

ABSTRAK

PENGARUH PERMAINAN *TREASURE HUNT* TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH ANAK USIA 5-6 TAHUN

Oleh

NINDYA AYU PUTRI

Masalah dalam penelitian ini adalah masih adanya anak yang kesulitan dalam menemukan solusi sendiri saat menghadapi masalah. Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan *treasure hunt* terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun. Jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan desain penelitian yang digunakan adalah *Pre-experimental* dan menggunakan salah satu bentuk desainnya yakni *One Group Pre Treatment-Post Treatment*. Populasi pada penelitian ini berjumlah 39 orang anak. Sampel penelitian menggunakan teknik *nonprobability sampling* dengan salah satu tekniknya *purposive sample*. Teknik pengumpulan data penelitian ini adalah teknik tes dan nontes berupa observasi. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan dari permainan *Treasure Hunt* terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia dini 5–6 tahun yang dibuktikan dengan hasil uji wilcoxon, diperoleh nilai *Asymp. Sig.* sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima.

Kata kunci: Kemampuan pemecahan masalah, Permainan *treasure hunt*

ABSTRACT

THE EFFECT OF TREASURE HUNT GAME ON PROBLEM-SOLVING ABILITY OF CHILDREN AGED 5–6 YEARS

By

NINDYA AYU PUTRI

The problem addressed in this study is that some children still experience difficulties in independently finding solutions when facing problems. This study was conducted to determine the effect of the Treasure Hunt game on the problem-solving ability of children aged 5–6 years. An experimental method was applied using a pre-experimental design, specifically the One Group Pre-Treatment and Post-Treatment design. The population in this study consisted of 39 children. The sample was selected using a non-probability sampling technique, namely purposive sampling. Data were collected through test and non-test techniques in the form of observation. The results showed that a significant effect was produced by the Treasure Hunt game on the problem-solving ability of early childhood aged 5–6 years. This was evidenced by the Wilcoxon test results, where the Asymp. Sig. value was found to be $0.000 < 0.05$, indicating that the alternative hypothesis (H_a) was accepted.

Keywords: Problem solving ability, Treasure hunt game