

ABSTRACT

SRI MULANI SIMARMATA. Optimizing The Independence Of Children Aged 5-6 Years With Puzzle Games At Tk Kasih Bapa PERCUT.

The problem in this study is that around 75% of children aged 5-6 years in KASIH BAPA PERCUT TK are not yet independent. This study aims to determine whether there is an effect of puzzle games conducted by researchers on optimizing the independence of children aged 5-6 years in KASIH BAPA PERCUT Kindergarten. This type of research is quantitative research with a *pre-experimental* method in the form of *One Group Pretest-Posttest* Design. The independent variable in this study is a puzzle game and the dependent variable is the child's independence. In this study, data collection instruments were used in the form of pretest and posttest observation sheets. Based on the results of the research data analysis, the average value of children before treatment (pretest) was 21.05 and after treatment (posttest) 35.47 with an N-gain score of 0.8, based on the criteria for increasing Gain which was normalized according to Hakel $G > 0.7$, meaning that there was an increase in the category tall. This means that the independence of children aged 5-6 years in KASIH BAPA PERCUT TK has increased in the high category, after being given a puzzle game. results of the hypothesis test, it is $T_{\text{count}} (32, 192) > T_{\text{table}} (1.73961)$ then H_0 is rejected and H_a is accepted, namely **"There is a significant effect of puzzle playing activities on the independence of children 5-6 years old in Kasih Ayah Percut Kindergarten"**. So, optimizing the independence of children aged 5-6 years in KASIH BAPA PERCUT TK can be done by playing puzzle activities.

Keywords : Independence, playing puzzle, Early Childhood



ABSTRAK

SRI MULANI SIMARMATA. Optimalisasi Kemandirian Anak Usia 5-6 Tahun Dengan Permainan Puzzle Di Tk Kasih Bapa PERCUT.

Permasalahan dalam penelitian ini yaitu sekitar 75% anak usia 5-6 tahun di TK KASIH BAPA PERCUT belum mandiri. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dari permainan puzzle yang dilakukan oleh peneliti terhadap optimalisasi kemandirian anak usia 5-6 tahun di TK KASIH BAPA PERCUT. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode *pre- eksperimental* dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Variabel bebas pada penelitian ini adalah permainan puzzle dan variabel terikat adalah kemandirian anak. Pada penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data berupa lembar observasi *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan hasil analisis data penelitian diperoleh nilai rata-rata anak sebelum perlakuan (*pretest*) sebesar 21.05 dan sesudah perlakuan (*posttest*) 35.47 dengan skor N-gain 0.8, berdasarkan kriteria peningkatan Gain yang dinormalisasi menurut Hakel $G > 0,7$ artinya mengalami peningkatan pada kategori tinggi. Artinya, kemandirian anak usia 5-6 tahun di TK KASIH BAPA PERCUT mengalami peningkatan dengan kategori tinggi, setelah diberikan permainan puzzle. Uji hipotesis menunjukkan hasil $T_{hitung} (32, 192) > T_{tabel} (1,73961)$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yaitu **“Ada pengaruh yang signifikan dari kegiatan bermain puzzle terhadap kemandirian anak 5-6 tahun di TK Kasih Bapa Percut”**. Jadi, optimalisasi kemandirian anak usia 5-6 Tahun di TK KASIH BAPA PERCUT dapat dilakukan dengan kegiatan bermain puzzle.

Kata Kunci : Kemandirian, Bermain Puzzle, Anak Usia Dini