat berhitung menggunakan puzzle tetris

Mengetahui

**Kepala Sekolah**  
**TK Pusat Paud Tunas Inti Baturappe**

**Guru Kelas Kelompok B**



**Suharti Majid S.Pd.I**  
**NIP: 197908132008012017**



**Megawati S.Pd**



**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)  
TAMAN KANAK-KANAK PUSAT PAUD TUNAS INTI BATURAPPE**

---

- Semester/Minggu/Hari Ke : II / 16 / 3
- Hari/Tanggal : Jumat, 19 Mei 2023
- Tema/Sub Tema : Alam Semesta / Pedesaan
- KD : 1.1 -1 .2-2.1 – 2 .3 – 2 .5 – 3 .1 – 4 .1 – 3 .2- 4 .2 – 3 .8 – 4 .8
- Materi : - Alam semesta ciptaan tuhan  
- Bersyukur  
- Kebersihan diri sendiri  
- Memasangkan puzzle tetris  
- Bercerita tentang pengalaman  
- Hafalan doa sehari-hari  
- Perbuatan baik terhadap sesama  
- Suasana Pedesaan
- Tujuan pembelajaran : - Anak mampu mengelompokkan benda sesuai bentuk  
- Anak mampu mengenal bentuk dan warna puzzle tetris  
- Anak mampu memasangkan puzzle tetris
- Kegiatan main : kelompok dengan kegiatan pengaman
- Alat dan bahan : - puzzle tetris  
- lembar kerja
- Karakter : peduli sosial
- Proses Kegiatan
- A. PEMBUKAAN :**
1. Penerapan SOP pembukaan
  2. Berdiskusi tentang pedesaan
  3. Berdiskusi tentang bentuk dan warna
  4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain
- B. INTI :**
1. Peserta didik memperhatikan penjelasan guru tentang media puzzle tetris
  2. Anak mencari kepingan puzzle tetris
  3. Anak menyusun permainan puzzle tetris
  4. Menggambar suasana desa
- C. RECALLING :**
1. Merapikan alat-alat yang sudah digunakan
  2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan permainan
  3. Bila ada perasaan dan perilaku kurang tepat harus diskusikan Bersama
  4. Menceritakan dan menunjukkan hasil bermain puzzle tetris



5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

**D. PENUTUP :**

1. Menanyakan perasaan hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa yang sudah dimainkan hari ini
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan besok
5. Penerapan SOP penutupan

**E. RENCANA PENILAIAN**

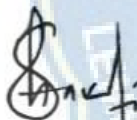
1. Sikap : - bersyukur atas nikmat tuhan  
- Menggunakan kata sopan saat bertanya
2. Pengetahuan dan keterampilan
  - Dapat menceritakan suasana desa
  - Dapat menyelesaikan permainan puzzle tetris
  - Dapat menggambar bebas suasana desa

Mengetahui

**Kepala Sekolah**

**TK Pusat Paud Tunas Inti Baturappe**

**Guru Kelas Kelompok B**



**Suharti Majid S.Pd.I**

**NIP: 197908132008012017**



**Megawati S.Pd**



**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)  
TAMAN KANAK-KANAK PUSAT PAUD TUNAS INTI BATURAPPE**

---

Semester/Minggu/Hari Ke : II / 16 / 4  
 Hari/Tanggal : Sabtu, 20 Mei 2023  
 Tema/Sub Tema : Alam Semesta / Pegunungan (gunung Meletus)  
 KD : 1.1- 1 .2- 2.1- 2 .3- 2 .5- 3 .1- 4 .1- 3 .2- 4 .2- 3 .8- 4  
 .8- 3.11- 4 .11

Materi : - Alam semesta ciptaan tuhan  
 - Bersyukur  
 - kebersihan diri sendiri  
 - mengembangkan hasil karyanya  
 - bercerita tentang pengalaman  
 - Hafalan doa sehari-hari  
 - perbuatan baik terhadap sesama  
 - suasana pegunungan  
 - berdaptasi dengan lingkungan

Tujuan pembelajaran

1. Anak mampu gerak dan lagu naik-naik kepuncak gunung
2. Anak mampu memecahkan masalah permainan puzzle tetris
3. Anak mampu memasang puzzle tetris

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - puzzle tetris  
 -kertas origami

Karakter : Rasa ingin tahu

Proses kegiatan

**A. PEMBUKAAN**

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang pegunungan
3. Berdiskusi puzzle apa yang dimainkan
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan

**B. INTI**

1. Anak mengumpulkan kepingan puzzle tetris
2. Memasang puzzle tetris menjadi utuh
3. Membuat bentuk pegunungan dengan cara melipat

**C. RECALLING**

1. Merapikan alat yang telah digunakan
2. Berdiskusi tentang perasaan hari ini selama melukan kegiatan main
3. Bila ada perasaan dan perilaku kurang tepat harus diskusikan Bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil bermain puzzle tetris
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

**D. PENUTUP :**

1. Menanyakan perasaan hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa yang sudah dimainkan hari ini
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan besok
5. Penerapan SOP penutupan

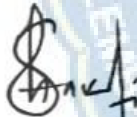
**E. RENCANA PENILAIAN**

1. Sikap :- bersyukur atas nikmat tuhan  
- Menggunakan kata sopan saat bertanya
2. Pengetahuan dan keterampilan
  - Dapat menceritakan suasana pegunungan
  - Dapat menyelesaikan permainan puzzle tetris
  - Dapat Membuat bentuk pegunungan dengan cara melipat

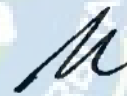
Mengetahui

**Kepala Sekolah**  
**TK Pusat Paud Tunas Inti Baturappe**

**Guru Kelas Kelompok B**



**Suharti Majid S.Pd.I**  
**NIP: 197908132008012017**



**Megawati S.Pd**



**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)  
TAMAN KANAK-KANAK PUSAT PAUD TUNAS INTI BATURAPPE**

---

Semester/Minggu/Hari Ke :	II / 16 / 5
Hari/Tanggal :	Senin, 22 Mei 2023
Tema/Sub Tema :	Alam Semesta / pegunungan (tanah longsor)
KD :	1.1- 2 .2- 2 .7- 2 .5- 2 .9- 3 .1- 4 .1- 3 .2- 4 .2- 3 .8- 4 .8- 3 .13- 4 .13
Materi :	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Alam semesta ciptaan tuhan</li> <li>- Mengetahui apa yang terjadi</li> <li>- bercerita pengalaman</li> <li>- mengendalikan emosi</li> <li>- bercerita tentang pengalaman</li> <li>- Hafalan doa sehari-hari</li> <li>- perbuatan baik terhadap sesama</li> <li>- suasana pegunungan</li> <li>- beradaptasi dengan lingkungan</li> <li>- Menyebutkan bentuk dan warna puzzle tetris</li> <li>- Menunjukkan bentuk dan warna yang sama</li> </ul>
Tujuan pembelajaran :	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak mampu mengelompokkan benda sesuai bentuk</li> <li>- Anak mampu mengenal bentuk dan warna puzzle tetris</li> <li>- Anak mampu memasangkan puzzle tetris</li> </ul>
Kegiatan main :	kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan :	<ul style="list-style-type: none"> <li>- puzzle tetris</li> <li>- lembar kerja siswa</li> </ul>
Karakter :	Toleransi
Proses Kegiatan :	<p><b>A. PEMBUKAAN :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penerapan SOP pembukaan</li> <li>2. Berdiskusi tentang pegunungan</li> <li>3. Berdiskusi tentang bentuk dan warna</li> <li>4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain</li> </ol> <p><b>B. INTI :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memperlihatkan puzzle tetris</li> <li>2. Menyusun puzzle tetris</li> <li>3. Memberi tanda salah dan benar terjadinya tanah longsor</li> </ol> <p><b>C. RECALLING :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Merapikan alat-alat yang sudah digunakan</li> <li>2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan permainan</li> <li>3. Bila ada perasaan dan perilaku kurang tepat harus diskusikan Bersama</li> </ol>

4. Menceritakan dan menunjukkan hasil bermain puzzle tetris
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

#### **D. PENUTUP :**

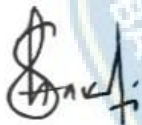
1. Menanyakan perasaan hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa yang sudah dimainkan hari ini
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan besok
5. Penerapan SOP penutupan

#### **E. RENCANA PENILAIAN**

1. Sikap : - bersyukur atas nikmat tuhan
  - Menggunakan kata sopan saat bertanya
2. Pengetahuan dan keterampilan
  - Dapat menceritakan suasana pegunungan
  - Dapat menyelesaikan permainan puzzle tetris
  - Dapat membedakan benar dan salah penyebab tanah longsor

Mengetahui

**Kepala Sekolah**  
**TK Pusat Paud Tunas Inti Baturappe**



**Suharti Majid S.Pd.I**  
**NIP: 197908132008012017**

**Guru Kelas Kelompok B**



**Megawati S.Pd**

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)  
TAMAN KANAK-KANAK PUSAT PAUD TUNAS INTI BATURAPPE**

---

Semester/Minggu/Hari Ke :	II / 16 / 6
Hari/Tanggal :	Selasa, 23 Mei 2023
Tema/Sub Tema :	Alam Semesta / Perkotaan
KD :	1.1- 2 .2- 2 .7- 2 ,5- 2 .9- 3 .1- 4 .1- 3 .2- 4 .2- 3 .8- 4 .8- 3 .3- 13- 4.13
Materi :	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Alam semesta ciptaan tuhan</li> <li>- Mengetahui apa yang terjadi</li> <li>- bercerita pengalaman</li> <li>- mengendalikan emosi</li> <li>- bercerita tentang pengalaman</li> <li>- Hafalan doa sehari-hari</li> <li>- perbuatan baik terhadap sesama</li> <li>- suasana perkotaan</li> <li>- beradaptasi dengan lingkungan</li> <li>- Menyebutkan bentuk dan warna puzzle tetris</li> <li>- Menunjukkan bentuk dan warna yang sama</li> </ul>
Tujuan pembelajaran :	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak mampu mengelompokkan benda sesuai bentuk</li> <li>- Anak mampu mengenal bentuk dan warna puzzle tetris</li> <li>- Anak mampu memasang puzzle tetris</li> </ul>
Kegiatan main :	kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan :	- puzzle tetris
Karakter :	Cinta damai
<b>Proses Kegiatan</b>	
<b>A. PEMBUKAAN :</b>	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penerapan SOP pembukaan</li> <li>2. Berdiskusi tentang perkotaan</li> <li>3. Berdiskusi tentang bentuk dan warna</li> <li>4. Berdiskusi cara menyelesaikan permainan puzzle tetris</li> <li>5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain</li> </ol>
<b>B. INTI :</b>	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melihat dan mengamati media puzzle tetris</li> <li>2. Menghitung jumlah kepingan puzzle tetris</li> <li>3. Menyebutkan nama kota yang dikenal</li> </ol>
<b>C. RECALLING :</b>	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Merapikan alat-alat yang sudah digunakan</li> <li>2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan permainan</li> </ol>

3. Bila ada perasaan dan perilaku kurang tepat harus diskusikan Bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil bermain puzzle tetris
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

**D. PENUTUP :**

1. Menanyakan perasaan hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa yang sudah dimainkan hari ini
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan besok
5. Penerapan SOP penutupan

**E. RENCANA PENILAIAN**

1. Sikap : - bersyukur atas nikmat tuhan
  - Menggunakan kata sopan saat bertanya
2. Pengetahuan dan keterampilan
  - Dapat menyelesaikan permainan puzzle tetris
  - Dapat berhitung menggunakan puzzle tetris
  - Dapat menyebutkan nama kota yang dikenal

Mengetahui

**Kepala Sekolah**  
**TK Pusat Paud Tunas Inti Baturappe**

**Guru Kelas Kelompok B**



**Suharti Majid S.Pd.I**  
**NIP: 197908132008012017**



**Megawati S.Pd**



**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)  
TAMAN KANAK-KANAK PUSAT PAUD TUNAS INTI BATURAPPE**

---

Semester/Minggu/Hari Ke : II / 17 / 1

Hari/Tanggal : Rabu, 24 Mei 2023

Tema/Sub Tema : Alam Semesta / benda langit

KD : 1.1- 1 .2- 2 .1- 2 .2- 2 .5- 3 .1- 4 .1- 3 .2- 4.2- 3 .5- 4  
.5- 3.11- 4 .11

Materi

- Alam semesta ciptaan tuhan
- Bersyukur
- kebersihan diri sendiri
- bercerita tentang pengalaman
- Hafalan doa sehari-hari
- perbuatan baik terhadap sesama
- Menyebutkan bentuk dan warna puzzle tetris
- Menunjukkan bentuk dan warna yang sama

Tujuan pembelajaran : - Anak mampu menyelesaikan permainan puzzle  
- Anak mampu mengenal bentuk dan warna puzzle tetris  
- Anak mampu memasang puzzle tetris

Kegiatan main : kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - puzzle tetris  
- Gambar matahari  
- krayon

Karakter : Rasa ingin tahu

Proses Kegiatan

**A. PEMBUKAAN :**

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang benda-benda langit
3. Berdiskusi tentang bentuk dan warna
4. Berdiskusi cara menyelesaikan permainan puzzle tetris
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

**B. INTI :**

1. Memperlihatkan permainan puzzle tetris
2. Memasang puzzle tetris sesuai bentuk
3. Mengisi pola pada gambar matahari

**C. RECALLING :**

1. Merapikan alat-alat yang sudah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan permainan
3. Bila ada perasaan dan perilaku kurang tepat harus diskusikan Bersama
4. Menceritakan dan menunjukan hasil bermain puzzle tetris

5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

**D. PENUTUP :**

1. Menanyakan perasaan hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa yang sudah dimainkan hari ini
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan besok
5. Penerapan SOP penutupan

**E. RENCANA PENILAIAN**

1. Sikap : - bersyukur atas nikmat tuhan
  - Menggunakan kata sopan saat bertanya
2. Pengetahuan dan keterampilan
  - Dapat menyebutkan benda langit
  - Dapat mengisi pola pada gambar matahari
  - Dapat memasangkkn puzzle tetris sesuai bentuk

Mengetahui

**Kepala Sekolah**

**TK Pusat Paud Tunas Inti Baturappe**

**Guru Kelas Kelompok B**

**Suharti Majid S.Pd.I**

**NIP: 197908132008012017**

**Megawati S.Pd**

The logo of Universitas Muhammadiyah Semarang is a blue shield-shaped emblem. It features a central sunburst with a crescent moon and star, surrounded by a circular border containing the university's name in Indonesian: "UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SEMARANG" at the top and "LEMBAGA PERPUSTAKAAN DAN PENELITIAN" at the bottom. The text "LAMPPIRAN 3" is overlaid on the upper part of the logo.

## LAMPPIRAN 3

Hasil observasi dan  
evaluasi peserta didik

(a). Hasil observasi dan evaluasi siklus I pertemuan I hari Rabu, 17 Mei 2023

**Tabel 2.1 : Hasil observasi anak didik Silkus 1 Pertemuan I**

No	Nama	P/ L	Indikator								Skor	%	Kriteria	
			Bagaimana cara merangkai potongan puzzle tetris yang terpisah				Mampu menghubungkan puzzle tetris sesuai dengan kepingannya							
			1	2	3	4	1	2	3	4				
1	Nuraisyah	P		✓					✓			4	50	MB
2	Agus	L	✓						✓			3	37.5	MB
3	Sinar	P		✓					✓			4	50	MB
4	Fatur	L	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5	Reza	L		✓					✓			4	50	MB
6	Nunu	P		✓					✓			4	50	MB
7	Gaffar	L	✓					✓				2	25	BB
8	Alifa	P		✓					✓			4	50	MB
9	Fitriana	P	✓					✓				2	25	BB
10	Ikra	L	✓					✓				2	25	BB
11	Fira	P	✓					✓				2	25	BB
12	Bilqis	P			✓					✓		5	62.5	BSH
13	Amirul	L			✓				✓			4	50	MB

14	Inayah	P		✓				✓		5	62. 5	BSH
15	Hafis	L	✓				✓			2	25	BB
16	Syifa	P		✓				✓		4	50	MB
17	Eby	L			✓			✓		6	75	BSH
18	Qilla	P	✓				✓			2	25	BB
19	Fahri	L		✓				✓		4	50	MB

Tabel 2.2 : Hasil observasi anak didik siklus 1 pertemuan II

No	Nama	P/ L	Indikator								Skor	%	Kriteria	
			Bagaimana cara merangkai potongan puzzle tetris yang terpisah				Mampu menghubungkan puzzle tetris sesuai dengan kepingannya							
			1	2	3	4	1	2	3	4				
1	Nuraisyah	P		✓					✓			4	50	MB
2	Agus	L		✓					✓			4	50	MB
3	Sinar	P		✓						✓		5	62. 5	BSH
4	Fatur	L	✓					✓				2	25	BB
5	Reza	L		✓						✓		5	62. 5	BSH

6	Nunu	P		✓			✓			4	50	MB
7	Gaffar	L	✓			✓				2	25	BB
8	Alifa	P		✓			✓			4	50	MB
9	Fitriana	P	✓			✓				2	25	BB
10	Ikra	L	✓			✓				2	25	BB
11	Fira	P	✓			✓				2	25	BB
12	Bilqis	P		✓				✓		5	62. 5	BSH
13	Amirul	L		✓			✓			4	50	MB
14	Inayah	P			✓			✓		6	75	BSH
15	Hafis	L	✓				✓			3	37. 5	MB
16	Syifa	P		✓			✓			4	50	MB
17	Eby	L			✓			✓		6	75	BSH
18	Qilla	P	✓			✓				2	25	BB
19	Fahri	L		✓			✓			4	50	MB

Tabel 2.3 : Hasil observasi anak didik siklus 1 pertemuan III

No	Nama	P/ L	Indikator								Skor	%	Kriteria
			Bagaimana cara merangkai potongan puzzle tetris yang terpisah				Mampu menghubungkan puzzle tetris sesuai dengan kepingannya						
			1	2	3	4	1	2	3	4			
1	Nuraisyah	P			✓						6	75	BSH
2	Agus	L		✓				✓			4	50	MB
3	Sinar	P		✓					✓		5	62.5	BSH
4	Fatur	L	✓				✓				2	25	BB
5	Reza	L			✓				✓		6	75	BSH
6	Nunu	P		✓				✓			4	50	MB
7	Gaffar	L		✓				✓			4	50	MB
8	Alifa	P			✓				✓		6	75	BSH
9	Fitriana	P	✓					✓			3	37.5	MB
10	Ikra	L	✓				✓				2	25	BB
11	Fira	P	✓					✓			3	37.5	MB
12	Bilqis	P			✓				✓		6	75	BSH
13	Amirul	L			✓				✓		6	75	BSH
14	Inayah	P			✓				✓		6	75	BSH



15	Hafis	L	✓				✓			3	37. 5	MB
16	Syifa	P		✓				✓		5	62. 5	BSH
17	Eby	L			✓			✓		6	75	BSH
18	Qilla	P		✓			✓			4	50	MB
19	Fahri	L		✓			✓			4	50	MB

a). Hasil observasi dan evaluasi siklus II pertemuan I hari Senin, 22 Mei 2023

**Tabel 2.4: Hasil observasi anak didik siklus II pertemuan I**

No	Nama	P/ L	Indikator								Skor	%	Kriteria	
			Bagaimana cara merangkai potongan puzzle tetris yang terpisah				Mampu menghubungkan puzzle tetris sesuai dengan kepingannya							
			1	2	3	4	1	2	3	4				
1	Nuraisyah	P			✓					✓		6	75	BSH
2	Agus	L		✓						✓		5	62. 5	BSH
3	Sinar	P			✓					✓		6	75	BSH
4	Fatur	L		✓					✓			4	50	MB
5	Reza	L			✓					✓		6	75	BSH

6	Nunu	P		✓				✓		5	62. 5	BSH
7	Gaffar	L		✓			✓			4	50	MB
8	Alifa	P			✓			✓		6	75	BSH
9	Fitriana	P		✓			✓			4	50	MB
10	Ikra	L	✓				✓			3	37. 5	MB
11	Fira	P		✓			✓			4	50	MB
12	Bilqis	P			✓			✓		6	75	BSH
13	Amirul	L			✓			✓		6	75	BSH
14	Inayah	P				✓			✓	8	100	BSB
15	Hafis	L		✓				✓		5	62. 5	BSH
16	Syifa	P			✓			✓		6	75	BSH
17	Eby	L			✓			✓		6	75	BSH
18	Qilla	P		✓				✓		5	62. 5	BSH
19	Fahri	L		✓			✓			3	37. 5	MB

b). Hasil observasi dan evaluasi siklus II pertemuan II hari Selasa, 23 Mei 2023

**Tabel 2.5 : Hasil observasi anak didik siklus II pertemuan II**

No	Nama	P/ L	Indikator								Skor	%	Kriteria		
			Bagaimana cara merangkai potongan puzzle tetris yang terpisah				Mampu menghubungkan puzzle tetris sesuai dengan kepingannya								
			1	2	3	4	1	2	3	4					
1	Nuraisyah	P				✓						✓	8	100	BSB
2	Agus	L			✓							✓	6	75	BSH
3	Sinar	P			✓							✓	6	75	BSH
4	Fatur	L			✓							✓	6	75	BSH
5	Reza	L				✓						✓	8	100	BSB
6	Nunu	P		✓								✓	5	62.5	BSH
7	Gaffar	L			✓							✓	6	75	BSH
8	Alifa	P				✓						✓	8	100	BSB
9	Fitriana	P			✓							✓	6	75	BSH
10	Ikra	L		✓						✓			4	50	MB
11	Fira	P			✓							✓	6	75	BSH
12	Bilqis	P				✓						✓	8	100	BSB
13	Amirul	L				✓						✓	7	87.5	BSB

14	Inayah	P				✓			✓	8	100	BSB
15	Hafis	L			✓			✓		6	75	BSH
16	Syifa	P				✓			✓	8	100	BSB
17	Eby	L				✓			✓	8	100	BSB
18	Qilla	P			✓			✓		6	75	BSH
19	Fahri	L			✓			✓		6	75	BSH

**Tabel 2.6 : Hasil observasi anak didik siklus II pertemuan III**

No	Nama	P/ L	Indikator								Skor	%	Kriteria
			Bagaimana cara merangkai potongan puzzle tetris yang terpisah				Mampu menghubungkan puzzle tetris sesuai dengan kepingannya						
			1	2	3	4	1	2	3	4			
1	Nuraisyah	P				✓				✓	8	100	BSB
2	Agus	L			✓					✓	7	87,5	BSB
3	Sinar	P				✓				✓	8	100	BSB
4	Fatur	L			✓				✓		6	75	BSH
5	Reza	L				✓				✓	8	100	BSB
6	Nunu	P			✓				✓		6	75	BSH
7	Gaffar	L			✓				✓		6	75	BSH
8	Alifa	P				✓				✓	8	100	BSB
9	Fitriana	P			✓				✓		6	75	BSH

10	Ikra	L		✓				✓		5	62. 5	BSH
11	Fira	P			✓			✓		6	75	BSH
12	Bilqis	P				✓			✓	8	100	BSB
13	Amirul	L				✓			✓	8	100	BSB
14	Inayah	P				✓			✓	8	100	BSB
15	Hafis	L			✓			✓		6	75	BSH
16	Syifa	P				✓			✓	8	100	BSB
17	Eby	L				✓			✓	8	100	BSB
18	Qilla	P			✓				✓	7	87. 5	BSB
19	Fahri	L			✓			✓		6	75	BSH

## LAMPIRAN 4

# Lembar observasi guru



Tabel 2.1 Instrumen Penilaian (Lembar Observasi Guru)

Nama Guru : Megawati S.Pd

Tanggal : Rabu, 17 Mei 2023

No	Aspek Pengamatan	Penilaian		
		B	C	K
1	Guru mempersiapkan peserta didik untuk belajar	✓		
2	Guru mempersiapkan alat permainan puzzle tetris yang akan dimainkan oleh anak		✓	
3	Guru memperhatikan posisi duduk peserta didik dalam keadaan tertib dan nyaman	✓		
4	Guru memperlihatkan permainan puzzle tetris kepada peserta didik		✓	
5	Guru menjelaskan aturan bermain puzzle tetris		✓	
6	Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk bertanya mengenai pembelajaran hari itu		✓	
7	Guru mengarahkan peserta didik untuk membereskan permainan	✓		
8	Guru melakukan evaluasi pembelajaran		✓	
9	Guru memberikan apresiasi pada peserta didik	✓		
<b>Jumlah</b>		<b>4</b>	<b>5</b>	
<b>Presentase</b>		<b>44%</b>	<b>55%</b>	



Tabel 2.2 Instrumen Penilaian (Lembar Observasi Guru)

Nama Guru : Megawati S.Pd

Tanggal : Jumat, 19 Mei 2023

No	Aspek Pengamatan	Penilaian		
		B	C	K
1	Guru mempersiapkan peserta didik untuk belajar	✓		
2	Guru mempersiapkan alat permainan puzzle tetris yang akan dimainkan oleh anak		✓	
3	Guru memperhatikan posisi duduk peserta didik dalam keadaan tertib dan nyaman		✓	
4	Guru memperlihatkan permainan puzzle tetris kepada peserta didik	✓		
5	Guru menjelaskan aturan bermain puzzle tetris	✓		
6	Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk bertanya mengenai pembelajaran hari itu		✓	
7	Guru mengarahkan peserta didik untuk membereskan permainan	✓		
8	Guru melakukan evaluasi pembelajaran	✓		
9	Guru memberikan apresiasi pada peserta didik	✓		
<b>Jumlah</b>		<b>6</b>	<b>3</b>	
<b>Presentase</b>		<b>67%</b>	<b>33%</b>	

Tabel 2.3 Instrumen Penilaian (Lembar Observasi Guru)

Nama Guru :Megawati S.Pd

Tanggal : Sabtu, 20 Mei 2023

No	Aspek Pengamatan	Penilaian		
		B	C	K
1	Guru mempersiapkan peserta didik untuk belajar	✓		
2	Guru mempersiapkan alat permainan puzzle tetris yang akan dimainkan oleh anak		✓	
3	Guru memperhatikan posisi duduk peserta didik dalam keadaan tertib dan nyaman	✓		
4	Guru memperlihatkan permainan puzzle tetris kepada peserta didik	✓		
5	Guru menjelaskan aturan bermain puzzle tetris	✓		
6	Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk bertanya mengenai pembelajaran hari itu	✓		
7	Guru mengarahkan peserta didik untuk membereskan permainan	✓		
8	Guru melakukan evaluasi pembelajaran	✓		
9	Guru memberikan apresiasi pada peserta didik	✓		
<b>Jumlah</b>		<b>8</b>	<b>1</b>	
<b>Presentase</b>		<b>89%</b>	<b>11%</b>	

Tabel 2.4 Instrumen Penilaian (Lembar Observasi Guru)

Nama Guru : Megawati S.Pd

Tanggal : Senin, 22 Mei 2023

No	Aspek Pengamatan	Penilaian		
		B	C	K
1	Guru mempersiapkan peserta didik untuk belajar	✓		
2	Guru mempersiapkan alat permainan puzzle tetris yang akan dimainkan oleh anak	✓		
3	Guru memperhatikan posisi duduk peserta didik dalam keadaan tertib dan nyaman		✓	
4	Guru memperlihatkan permainan puzzle tetris kepada peserta didik	✓		
5	Guru menjelaskan aturan bermain puzzle tetris		✓	
6	Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk bertanya mengenai pembelajaran hari itu	✓		
7	Guru mengarahkan peserta didik untuk membereskan permainan	✓		
8	Guru melakukan evaluasi pembelajaran	✓		
9	Guru memberikan apresiasi pada peserta didik	✓		
<b>Jumlah</b>		<b>7</b>	<b>2</b>	
<b>Presentase</b>		<b>78%</b>	<b>22%</b>	

Tabel 2.5 Instrumen Penilaian (Lembar Observasi Guru)

Nama Guru :Megawati S.Pd

Tanggal : Selasa, 23 Mei 2023

No	Aspek Pengamatan	Penilaian		
		B	C	K
1	Guru mempersiapkan peserta didik untuk belajar	✓		
2	Guru mempersiapkan alat permainan puzzle tetris yang akan dimainkan oleh anak	✓		
3	Guru memperhatikan posisi duduk peserta didik dalam keadaan tertib dan nyaman	✓		
4	Guru memperlihatkan permainan puzzle tetris kepada peserta didik	✓		
5	Guru menjelaskan aturan bermain puzzle tetris		✓	
6	Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk bertanya mengenai pembelajaran hari itu	✓		
7	Guru mengarahkan peserta didik untuk membereskan permainan	✓		
8	Guru melakukan evaluasi pembelajaran	✓		
9	Guru memberikan apresiasi pada peserta didik	✓		
<b>Jumlah</b>		<b>8</b>	<b>1</b>	
<b>Presentase</b>		<b>89%</b>	<b>11%</b>	

Tabel 2. 6 Instrumen Penilaian (Lembar Observasi Guru)

Nama Guru :Megawati S.Pd

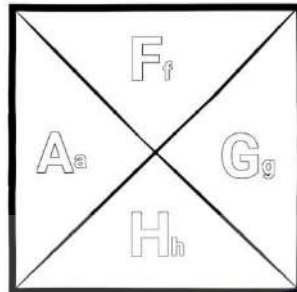
Tanggal : Rabu, 24 Mei 2023

No	Aspek Pengamatan	Penilaian		
		B	C	K
1	Guru mempersiapkan peserta didik untuk belajar	✓		
2	Guru mempersiapkan alat permainan puzzle tetris yang akan dimainkan oleh anak	✓		
3	Guru memperhatikan posisi duduk peserta didik dalam keadaan tertib dan nyaman	✓		
4	Guru memperlihatkan permainan puzzle tetris kepada peserta didik	✓		
5	Guru menjelaskan aturan bermain puzzle tetris	✓		
6	Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk bertanya mengenai pembelajaran hari itu	✓		
7	Guru mengarahkan peserta didik untuk membereskan permainan	✓		
8	Guru melakukan evaluasi pembelajaran	✓		
9	Guru memberikan apresiasi pada peserta didik	✓		
<b>Jumlah</b>		<b>9</b>		
<b>Presentase</b>		<b>100%</b>		

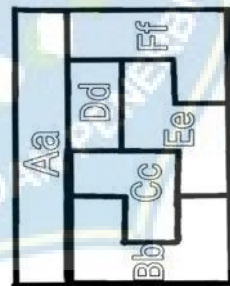
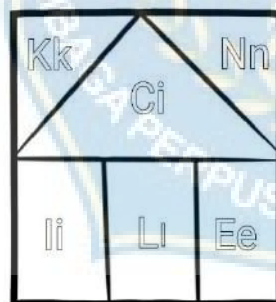
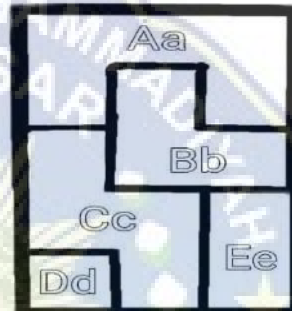
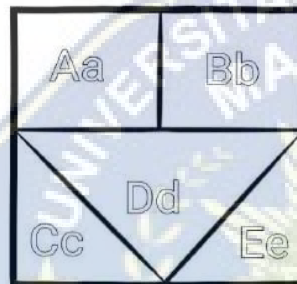
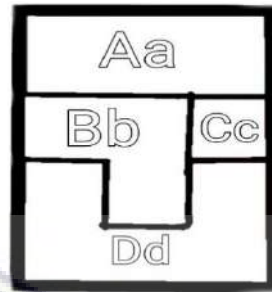
## Lampiran 5

## Gambar permainan puzzle tetris

&gt;Siklus I



&gt;Siklus II





## Lampiran 6

### Dokumentasi Kegiatan

#### Dokumentasi siklus I



Peserta didik megamati permainan puzzle tetris.



Peserta didik bermain puzzle tetris.









Peserta didik bekerja sama untuk menyelesaikan puzzle tetris yang kepingannya sudah dipencar



## Dokumentasi siklus II



Peserta didik bermain bersama menyusun puzzle tetris.







Peserta didik menyelesaikan permainan puzzle tetris.





Peserta didik mampu menyelesaikan permainan puzzle tetris





**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT  
Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp. 866972 Fax (0411)865588 Makassar 90221 e-mail: lp3m@unismuh.ac.id

Nomor : 1714/05/C.4-VIII/VI/1444/2023

20 Dzulqa'dah 1444 H

Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal

09 June 2023 M

Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,

Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel

Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal & PTSP Provinsi Sulawesi Selatan  
di -

Makassar

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 13745/FKIP/A.4-II/VI/1444/2023 tanggal 8 Juni 2023, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : **LIDIA**

No. Stambuk : **10545 1100119**

Fakultas : **Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Jurusan : **Pendidikan Guru Anak Usia Dini**

Pekerjaan : **Mahasiswa**

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :

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

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 14 Juni 2023 s/d 14 Agustus 2023.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua LP3M,



Abubakar Idhan, MP.

NPM 101 7716

06-23



**TK PUSAT PAUD TUNAS INTI BATURAPPE KECAMATAN BIRINGBULU  
KABUPATEN GOWA**  
*DESA BATURAPPE KEC. BIRINGBULU KAB. GOWA*

**SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN**  
No : 01/TK.PPTI/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Suharti majid, S.Pd.I  
Jabatan : Kepala TK Pusat Paud Tunas Inti Baturappe

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Lidia  
NIM : 105451100119  
Fakultas/Prodi : FKIP/Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Telah selesai melaksanakan kegiatan penelitian di TK Pusat Paud Tunas Inti Baturappe Kecamatan Biringbulu Kabupaten Gowa, dengan judul penelitian :

**“Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Puzzle Tetris Pada Anak Kelompok B Di Tk Pusat Paud Tunas Inti Baturappe Kecamatan Biringbulu Kabupaten Gowa”**

Demikian surat ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mei 2023  
Kepala TK Pusat Paud Tunas Inti Baturappe  
  
Suharti Majid, S.Pd.I  
08132008012017





UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
 PRODI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Jalan Sultan Alauddin No. 259 Makassar  
 Telp : 0411-860837/860132 (Fax)  
 Email : fkip@uridmuh.ac.id  
 Web : www.fkip.uridmuh.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**KETERANGAN VALIDASI**  
**NO. PG-PAUD/ / 1444/2023**

Program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar telah memvalidasi instrumen untuk keperluan penelitian yang berjudul

**“Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Puzzle Tetris Pada Anak Kelompok B di TK Pusat Paud Tunas Inti Baturappe Kecamatan Birigbulu Kabupaten Gowa”**

Nama : Lidia  
 NIM : 105451100119  
 Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Setelah diperiksa secara teliti dan seksama oleh tim penilai, maka perangkat pembelajaran yang terdiri dari :

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Dan instrumen penelitian terdiri dari

2. Lembar Observasi Anak
3. Lembar Observasi Guru

Dinyatakan telah memenuhi:

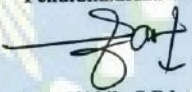
**Validasi Isi dan Validasi Realibilitas**

Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Penilai

  
Nur Alim Amri, S.Pd., M.Pd  
 NIDN: 0917058705

Makassar, Juli 2023  
 Mengetahui,  
 Ketua Prodi Pendidikan Guru  
 Pendidikan Anak Usia Dini

  
Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd  
 NBM: 951830



**PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

Jl. Bougainville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936  
 Website : <http://simap-new.sulselprov.go.id> Email : [ptsp@sulselprov.go.id](mailto:ptsp@sulselprov.go.id)  
 Makassar 90231

Nomor	: 19041/S.01/PTSP/2023	Kepada Yth.
Lampiran	: -	Bupati Gowa
Perihal	: <u>Izin penelitian</u>	

di-  
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 1714/05/C.4-VIII/II/1444/2023 tanggal 09 Juni 2023 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

N a m a	: LIDIA
Nomor Pokok	: 105451100119
Program Studi	: Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Pekerjaan/Lembaga	: Mahasiswa (S1)
Alamat	: Jl. Sultan Alauddin No. 259 Makassar

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI, dengan judul :

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

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **14 Juni s/d 14 Agustus 2023**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami *menyetujui* kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar  
Pada Tanggal 12 Juni 2023

A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN  
 PLT. KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU  
 SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN



**Drs. MUH SALEH, M.Si.**  
 Pangkat : PEMBINA UTAMA MUDA  
 Nip : 19690717 199112 1002

Tembusan Yth  
 1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar,  
 2. *Pertinggal.*





**PEMERINTAH KABUPATEN GOWA**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
 Website: [dpmptsp.gowakab.go.id](http://dpmptsp.gowakab.go.id) || Jl. Masjid Raya No. 38 || Tlp. 0411-887188 || Sungguminasa 92111

Nomor : 503/758/DPM-PTSP/PENELITIAN/VI/2023  
 Lampiran :  
 Perihal : **Rekomendasi Penelitian**

**Kepada Yth.**  
 Kepala desa baturappe kecamatan biringbulu  
 kabupaten gowa

di-  
**Tempat**

Berdasarkan Surat Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Sul-Sel Nomor : 19041/S.01/PTSP/2023 tanggal 12 Juni 2023 tentang Izin Penelitian.

Dengan ini disampaikan kepada saudara bahwa yang tersebut di bawah ini:

Nama : LIDIA  
 Tempat/Tanggal Lahir : Biboro / 21 November 2000  
 Jenis Kelamin : Perempuan  
 Nomor Pokok : 105451100119  
 Program Studi : pendidikan guru pendidikan anak usia dini  
 Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa(S1)  
 Alamat : Baturappe

Bermaksud akan mengadakan Penelitian/Pengumpulan Data dalam rangka penyelesaian Skripsi/Tesis/Disertasi/Lembaga di wilayah/tempat Bapak/Ibu yang berjudul :

***"Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah melalui puzzle tetris pada anak kelompok B di Tk Pusat Paud Tunas Inti Baturappe Kecamatan Biringbulu Kabupaten Gowa"***

Selama : 14 Juni 2023 s/d 14 Agustus 2023  
 Pengikut :

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, maka pada prinsipnya kami dapat menyetujui kegiatan tersebut dengan ketentuan :

1. Sebelum melaksanakan kegiatan kepada yang bersangkutan harus melapor kepada Bupati Cq. Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kab.Gowa;
2. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan;
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat;
4. Kepada yang bersangkutan wajib memakai masker;
5. Kepada yang bersangkutan wajib mematuhi protokol kesehatan pencegahan COVID-19

Demikian disampaikan dan untuk lancarnya pelaksanaan dimaksud diharapkan bantuan seperlunya.

Ditetapkan di : Sungguminasa  
 Pada Tanggal : 13 Juni 2023



Ditandatangani secara elektronik Oleh:  
 a.n. BUPATI GOWA  
 KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL &  
 PELAYANAN TERPADU SATU PINTU  
 KABUPATEN GOWA  
 H.INDRA SETIAWAN ABBAS, S.Sos,M.SI  
 Pangkat : Pembina Utama Muda  
 Nip : 19721026 199303 1 003





## Lampiran 9

### Kartu kontrol bimbingan skripsi



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**PRODI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

Jalan Sultan Alauddin No. 259 Makassar  
 Telp : 0411-849837/840132 (Fax)  
 Email : fkip@unismuh.ac.id  
 Web : www.fkip.unismuh.ac.id

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

**KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI**

**Nama** : Lidia  
**Nim** : 105451100119  
**Program Studi** : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
**Judul Skripsi** : Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Puzzle Tetris Pada Anak Kelompok B Di Tk Pusat Paud Tunas Inti Baturappe Kecamatan Biringbulu Kabupaten Gowa  
**Pembimbing** : 1. Nur Alim Amri, S.Pd., M.Pd  
 2. M. Yusran Rahmat, S.Pd., M.Pd

No	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
		Rumusan masalah dan hasil penelitian	
		latar belakang penelitian, hasil penelitian dan kesimpulan	
		Referensi dan daftar pustaka	
			

**Catatan** : Mahasiswa dapat mengikuti Seminar hasil jika telah melakukan pembimbingan minimal 3 (tiga) kali dan skripsi telah disetujui kedua pembimbing.

Ketua Prodi  
 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

  
**Tasrif Akib, S.Pd, M.Pd**  
**NBM: 951830**

| Terakreditasi Institusi



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PRODI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Jalan Sultan Alauddin No. 259 Makassar  
Telp : 0411-860637/860132 (Fax)  
Email : fkip@uni-muh.ac.id  
Web : www.fkip.uni-muh.ac.id

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

**KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama : Lidia  
Nim : 105451100119  
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Judul : **Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Puzzle Tetris Pada Anak Kelompok B Di Tk Pusat Paud Tunas Inti Baturappe Kecamatan Biringbulu Kabupaten Gowa**  
Pembimbing : 1. Nur Alim Amri S.Pd., M.Pd  
2. M. Yusran Rahmat., S.Pd., M.Pd

No	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
①	Sabtu, 22, Juli 2023	- Gambar Rancangan SMLC - Keterangan pra dokumentasi	
②	Selasa, 25 July 2023	→ Pergelar latar belakangnya → lembar Observasi 2.2 → point setiap item. → tambahkan kejaan teori.	
③	Jum'at, 28 July 2023	→ Dokumentasi	
④	Subtr. 29 July 2023	→ Rubrik penilaian → Halaman	
⑤		Saya Unduh  Skripsi	

*Catatan : Mahasiswa dapat mengikuti Seminar Proposal jika telah melakukan pembimbingan minimal 3 (tiga) kali dan proposal telah disetujui kedua pembimbing.*

Ketua Prodi  
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

**Tasrif Akib, S.Pd, M.Pd**  
NBM: 951830

# LAMPIRAN 10

Hasil turnitin







**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN**

Alamat Kantor: Jl. Sultan Alauddin NO.259 Makassar 90221 Tlp.(0411) 866972,881593, Fax.(0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT**

**UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,  
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:**

Nama : Lidia  
Nim : 105451100119  
Program Studi : PG – PAUD

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	10 %	10 %
2	Bab 2	9 %	25 %
3	Bab 3	9 %	10 %
4	Bab 4	4 %	10 %
5	Bab 5	5 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 16 Agustus 2023  
Mengetahui

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,

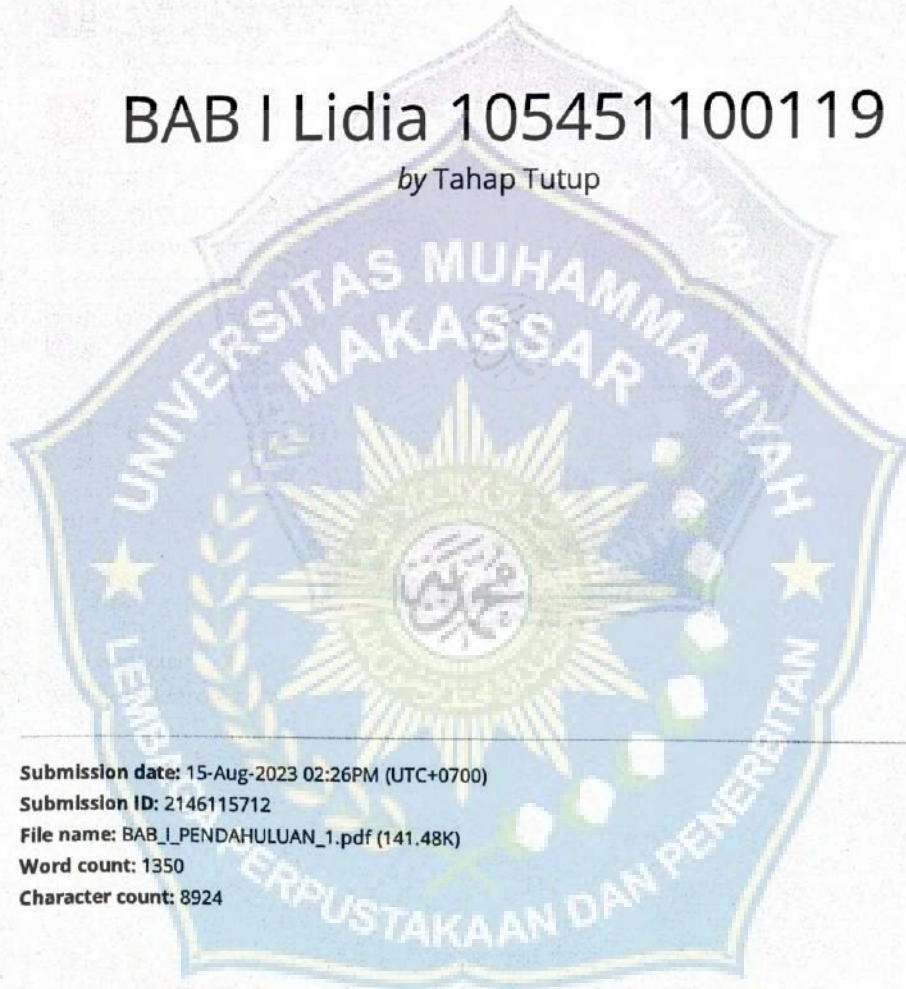


Jl. Sultan Alauddin no 259 makassar 90222  
Telepon (0411)866972,881 593, fax (0411)865 588  
Website: [www.library.unismuh.ac.id](http://www.library.unismuh.ac.id)  
E-mail : [perpustakaan@unismuh.ac.id](mailto:perpustakaan@unismuh.ac.id)



# BAB I Lidia 105451100119

by Tahap Tutup



**Submission date:** 15-Aug-2023 02:26PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2146115712

**File name:** BAB\_I\_PENDAHULUAN\_1.pdf (141.48K)

**Word count:** 1350

**Character count:** 8924

## BAB I Lidia 105451100119

## ORIGINALITY REPORT

**10%**  
SIMILARITY INDEX

**11%**  
INTERNET SOURCES

**12%**  
PUBLICATIONS

**3%**  
STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	<a href="http://www.researchgate.net">www.researchgate.net</a> Internet Source	<b>2%</b>
<b>2</b>	<a href="http://ejournal.undiksha.ac.id">ejournal.undiksha.ac.id</a> Internet Source	<b>2%</b>
<b>3</b>	<a href="http://ojs.unpkediri.ac.id">ojs.unpkediri.ac.id</a> Internet Source	<b>2%</b>
<b>4</b>	<a href="http://jurnal.unimed.ac.id">jurnal.unimed.ac.id</a> Internet Source	<b>2%</b>
<b>5</b>	<a href="http://es.scribd.com">es.scribd.com</a> Internet Source	<b>2%</b>

Exclude quotes  On

Exclude matches  < 2%

Exclude bibliography  On

# BAB II Lidia 105451100119

by Tahap Tutup



**Submission date:** 15-Aug-2023 02:27PM (UTC+0700)  
**Submission ID:** 2146115874  
**File name:** BAB\_II\_KAJIAN\_PUSTAKA.pdf (228.21K)  
**Word count:** 2913  
**Character count:** 19402



# BAB li Lidia 105451100119

## ORIGINALITY REPORT

9%

SIMILARITY INDEX

9%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

### PRIMARY SOURCES

1

[digilib.uinika.ac.id](http://digilib.uinika.ac.id)

Internet Source

3%

2

[repository.iainpalopo.ac.id](http://repository.iainpalopo.ac.id)

Internet Source

3%

3

[repository.iainbengkulu.ac.id](http://repository.iainbengkulu.ac.id)

Internet Source

2%

4

[jurnal.unismuhalu.ac.id](http://jurnal.unismuhalu.ac.id)

Internet Source

2%

Exclude quotes  On

Exclude matches  < 2%

Exclude bibliography  On



# BAB III Lidia 105451100119

by Tahap Tutup

---

**Submission date:** 15-Aug-2023 02:28PM (UTC+0700)  
**Submission ID:** 2146116109  
**File name:** BAB\_III\_METODE\_PENELITIAN\_1.pdf (120.8K)  
**Word count:** 1097  
**Character count:** 7055



## BAB III Lidia 105451100119

## ORIGINALITY REPORT

9%

SIMILARITY INDEX

5%

INTERNET SOURCES

5%

PUBLICATIONS

2%

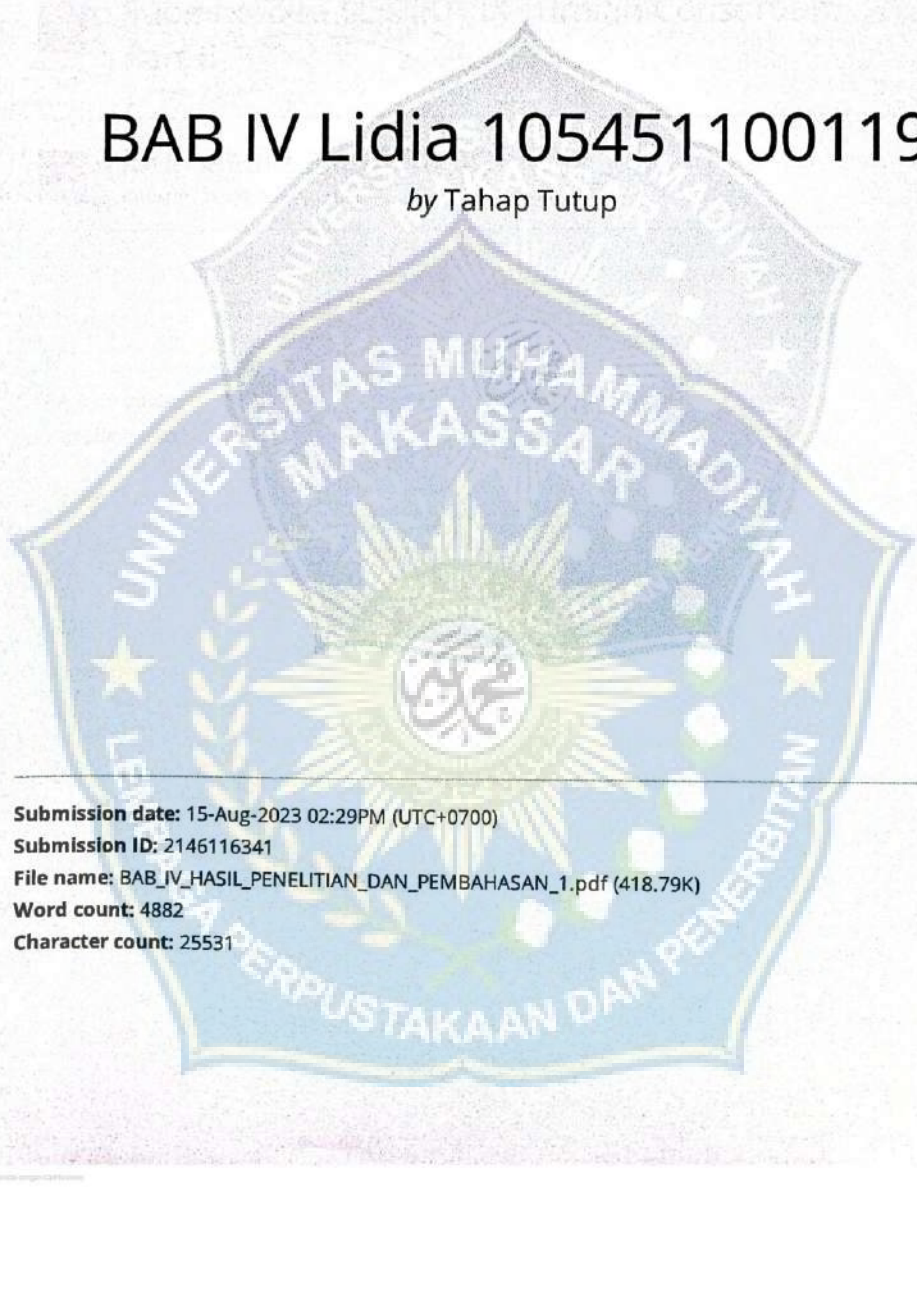
STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	jurnal.kip.unila.ac.id Internet Source	2%
2	Nur Syamsiyah, Andri Hardiyana. "Implementasi Metode Bercerita sebagai Alternatif Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2021 Publication	2%
3	Ria Martina Pertiwi, Rita Nurunnisa. "PEMBELAJARAN DARING DALAM UPAYA MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK MELALUI KEGIATAN FUN COOKING KELOMPOK B TK PARIPURNA 3 CIMAHI", CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif), 2022 Publication	2%
4	repository.ub.ac.id Internet Source	2%
5	123dok.com Internet Source	2%

# BAB IV Lidia 105451100119

*by Tahap Tutup*



**Submission date:** 15-Aug-2023 02:29PM (UTC+0700)  
**Submission ID:** 2146116341  
**File name:** BAB\_IV\_HASIL\_PENELITIAN\_DAN\_PEMBAHASAN\_1.pdf (418.79K)  
**Word count:** 4882  
**Character count:** 25531



## BAB IV Lidia 105451100119

## ORIGINALITY REPORT

4%

SIMILARITY INDEX

5%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1

Submitted to DIKTI IX Turnitin Consortium  
Part II

Student Paper

2%

2

journal.uin-alauddin.ac.id

Internet Source

2%

Exclude quotes On

Exclude matches &lt; 2%


Exclude bibliography On





# BAB V Lidia 105451100119

by Tahap Tutup



**Submission date:** 15-Aug-2023 02:31PM (UTC+0700)  
**Submission ID:** 2146117031  
**File name:** BAB\_V\_SIMPULAN\_DAN\_SARAN.pdf (29.93K)  
**Word count:** 158  
**Character count:** 1043

**BAB I Lidia 105451100119**

ORIGINALITY REPORT

**10%** SIMILARITY INDEX

**11%** INTERNET SOURCES

**12%** PUBLICATIONS

**3%** STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	<a href="http://www.researchgate.net">www.researchgate.net</a> Internet Source	<b>2%</b>
<b>2</b>	<a href="http://ejournal.undiksha.ac.id">ejournal.undiksha.ac.id</a> Internet Source	<b>2%</b>
<b>3</b>	<a href="http://ojs.unpkediri.ac.id">ojs.unpkediri.ac.id</a> Internet Source	<b>2%</b>
<b>4</b>	<a href="http://jurnal.unimed.ac.id">jurnal.unimed.ac.id</a> Internet Source	<b>2%</b>
<b>5</b>	<a href="http://es.scribd.com">es.scribd.com</a> Internet Source	<b>2%</b>

Exclude quotes  On

Exclude bibliography  On

Exclude matches  < 2%

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH  
MAKASSAR  
PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

LULUS

turnitin

## RIWAYAT HIDUP



**Lidia.** Dilahirkan di Biboro pada tanggal 21 November 2000, dari pasangan Ayahanda Sattuang dan Ibunda Murni. Penulis masuk sekolah dasar pada tahun 2007 di SD Inpres Malonjo Kabupaten Gowa dan tamat pada tahun 2013, tamat SMP Negeri 4 Biringbulu tahun 2016, dan tamat SMA Negeri 14 Gowa tahun 2019. Pada tahun yang sama (2019), penulis melanjutkan pendidikan pada program S1 di Universitas Muhammadiyah Makassar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan pada jurusan Pendidikan Anak Usia Dini.

