

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

(Skripsi)

Oleh

**NINDYA AYU PUTRI
NPM 2053054005**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

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 (Ha) 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

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

Oleh

NINDYA AYU PUTRI

SKRIPSI

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi

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

Nama Mahasiswa

: **Nindya Ayu Putri**

NPM

: **2053054005**

Program Studi

: **Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

Jurusan

: **Ilmu Pendidikan**

Fakultas

: **Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Dosen Pembimbing I

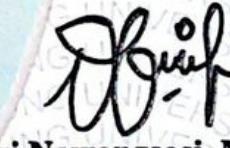

Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd.

NIP. 198402142008012007


MENYETUJUI

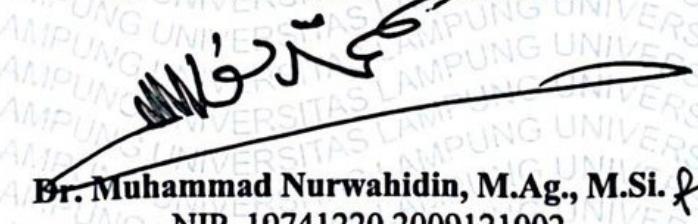
1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing II


Devi Nawangsasi, M.Pd.

NIP. 19830910 2024212016

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


Br. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.

NIP. 19741220 2009121002

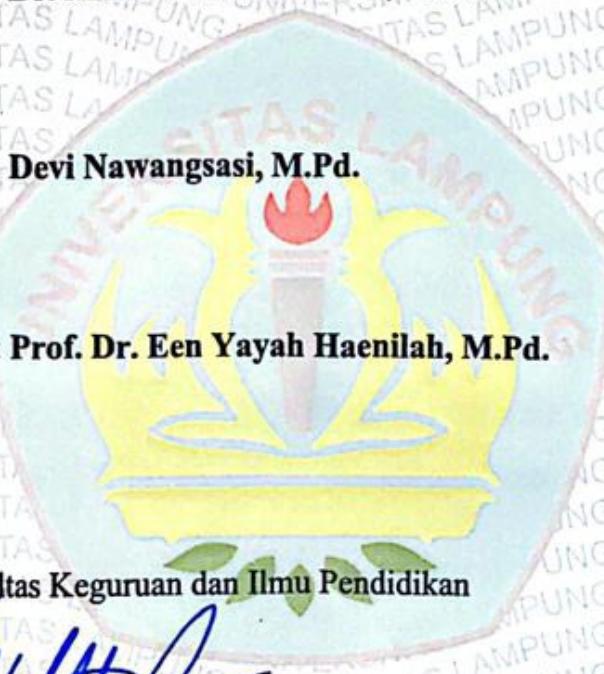
MENGESAHKAN

1. Tim Pengaji

Ketua : Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd.

Sekretaris : Devi Nawangsasi, M.Pd.

Pengaji : Prof. Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd.



Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 6 November 2025

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini adalah:

Nama : Nindya Ayu Putri
NPM : 2053054005
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Permainan *Treasure Hunt* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 5-6 Tahun” adalah hasil penelitian saya dan tidak plagiat kecuali pada bagian tertentu yang dirujuk dari sumber aslinya dan disebutkan di dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat, apabila di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 30 Oktober 2025
Yang Membuat Pernyataan,



Nindya Ayu Putri
NPM. 2053054005

RIWAYAT HIDUP



Nindya Ayu Putri lahir di Bandar Lampung pada tanggal 23 Juni 2002 sebagai anak kedua dari dua bersaudara yang merupakan anak dari pasangan Alm Bapak Hasan Basri dan Almh Ibu Megawati. Pendidikan formal penulis dimulai di TK Pertiwi Kota pada tahun 2007, kemudian melanjutkan pendidikan Sekolah Dasar (SD) di SD Negeri 3 Gulak-Galik pada tahun 2008-2014. Penulis kemudian melanjutkan pendidikan ke SMP N 25 Bandar Lampung pada tahun 2014-2017. Selanjutnya, melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 4 Bandar Lampung pada tahun 2017-2020. Pada tahun 2020, penulis melanjutkan pendidikan S1 di Universitas Lampung, sebagai mahasiswi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Ilmu Pendidikan, FKIP melalui jalur seleksi Mandiri Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SMM). Pada tahun 2023, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) Periode 1 di TK Allya Izzah, Desa Gelombang Panjang, Kecamatan Kasui, Kabupaten Way Kanan. Selama menjadi mahasiswi, penulis pernah berpartisipasi dalam program Kampus Mengajar Angkatan 6 dari program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) di SD Negeri 3 Keteguhan, Kecamatan Teluk Betung Timur, Kota Bandar Lampung pada tahun 2023.

MOTTO

“Apapun yang menjadi takdirmu pasti akan mencari jalannya sendiri untuk menemukanmu”

(Ali Bin Abi Thalib)

“*And in the end, all i learned was how to be strong alone*”

(Anonim)

PERSEMBAHAN

Bismillahhirrahmanirrahiim

Alhamdulillahirabbil alamin

Dengan mengucap puji syukur kepada Allah SWT telah terselesaikan Skripsi yang berjudul :

“Pengaruh Permainan *Treasure Hunt* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 5-6 Tahun”

Ku persembahkan Skripsi ini sebagai tanda bakti dan cinta kepada :

Kedua Orang Tuaku Tercinta

Buya Alm Hasan Basri dan Ibu Almh Megawati terima kasih telah senantiasa mendidik, mendukung, selalu mendoakan dari atas sana untuk kebaikan, kesuksesan dan selalu menyertai langkah penulis berkat doa dan ridho kalianlah putrimu ini bisa berada di tahap ini, semoga Allah SWT selalu melindungi, membalas kebaikan buya dan ibu, amin.

Bunda dan Kakakku Tersayang

Dra. Sri Umiyati dan Muhammad Farid Kurniawan, S.A.P. terima kasih telah memberikan kasih sayang dan selalu menjadi penyemangat, selalu mendoakan, motivasi serta dukungan selama studi selesai.

Keluarga Besar H. Abdul Fattah

Terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala doa, dorongan semangat, dan perhatian yang terus mengalir dengan penuh ketulusan.

Almamater tercinta “Universitas Lampung”

SANWACANA

Puji syukur kehadirat Allah Swt yang telah memberikan segala limpahan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi yang berjudul “Pengaruh Permainan *Treasure Hunt* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 5-6 Tahun”, sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., ASEAN Eng., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd., selaku Ketua Program Studi S1 PG PAUD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, serta selaku dosen Pembimbing I atas kesediaan, kesabaran dan keikhlasan dalam memberikan kritik dan saran yang positif, dan sumbangan pemikiran dalam proses penyusunan skripsi ini maupun selama penulis menjalani perkuliahan.
5. Devi Nawangsasi, M.Pd., selaku Pembimbing II yang telah memberikan kesabaran dan keikhlasan dalam memberikan kritik dan saran yang positif, dan sumbangan pemikiran dalam proses penyusunan skripsi ini maupun selama penulis menjalani perkuliahan.

6. Prof. Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd., selaku Dosen Pembahas yang memberikan kritik dan saran yang membangun, serta sumbangan pemikiran dalam proses penyusunan skripsi ini maupun selama penulis menjalani perkuliahan sehingga penulis dapat memperbaiki kualitas skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu dosen serta staf Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia dini Universitas Lampung yang telah yang telah memberikan dukungan hingga skripsi ini terselesaikan.
8. Kepala Sekolah dan Guru-guru TK Pertiwi Kota, yang telah membantu, meluangkan waktu selama pelaksanaan serta memberikan izin dan semangat untuk menyelesaikan penelitian.
9. Sahabatku yang sejak awal perkuliahan hingga saat ini : Riva Adela dan Savana Aqila Diandra terima kasih telah menjadi selalu menemani penulis dalam keadaan sedih dan senang selama perkuliahan serta memberikan semangat dan motivasi untuk menyelesaikan studi.
10. Teman-teman MBKM SD N 3 Keteguhan : Willa, Nadilla, Rangga, dan Dandi menemani perjalanan penulis diperkuliahan terima kasih atas cerita, semangat, dan kebersamaan yang tidak tergantikan.
11. My dearest cats : Kino, Yummy, Nini, Cio dan Mici kucing peliharanku yang menjadi teman setia selama proses penulisan skripsi ini. Kehadiran kalian membawa tawa, dan semangat di tengah lelah dan stres yang datang silih berganti.
12. Teman-teman seerbimbingan dan seperjuangan PG-PAUD 2020 yang selalu bersedia membantu penulis selama dimasa perkuliahan ini.
13. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini. Semoga Allah SWT melindungi dan membalas semua kebaikan yang sudah diberikan kepada peneliti.
14. *And last but not least, I wanna thank me, for not giving up, for showing up every day, and for always choosing to move forward, no matter how hard it gets.*

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, akan tetapi penulis berharap agar skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat dan dapat digunakan sebagai rujukan penelitian selanjutnya.

Bandar Lampung, 30 Oktober 2025
Peneliti

Nindya Ayu Putri
NPM. 2053054005

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	7
1.3 Batasan Masalah	8
1.4 Rumusan Masalah.....	8
1.5 Tujuan Penelitian	8
1.6 Manfaat Penelitian	8
II. TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1 Pengertian Kemampuan Pemecahan Masalah	10
2.2 Tahapan Kemampuan Pemecahan Masalah.....	13
2.3 Faktor Kemampuan Pemecahan Masalah	15
2.4 Manfaat Kemampuan Pemecahan Masalah	17
2.5 Pengertian Perkembangan Kognitif	18
2.6 Pengertian Permainan Anak Usia Dini	20
2.7 Pengertian Permainan <i>Treasure Hunt</i>	22
2.8 Tujuan Permainan <i>Treasure Hunt</i>	25
2.9 Langkah - Langkah Permainan <i>Treasure Hunt</i>	26
2.10 Kelebihan dan Kekurangan Permainan <i>Treasure hunt</i>	31
2.11 Kerangka pikir	32
2.12 Hipotesis penelitian.....	34
III. METODE PENELITIAN	35
3.1 Jenis Penelitian.....	35
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	36
3.3 Populasi dan Sampel	36
3.4 Variabel Penelitian	37
3.5 Definisi Konseptual dan Operasional	37
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	39
3.7 Instrumen Penelitian	39
3.8 Uji Instrumen Penelitian	40
3.9 Teknik Analisis Data.....	42

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	44
4.1 Hasil Penelitian	44
4.2 Deskripsi Data <i>Pre-treatment</i>	47
4.3 Deskripsi Data <i>Post-treatment</i>	49
4.4 Perbandingan Data <i>Pre-treatment</i> dan <i>Post-treatment</i>	50
4.5 Uji Wilcoxon.....	52
4.6 Pembahasan.....	59
V. KESIMPULAN DAN SARAN	66
5.1 Kesimpulan	66
5.2 Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN.....	74

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Desain Penelitian.....	36
2. Populasi Penelitian.....	36
3. Kisi – kisi Instrumen Variabel Kemampuan Pemecahan Masalah (Y).....	39
4. Kisi-kisi Instrumen Variabel Permainan Treasure Hunt (X)	40
5. Hasil Perhitungan Uji Validitas	41
6. Hasil Uji Reliabilitas.....	42
7. Nilai interval <i>Pre-treatment</i>	45
8. Nilai interval <i>Post-treatment</i>	45
9. Daftar Nilai <i>Pre-treatment</i> dan <i>Post-treatment</i> Kemampuan	46
10. Data Statistik Nilai <i>Pre-treatment</i> Kemampuan Pemecahan	47
11. Distribusi Frekuensi Perolehan Nilai <i>Pre-treatment</i> Kemampuan	48
12. Data Statistik Nilai <i>Post-treatment</i> Kemampuan Pemecahan Masalah pada Sampel Penelitian.....	49
13. Distribusi Frekuensi Perolehan Nilai <i>Post-treatment</i>	49
14. Perbandingan Nilai <i>Pre-treatment</i> dan <i>Post-treatment</i>	51
15. Hasil Uji Wilcoxon Signed Rank Test.....	52
16. Hasil Uji Wilcoxon Test Statistics	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka pikir.....	34
2. Persentase <i>pre-treatment & post-treatment</i>	46
3. Rata-rata nilai <i>pre-treatment & post-treatment</i>	51

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	75
2. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan.....	76
3. Surat Izin Uji Instrumen.....	77
4. Surat Balasan Uji Instrumen	78
5. Surat Izin Penelitian	79
6. Surat Balasan Izin Penelitian	80
7. Instrumen Penelitian Variabel Y Kemampuan Pemecahan Masalah.....	81
8. Rubrik Penilaian Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 5 – 6 Tahun	82
9. Rekapitulasi Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Kemampuan Pemecahan Masalah	86
10. Uji Validitas Variabel Y (Kemampuan Pemecahan Masalah).....	87
11. Uji validitas Instrumen.....	91
12. Lembar Penilaian Kemampuan Pemecahan Masalah Anak.....	92
13. Rekapitulasi Data Pre-treatment	85
14. Rekapitulasi Data Post-treatment.....	86
15. Rekapitulasi Nilai Pre-treatment dan Post-treatment.....	95
16. Hasil Nilai Pre-treatment dan Post-treatment	96
17. Uji Wilcoxon.....	97
18. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian.....	95
19. Foto Kegiatan Perlakuan (<i>Treatment</i>) Permainan <i>Treasure Hunt</i>	123

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah konsep yang mendalam dan kompleks yang mencakup lebih dari sekadar proses formal di dalam ruang kelas. Pendidikan adalah fondasi penting yang membentuk kepribadian, pengetahuan, dan keterampilan individu, membimbing mereka dalam menghadapi tantangan dan peluang dalam kehidupan. Pendidikan dalam prosesnya memiliki beragam cara yang dapat diterapkan untuk mengembangkan dan memperkuat sumber daya manusia. Pendidikan anak usia dini merupakan tahap pendidikan yang sangat penting dalam perkembangan anak sejak usia dini hingga sebelum masuk sekolah dasar. Seperti yang tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Bab 1 pasal 1 ayat 10 mengatakan bahwa,

”Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rancangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut” (Kementerian Pendidikan Nasional RI, 2014).

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menyediakan stimulasi holistik untuk perkembangan kognitif, bahasa, sosial, emosional, dan fisik anak usia dini. Salah satu aspek yang penting untuk dikembangkan pada usia dini adalah aspek kognitif. Perkembangan kognitif anak mencakup keterampilan berpikir dan pemecahan masalah. Keterampilan pemecahan masalah ini membantu anak mendapatkan pengetahuan yang lebih luas karena melibatkan proses analisis, eksplorasi, dan evaluasi berbagai informasi yang ada di sekitarnya. Ketika anak

memecahkan masalah, mereka terlatih untuk bertanya, mencari jawaban, dan memahami hubungan sebab-akibat, yang pada akhirnya memperkaya wawasan serta kemampuan mereka untuk mengaitkan konsep-konsep baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki. Kemampuan pemecahan masalah pada anak-anak merupakan bagian dari kemampuan kognitif, yang merupakan tahap penting dan sensitif dalam perkembangan kognitif pada usia dini (Lestariningrum & Wijaya, 2020). Kemampuan ini bukan hanya penting untuk keberhasilan akademik di masa mendatang, tetapi juga merupakan keterampilan hidup yang akan membantu anak dalam menghadapi berbagai situasi di kemudian hari.

Pada usia 5-6 tahun, anak-anak berada dalam tahap perkembangan di mana anak mulai menunjukkan kemampuan pemecahan masalah. Anak mulai mengenali pola, membuat hubungan antara sebab dan akibat, serta mencoba berbagai cara untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi. Kemampuan pemecahan masalah adalah salah satu kemampuan kognitif yang penting dan mulai berkembang signifikan pada anak usia dini, terutama pada rentang usia 5-6 tahun. Pada tahap ini, anak-anak mulai menunjukkan kemampuan untuk bernalar dalam menyelesaikan masalah, mengidentifikasi masalah, dan mencari solusi. Meskipun anak-anak pada usia ini menunjukkan kemajuan signifikan dalam berbagai aspek perkembangan, terdapat beberapa permasalahan yang sering dihadapi terkait dengan kemampuan pemecahan masalah.

Pengembangan kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini dapat berhasil dengan melibatkan anak secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Aktivitas yang dilaksanakan harus terkait dengan berbagai jenis kegiatan yang mendukung perkembangan kemampuan berpikir anak. Pemecahan masalah dipahami sebagai usaha untuk menemukan metode atau solusi dalam menghadapi suatu masalah. Kemampuan anak untuk memecahkan masalah berkembang melalui kegiatan yang berhubungan dengan fisik dan psikologis, yang memerlukan rangsangan dari berbagai aktivitas yang

bersifat menyelidik (Lestariningrum & Wijaya, 2020). Dalam aktivitas tersebut, anak akan membangun konsep pengetahuan melalui partisipasi aktif dalam pembelajaran dan memanfaatkan lingkungan di sekitarnya. Guna memastikan bahwa anak usia 5-6 tahun mencapai perkembangan optimal dalam pemecahan masalah, penting untuk merujuk pada standar yang telah ditetapkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini. Standar tersebut mencakup: 1) Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik. 2) Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial. 3) Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru. 4) Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan) (Kementerian Pendidikan Nasional RI, 2014). Dengan demikian, pengembangan kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini memerlukan aktivitas yang sesuai dan terarah agar anak dapat menerapkan pengetahuan anak secara fleksibel dan kreatif.

Kemampuan pemecahan masalah merupakan salah satu aspek kognitif yang krusial untuk dikembangkan pada anak usia dini (Ratna & Imamah, 2023). Pada saat anak usia dini menghadapi masalah, anak berusaha mencari berbagai cara atau solusi hingga berhasil menyelesaikan masalah tersebut. Aktivitas ini merangsang perkembangan kognitif. Menurut (Amatullah *et al.*, 2022) mengajarkan penyelesaian masalah kepada anak usia dini ini mampu membangun pemikiran anak menjadi lebih kritis. Dalam hal ini anak belajar untuk mempertanyakan dan mengevaluasi situasi, yang membantu anak mengaitkan sebab akibat serta menarik kesimpulan berdasarkan langkah-langkah yang sistematis yaitu mengajarkan anak untuk memecahkan masalah. Anak akan terlatih untuk menentukan cara pemecahan masalah sendiri. Sejalan dengan pendapat (Yuriansa, 2022) bahwa anak kemampuan memecahkan masalah yang di latih sejak usia dini dapat membangun anak untuk terbiasa berpikir kritis dan mampu membuat keputusan secara mandiri. Pengembangan kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini merupakan hal yang

sangat penting untuk mempersiapkan anak dalam menghadapi berbagai permasalahan dan tantangan di masa yang akan datang.

Kemampuan pemecahan masalah memiliki dampak positif terhadap perkembangan anak, sehingga guru memiliki peran penting untuk menstimulasi kemampuan pemecahan masalah dengan menciptakan lingkungan yang mendukung seperti guru mendengarkan ide anak dan mengekspresikan ide anak (Putri, 2020). Menstimulasi kemampuan pemecahan masalah anak sejak dini dapat mempersiapkan anak untuk menghadapi tantangan, dan mengembangkan karakter serta kepribadian yang kuat. Sejalan dengan pendapat Lestari (2020). kemampuan memecahkan masalah pada anak usia dini sangat penting karena dengan kemampuan pemecahan masalah anak cenderung lebih baik dalam mengelola emosi, lebih sabar, dan lebih mampu menyelesaikan berbagai masalah dan tantangan dalam situasi kehidupan sehari-hari Pada masa usia dini, anak-anak mulai belajar memecahkan masalah yang sederhana melalui interaksi dengan lingkungannya, permainan, dan tantangan sehari-hari. Melalui pengalaman ini, anak belajar untuk menganalisis situasi, berpikir kreatif, dan mencari solusi secara mandiri.

Kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini menurut Rahmawati et al., (2024) dapat distimulasi melalui pembelajaran yang melibatkan anak dalam kegiatan dengan menggunakan benda-benda konkret, karena hal ini memberikan pengalaman langsung yang membantu anak memahami dan menyelesaikan masalah dengan cara yang lebih nyata. Solusi untuk menstimulasi kemampuan pemecahan masalah adalah dengan menerapkan pendekatan yang melibatkan anak secara langsung agar fokus dan perhatian mereka terarah pada penyelesaian masalah. Sehingga dengan permainan yang aktif dan bersifat menyelidik, anak mendapatkan pengalaman langsung. Hal ini membantu anak, untuk menghadapi tantangan. Menurut Akcaoglu et al., (2021) kemampuan pemecahan masalah anak dapat dikembangkan secara efektif melalui permainan. Anak belajar melalui aktivitas yang menyenangkan dan

interaktif, melalui permainan. Dalam permainan memberikan kesempatan kepada anak untuk berpikir kreatif dalam mencari solusi untuk menghadapi tantangan. Terdapat beberapa kegiatan permainan yang dapat dilakukan untuk menstimulasi kemampuan pemecahan masalah seperti, *puzzle*, bermain peran, dan *treasure hunt*.

Namun berdasarkan hasil observasi pra-penelitian di TK Pertiwi Kota menunjukkan bahwa anak-anak kelompok B usia 5-6 tahun di TK masih kesulitan dalam mengatasi masalah sehari-hari. Situasi ini terlihat ketika anak-anak saat bermain puzzle beberapa anak kebingungan ketika potongan puzzle tidak cocok dan langsung meminta bantuan guru, anak tidak mencoba mencocokkan potongan satu per-satu. Dalam permainan balok, anak-anak sering mencoba menyusun menara, tetapi ketika menara mulai miring atau jatuh, anak belum bisa mencari cara untuk menyeimbangkan atau menyusun ulang balok. Selain itu, ketika anak berebut mainan, terlihat anak langsung menangis atau mendorong teman, karena belum mampu mencari cara bergiliran atau berbagi yang artinya anak belum mampu menyelesaikan masalah sendiri. Kejadian ini menunjukkan bahwa kurangnya kemampuan pemecahan masalah membuat anak kesulitan mengambil keputusan, merencanakan strategi, dan menyelesaikan tantangan sehari-hari secara mandiri, sehingga anak lebih bergantung pada guru untuk menyelesaikan setiap masalah.

Di TK Pertiwi Kota, guru masih menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas menggunakan lembar kerja dalam kegiatan pembelajaran. Akibatnya, anak-anak tidak mendapatkan kesempatan untuk melakukan eksplorasi dan menemukan pengetahuan sendiri melalui aktivitas yang menyenangkan. Hal ini berdampak pada perkembangan kemampuan dalam memecahkan masalah, sehingga anak tidak terlatih untuk mencari jalan keluar sendiri untuk menyelesaikan masalah.

Upaya untuk menstimulasi kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun dapat dilakukan melalui permainan yang melibatkan partisipasi aktif anak, seperti permainan *treasure hunt*. Permainan ini melibatkan pemikiran kritis karena anak-anak perlu menganalisis petunjuk, membuat keputusan tentang langkah berikutnya, dan menyusun strategi untuk menemukan "harta karun". Proses permainan dapat melatih anak-anak mengolah dan mencari informasi dengan begitu anak akan bereksplorasi mencari jalan keluar sendiri, yang bertujuan untuk menstimulasi kemampuan pemecahan masalah anak melalui pembelajaran yang menyenangkan. Kegiatan bermain dapat mendukung anak dalam mengembangkan keterampilan pemecahan masalah melalui situasi yang menyenangkan, aktif, dan tanpa tekanan (Permata, 2020). Dengan demikian, permainan seperti *treasure hunt* dapat menjadi strategi efektif untuk mendukung perkembangan kemampuan pemecahan masalah anak secara optimal.

Permainan *treasure hunt* menurut Permata Putri (2020) merupakan suatu permainan yang bertujuan untuk menemukan objek-objek yang mewakili konsep-konsep dalam pembelajaran. Dalam permainan *treasure hunt*, anak dilatih untuk mencari, beraktivitas secara aktif, kreatif, dan berimajinasi dalam mencari jawaban dari pertanyaan yang diberikan. Selama permainan ini, anak-anak menghadapi teka-teki yang memberikan petunjuk untuk membawa anak ke lokasi. Permainan *treasure hunt* dirancang khusus untuk anak usia dini guna mendukung pengembangan kemampuan pemecahan masalah. Pada saat kegiatan permainan *treasure hunt* mengajarkan anak untuk menyelesaikan masalah sendiri seperti anak menjawab teka-teki, anak mengikuti petunjuk untuk mencari lokasi, anak melewati rintangan yang ada pada titik lokasi tertentu, dan memasangkan gambar. Dalam menyelesaikan tugas atau menghadapi tantangan, anak-anak dapat secara bertahap mengembangkan kemampuan pemecahan masalah.

Di dalam kegiatan permainan *treasure hunt* anak dihadapkan pada berbagai tantangan yang harus dipecahkan untuk menemukan harta karun, proses

pemecahan masalah melibatkan keterampilan kognitif. Ketika anak mengalami kesulitan dalam menghadapi tantangan, anak akan mencoba berbagai cara untuk menemukan solusi. Misalnya, saat anak mencoba menebak teka-teki, anak akan menganalisis berbagai gambar yang ada untuk mencari jawaban yang paling sesuai. Permainan *treasure hunt* mendorong pemikiran kritis anak untuk mengidentifikasi masalah dengan mencari petunjuk, mengumpulkan informasi melalui memahami petunjuk, menghasilkan solusi dengan menentukan rute atau strategi, serta mengevaluasi hasil melalui refleksi setelah menemukan "harta karun".

Berdasarkan uraian dan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka diperlukan solusi untuk dapat menstimulasi kemampuan pemecahan masalah anak usia dini. Stimulasi dapat diberikan melalui permainan yang bersifat menyelidik dan eksploratif salah satunya melalui permainan *treasure hunt*. Dengan menerapkan permainan *treasure hunt*, diharapkan dapat merangsang kemampuan anak dalam memecahkan masalah, karena permainan ini anak belajar menganalisis petunjuk dan mencari solusi untuk menemukan harta karun. Penulis memilih permainan *treasure hunt* sebagai perlakuan untuk menstimulasi kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Terdapat anak yang masih kesulitan dalam menyelesaikan masalah sederhana, seperti saat anak kesulitan bermain puzzle.
2. Terdapat anak yang kesulitan dalam menemukan solusi sendiri saat menghadapi masalah.
3. Metode pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi sehingga membuat anak tidak bereksplorasi.
4. Aktivitas pembelajaran kurang melibatkan permainan yang dapat menstimulasi kemampuan pemecahan masalah anak.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah maka dalam penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah. Batasan masalah dalam penelitian ini yaitu permainan treasure hunt dan kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Kota.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka diperoleh rumusan masalah yaitu:

Apakah terdapat pengaruh permainan *treasure hunt* terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan *treasure hunt* terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan kepada perkembangan anak usia 5-6 tahun, utamanya dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah melalui permainan *treasure hunt* dan dapat mengembangkan penelitian-penelitian yang sejenis, serta dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan anak usia 5-6 tahun.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Memberikan pengalaman belajar melalui permainan *treasure hunt* sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan semangat peserta didik dalam belajar serta menstimulasi kemampuan pemecahan masalah.

b. Bagi Pendidik

Sebagai bahan masukan yang dapat mengembangkan kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran anak usia 5-6 tahun sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi positif untuk meningkatkan mutu pendidikan di TK Pertiwi Kota.

d. Bagi Penulis lain

Sebagai tambahan pengetahuan dan masukan untuk penelitian lebih lanjut. Selain itu, juga dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Kemampuan Pemecahan Masalah

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kemampuan berarti kesanggupan, kecakapan, atau kekuatan. Kata kemampuan berasal dari kata dasar “mampu” yang artinya dapat, kuasa, atau sanggup melakukan sesuatu (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008). Kemampuan dapat diartikan sebagai kapasitas seseorang untuk melakukan atau mengerjakan sesuatu. Menurut Spencer dan Spencer dalam (Simin & Jafar, 2018) menjelaskan bahwa kemampuan adalah keistimewaan atau kelebihan khusus yang dimiliki seseorang, yang membantunya tampil lebih baik dan berhasil dalam menyelesaikan suatu pekerjaan atau menghadapi situasi tertentu. Kemampuan mencakup berbagai aspek, seperti keterampilan, pengetahuan, sikap, serta kemampuan emosional dan sosial yang memungkinkan individu untuk mengatasi masalah dan mencapai tujuan dengan baik.

Pada anak usia dini, kemampuan memiliki peran penting dalam membentuk dasar perkembangan, salah satunya adalah kemampuan pemecahan masalah. Kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini mencakup kemampuan untuk mengenali masalah, memahami situasi, dan menemukan solusi yang tepat melalui pemikiran yang logis dan kreatif.

Menurut Evans dalam (Sanusi et al., 2020), pemecahan masalah adalah aktivitas yang bertujuan untuk menemukan solusi atau pendekatan yang tepat dalam menghadapi suatu masalah, serta untuk mengubah kondisi yang ada menjadi situasi yang sesuai dengan harapan. Kemampuan pemecahan masalah membantu anak dalam menyelesaikan masalah sehari-hari, mendukung perkembangan anak secara menyeluruh. Sejalan dengan pendapat Polya dalam

(Wati, 2019) pemecahan masalah dapat didefinisikan sebagai upaya seseorang untuk menemukan solusi atau jalan keluar ketika menghadapi situasi sulit atau tantangan tertentu. Kemampuan pemecahan masalah merupakan keterampilan penting yang membantu seseorang dalam menghadapi berbagai tantangan yang kompleks, memungkinkan individu untuk berpikir sistematis, mengambil keputusan yang tepat akan menemukan solusi inovatif.

Kemampuan pemecahan masalah adalah proses mental dan intelektual untuk mengidentifikasi masalah dan menyelesaiakannya berdasarkan data dan informasi yang akurat, sehingga dapat diambil kesimpulan yang tepat dan teliti. Kemampuan pemecahan masalah menuntut kemampuan memproses informasi untuk membuat keputusan tertentu. Menurut (Asfar & Nur, 2018) bahwa kemampuan pemecahan masalah memerlukan kemampuan dalam memahami permasalahan, merencanakan strategi penyelesaian, dan mengimplementasikan solusi yang tepat. Dengan demikian, kemampuan pemecahan masalah merupakan keterampilan penting yang melibatkan pemahaman mendalam terhadap masalah, perencanaan solusi yang efektif, serta penerapan keputusan yang tepat untuk mencapai hasil.

Menurut (Wortham, 2006) kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini adalah kemampuan mereka untuk menggunakan pengalaman dalam merumuskan dugaan, mengumpulkan data, membuat keputusan terkait dugaan, dan menyusun kesimpulan berdasarkan informasi yang diperoleh melalui proses yang sistematis. Sejalan dengan pendapat Solso dalam (Permata, 2020) kemampuan pemecahan masalah adalah proses berpikir yang secara langsung fokus untuk menemukan solusi atau cara mengatasi masalah tertentu. Proses ini melibatkan pemikiran yang terarah bertujuan untuk mengidentifikasi masalah secara jelas, kemudian mencari dan mengevaluasi berbagai opsi yang tersedia, hingga akhirnya memilih solusi terbaik untuk menyelesaikan masalah tersebut. Kemampuan pemecahan masalah menggunakan pengalamannya dalam menemukan solusi atas permasalahan yang dihadapi untuk menemukan jalan keluar.

Kemampuan pemecahan masalah merupakan proses menemukan solusi untuk mengatasi situasi tidak biasa dengan menerapkan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman untuk mencapai hasil yang diinginkan. Indikator kemampuan pemecahan masalah merujuk pada tanda atau kriteria yang digunakan untuk mengukur sejauh mana seseorang atau anak dapat mengidentifikasi, menganalisis, dan menyelesaikan masalah. Menurut Syaodih dalam (Wahyuti et al., 2023) ada empat indikator pemecahan masalah pada anak usia dini, yaitu:

- 1) Keterampilan observasi atau mengamati, merupakan keterampilan anak untuk dapat mengetahui objek.
- 2) Keterampilan mengumpulkan data dan informasi atau *collecting* merupakan keterampilan anak untuk mengumpulkan data atau informasi dengan berbagai sumber atau cara misal dengan mencoba, mendiskusikan dan menyimpulkan data atau informasi yang diperoleh tersebut.
- 3) Keterampilan mengolah informasi (*communicating*), yaitu bagaimana anak dapat menghubungkan atau mengaitkan pengetahuan atau informasi yang sudah dimiliki dengan pengetahuan yang baru diperoleh sehingga mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang suatu hal.
- 4) Keterampilan mengkomunikasikan informasi adalah kegiatan anak untuk menyampaikan hal-hal yang telah dipelajari dalam berbagai bentuk misalnya melalui cerita, gerakan dan menunjukkan hasil karya.

Standar kemampuan pemecahan masalah pada anak usia 5-6 tahun dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini meliputi:

- 1) Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik.
- 2) Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial.
- 3) Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru.
- 4) Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan).

Sejalan dengan pendapat Cruch dalam (K. Putri, 2020) indikator kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini yang menyatakan bahwa menyortir, mengklasifikasikan atau mengelompokkan, serta membandingkan kesamaan dan perbedaan termasuk dalam aspek kemampuan pemecahan masalah

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah adalah proses mental dan intelektual yang melibatkan identifikasi masalah, pengumpulan data, dan penerapan pengetahuan serta keterampilan untuk menemukan solusi yang tepat. Ini mencakup kemampuan untuk mengamati, mengumpulkan dan mengolah informasi, serta mengkomunikasikan hasil secara efektif. Pada anak usia dini, kemampuan pemecahan masalah mencakup aktivitas eksploratif, pemecahan masalah sederhana secara fleksibel, penerapan pengalaman dalam konteks baru, dan sikap kreatif. Secara umum, kemampuan pemecahan masalah melibatkan proses berpikir terarah untuk menemukan dan menerapkan solusi yang sesuai dalam situasi yang tidak biasa atau kompleks.

2.2 Tahapan Kemampuan Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah melibatkan serangkaian tahapan atau langkah-langkah yang dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi. Menurut Oemar Hamalik (2019) umumnya tahapan dalam pemecahan masalah, terdiri atas:

1. Mengidentifikasi masalah, peserta didik mengamati dan mengenali adanya masalah. Pendidik mendorong siswa dengan memberikan stimulasi agar mereka dapat mengajukan beberapa pertanyaan untuk memahami dan merumuskan masalah yang dihadapi.
2. Merumuskan masalah, pada tahap ini peserta didik mengajukan berbagai kemungkinan jawaban untuk masalah yang dihadapi, yang kemudian akan diuji kebenarannya.
3. Mengumpulkan data, tahap pengumpulan data menggunakan berbagai metode seperti pengamatan. Peserta didik mengamati peristiwa di sekitarnya untuk mendapatkan informasi yang relevan dengan masalah yang sedang dihadapi.

4. Memeriksa data, dilakukan berdasarkan data yang telah dikumpulkan sebelumnya.
5. Mengambil kesimpulan, kesimpulan diambil setelah pengujian terhadap hipotesis dilakukan.
6. Penerapan hasil, setelah menguji hipotesis peserta didik kemudian menerapkan hasil penyelesaian masalah pada situasi yang baru.

Menurut Krulik dan Rudnik dalam (Utami & Pusari, 2018), pemecahan masalah melibatkan tahapan-tahapan yang dikenal sebagai *heuristik*. *Heuristik* adalah metode untuk menyelesaikan masalah yang dilakukan secara tidak berurutan. Pemecahan masalah *heuristik* dalam hal ini dibagi menjadi lima tahapan, diantaranya:

1. *Read and Think* (membaca dan berfikir), mencakup kegiatan seperti mengidentifikasi fakta, merumuskan pertanyaan, memvisualisasikan situasi, menjelaskan konteks, dan menentukan langkah-langkah selanjutnya.
2. *Explore and Plan* (mengeksplorasi dan merencanakan) mencakup aktivitas seperti mengatur informasi, mencari informasi yang relevan atau diperlukan, mengidentifikasi informasi yang tidak perlu, menggambarkan atau mengilustrasikan model masalah, serta membuat diagram, tabel, atau gambar.
3. *Select a Strategy* (memilih strategi) melibatkan kegiatan seperti menemukan atau membuat pola, mencoba dan menerapkan, melakukan simulasi atau eksperimen, menyederhanakan atau memperluas masalah, membuat daftar berurutan serta membagi atau mengkategorikan masalah menjadi bagian-bagian yang lebih sederhana.
4. *Find an Answer* (mencari jawaban) mencakup aktivitas seperti membuat prediksi, menggunakan keterampilan berhitung, dan menerapkan kemampuan geometris.
5. *Reflect and Extend* (refleksi dan pengembangan) melibatkan kegiatan seperti meninjau kembali jawaban, mengevaluasi solusi alternatif, menerapkan jawaban pada situasi berbeda, memperluas jawaban, berdiskusi mengenai jawaban tersebut, dan menciptakan variasi dari masalah awal.

Selanjutnya Polya dalam (Susanto, 2015) berpendapat bahwa, terdapat empat tahapan pemecahan masalah yaitu, memahami masalah atau mengerti isu yang dihadapi, menyusun rencana, yaitu merancang langkah-langkah untuk menyelesaikan masalah, melaksanakan rencana yang telah dibuat, dan mengevaluasi atau menilai hasil yang telah dicapai secara keseluruhan. Potensi intelektual anak berkembang saat mereka belajar melakukan penemuan melalui proses eksplorasi dan penemuan itu sendiri.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pemecahan masalah melibatkan beberapa tahapan, termasuk mengidentifikasi masalah, merumuskan dugaan, mengumpulkan dan memeriksa informasi, serta mengambil kesimpulan dan menerapkan hasil. Pendekatan heuristik menekankan langkah-langkah seperti membaca dan berpikir, mengeksplorasi serta merencanakan, memilih strategi, mencari jawaban, dan refleksi. Secara umum, proses ini menggabungkan langkah-langkah sistematis dan fleksibel untuk mengembangkan potensi intelektual melalui eksplorasi dan penemuan.

2.3 Faktor Kemampuan Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah merupakan salah satu bagian dari kemampuan kognitif. Piaget dalam (Muthi *et al.*, 2021) menyatakan bahwa perkembangan kecerdasan kognitif dipengaruhi oleh dua yaitu :

1. Faktor kematangan menunjukkan bahwa kematangan struktur otak adalah fondasi bagi perkembangan kemampuan kognitif anak. Dengan bertambahnya usia, area otak yang berperan dalam perencanaan, pengambilan keputusan, dan kontrol diri mengalami perkembangan yang signifikan. Kemampuan otak yang matang memungkinkan anak untuk berpikir dengan lebih kompleks dan logis, yang sangat penting dalam proses pemecahan masalah.
2. Faktor pengalaman meliputi semua interaksi dan kegiatan yang dialami anak sepanjang hidupnya, termasuk belajar, bermain, dan berinteraksi dengan orang lain. Pengalaman ini membantu anak mengembangkan

keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk memecahkan masalah. Melalui pengalaman, anak memperoleh pelajaran dari kesalahan dan keberhasilan mereka, yang membantu mereka mengembangkan metode yang lebih efisien di masa depan. Selain itu, pengalaman juga memperluas pemahaman anak tentang bagaimana menerapkan solusi dalam berbagai situasi.

Membiasakan anak agar terampil dalam memecahkan masalah merupakan tanggung jawab guru, tetapi terutama orang tua atau keluarga (Sanusi *et al.*, 2020). Hal ini dikarenakan orang tua dan pendidik yang sering berinteraksi dengan anak, jika orang tua dan pendidik secara konsisten membiasakan serta mengajarkan anak memecahkan masalah sejak dini akan membentuk kebiasaan yang membuat anak mampu menyelesaikan masalah di masa depan. Sejalan dengan pendapat Syarbini dalam (Sanusi *et al.*, 2020) bahwa melakukan pembiasaan kepada anak sejak dini akan membuat kebiasaan tersebut menjadi bagian dari karakter anak, sehingga menjadi aspek yang tidak terpisahkan dari kehidupan. Demikian pula, membiasakan anak untuk memecahkan masalah secara mandiri akan membantu anak menjadi lebih terampil dalam menghadapinya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kemampuan pemecahan masalah pada anak dipengaruhi oleh kematangan otak dan pengalaman hidup. Kematangan otak memang mendukung perkembangan kemampuan berpikir logis yang kompleks, dan hal ini secara langsung berhubungan dengan peningkatan kemampuan anak dalam menyelesaikan masalah, sementara pengalaman seperti belajar dan interaksi sosial memperkaya keterampilan pemecahan masalah. Orang tua dan pendidik memiliki peran penting dalam membiasakan anak memecahkan masalah sejak dini, yang membantu membentuk kebiasaan dan karakter yang membuat anak lebih terampil dan mandiri dalam menghadapi tantangan di masa depan.

2.4 Manfaat Kemampuan Pemecahan Masalah

Kemampuan pemecahan masalah adalah aspek penting dari perkembangan kognitif anak yang harus ditingkatkan karena dapat berguna bagi kemampuan berpikir. Menurut Wahyuti *et al* (2023), manfaat kemampuan pemecahan masalah adalah bahwa anak dapat berpikir ketika menghadapi masalah, mempertimbangkan berbagai solusi berdasarkan bukti yang cukup, dan secara mandiri menentukan solusi yang paling efektif. Menurut Chouchenour dan Chrisman dalam (Muthi *et al.*, 2021), manfaat kemampuan pemecahan masalah bagi anak-anak meliputi: 1) melatih anak untuk berpikir kritis, 2) membantu anak memberikan alasan yang logis, 3) memungkinkan anak untuk menyelesaikan berbagai masalah, dan 4) membantu anak dalam menemukan hubungan sebab-akibat. Secara keseluruhan, kemampuan pemecahan masalah mendukung perkembangan intelektual dan kemampuan anak dalam menghadapi berbagai tantangan kehidupan.

Sejalan dengan pendapat Musyik dalam (Lestari, 2020) yang menjelaskan bahwa kemampuan pemecahan masalah pada anak memiliki empat manfaat penting, yaitu: 1) melatih anak untuk berpikir secara mendalam dan sistematis, 2) menghindarkan anak dari membuat kesimpulan yang terburu-buru tanpa pertimbangan yang matang, 3) mendorong anak untuk menilai berbagai kemungkinan solusi secara cermat, dan 4) mendorong anak untuk menunda pengambilan keputusan sampai mereka memiliki cukup bukti untuk membuat keputusan yang tepat. Kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini membantu untuk anak berpikir dengan lebih teratur, berhati-hati dalam membuat keputusan, dan anak mampu mempertimbangkan berbagai pilihan secara bijak.

Pendapat serupa dikemukakan oleh Sanusi *et al.*, (2020) yang mengungkapkan bahwa membiasakan anak usia dini untuk memecahkan masalah memiliki manfaat besar, seperti melatih mereka untuk berpikir analitis dalam mengelola informasi dan membuat keputusan secara mandiri. Anak akan menjadi lebih mandiri dan tidak bergantung pada orang lain dalam menghadapi kesulitan,

serta terlatih untuk menjadi kreatif karena terbiasa mencari berbagai solusi untuk menyelesaikan masalah dengan cara-cara yang anak pikirkan sendiri. Dengan demikian, anak yang sudah terlatih sejak dini akan mampu mengembangkan kemampuan memecahkan masalah secara mandiri di masa depan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah membantu anak untuk berpikir analitis dan kritis, menilai berbagai pilihan solusi dengan bukti yang cukup, sehingga anak dapat membuat keputusan yang lebih baik dalam menyelesaikan masalah. Anak-anak yang terampil dalam pemecahan masalah menjadi lebih mandiri, tidak mudah menyerah, dan dapat menghindari kesimpulan tergesa-gesa. Anak juga belajar menghubungkan sebab-akibat dan mempertimbangkan berbagai kemungkinan, yang mendukung perkembangan kognitif dan keterampilan hidup mereka secara keseluruhan.

2.5 Pengertian Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif pada anak usia dini merupakan aspek krusial yang mempengaruhi kemampuan belajar dan penyesuaian anak di masa depan. Perkembangan kognitif memiliki peran penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak yang mempengaruhi berbagai dimensi kehidupan, termasuk kemampuan belajar, keterampilan sosial, dan pengambilan keputusan. Istilah *cognitive* berasal dari kata *cognition* yang padananya *knowing*, berarti mengetahui. Dalam pengertian yang lebih luas, *cognition* mencakup proses memperoleh, mengorganisasi, dan menggunakan pengetahuan. Selain itu, kognitif juga dapat diartikan sebagai kemampuan untuk belajar, berpikir, atau kecerdasan, yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, memahami lingkungan sekitar, serta menggunakan ingatan dan menyelesaikan masalah sederhana (Nea *et al.*, 2021). Perkembangan kognitif adalah proses yang mempengaruhi banyak aspek kehidupan anak. Proses ini berkaitan dengan cara otak proses memperoleh dan menggunakan pengetahuan, yang berdampak pada

kemampuan berpikir serta penggunaan ingatan untuk menyelesaikan masalah sederhana.

Teori perkembangan kognitif Piaget menjelaskan bagaimana anak-anak belajar dan memahami dunia di sekitar mereka. Menurut Piaget, anak-anak mempelajari karakteristik dan fungsi objek-objek, melalui interaksi dengan lingkungan. Piaget dalam (Thahir, 2022) berpendapat bahwa perkembangan kognitif anak adalah hasil dari perkembangan otak dan sistem saraf, yang dipengaruhi oleh pengalaman yang membantu beradaptasi dengan lingkungannya. Perkembangan kognitif adalah tahapan-tahapan perubahan yang terjadi dalam rentang kehidupan manusia untuk memahami, mengolah informasi, memecahkan masalah dan mengetahui sesuatu (Marinda, 2020). Pada usia dini, anak-anak mengalami perubahan cepat dalam cara mereka berpikir, memahami, dan berinteraksi dengan dunia sekitar mereka. Perkembangan kognitif anak usia dini merupakan proses yang melibatkan kemampuan untuk berpikir, belajar, dan beradaptasi dengan lingkungan. Pada tahap ini, anak-anak mulai mengembangkan dasar-dasar pemahaman tentang objek, ruang, dan waktu, serta kemampuan bahasa dan sosial. Pengalaman dan interaksi yang positif dengan lingkungan sekitar dapat mendukung pertumbuhan kognitif anak, serta dapat membantu membangun keterampilan berpikir anak seiring dengan bertambahnya usia.

Menurut Pudjiati dalam (Khadijah & Amelia, 2020) kognitif dapat didefinisikan sebagai kemampuan individu untuk memahami dan memproses informasi mengenai suatu objek, konsep, atau situas. Hal ini mencakup kemampuan untuk memahami secara mendalam, menangkap inti, makna, atau penjelasan mengenai suatu hal dengan jelas. Pada saat menyimak perkataan orang lain, anak akan memahami bahasa serta menjadi kemampuan anak dalam menyimpan berbagai informasi yang mendukung proses berpikir anak (Rahmah *et al.*, 2023). Proses perkembangan kognitif membuat anak mampu mengingat, membayangkan bagaimana cara memecahkan soal, menyusun

strategi kreatif atau menghubungkan kalimat menjadi pembicaraan yang bermakna.

Berdasarkan Tingkat pencapaian anak dalam bidang kognitif yang dituangkan dalam Permendikbud tahun 2014 Nomor 137 lampiran I tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini yaitu, pemecahan masalah melibatkan kemampuan untuk menyelesaikan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan dapat diterima secara sosial, serta menampilkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah. Menerapkan pengetahuan atau pengalaman ke dalam konteks yang baru, dan menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik.

Berdasarkan beberapa teori diatas dapat disimpulkan bahwa, perkembangan kognitif adalah proses cara berpikir anak yang melibatkan kemampuan otak untuk, memahami, mengingat, menyelesaikan masalah, dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Proses ini dimulai sejak masa kanak-kanak dan terus berkembang sepanjang hidup, dengan tahapan-tahapan yang menggambarkan peningkatan dalam cara seseorang memproses informasi dan menyusun pengetahuan.

2.6 Pengertian Permainan Anak Usia Dini

Permainan adalah aktivitas menyenangkan yang dilakukan anak-anak untuk belajar dan mengembangkan kemampuan. Melalui permainan anak-anak dapat mengeksplorasi dunia di sekitar dan belajar berbagai keterampilan baru. Sejalan dengan pendapat Vygotsky dalam (Amahorseya & Mardliyah, 2023) teori konstruktivisme bahwa anak-anak membangun pengetahuan melalui interaksi sosial dan pengalaman langsung dengan lingkungan sekitarnya. Permainan memiliki peran penting sebagai sarana untuk mendukung perkembangan anak. Menurut Ruswandi dalam (Ardini & Lestariningrum, 2018) permainan adalah kegiatan yang memberikan pengalaman belajar bagi orang yang melakukan kegiatan tersebut. Bermain membantu anak belajar cara

berkomunikasi dengan teman-temannya, cara mengatasi atau menyelesaikan masalah yang muncul, dan berpikir kreatif untuk menemukan solusi.

Menurut Khobir dalam (Veronica, 2018) permainan adalah aktivitas yang menyenangkan dan berfungsi sebagai cara atau sarana untuk memberikan pendidikan. Permainan dirancang untuk mengajarkan sesuatu yang bermanfaat bagi perkembangan anak, seperti keterampilan, pengetahuan, atau nilai-nilai tertentu. Permainan berfungsi sebagai alat atau cara untuk mendidik, karena dalam proses bermain, anak-anak dapat belajar berbagai hal dengan cara yang menyenangkan. Secara keseluruhan, permainan tidak hanya menjadi aktivitas yang menyenangkan, tetapi juga berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif untuk mendukung perkembangan keterampilan, pengetahuan, dan nilai-nilai pada anak.

Permainan merupakan aktivitas yang membuat aturan main agar permainan berjalan dengan teratur. Sejalan dengan pendapat Tedjasaputra dalam (Hayati & Putro, 2021) yang menyatakan bahwa permainan merupakan bentuk dari bermain yang memiliki aturan dan syarat untuk disepakati bersama. Permainan merupakan kegiatan bermain yang dikendalikan oleh aturan-aturan untuk memberikan pengalaman belajar kepada anak. Dengan demikian, permainan adalah bentuk kegiatan bermain yang terstruktur dan dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang terarah, sehingga dapat mendukung perkembangan anak.

Pada permainan, anak akan mengikuti aturan yang telah dirancang dan anak akan sering dihadapkan pada tugas-tugas yang mungkin belum dapat anak selesaikan sendiri. Anak membutuhkan bimbingan guru atau kerja sama dengan teman sebaya, sehingga anak dapat menyelesaikan tantangan dalam permainan tersebut. Penjelasan diatas sejalan dengan konsep Vygotsky yaitu *Zone of Proximal Development* (ZPD) adalah interaksi dalam permainan memungkinkan anak-anak belajar dari satu sama lain terutama ketika anak menghadapi tantangan yang berada di luar kemampuan individu dan anak

belajar dengan bantuan pihak lain untuk mengembangkan kemampuan anak (*scaffolding*) (Salsabila & Muqowim, 2024).

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan adalah aktivitas menyenangkan yang terstruktur dengan aturan tertentu, yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang efektif. Permainan memberikan pengalaman belajar yang terarah, membantu anak mengembangkan keterampilan, pengetahuan, nilai-nilai, serta kemampuan berkomunikasi, berpikir kreatif, dan memecahkan masalah secara optimal.

2.7 Pengertian Permainan *Treasure Hunt*

Istilah *treasure hunt* berasal dari bahasa Inggris, terdiri dari kata *treasure* yang berarti harta atau sesuatu yang berharga, dan *hunt* yang berarti berburu atau mencari. Secara umum, *treasure hunt* dipahami sebagai permainan atau kegiatan mencari sesuatu yang disembunyikan dengan mengikuti petunjuk yang diberikan. Menurut Shiralkar (2016) permainan *treasure hunt* adalah permainan kelompok yang bertujuan menemukan sesuatu yang tersembunyi, berupa benda atau objek tertentu, lokasi, atau petunjuk yang disediakan. Permainan dapat dilakukan di dalam maupun di luar ruangan, tergantung tempat harta karun disembunyikan. Permainan menuntut kerja sama antar anggota kelompok serta kemampuan untuk mengikuti petunjuk dan memecahkan masalah untuk menemukan benda tersembunyi.

Permainan *treasure hunt* berasal dari Eropa pada Abad Pertengahan dan dianggap sebagai kegiatan spiritual untuk mencari harta tersembunyi. Pada abad ke-17 hingga 19, kegiatan berubah menjadi hiburan dengan menggunakan peta dan petunjuk. Di Amerika, tradisi ini semakin populer melalui kisah bajak laut serta legenda emas. Pada abad ke-19 hingga awal abad ke-20, *treasure hunt* kemudian diadaptasi menjadi permainan sosial dan anak-anak yang terstruktur, sehingga berevolusi dari ritual menjadi bentuk permainan modern yang bersifat edukatif dan menyenangkan (Dillinger, 2011). Permainan

treasure hunt atau berburu harta karun tidak memiliki satu pencetus tunggal, melainkan berkembang secara bertahap dari tradisi rakyat hingga permainan modern. Selain itu, *treasure hunt* memiliki nilai edukatif yang dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan.

Selain berkembang sebagai hiburan, konsep *treasure hunt* juga diadaptasi dalam dunia pendidikan. Metode ini digunakan sebagai strategi pembelajaran aktif (*active learning*) yang melibatkan siswa dalam kegiatan mencari informasi berdasarkan petunjuk. Menurut Bell & Kahrhof (2016), permainan berbasis aktivitas seperti *treasure hunt* mendorong siswa untuk aktif mengikuti petunjuk dalam mencari dan mengolah informasi. Proses ini membantu siswa lebih terlibat dalam pembelajaran dan memahami materi dengan lebih baik. Sejalan dengan pendapat (Kim & Yao 2010) mengembangkan *web-based treasure hunt* dalam pembelajaran bahasa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan *treasure hunt* mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat pemahaman materi, serta mendorong kerja sama dalam kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa *treasure hunt* tidak hanya sebatas permainan untuk hiburan, tetapi juga efektif sebagai strategi pembelajaran interaktif.

Menurut Krisnawati *et al* (2022) *treasure hunt* adalah permainan yang bisa dilakukan di dalam atau di luar kelas, di mana peserta mencari petunjuk yang tersembunyi untuk menemukan informasi baru dan peserta harus mengikuti langkah-langkah tertentu hingga permainan selesai. Aktivitas ini tidak hanya menghibur, tetapi juga merangsang kreativitas dan keterampilan pemecahan masalah. Sedangkan menurut P. P. Putri *et al* (2020) *treasure hunt* merupakan suatu permainan yang bertujuan untuk menemukan objek-objek yang mewakili konsep-konsep dalam pembelajaran. Permainan ini menggabungkan aspek permainan dengan pembelajaran, yang dapat memperbesar keterlibatan dan semangat peserta didik dalam memahami materi.

Sejalan dengan pendapat Khairummuna *et al.*, (2023) *treasure hunt* adalah permainan yang sering melibatkan pemecahan teka-teki atau mengikuti petunjuk yang mengarahkan peserta dari satu lokasi ke lokasi lainnya sampai mencapai tujuan akhir. Dalam permainan *treasure hunt*, anak-anak ditantang untuk mengidentifikasi petunjuk dengan menebak teka-teki untuk mencapai harta karun. Menurut Rubiyanti *et al.*, (2023) permainan pencarian harta karun, yang dikenal sebagai *treasure hunt*, bertujuan untuk meningkatkan kerja sama di antara peserta didik melalui partisipasi aktif dalam berdiskusi. Aktivitas permainan dilakukan secara langsung dan berkelompok, hal ini dapat membantu anak melakukan interaksi sosial dengan teman sebaya *treasure hunt* bisa digunakan sebagai metode pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi anak dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam proses kegiatan permainan *treasure hunt* anak dilatih untuk menyelesaikan masalah dan mencari solusi dari setiap petunjuk. Sejalan dengan pendapat Veronika *et al.*, (2018) permainan berburu harta karun adalah aktivitas yang melibatkan pencarian objek atau benda tersembunyi dengan mengikuti serangkaian petunjuk yang disediakan. Aktivitas mencari harta karun ini dapat mendorong berbagai aspek perkembangan dan keterampilan, dimana memerlukan gerakan fisik. Permainan *treasure hunt* memberikan beberapa manfaat untuk anak usia dini, antara lain melatih konsentrasi, memperkuat daya ingat, serta melatih pemecahan masalah, berpikir logis dan meningkatkan daya imajinasinya dalam mencari dan menemukan harta karun sehingga meningkatkan fungsi otak (Asy'ari *et al.*, 2021).

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian *treasure hunt* merupakan permainan pembelajaran kooperatif yang dapat dilakukan di dalam atau di luar kelas, di mana peserta mencari petunjuk tersembunyi untuk menemukan informasi baru. Permainan ini juga bertujuan untuk menemukan objek-objek yang mewakili konsep-konsep dalam pembelajaran.

2.8 Tujuan Permainan *Treasure Hunt*

Tujuan *treasure hunt* adalah meningkatkan kerja sama, keaktifan, dan antusiasme siswa dalam pembelajaran. *Treasure hunt* merupakan suatu permainan yang bertujuan untuk menemukan objek-objek yang mewakili konsep-konsep dalam pembelajaran (Putri *et al.*, 2020). Permainan ini tidak hanya membuat proses belajar lebih interaktif dan menyenangkan, tetapi juga membantu peserta didik memahami dan mengingat materi dengan cara yang lebih praktis dan menarik. Sejalan dengan pendapat Setiawan *et al.*, (2023) permainan *treasure hunt* bertujuan untuk menemukan benda-benda yang mewakili konsep-konsep dalam pelajaran, serta untuk menginterpretasikan simbol-simbol dari konsep-konsep tersebut. Permainan *treasure hunt* merupakan kegiatan yang menyenangkan, anak akan belajar dengan mencari petunjuk dan benda yang telah disembunyikan untuk mencapai harta karun.

Menurut Lee *et al.*, (2023) tujuan permainan *treasure hunt* adalah untuk memungkinkan anak-anak membuat atau mengikuti rangkaian petunjuk guna menemukan harta karun. Permainan *treasure hunt* bisa di lakukan secara berkelompok, anak-anak membuat peta harta karun berdasarkan informasi yang telah diberikan. Sedangkan tujuan dari permainan *treasure hunt* adalah untuk meningkatkan keterampilan kerja sama siswa, membangkitkan keaktifan dan antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran (Indra *et al.*, 2023). Dengan berpartisipasi dalam aktivitas ini, anak tidak hanya belajar untuk bekerja sama dalam tim tetapi juga mengembangkan kreativitas dan kemampuan untuk menyelesaikan tantangan secara mandiri.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan *treasure hunt* bertujuan untuk menemukan objek-objek yang mewakili konsep-konsep dalam pembelajaran. Selain itu, permainan ini juga dimaksudkan untuk menginterpretasikan simbol-simbol dari konsep-konsep tersebut. Tujuan lain dari *treasure hunt* adalah untuk meningkatkan keterampilan kerja sama siswa, serta membangkitkan keaktifan dan antusiasme mereka dalam mengikuti proses pembelajaran.

2.9 Langkah - Langkah Permainan *Treasure Hunt*

Permainan *treasure hunt* memerlukan strategi dan tahapan yang terstruktur agar dapat berjalan dengan efektif. Menurut Kim dan Yoa dalam (Suryanti et al., 2022) terdapat empat langkah dalam menerapkan permainan *treasure hunt* ini yaitu:

1. *Presenting Phase*

Dalam sebuah orientasi (perkenalan), guru mengawali pembelajaran dengan membagi siswa dalam berkelompok. Seorang pembimbing menyediakan serangkaian pertanyaan berkaitan dan garis besar topik yang akan mereka pelajari melalui *treasure hunt*. Informasi dasar tersedia dari sebuah sumber dan membantu siswa dengan mudah memahami tujuan topik dan pertanyaan.

2. *Retrieving Phase*

Begitu siswa menerima orientasi dari *presenting phase* mereka atau siswa menjelajah setiap tempat yang perlu menggunakan clues dan menemui pembimbing yang menawarkan deskripsi dari sub topik yang terkait atau menawarkan bantuan. Siswa memahami sub topik menggunakan sumbernya untuk menyusun jawaban yang tepat dari tiap pertanyaan. Ketika menjelajah tempat, siswa mungkin menjumpai dan menghadapi beberapa rintangan seperti berupa pertanyaan yang sudah disiapkan oleh guru dengan jawaban yang sudah disembunyikan di tempat-tempat yang sudah ditentukan atau disembunyikan di tempat yang tidak terlihat kasat oleh mata, tetapi terdapat petunjuk yang mengarahkannya.

3. *Developing Phase*

Ketika siswa mendapat bantuan di suatu tempat mereka mungkin mengembangkan ide untuk menjawab pertanyaan melalui proses “*construct knowledge*”. Siswa menganalisa informasi yang mereka kumpulkan dan menulis ide ke dalam buku mereka dengan mempertimbangkan pertanyaan-pertanyaan. Jika mereka memerlukan informasi lebih banyak, untuk memahami informasi yang diberikan,

mereka boleh mencari sumber dengan meninjau ulang ide di dalam buku, siswa membatasi dimana menemukan lebih banyak bantuan berkaitan dengan pertanyaan. Dengan demikian, mereka dapat menyusun jawaban yang benar untuk masing-masing pertanyaan, kemudian setiap kelompok memberikan presentasi materi yang di dapatkan dengan menerapkan permainan *treasure hunt* tersebut.

4. *Evaluation Phase*

Siswa perlu beristirahat ketika mereka menemukan *treasure* pada suatu tempat. Dalam evaluasi siswa harus menjawab pertanyaan, yang mereka terima pada *presenting phase*. Jawaban itu dibandingkan dengan jawaban sample, yang disiapkan oleh pembimbing untuk membatasi apakah mereka lolos tes. Jika siswa lolos mereka menerima poin dan menerima penghargaan yang berguna dalam mengatasi rintangan yang akan mereka jumpai di putaran yang akan dating. Pemenangnya adalah siswa atau team dengan jumlah poin terbesar dan mendapatkan hadiah atau penghargaan.

Peneliti telah merancang langkah-langkah permainan *treasure hunt* sebagai berikut :

Hari 1: Kebun Binatang

Tujuan: Mengelompokkan Potongan Gambar

Langkah Kegiatan:

1. Guru membagi anak menjadi 4 kelompok, setiap kelompok berisi 4-5 orang
2. Setiap kelompok akan mengumpulkan potongan puzzle dengan gambar yang berbeda, misal kelompok 1 diberikan tugas untuk mengumpulkan potongan puzzle hewan gajah yang disebar oleh guru , kelompok 2 diberikan tugas yang sama namun potongan puzzle gambar hewan harimau
3. Guru menyebar potongan puzzle gambar hewan

4. Anak mengikuti petunjuk dari peta untuk mencari dan mengumpulkan potongan puzzle dan kemudian di susun menjadi kesatuan gambar yang utuh.

Stimulasi Pemecahan Masalah:

- Anak menggabungkan informasi dan benda yang ada, menyimpulkan untuk meletak bagian agar menjadi satu bentuk utuh.
- Melatih kreativitas, perencanaan, dan urutan kerja dari awal hingga selesai.

Hari 2 : Menjaga lingkungan

Tujuan : Menyortir Sampah

Langkah kegiatan :

1. Guru menjelaskan tema hari ini menjaga lingkungan seperti macam-macam sampah
2. Guru menyebar sampah organik (daun kering dan ranting pohon) dan non-organik (sampah plastik dan kertas bekas) di lingkungan sekolah, anak diberi tugas untuk mengumpulkan sampah yang berbeda
3. Anak menyortir sampah di keranjang sama berdasarkan kriteria sampah yang telah diambil
4. Guru menjelaskan ulang mengenai sampah yang dapat di daur ulang dan tidak dapat daur ulang.

Stimulasi pemecahan masalah :

- Anak belajar mengklasifikasi berdasarkan kriteria sampah organik dan non-organik
- Anak berlatih mengambil keputusan sederhana tentang ke mana sampah harus dikelompokkan.

Hari 3 : Tanaman (Bagian-bagian tanaman)

Tujuan : Membandingkan bagian tanaman

Langkah kegiatan :

1. Guru menjelaskan tema hari ini mengenal bagian-bagian pohon seperti akar menyerap air dan nutrisi dari tanah, daun tempat pohon menangkap cahaya matahari supaya pohon bisa makan, bunga pertanda tanaman akan berbuah, dan batang membantu pohon berdiri kuat dan membawa air serta makanan dari akar ke daun.
2. Guru menyebar bunga, daun, dan batang
3. Anak meletakkan bunga, daun dan batang ditempat yang telah guru sediakan sesuai dengan bagian tanaman, secara langsung tanpa harus dikumpulkan terlebih dahulu.
4. Anak membandingkan bagian-bagian tanaman berdasarkan bentuk, warna

Stimulasi pemecahan masalah :

- Anak menganalisis bentuk dan ciri-ciri bagian tanaman untuk menentukan tempat yang sesuai
- Anak dapat membandingkan bagian-bagian tanaman berdasarkan bentuk dan warna
- Anak mengembangkan kemampuan berpikir kritis saat membandingkan perbedaan antar bagian tanaman.

Hari 4 : Berburu Bentuk

Tujuan : Mengelompokkan Benda Berdasarkan Bentuk

Langkah kegiatan :

1. Guru menyiapkan berbagai benda nyata dengan bentuk dasar geometri lingkaran (bola, roda, kancing, dan uang koin), segiempat (buku tulis, sapu tangan, kotak bekal), segitiga (bendera segitiga, potongan kue, dan topi ulang tahun), persegi panjang (papan tulis, meja guru, dan kursi panjang). Kemudian guru menyebarkannya di area bermain.
2. Guru memberikan instruksi kepada anak carilah benda yang berbentuk lingkaran dan segiempat

3. Anak-anak berkeliling mencari benda yang bentuknya sesuai dan memasukkan ke dalam keranjang.
4. Setelah selesai anak dan guru bersama-sama, membandingkan bentuk-bentuk benda yang didapat dan memeriksa apakah benda yang dikumpulkan sesuai bentuknya

Stimulasi pemecahan masalah :

- Anak mengamati dengan teliti bentuk benda sebelum mengambil.
- Anak membandingkan bentuk satu benda dengan benda lain.
- Anak memilih benda yang benar sesuai kriteria bentuk.
- Anak belajar membedakan bentuk meskipun warnanya berbeda.

Hari 5 : Berburu Hewan Berkaki Empat di Tanah Ajaib

Tujuan : Mengkelompokkan hewan berkaki empat dengan hewan lainnya

Langkah kegiatan :

1. Guru menunjukkan gambar-gambar hewan berkaki empat dan menjelaskan contohnya, kucing, sapi, kambing, gajah, jerapah, zebra, kuda dan lain lainnya.
2. Guru menjelaskan bahwa di dalam "tanah ajaib" tersembunyi banyak hewan, anak hanya boleh mengambil hewan yang punya empat kaki.
3. Anak mulai mencari hewan satu per satu dari dalam tanah sambil meraba.
4. Hewan yang ditemukan dikumpulkan menjadi satu
5. Setelah semua selesai, guru dan anak menghitung bersama-sama berapa banyak hewan berkaki empat yang berhasil dikumpulkan. Serta melakukan diskusi bersama.

Stimulasi pemecahan masalah :

- Anak mengamati bentuk hewan dan jumlah kaki.
- Anak menganalisis apakah hewan itu termasuk berkaki empat atau tidak.
- Anak mengambil keputusan dengan memilih hewan yang sesuai.

2.10 Kelebihan dan Kekurangan Permainan *Treasure hunt*

Permainan *treasure hunt* menawarkan berbagai manfaat yang signifikan dalam proses pembelajaran. Dengan menggabungkan elemen permainan dengan tujuan edukatif, *treasure hunt* tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik tetapi juga meningkatkan keterampilan penting yang dibutuhkan siswa. Kelebihan permainan *treasure hunt* menurut Alam & Khotimah (2021) adalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran *treasure hunt* tidak hanya guru yang berperan dalam mentransfer pengetahuan melainkan siswa ikut dilibatkan secara aktif
2. kegiatan pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton sehingga tidak ada siswa yang mengantuk saat pembelajaran
3. Meningkatkan penguasaan materi karena langkah-langkah pembelajarannya memudahkan siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh guru
4. Dapat melatih kekompakan dan kerjasama team melalui diskusi kelompok

Kelebihan permainan *treasure hunt* menurut Kim & Yao (2010) adalah sebagai berikut

1. Pengalaman belajar yang segar.
2. Menumbuhkan semangat untuk menyelesaikan setiap petunjuk menuju harta karun.
3. Meningkatkan kesiapan fisik dan mental untuk membuat keputusan.
4. Mendorong siswa berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran.
5. Fleksibilitas menyesuaikan kebutuhan siswa.

Meskipun permainan *treasure hunt* memiliki banyak keuntungan, penting juga untuk mempertimbangkan beberapa kekurangan yang mungkin timbul. Aktivitas ini dapat memerlukan waktu dan persiapan yang signifikan, serta bisa menghadapi tantangan seperti ketidaksetaraan dalam keterampilan atau fasilitas yang diperlukan. Kekurangan permainan *treasure hunt* menurut Alam & Khotimah (2021) adalah sebagai berikut :

1. Materi yang diberikan mudah hilang jika tidak ada program lanjutan untuk menguatkan materi.
2. Materi yang diberikan secara berkelompok kurang maksimal.
3. Tidak setiap siswa memiliki kesadaran untuk memahami materi hanya mengandalkan temannya yang dianggap pandai di kelompoknya.

Kekurangan permainan *treasure hunt* menurut Kim & Yao (2010) adalah sebagai berikut :

1. *Treasure hunt* membutuhkan waktu lama, dikarenakan dilakukan di dalam atau luar kelas, dengan mencari petunjuk.
2. Tempat dan wilayah yang digunakan cukup luas.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa permainan treasure adalah pembelajaran yang seru dan inovatif, yang bisa sangat meningkatkan keterlibatan siswa, motivasi, dan pengembangan keterampilan dalam menemukan pentunjuk. Namun, permainan ini juga memiliki kekurangan seperti membutuhkan waktu lama dalam permainan.

2.11 Kerangka pikir

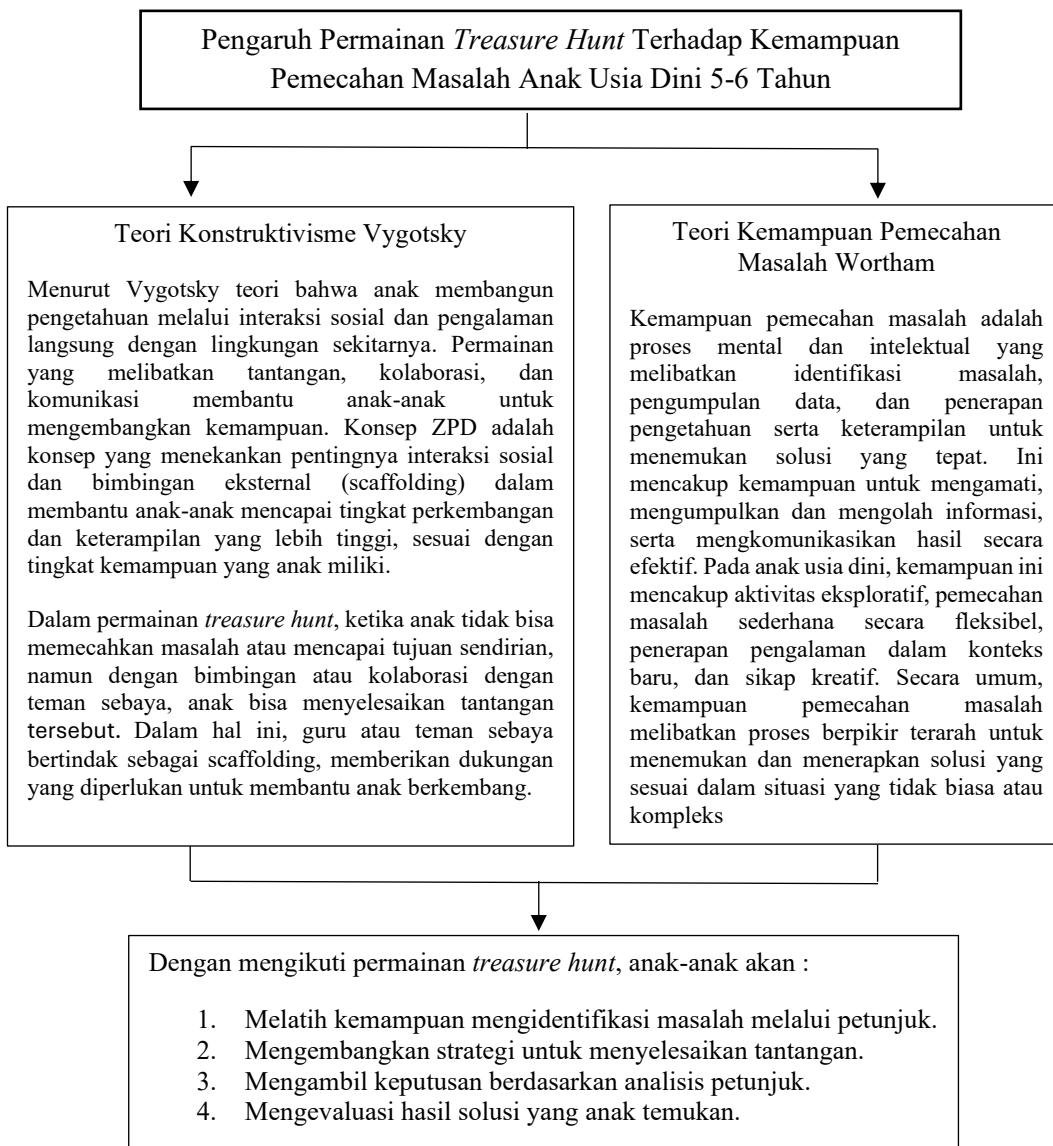
Kemampuan pemecahan masalah adalah proses mental dan intelektual yang melibatkan identifikasi masalah, pengumpulan data, dan penerapan pengetahuan serta keterampilan untuk menemukan solusi yang tepat. Ini mencakup kemampuan untuk mengamati, mengumpulkan dan mengolah informasi, serta mengkomunikasikan hasil secara efektif. Pada anak usia dini, kemampuan ini mencakup aktivitas eksploratif, pemecahan masalah sederhana secara fleksibel, penerapan pengalaman dalam konteks baru, dan sikap kreatif. Secara umum, kemampuan pemecahan masalah melibatkan proses berpikir terarah untuk menemukan dan menerapkan solusi yang sesuai dalam situasi yang tidak biasa atau kompleks. Kemampuan pemecahan masalah memiliki dampak positif terhadap perkembangan anak sehingga guru dan orang tua memiliki peran penting untuk menstimulus kemampuan pemecahan masalah anak. Sebagai pendidik metode pembelajaran yang

inovatif dan menyenangkan dapat digunakan untuk menstimulasi kemampuan pemecahan masalah anak.

Bermain sambil belajar merupakan langkah yang tepat digunakan oleh guru, dengan memberikan kegiatan yang positif seperti permainan *treasure hunt*. Permainan *treasure hunt* atau dalam bahasa Indonesia berarti perburuan harta karun, adalah sebuah aktivitas di mana para peserta mencari harta karun yang tersembunyi dengan mengikuti petunjuk yang telah disediakan, permainan dapat dilakukan berkelompok. Petunjuk tersebut bisa berupa berbagai macam bentuk, seperti teka-teki, peta, gambar, atau benda fisik. Permainan *treasure hunt* yang dilakukan secara berkelompok dapat memberikan banyak manfaat, terutama dalam menstimulasi kemampuan pemecahan masalah, seperti kolaborasi tim, berpikir kritis, pengambilan keputusan, pengembangan kreativitas, dan peningkatan kepercayaan diri.

Penelitian yang dilaksanakan mengacu pada rendahnya kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun kelas B TK Pertiwi Kota. Dibutuhkan metode pembelajaran yang tepat dan sesuai untuk membantu peserta didik menstimulasi kemampuan pemecahan masalah, agar tercapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan pokok pemikiran yang telah di jelaskan, memungkinkan bahwa permainan *treasure hunt* (X) berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah (Y) peserta didik kelas B TK Pertiwi Kota.

Hubungan antar variabel-variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar diagram kerangka pikir sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Pikir

2.12 Hipotesis penelitian

Berdasarkan landasan teori dan kerangka pikir di atas, maka hipotesis yang akan diajukan dalam penelitian ini yaitu :

Ha : Terdapat pengaruh pada permainan *treasure hunt* terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Kota.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian eksperimen. Secara sederhana penelitian eksperimen adalah penelitian yang mencari pengaruh dari suatu perlakuan atau tindakan yang diberikan. Penelitian eksperimen menurut Daniel merupakan penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan (*treatment*) tetentu (Daniel & Harland, 2018). Objek penelitian ini adalah pengaruh permainan *treasure hunt* (X) terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun (Y).

Desain penelitian yang digunakan adalah *Pre-experimental* dan menggunakan salah satu bentuk desainnya yakni *One Group Pre Treatment-Post Treatment*. Bentuk ini terdapat *pre-treatment* sebelum diberi perlakuan dan *post-treatment* setelah diberikan perlakuan. Dengan demikian dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan diadakan sebelum diberi perlakuan (Kusumastuti et al., 2020). Desain ini digunakan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai yaitu untuk mengetahui apakah ada pengaruh permainan *treasure hunt* terhadap kemampuan pemecahan masalah pada anak usia 5-6 tahun di kelas B TK Pertiwi Kota di dalam proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini hanya menggunakan satu kelas dikarenakan di kelas tersebut masih sangat memerlukan bimbingan dalam hal mengenai kemampuan pemecahan masalah. Berikut ini tabel desain penelitian *One Group Pre Treatment-Post Treatment*.

Tabel 1. Desain Penelitian

O ₁	X	O ₂
<i>Pre-treatment</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-treatment</i>

Sumber: (Kusumastuti et al., 2020)

Keterangan:

O₁ : *pretreatment*

O₂ : *posttreatment*

X : perlakuan menggunakan permainan *treasure hunt*

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian dilakukan di TK Pertiwi Kota, Kelurahan Kupang Kota Kecamatan Teluk Betung Utara, Kota Bandar Lampung. Waktu penelitian dilaksanakan pada tahun ajaran 2024/2025.

3.3 Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah seluruh kelompok individu, objek, atau entitas yang menjadi fokus penelitian atau studi. Populasi menurut Amin adalah keseluruhan elemen dalam penelitian meliputi objek dan subjek dengan ciri-ciri dan karakteristik tertentu (Amin et al., 2023). Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Kota, Kota Bandar Lampung tahun pelajaran 2024/2025. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 39 orang peserta didik, seperti tabel dibawah ini:

Tabel 2. Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah
1.	B1	20
2.	B2	19
Total		39

2. Sampel

Sampel adalah subset atau bagian kecil dari populasi yang digunakan dalam penelitian atau studi. Sampel menurut Amin diartikan sebagai bagian dari populasi yang menjadi sumber data yang sebenarnya dalam suatu penelitian (Amin et al., 2023). Teknik pengambilan sampel penelitian menggunakan teknik *nonprobability sampling* dengan salah satu tekniknya *purposive sample* yaitu sebuah metode untuk penetapan sample yang di lakukan

dengan cara menetukan target dari elemen populasi yang di perkirakan paling cocok untuk dikumpulkan datanya.

- a. Penentuan karakteristik populasi di lakukan dengan cermat di dalam studi pendahuluan
- b. Pengambilan sampel harus berdasarkan atas ciri-ciri, sifat-sifat atau karakteristik tertentu, yang merupakan ciri-ciri pokok populasi

Subjek yang diambil sebagai sampel yang merupakan subjek paling banyak mengandung ciri-ciri yang terdapat pada populasi. Sampel yang dipilih yaitu 19 anak kelompok B usia 5–6 tahun di TK Pertiwi Kota, sebab pada usia tersebut anak berada pada tahap perkembangan kognitif yang sudah mulai mampu memecahkan masalah sederhana, namun hasil observasi awal menunjukkan masih terdapat beberapa anak kesulitan dalam memecahkan masalah. Peneliti memberi pengaruh kepada kelas B dengan menggunakan permainan *treasure hunt* terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun.

3.4 Variabel Penelitian

1. Variabel Bebas

Variabel bebas (*independent*) dalam penelitian ini adalah permainan *treasure hunt* (X).

2. Variabel Terikat

Variabel terikat (*dependent*) pada penelitian ini adalah kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun (Y).

3.5 Definisi Konseptual dan Operasional

1. Definisi Konseptual

- a) Permainan *treasure hunt* merupakan kegiatan berburu harta karun yang dilakukan secara individu atau kelompok, baik di dalam maupun di luar ruangan. Peserta mencari objek yang terkait dengan konsep pembelajaran melalui petunjuk yang mengarahkan dari satu lokasi ke lokasi lain hingga mencapai tujuan akhir. Permainan ini memberikan

pengalaman belajar yang menyenangkan serta menstimulasi kemampuan pemecahan masalah anak.

- b) Kemampuan pemecahan masalah merupakan proses berpikir anak untuk menemukan solusi yang tepat dalam menghadapi suatu masalah. Anak menggunakan pengetahuan, pengalaman, dan keterampilannya untuk memahami situasi, merencanakan langkah, serta menentukan penyelesaian yang sesuai. Pada anak usia dini, kemampuan ini tampak melalui kegiatan eksplorasi, penyelesaian masalah sederhana, penerapan pengalaman sebelumnya, dan munculnya kreativitas dalam mencari solusi.

2. Definisi Operasional

- a) *Treasure hunt* dalam penelitian ini diartikan sebagai permainan objek yang mewakili konsep pembelajaran untuk mencapai tujuan akhir berupa “harta karun”. Pelaksanaan dilakukan dengan beberapa tahapan, yaitu: peneliti menyampaikan materi melalui apersepsi dan pertanyaan, menyiapkan serta menyembunyikan petunjuk di dalam maupun luar kelas, membagi anak ke dalam kelompok, memberikan penjelasan aturan permainan, kemudian anak mencari objek sesuai petunjuk. Setelah menemukan, anak melanjutkan kegiatan permainan dan pada akhir kegiatan melakukan diskusi bersama terkait pembelajaran yang telah dipelajari.
- b) Kemampuan pemecahan masalah yang diukur dalam penelitian ini adalah kemampuan anak usia 5–6 tahun dalam menyelesaikan masalah pada situasi tertentu. Indikator yang digunakan mencakup kemampuan anak dalam mengidentifikasi masalah, mengumpulkan informasi yang relevan, merancang rencana penyelesaian, serta menemukan dan menerapkan solusi terhadap masalah yang dihadapi.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan keseluruhan data yang berkaitan dengan penelitian ini terdiri dari teknis nontes dan teknik tes.

1. Observasi

Observasi merupakan proses pemantauan dan pencatatan gejala-gejala yang sedang diteliti dengan cara yang terstruktur dan sistematis. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah daftar cek (*checklist*), yang berfungsi sebagai alat bantu dalam pengumpulan data melalui metode observasi.

2. Dokumentasi

Dokumentasi untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian seperti laporan kegiatan, perencanaan pembelajaran, catatan harian, dan lain sebagainya yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran di TK Pertiwi Kota.

3.7 Instrumen Penelitian

Peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa angket dengan tujuan untuk mengetahui seberapa baik kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan permainan *treasure hunt*.

Tabel 3. Kisi – kisi Instrumen Variabel Kemampuan Pemecahan Masalah (Y)

Dimensi	Indikator	Item
Mengidentifikasi masalah	Mencari objek atau benda	1
	Mengenali berbagai benda	2,3,4,5
Mengumpulkan informasi untuk memecahkan masalah	Mengamati benda berdasarkan ciri fisik dan kategori	6,
	Memilih benda yang tepat untuk menyelesaikan tantangan	7,8,9,10
	Mengajukan pertanyaan sederhana untuk memahami situasi	11
Merancang rencana untuk menyelesaikan masalah	Menentukan benda mana yang akan dipilih	12
Menemukan solusi masalah	Menyortir benda	13,14
	Mengelompokkan benda	15,16,17
	Membandingkan benda berdasarkan persamaan dan perbedaannya	18,19

	Menyelesaikan tugas dari awal hingga akhir	20
--	--	----

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Variabel Permainan Treasure Hunt (X)

Variabel	Dimensi	Indikator
Permainan Treasure Hunt	Pengamatan Situasi	Anak memahami petunjuk permainan.
		Anak mengidentifikasi petunjuk atau tanda-tanda di sekitar.
	Pelaksanaan Rencana	Anak dapat menerapkan strategi untuk menemukan titik lokasi
		Anak mampu mengatasi rintangan yang muncul di lapangan.
	Menyelesasikan Permainan	Anak dapat mengikuti langkah-langkah permainan sesuai perintah
		Anak mampu mengikuti permainan hingga selesai
		Anak mampu menyelesaikan permainan

3.8 Uji Instrumen Penelitian

1. Uji Validitas

Uji validitas merupakan uji yang berfungsi untuk melihat apakah suatu alat ukur tersebut valid (sahih) atau tidak valid. Suatu alat ukur dikatakan valid jika instrumen tersebut dapat memberikan informasi yang tepat dan objektif pada sebuah penelitian. Uji validitas dilakukan menggunakan SPSS 25 dengan kriteria pengujinya yaitu:

- H_0 diterima apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$, (alat ukur yang digunakan valid atau sahih)
- H_0 ditolak apabila $r_{statistik} \leq r_{tabel}$. (alat ukur yang digunakan tidak valid atau sahih)
- Cara menentukan besar nilai $r_{tabel} = df(N-2)$, tingkat signifikansi uji dua arah. (Janna & Herianto, 2021).

Berikut hasil perhitungan uji validitas instrumen kemampuan pemecahan masalah:

Tabel 5. Hasil Perhitungan Uji Validitas

No	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1.	0,553	0,497	Valid
2.	0,511	0,497	Valid
3.	0,838	0,497	Valid
4.	0,549	0,497	Valid
5.	0,831	0,497	Valid
6.	0,516	0,497	Valid
7.	-0,574	0,497	Tidak Valid
8.	0,559	0,497	Valid
9.	0,516	0,497	Valid
10.	0,791	0,497	Valid
11.	0,749	0,497	Valid
12.	0,658	0,497	Valid
13.	0,644	0,497	Valid
14.	0,456	0,497	Tidak Valid
15.	0,644	0,497	Valid
16.	0,679	0,497	Valid
17.	0,566	0,497	Valid
18.	0,693	0,497	Valid
19.	0,605	0,497	Valid
20.	0,660	0,497	Valid

Berdasarkan tabel di atas, terdapat total 20 butir soal yang dilakukan uji validitas. Diketahui bahwa sebanyak 18 butir soal (1-6,8-13,15-18) valid yang digunakan sebagai *pre-treatment* dan *post-treatment*, sedangkan 2 butir soal (7,14) yang tidak valid tidak digunakan.

2. Uji Realibilitas

Uji realibilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau diandalkan. Sehingga uji reliabilitas dapat digunakan untuk mengetahui konsistensi alat ukur, apakah alat ukur tetap konsisten jika pengukuran tersebut diulang. Alat ukur dikatakan reliabel jika menghasilkan hasil yang sama meskipun dilakukan pengukuran berkali-kali.

Metode yang digunakan untuk menguji realibilitas pada penelitian ini adalah *Alpha Cronbach* pada SPSS 25. Menurut Arikunto, *Alpha Cronbach* digunakan untuk mencari realibelitas instrument yang skornya

bukan 1 atau 0 (Janna & Herianto, 2021). Penghitungan menggunakan Rumus *Alpha Cronbach* diterima apabila r hitung $>$ r table 5%.

Tabel 6. Hasil Uji Reliabilitas

Nilai Cronbach Alpha	0,94396
Standar	0,7
Keterangan	Reliabel

Berdasarkan perhitungan dengan bantuan *microsoft office excel* diperoleh nilai *Cronbach Alpha* = 0,94396 $>$ nilai acuan 0,7. Dilihat dari tabel kriteria uji reliabilitas diperoleh kesimpulan bahwa soal tes tersebut reliabel sehingga soal tes tersebut dapat digunakan dalam penelitian ini.

3.9 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *wilcoxon*. Uji *wilcoxon* merupakan salah satu metode analisis statistik *non parametric*. Statistik *non parametric* merupakan formula statistik yang penggunaanya terjadi ketika sampel yang diambil kemungkinan berukuran relatif kecil. (Zulkiplia et al., 2024). Analisis data pada penelitian ini menggunakan tabel silang pada SPSS 25. Pengujian hipotesis menggunakan *non parametric wilcoxon* pada SPSS 25, yaitu:

- Apabila nilai *Asymp.sig.* $<$ 0,05 maka Hipotesis diterima.
- Jika nilai *Asymp.sig.* $>$ 0,05 maka Hipotesis ditolak.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di TK Pertiwi Kota terhadap anak kelompok B2 berusia 5–6 tahun, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan *treasure hunt* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah anak usia dini. Permainan ini menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan menantang, di mana anak terlibat langsung dalam proses menemukan solusi melalui aktivitas eksploratif dan kolaboratif. Selama kegiatan berlangsung, anak berkesempatan menghadapi situasi yang membutuhkan pemikiran logis, pengambilan keputusan, dan penentuan strategi, sehingga kemampuan berpikir mereka berkembang secara alami melalui pengalaman bermain.

Penerapan permainan *treasure hunt* berkontribusi terhadap penguatan seluruh dimensi kemampuan pemecahan masalah anak, yaitu kemampuan mengenali masalah, mengumpulkan informasi, merancang rencana, dan menemukan solusi. Dalam setiap kegiatan, anak belajar memahami permasalahan yang dihadapi, mengamati petunjuk, mengorganisasi informasi, serta menentukan langkah-langkah penyelesaian yang tepat. Anak yang semula pasif dan bergantung pada bantuan guru mulai menunjukkan keberanian untuk mencoba, mengambil inisiatif, dan berpikir mandiri dalam menghadapi tantangan yang muncul selama permainan. Proses tersebut menumbuhkan rasa percaya diri, kemandirian, serta kemampuan anak dalam bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan *treasure hunt* dapat dijadikan sebagai strategi pembelajaran yang efektif dalam

menstimulasi kemampuan pemecahan masalah anak usia dini. Melalui kegiatan yang menggabungkan unsur berpikir kritis, eksplorasi, dan kerja sama, permainan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan anak dalam menyelesaikan masalah secara logis dan kreatif, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan sesuai dengan tahap perkembangan anak.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan sebelumnya, terdapat beberapa saran untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak kelas B2 di TK Pertiwi Kota, antara lain:

1. Guru

Guru diharapkan dapat merancang kegiatan pembelajaran yang bersifat aktif, menyenangkan, dan menantang agar mampu merangsang kemampuan berpikir anak, khususnya dalam memecahkan masalah. Penggunaan metode pembelajaran berbasis permainan, seperti *treasure hunt* atau permainan edukatif lainnya, dapat diterapkan secara rutin untuk melatih logika, kerja sama, dan kreativitas anak.

2. Kepala Sekolah

Kepala sekolah disarankan untuk memberikan dukungan penuh terhadap implementasi metode pembelajaran inovatif yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis anak, termasuk dengan menyediakan sarana dan prasarana yang menunjang kegiatan pembelajaran aktif. Selain itu, penting untuk memfasilitasi pelatihan atau workshop bagi guru terkait strategi pembelajaran yang mendorong pemecahan masalah pada anak usia dini.

3. Peneliti lain

Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk menjadikan hasil penelitian ini sebagai referensi dalam mengembangkan kajian lebih lanjut mengenai peningkatan kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini. Penelitian dapat diperluas dengan melibatkan sampel yang lebih besar, menggunakan pendekatan atau metode yang berbeda, serta memfokuskan

pada aspek-aspek lain yang turut berperan dalam perkembangan kemampuan kognitif anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Akcaoglu, M., Jensen, L. J., & Gonzalez, D. (2021). Understanding Children ' s Problem- solving Strategies in Solving Game-based Logic Problems To cite this article : Understanding Children ' s Problem -solving Strategies in Solving Game- based Logic Problems. *International Journal of Technology in Education and Science*, 5(2), 245–257.
<https://doi.org/https://doi.org/10.46328/ijtes.98>
- Alam, A., & Khotimah, K. (2021). Peningkatan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Melalui Game Arabic Treasure Hunter. *MUHIBBUL ARABIYAH: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 1(1), 58–77.
<https://doi.org/10.35719/pba.v1i1.9>
- Amahorseya, M. Z. F. A., & Mardliyah, S. (2023). Implikasi Teori Konstruktivisme Vygotsky Dalam Penerapan Model Pembelajaran Kelompok Dengan Sudut Pengaman Di TK Anak Mandiri Surabaya. *Jurnal Buah Hati*, 10(1), 16–28. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v10i1.2024>
- Amatullah, A. A., Hariyanti, D. P. D., & Purwadi, P. (2022). Analisis Penggunaan Puzzle Dalam Kemampuan Pemecahan Masalah Anak. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 2(1), 93–100. <https://doi.org/10.26877/wp.v2i1.9732>
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *Jurnal Pilar*, 14(1), 15–31.
<https://doi.org/10.21070/2017/978-979-3401-73-7>
- Ardini, P. P., & Lestariningsrum, A. (2018). Bermain & Permainan Anak Usia Dini. In *Adjie Media Nusantara*.
- Asfar, A. M. I. T., & Nur, S. (2018). *Model Pembelajaran Problem Posing & Solving: Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah* (H. Wijayanti (ed.)). CV Jejak.
- Asy'ari, S. M., Rachmawati, Y., & Mariyana, R. (2021). Imaginative Game of Treasure Hunt to Develop Early Childhood ' s Visual-Spatial Intelligence. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 538, 229–233. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210322.049>
- Bell, D., & Kahrhoff, J. (2016). *Active Learning Handbook Institute for*

- Excellence in.*
https://admin.umt.edu.pk/Media/Site/UMT/SubSites/ctl/FileManager/GetStar ted_ActiveLearningHandbook.pdf?__cf_chl_jschl_tk__=pmd_vioqM3qWU S0wHeeAV9ERfSiYm87q2K.U7_Vu0qQv1R8-1629278195-0-gqNtZGzNAjujcBszQil
- Daniel, B. K., & Harland, T. (2018). Higher Education Research Methodology. In *Higher Education Research*. Routledge.
<https://doi.org/https://doi.org/10.4324/9781315149783>
- Dillinger, J. (2011). *Magical Treasure Hunting in Europe and North America: A History*. Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1057/9780230353312>
- Hamalik, O. (2019). *Kurikulum dan Pembelajaran* (1st ed.). Bumi Aksara.
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (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.vol4\(1\).6985](https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4(1).6985)
- Indra, K., Hasibuan, M., & Syarifah. (2023). Upaya Penggunaan Metode Treasure Hunt Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Siswa Kelas VIII MTS Negeri 1 Langkat. *PBB: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(3), 46–58. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jpbb.v1i3.994>
- Janna, N. M., & Herianto. (2021). Konsep Uji Validitas dan Reliabilitas dengan Menggunakan SPSS. *Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI)*, 1–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.31219/osf.io/v9j52>
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2008). Tim Penyusun Kamus Bahasa Indonesia. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1). Pusat Bahasa.
- Kementrian Pendidikan Nasional RI. (2014). Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini No 137 Tahun 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia*, 1–76.
- Khadijah, & Amelia, N. (2020). Asesmen Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Al Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 69–82.
- Kim, D. W., & Yao, J. T. (2010). A treasure hunt model for inquiry-based learning in the development of a web-based learning support system. *Journal of Universal Computer Science*, 16(14), 1853–1881.
- Krisnawati, S. D., Syafrudin, U., & Oktaria, R. (2022). Jurnal PENA PAUD Volume 3 Issue 1 (2022) Pages 34-42. *Jurnal PENA PAUD*, 3(1), 34–42.
- Kusumastuti, A., Khoiron, A. M., & Achmadi, T. A. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Deepublish (Grup Penerbitan CV Budi Utama).

- Lee, J., Joswick, C., & Pole, K. (2023). Classroom Play and Activities to Support Computational Thinking Development in Early Childhood. *Early Childhood Education Journal*, 51, 457–468.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1007/s10643-022-01319-0>
- Lestari, L. D. (2020). Pentingnya mendidik problem solving pada anak melalui bermain. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(2), 100–108.
- Lestariningrum, A., & Wijaya, I. P. (2020). Penerapan Bermain Loose Parts Untuk Kemampuan Memecahkan Masalah Sederhana. *PEDAGOGIKA Jurnal Ilmu Pendidikan*, 11(2), 104–115.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*.
- Muthi, A., Nuryatmawati, & Dimyati. (2021). Efektifitas Pendekatan Saintifik terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 3-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2071–2081.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1048>
- Nea, M. E., Ngura, E. T., & Marsianus, M. (2021). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun Di Kober ST. Rafael Waruwaja Kecamatan Golewa Barat Kabupaten Ngada. *Jurnal Citra Pendidikan*, 1.
- Permata, R. D. (2020). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 5(2), 1–10.
<https://doi.org/https://doi.org/10.29407/pn.v5i1.14230>
- Putri, K. (2020). Identifikasi Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Anak TK B Di Gugus IV Kecamatan Banguntapan, Bantul. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(5), 386–395.
- Putri, P. P., Sumardi, & Mulyadi, S. (2020). Pengaruh Permainan Treasure Hunt Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Paud Agapedia*, 4(1), 118–130. <https://doi.org/10.17509/jpa.v4i1.27203>
- Rahmah, F. F., Agustina, E. S., Yulistia, A., & Kurniawati, A. B. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Menyimak Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumara Cendekia*, 11(3), 271–279.
<https://doi.org/10.20961/kc.v11i3.77193>
- Rahmawati, D. D., Saputri, A. D., Mazura, Septiana, R., & Utami, W. S. (2024). Pengimplementasian Media Circle Maze untuk Menstimulasi Kemampuan Problem Solving Anak Usia Dini. *Journal of Education Researcrh*, 5(2), 2230–2236. <https://doi.org/https://doi.org/10.37985/jer.v5i2.1148>

- Ratna, S., & Imamah, I. (2023). Kemampuan Problem Solving Anak Usia Dini melalui Bermain Puzzle pada siswa PAUD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7913–7924. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5868>
- Rubyanti, R., Zulfianti, H. M., & Ekawati, N. (2023). Penerapan Model Project Based Learning Berbasis Treasure Hunt Untuk Meningkatkan Kerjasama Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa*, 2(1).
- Salsabila, Y. R., & Muqowim. (2024). Korelasi Antara Teori Belajar Konstruktivisme Lev Vygotsky Dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl). *LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 813–827. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i3.3185>
- Sanusi, A., Muqowwim, & Munastiwi, E. (2020). Studi Kasus Lingkungan Keluarga Di Desa Pejanggik : Pola Pembiasaan Pemecahan Masalah Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi*, 04(1), 201–215.
- Setiawan, W. A., Kusuma, Y. Y., & Alim, M. L. (2023). Meningkatkan Keterampilan Kerjasama Melalui Model Pembelajaran Treasure Hunt Siswa Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 31–40. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1447>
- Shiralkar, S. W. (2016). *IT Through Experiential Learning : Learn, Deploy and Adopt IT Through Gamification*.
- Simin, F., & Jafar, Y. (2018). Meningkatkan Kemampuan Menceritakan Isi Bacaan Melalui Pendekatan Komunikatif Pada Siswa Kelas IV di SDN 1 Limboto Barat Kabupaten Gorontalo. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 4(3), 209–216. <https://doi.org/10.37905/aksara.4.3.209-216.2018>
- Suryanti, Y., Martini, A., & Setiawati, T. (2022). Penggunaan Metode Treasure Hunt Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPS Pada Materi Pengaruh Kegiatan Ekonomi Terhadap Kesejahteraan Masyarakat. *Sebelas April Elementary Education (SAEE)*, 1(1).
- Susanto, H. A. (2015). *Pemahaman Pemecahan Masalah Berdasar Gaya Kognitif* (1st ed., Vol. 1). Deepublish.
- Thahir, A. (2022). *Psikologi Perkembangan* (1st ed.). Pustaka Referensi.
- Utami, F. N., & Pusari, R. W. (2018). Analisis Kemampuan Kognitif Pemecahan Masalah Anak Dalam Bermain Balok. *Jurnal AUDI*, 3(2).
- Veronica, N. (2018). Permainan Edukatif dan Perkembangan Kognitif. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2).

- Veronika, A., Zulkifli, & Puspitasari, E. (2018). Pengaruh Permainan Berburu Harta Karun Terhadap Kecerdasan Logika Matematika Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Shandy Putra Telkom Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, 1–15.
- Wahyuti, E., Purwadi, & Kusumaningtyas, N. (2023). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Pembelajaran Literasi Baca Tulis Dan Numerasi Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 2.
- Wardani, I. R., Putri Zuani, M. I., & Kholis, N. (2023). Teori Belajar Perkembangan Kognitif Lev Vygotsky dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *DIMAR: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 332–346. <https://doi.org/https://doi.org/10.58577/dimar.v4i2.92>
- Wati, D. (2019). Pemecahan Masalah Sederhana di Taman Kanak-Kanak. In *Bandung: PPPPTK dan PLB*. Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Penidik dan Tenaga Kependidikan Taman Kanak-Kanak dan Pendidikan luar Biasa.
- Wortham, S. C. (2006). Early Childhood Curriculum Developmental Bases for Learning and Teaching. In *Columbus, Ohio : Pearson Merril Prentice Hall*.
- Yuriansa, A. (2022). Kemampuan Problem Solving Pada Anak Usia Dini Melalui Bermain Pola (Pattern) Di PUAD Arrasyid Kajhu Kecamatan Baitussalam, Aceh Besar. *Teungku: Jurnal Islam Pesantren, Pendidikan Dan Sosial*, 1(1), 69–102.
- Zulkiplia, Zulfachmib, & Rahmadc, A. (2024). Alasan Peneliti Menggunakan Analisis Statistik Wilcoxon (Non Parametrik). *Jurnal Universitas Putera Batam*, 6, 119–125. <https://doi.org/https://doi.org/10.33884/psnistek.v6i>