

**PERMAINAN MAZE DALAM MENGEMBANGKAN
KEMAMPUAN MEMECAHKAN MASALAH PADA ANAK
USIA 5 TAHUN**

(Penelitian Eksperimen *Single Subject Research* Pada SMD Anak Usia 5 Tahun di
Blok H Perumahan X Kecamatan Purwakarta)

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh sarjana pendidikan pada
program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Oleh

**OCSA ASTRIA FADILLA
1600261**

**PROGRAM PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS PURWAKARTA
2020**

Ocsa Astria Fadilla, 2020

**PERMAINAN MAZE DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MEMECAHKAN MASALAH PADA ANAK
USIA 5 TAHUN**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

English Education at Secondary Education

Oleh
Ocsa Astria Fadilla

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

© Ocsa Astria Fadilla 2020
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2020


Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

OCSA ASTRIA FADILLA

**PERMAINAN MAZE DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN
MEMECAHKAN MASALAH PADA ANAK USIA 5 TAHUN**
(Penelitian Eksperimen Single Subject Research Pada SMD Anak Usia 5 Tahun di
Blok H Perumahan X Kecamatan Purwakarta)

Disetujui dan disahkan oleh:
Pembimbing I



Drs. H. Nahrowi Adjie, S.Pd., M.Pd
NIP. 19580604 198203 1 005

Pembimbing II



Joior Renta Maranatha, M.Pd
NIP. 19841126 201803 2 001

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGPAUD



Dr. Suci Utami Putri, M. Pd
NIP. 19830216 200801 2 004

ABSTRAK

PERMAINAN MAZE DALAM MENGEKEMBANGKAN KEMAMPUAN MEMECAHKAN MASALAH PADA ANAK USIA 5 TAHUN

(Penelitian Eksperimen Single Subject Research Pada SMD Anak Usia 5 Tahun di Blok H Perumahan X Kecamatan Purwakarta)

Ocsa Astria Fadilla

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan kemampuan memecahkan masalah melalui permainan *maze* pada anak usia 5 tahun ditengah keterbatasan pandemi Covid-19 di Blok H Perumahan X Kecamatan Purwakarta. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan desain penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen *single subject research*. Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia 5 tahun di Blok H Perumahan X Kecamatan Purwakarta. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi. Penelitian ini dilaksanakan selama 10 hari dengan desain reversal macam desain A-B-A'. Hasil penelitian menunjukkan adanya perkembangan yang cukup *signifikan* dari tindakan penelitian yang dilakukan selama 10 hari. Hal ini dibuktikan dari hasil observasi kemampuan memecahkan masalah anak pada *baseline A1* sebesar 50-69%, intervensi sebesar 75-94%, dan pada *baseline A2* berkembang kembali menjadi 94-100%. Dengan demikian penelitian ini menunjukkan bahwa melalui permainan *maze* dapat mengembangkan kemampuan memecahkan masalah pada anak usia 5 tahun.

Kata Kunci: kemampuan memecahkan masalah, permainan *maze*

ABSTRACT

***Maze game in developing problem solving skills in children aged 5 years
(single subject research experiment on SMD children aged 5 years in block H
housing X Purwakarta sub-district)***

Ocsa Astria Fadilla

This research was conducted to develop problem solving skills through maze games for 5 year olds amidst the limitations of the Covid-19 pandemic in block H housing X Purwakarta District. The type of research used is quantitative research. The research design used is experimental research with single subject research. The subjects in this study were children aged 5 years in block h housing estate X Purwakarta sub-district. The data collection technique used was observation. This study was conducted for 10 days with a reversal design of the A-B-A' design. The results of this study indicate a significant development from the research action carried out for 10 days. This is evidenced by the results of observations of children's problem-solving abilities at baseline A1 by 50-69%, intervention by 75-94%, and at baseline A2 developing again to 94-100%. thus this research shows that through the game maze can develop problem solving skills in children aged 5 years

keywords: problem solving skills, maze game

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GRAFIK	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
2.1 Kemampuan Memecahkan Masalah	6
2.1.1 Pengertian Kemampuan Memecahkan Masalah.....	6
2.1.2 Kemampuan Memecahkan Masalah Pada Anak Usia Dini.....	7
2.1.3 Indikator Kemampuan Memecahkan Masalah	8
2.1.4 Bentuk-bentuk Masalah	9
2.1.5 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pemecahan Masalah.....	12
2.1.6 Penyelesaian Masalah.....	13
2.2 Bermain	15
2.2.1 Pengertian Bermain	15
2.2.2 Karakteristik Bermain	18
2.2.3 Ciri – ciri Bermain.....	18
2.2.4 Manfaat Bermain Bagi Anak.....	19
2.2.5 Resiko Bermain	19
2.3 <i>Maze</i>	20

2.3.1 Pengertian <i>Maze</i>	20
2.3.2 Tujuan <i>Maze</i>	21
2.3.3 Manfaat <i>Maze</i>	22
2.3.4 Langkah-Langkah Penggunaan Permainan <i>Maze</i>	23
2.4 Kajian Penelitian yang Relevan.....	24
BAB III METODE PENELITIAN	26
3.1 Jenis Penelitian	26
3.2 Prosedur Penelitian	28
3.3 Subjek Penelitian	29
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	29
3.5 Teknik Analisis Data	31
3.5.1 Analisis Dalam Kondisi	32
3.5.2 Analisis Antar Kondisi	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	34
4.1 Temuan Hasil Penelitian	34
4.1.1 Deskripsi Lokasi Penelitian	34
4.1.2 Deskripsi Subjek Penelitian	34
4.1.3 Deskripsi Data Kemampuan Memecahkan Masalah	35
4.1.4 Analisis Data.....	39
4.2 Pembahasan	46
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	47
5.1 Kesimpulan	47
5.2 Keterbatasan Penelitian.....	47
5.3 Saran.....	48
DAFTAR PUSTAKA	49
LAMPIRAN – LAMPIRAN.....	51
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	104

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Al-Hafizh. TT. Robbani Al-Qur'an Per kata, Tajwid Warna. Jakarta: PT. Surya Prisma Sinergi
- Asfar, Taufan A. M. Irfan, Nur Syarif. 2018. Model Pembelajaran PPS (Problem Posing & Solving). Sukabumi: CV. Jejak
- Aqib, Zainal. 2011. Pedoman Teknis Penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Bandung: Nuansa Aulia
- Chayatie, Nur Afifah. 2012. 112 Game Untuk Training & Outbound. Jogjakarta: Katahati
- Cotton, David. 2016. The Smart Solution Book. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
- Hadits riwayat Tirmidzi
- Hurlock, Elizabeth B. 1978. Perkembangan Anak. Jakarta: Erlangga
- Masitah, Wahyuni. 2016. Peningkatkan Visual Spasial Anak Melalui Kegiatan Bermain *Maze* Pada Anak Di Ra Sabariyah Kelurahan Harjosari Ii Kecamatan Medan Amplas. Medan: Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2014. Bermain dan Permainan Anak. In: Teori dan Konsep Bermain. Jakarta: Universitas Terbuka
- Mutiah, Diana. 2012. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014. *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014. *Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*
- Pertiwi. 2013. Pengaruh kecepatan Running text terhadap peningkatan kemampuan membaca pemahaman pada anak tunarungu (penelitian *single subject research*). Bandung : UPI
- Purwanto. 2004. Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya

- Rosidah, Laily. 2014. Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan *Maze*. Banten
- Semiawan, Conny. 2002. *Belajar dan Pembelajaran Dalam Taraf Usia Dini*. Jakarta: Prenhalindo
- Setyawan, Sigit. 2015. Kelas Asyik dengan Games 30 games untuk pembelajaran. Jakarta: PT. Grasindo
- Setyowati, Mm novita dewi. 2018. Penerapan Permainan Kreatif Mencari Harta Karun Untuk Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah Pada Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak. Kediri: TK Negeri Pembina Kota Kediri (ojs.unpkediri.ac.id)
- Soemitro. 1991. *Permainan Kecil*. Jakarta: Depdikbud
- Sunanto, dkk. 2005. *Penelitian dengan subjek tunggal*. Bandung: UPI Press
- Sunanto, Takeuchi, Nakata. 2005. *Pengantar Penelitian Dengan Subjek Tunggal*. University Of Tsukuba
- Syaodih, Setiasih, dkk. 2018. *Pengembangan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini Dalam Pembelajaran Proyek di Taman Kanak-Kanak Bandung*
(<http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpud/article/download/6574/4864/>)
- Van Gundy, A. 2005. *101 Activities for teaching Creativity and problem Solving*. USA: John Wiley & Sons, Inc
- Watanabe, Ken. 2016. *Problem solving 101*. Jakarta: PT.Elex Media Komputindo
- Winarso, Widodo. 2014. *Problem Solving, Creativity dan Decision Making Dalam Pembelajaran Matematika*. Cirebon