

**PENGARUH BERMAIN PUZZLE DENGAN KREATIVITAS  
MENYELESAIKAN MASALAH PADA ANAK USIA DINI DIKELOMPOK  
BERMAIN NURUL ULUM KRAMAT NGANJUK**

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan S1**

**OLEH:**

**ISMI SYAIDAH**

**NIM : D99217067**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA**

**2024**

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

### PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Ismi Syaidah

NIM : D99217067

Jurusan/Program Studi Fakultas : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penelitian yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri; bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa penelitian ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya

Yang Membuat Pernyataan



Ismi Syaidah

NIM. D99217067

## PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh :

Nama : Ismi Syaidah

NIM : D99217067

Judul : Pengaruh Bermain Puzzle Dengan Kreativitas Menyelesaikan  
Masalah Pada Anak Usia Dini Dikelompok Bermain Nurul Ulum Kramat  
Nganjuk

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya,

Pembimbing I



Ratna Pangastuti, M.Pd.I  
NIP. 198111032015032003

Pembimbing II



Nasrul Fuad Erfansyah, M.Pd.I  
NIP. 198305282018011002

## PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Ismi Syaidah ini telah dipertahankan di depan

Tim Penguji Skripsi

Surabaya, 24 Juni 2024

Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan

Ampel Surabaya

Dekan



Prof. Dr. H. Muhammad Thohir, S.Ag. M.Pd.I

NIP. 197407251998031001

Penguji I



Yahya Aziz, M.Pd.I

NIP. 197208291999031003

Penguji II



Dr. Husni Abdillah, M.Pd

NIP. 198612242015031003

Penguji III



Ratna Pangastuti, M.Pd.I

NIP. 198111032015032003

Penguji IV



Nasrul Fuad Erfansyah, M.Pd.I

NIP. 198305282018011002



UIN SUNAN AMPEL  
SURABAYA

KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA  
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300  
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Ismi Syaidah  
NIM : D99217067  
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan keguruan/Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
E-mail address : Ismisyaidah5@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Sekripsi  Tesis  Desertasi  Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengaruh Bermain Puzzle Dengan Kreativitas Menyelesaikan Masalah Pada Anak Usia Dini

Dikelompok Bermain Nurul Ulum Kramat Nganjuk

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 26 Juni 2026

Penulis

( Ismi Syaidah )

*nama terang dan tanda tangan*

## ABSTRAK

Ismi Syaidah, 2024. *Pengaruh bermain puzzle dengan kreativitas menyelesaikan masalah pada anak usia dini dikelompok bermain Nurul Ulum Kramat Nganjuk.*

Dosen Pembimbing : Ratna Pangastuti, M.Pd.I dan Nasrul Fuad Erfansyah, M.Pd.I

Kata Kunci : Media Puzzle, Kreativitas Menyelesaikan Masalah, Anak Usi Dini

Pemberian layanan pendidikan anak usia dini dilakukan secara holistic (pendidikan, kesehatan dan gizi) melalui jalur formal atau nonformal yang diberikan secara tepat agar anak mempunyai kesiapan secara fisik, mental ataupun sosial/emosional untuk memasuki pendidikan selanjutnya

Pendidikan untuk anak usia dini harus disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan anak yang meliputi dari beberapa aspek perkembangan yang antara lain aspek Nilai Agama dan Moral, Kognitif, Bahasa, Sosial emosional, Fisik Motorik, dan Seni. Kegiatan pembelajaran untuk anak tidak terlepas dari kata bermain, dengan bermain anak akan mendapatkan pengalaman dan pemahaman lebih cepat.

Salah satu aspek yang perlu dikembangkan adalah aspek perkembangan kognitif yaitu ketrampilan pemecahan masalah.<sup>1</sup> Mengembangkan kemampuan kognitif sangatlah penting karena merupakan pondasi untuk kemampuan berpikir, kreativitas dan berkarya. Pamela Minet berpendapat bahwa perkembangan intelektual sama dengan perkembangan mental, sedangkan perkembangan kognitif merupakan perkembangan pikiran. Pikiran yaitu proses yang terjadi didalam otak dan digunakan untuk mengenali, member alasan rasional, mengatasi dan memahami kesempatan penting.

Media puzzle merupakan permainan yang dapat membantu anak dalam memecahkan masalah di KB Nurul Ulum Kramat Nganjuk. Desain permainan yang digunakan oleh guru yaitu anak-anak merangkai potongan-potongan puzzle yang sebelumnya sudah dijelaskan oleh guru. Dengan permainan puzzle ini, anak-anak juga dapat mengembangkan kognitifnya dan dapat mengenal bentuk bentuk pada puzzle. Metode penelitian yang digunakan peneliti yakni metode kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa media puzzle berhubungan dengan kreativitas menyelesaikan masalah pada anak usia dini di KB Nurul Ulum Kramat Nganjuk terlihat saat anak merangkai puzzle tersebut.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan yaitu untuk mengetahui pengaruh bermain puzzle dengan kreativitas dalam memecahkan masalah di KB Nurul Ulum Kramat Nganjuk.

Dalam penelitian ini digunakan metode Korelasi Kuantitatif karena peneliti akan melaporkan hasil penelitian yang berupa deskripsi ada atau tidaknya hubungan antar variabel dan akan menjelaskan hasil penelitian tentang Pengaruh Bermain Puzzle dengan Kreativitas Menyelesaikan Masalah Pada Anak.

---

<sup>1</sup> Rista Dwi Permata, "Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah anak Usia 4-5 Tahun",

Berdasarkan hasil pre test untuk kategori kreativitas menyelesaikan masalah tidak ada anak yang belum berkembang dan kategori mulai berkembang sebanyak 4 orang anak dan kategori berkembang sesuai harapan sebanyak 3 orang anak dan kategori berkembang sangat baik sebanyak 2 orang anak.

Adapun hasil post test I untuk kategori menyelesaikan masalah melalui bermain puzzle yakni tidak ada satu pun anak yang mengalami penurunan. Kategori berkembang sesuai harapan sebanyak 4 orang anak, kategori berkembang sangat baik sebanyak 4 orang anak dan anak yang memiliki kategori mulai berkembang sebanyak 1 anak.

Penggunaan media puzzle sangat efektif untuk siswa karena media puzzle merupakan media peraga secara langsung yang dapat ditampilkan dan ditunjukkan kepada anak-anak dengan terlihat simpel namun sangat membantu siswa. Media puzzle juga dapat memberikan motivasi kepada siswa kelompok bermain di KB Nurul Ulum Kramat Nganjuk dalam menyelesaikan masalah dengan mudah dan tenang.

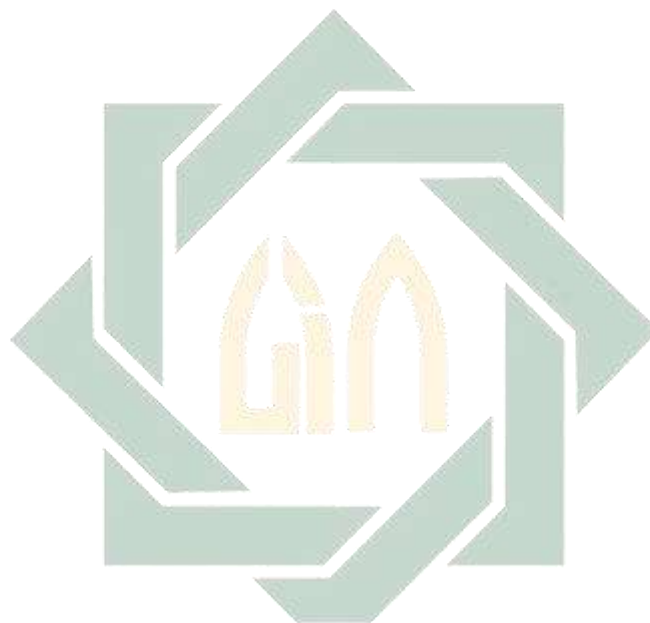


UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR ISI

COVER DALAM .....	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI.....	iii
PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI.....	iv
MOTTO .....	v
ABSTRAK .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian .....	7
D. Manfaat Penelitian .....	8
BAB II LANDASAN TEORI .....	10
A. Kajian Teori .....	10
1. Pengertian Bermain .....	10
2. Tujuan Bermain .....	12
3. Manfaat Bermain .....	14
4. Karakteristik Bermain.....	15
5. Faktor Yang mempengaruhi Perkembangan Bermain.....	16
6. Permainan Puzzle .....	18
7. Manfaat Media Puzzle .....	20
8. Kelebihan dan Kekurangan Media Puzzle.....	20
9. Kemampuan Pemecahan Masalah .....	20
B. Kajian Penelitian Yang Relevan .....	21
C. Kerangka Pikir .....	22
D. Hipotesis Penelitian .....	23
BAB III METODE PENELITIAN.....	25
A. Desain Penelitian.....	25
B. Tempat Dan Waktu penelitian .....	26
C. Populasi dan Sampel Penelitian .....	26
D. Variabel Penelitian.....	27
E. Teknik dan Instrument Pengumpulan data.....	27
F. Validitas dan Reliabilitas Instrument .....	31
G. Teknik Analisis data .....	32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	34
A. Deskripsi Wilayah Penelitian.....	34
1. Profil Sekolah .....	34
2. Struktur Organisasi .....	36
3. Tenaga Kependidikan .....	36
4. Jumlah Siswa .....	37
B. Hasil Penelitian .....	38

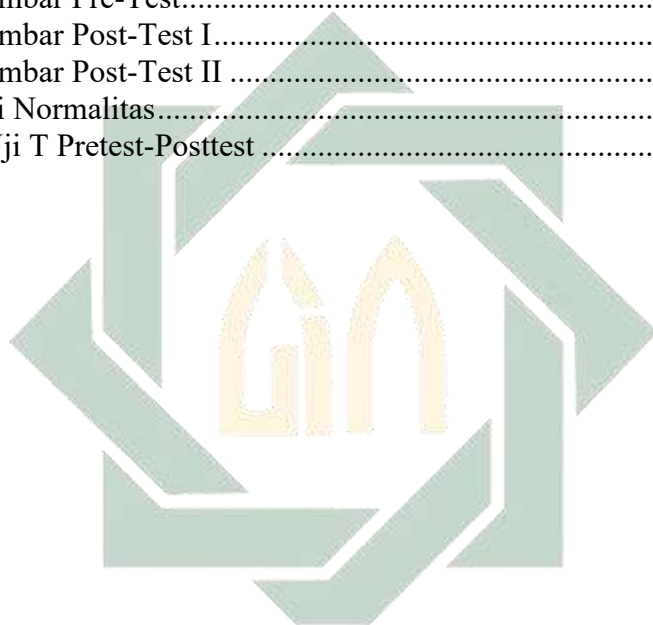
C. Pembahasan.....	44
BAB V PENUTUP.....	48
A. Simpulan.....	48
B. Saran.....	48
DAFTAR PUSTAKA .....	50
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	52



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR TABEL

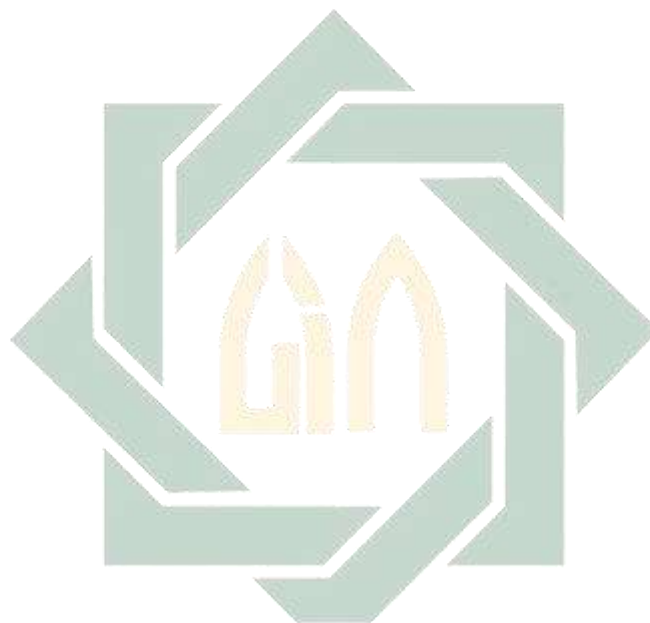
Tabel 3.1 Instrumen Observasi Kemampuan Menyelesaikan Masalah Melalui Permainan Puzzle .....	28
Tabel 3.2 Instrumen Unjuk Kerja Kemampuan Menyelesaikan Masalah Melalui Permainan Puzzle .....	30
Tabel 4.1 Profil KB Nurul Ulum .....	34
Tabel 4.2 Visi Dan Misi KB Nurul Ulum .....	35
Tabel 4.3 Bagan Stuktur Organisasi .....	36
Tabel 4.4 Tenaga Kependidikan Di KB Nurul Ulum .....	36
Tabel 4.5 Jumlah Siswa KB Nurul Ulum Tahun Ajaran 2023 .....	37
Tabel 4.6 Lembar Pre-Test.....	39
Tabel 4.7 Lembar Post-Test I.....	40
Tabel 4.8 Lembar Post-Test II .....	42
Tabel 4.9 Uji Normalitas.....	43
Tabel 4.10 Uji T Pretest-Posttest .....	44



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR GAMBAR

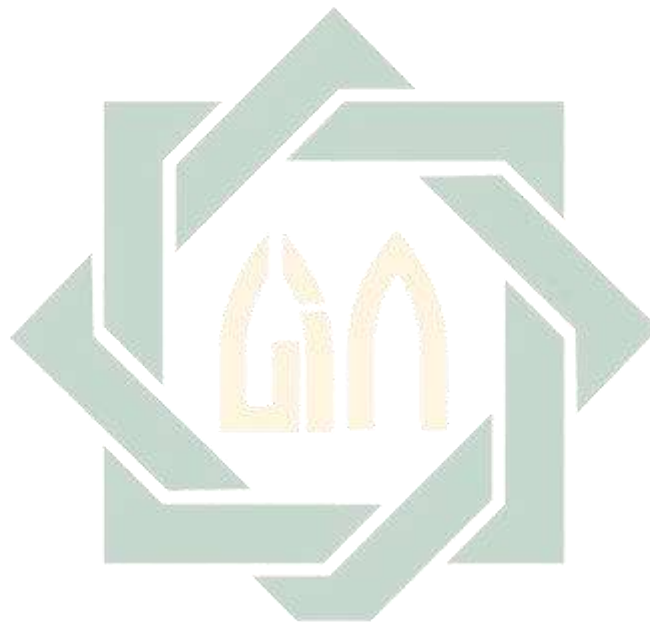
Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir.....	23
Gambar 4.3 Bagan Struktur Organisasi .....	36
Gambar 1.1 Proses Pembelajaran di KB Nurul Ulum.....	56
Gambar 1.2 Contoh Media Puzzle yang Digunakan Untuk Pembelajaran	57
Gambar 1.3 Kegiatan Menyusun Puzzle.....	57



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Transkrip Observasi .....	56
Lampiran 2. Transkrip Unjuk Kerja .....	57
Lampiran3.Dokumentasi.....	59



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR PUSTAKA

- Permata, R. D. (2020). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 5 (2), 2020,1-10 , 10.
- Suryana, D. (2016). *Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta: Kencana.
- Ayu, Merita Putri. *Implementasi Permainan Transportasi Angka Dalam Mengembangkan Konsep Penjumlahan Pada Anak Kelompok B Di Ra Perwanida Rejoso Nganjuk*. Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. 2020
- Margiani, Vivi. *Penerapan Strategi Pembelajaran Melalui Bermain Pada Anak Usia Dini Di Taman Penitipan Anak Al-Fitroh Kecamatan Tempel Kabupaten Sleman*. Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta. 2014.
- Wulandari, Mefi. *Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak 5-6 Tahun Di Paud Harapan Ananda Kota Bengkulu*. Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Bengkulu. 2019.
- Indarni, Laillatul Rakhma. *Pengaruh Media Pohon Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Pada Siswa Kelompok B Di Ra Tahsinul Akhlaq Bahrul Ulum Rangkah*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. 2023
- Setiawati, Dewi Teti. *Pengaruh Permainan Puzzle Hewan Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Ummi Erni Dusun Xiii Sidobali Desa Pematang Johar Kec. Labuhan Deli Kab. Deli Serdang Tahun Pelajaran 2018/2019*. Skripsi, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. 2019.
- Suci, Widya. *Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Al- Islam Di Sma Muhammadiyah 1 Gisting Kabupaten Tanggamus Tahun Pelajaran 2019/2020*. Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Metro. 2020.
- Nuaraini. *Penerapan Alat Permainan Edukatif Puzzle Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung*. 2019.
- Anjani, D. A., & Nurjanah, S. (2014). *Permainan Puzzle Mempengaruhi Perkembangan Kecerdasan Visual-Spatial anak usia 4-5 Tahun di TK Al-Fatah Desa Keboan Anom Gedangan Sidoarjo*. *Jurnal Ilmiah Kesehatan*, Vol 7, No 2 , 186-192.

- Ardini, P. P., & Lestaringrum, A. (2018). *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Nganjuk: Adjie Media Nusantara.
- Ardiyanto, A. (2017). *Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Semarang: Jendela Olahraga.
- Asmawati, L. *Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Terpadu Berbasis Kecerdasan jamak*. Serang: Jurnal Pendidikan Usia Dini.
- Eliasa, E. I. (n.d.). *Pentingnya Bermain Bagi anak Usia Dini*. 11.
- Jahja, Y. (2011). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Margiani, V. (2014). *Penerapan Strategi Pembelajaran Melalui Bermain Pada Anak Usia Dini Di Taman Penitipan Anak Al-Fitroh Kecamatan Tempel Kabupaten Sleman*. Yogyakarta.
- Nurani, Y. (2019). *Perspektif Baru Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: CV. Campustaka.
- Priyanto, A. (2014). *Pengembangan Kreativitas Pada Anak usia Dini Melalui Aktivitas Bermain*. *Jurnal Ilmiah Guru "COPE"*, 7.
- Pudjiati, R. (2011). *Bermain Bagi AUD dan Alat Permainan yang Sesuai Usia Anak*.
- Sit, M., khadijah, Nasution, F., Wahyuni, S., Rohani, Nurhayani, et al. (2016). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publising.
- Syafi'i, I., Chusnah, A., Inayati, N. A., & Sari, L. P. (2021). *Strategi Pendidikan dalam Menumbuhkan Kemampuan Berfikir Kritis Anak Usia Dini di Masa Covid-19*. *Journal of Early Childhood Education and Development*, 40.
- Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020). *Bermain dan Belajar Pada Anak Usia Dini*. *Jurnal Kebudayaan dan Keagamaan*, 18.
- Wulandari, M. (2019). *Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak 5-6 Tahun Di Paud Harapan Ananda Kota Bengkulu*. Bengkulu.