

## Pengaruh Media Permainan *Fuzzle* Terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini

Yustika Ratna Sari

STITNU Al-Farabi Pangandaran ; [yustikaratnasari94@gmail.com](mailto:yustikaratnasari94@gmail.com)

### Edu Happiness :

Jurnal Ilmiah  
Perkembangan Anak Usia  
Dini

Vol 03 No 2 July 2024

Hal : 172-187

<https://doi.org/10.62515/edu happiness.v3i2.522>

Received: 10 July 2024

Accepted: 22 July 2024

Published: 31 July 2024

**Publisher's Note:** Publisher:  
Lembaga Penelitian dan  
Pengabdian Masyarakat (LPPM)  
STITNU Al-Farabi Pangandaran,  
Indonesia stays neutral with  
regard to jurisdictional claims in  
published maps and institutional  
affiliations.



Copyright: © 2023 by the authors.  
Submitted for possible open access  
publication under the terms and  
conditions of the Creative Commons  
Attribution (CC BY) license  
(<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

### Abstrak

*This study aims to determine how the influence of puzzle game media on the formation of early childhood character. Quantitative research methods with quasi-experimental design were used in this study. Data analysis techniques used statistical tests, normality tests, homogeneity tests, hypothesis tests using t-tests. The results of the study showed that: 1) There is an influence of Fuzzle game media on the formation of early childhood character group B in Aisyiyah 2 Barengkok Kindergarten. The calculated t value = 89 with a level of  $\alpha = 0.05$  is obtained in the t table at dk 28, the t table value = 2.048 is obtained. Because the calculated  $t > t$  table, namely  $89 > 2.048$ . The influence on character education is in the formation of a sense of responsibility for work or learning completion; 2) There is an influence of the assignment method on the formation of early childhood character group B in Aisyiyah 2 Barengkok Kindergarten, because the calculated  $t > t$  table, namely  $12.47 > 2.048$ . The influence on the aspect of children's cognitive development is in the field of memory development in learning which is the flow in completing learning, this is proven by carrying out a learning test with the puzzle completion assignment method.*

**Keywords:** *Media, Fuzzle Games, Children's Character.*

### Abstract

*Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh media permainan puzzle terhadap pembentukan karakter anak usia dini. Metode penelitian kuantitatif dengan desain quasi experimental digunakan dalam penelitian ini. Teknik analisis data menggunakan uji statistik, uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis dengan menggunakan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Terdapat pengaruh media permainan Fuzzle terhadap pembentukan karakter anak usia dini kelompok B di TK Aisyiyah 2 Barengkok. Nilai t hitung = 89 dengan taraf  $\alpha = 0,05$  didapat pada tabel t pada dk 28 diperoleh nilai t tabel = 2,048. Karena pada t hitung > t tabel, yaitu  $89 > 2,048$ . Pengaruh terhadap pendidikan karakter terdapat pada pembentukan karakter rasa tanggung jawab atas pekerjaan atau ketuntasan pembelajaran; 2) Terdapatnya pengaruh metode penugasan terhadap pembentukan karakter anak usia dini kelompok B di TK Aisyiyah 2 Barengkok, karena pada thitung > t tabel, yaitu  $12,47 > 2,048$ . Pengaruh terdapat pada aspek perkembangan kognitif anak terdapat pada bidang perkembangan daya ingat dalam pembelajaran yang menjadi alur dalam menyelesaikan pembelajaran, hal tersebut di buktikan dengan melaksanakan tes pembelajaran dengan metode penugasan penyelesaian puzzle.*

**Kata Kunci:** *Media, Permainan puzzle, Karakter Anak.*

## Pendahuluan

Pembentukan karakter dan pengembangan kognitif anak menjadi salah satu aspek pendorong dalam penelitian di TK Aisyiyah 2 Barengkok, hal tersebut menibulkan metode pembelajaran yang berpengaruh terhadap dua hal tersebut. Maka penelitian dengan pembelajaran *fuzzle* dilaksanakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan tersebut terhadap pemebntukan karakter dan pengembangan kognitif anak dalam pembelajaran. Dimana karater dan pengebangan kognitif anak menjadi dasar dalam perkembangan anak untuk memiliki pengetahuan yang lebih banyak dan bisa membantu anak untuk memahami berbagi mata pelajaran dnegan baik (Teni Nurrita, 2018). Hal ini sesuai dengan pernyataan Arsyad bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat memberikan pengalamanan yang bermakna kepada peserta didik. Pembelajaran yang menarik yang dapat mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam belajar salah satunya dengan menggunakan media permainan berupa media *fuzzle* (Putri Feni Ayu Mutiara, 2018). *Fuzzle* mempunyai fungsi yang baik untuk peserta didik, dari sisi kognitif, keterampilan motorik, daya ingat, serta keterampilan sosial dan emosi.

Menurut Jean Piaget perkembangan kognitif anak berupa tahap demi tahap perubahan kemampuan kognisi yang meliputi pikiran, daya ingat, dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah dan merencanakan masa depan. Kognitif yang berkembang tersebut juga dapat mewakili pemikiran, perhatian, pengamatan, bayangan, perkiraan, dan penilaian seseorang terhadap lingkungannya (Leny Marinda, 2020).

Hal tersebut sebanding dengan pemahaman menurut Rofidatul Ilma dalam berbagai manfaat saat menggunakan metode pembelajaran *fuzzle* di sekolah TK. Metode tersebut mempengaruhi terhadap karakter anak dalam pembelajaran di sekolah TK, berpengaruh terhadap perkembangan karakter anak dalam bidang pengetahuan dan peningkatan emosional dalam penanganan permasalahan. Hal tersebut berkaitan dengan pengertian karakter menurut Battistich, karakter mengacu pada serangkaian sikap (*attitudes*), perilaku (*behaviors*), motivasi (*motivations*), dan keterampilan (*skills*). Karakter meliputi sikap seperti keinginan untuk melakukan hal yang terbaik, kapasitas intelektual seperti berfikir kritis dan alasan moral, perilaku seperti jujur dan bertanggungjawab.

Menurut Thomas Lickona, pendidikan karakter adalah suatu proses yang disengaja untuk membantu seseorang memahami, peduli, dan bertindak berdasarkan nilai-nilai etika. Lickona, seorang psikolog pendidikan dan pelopor dalam bidang pendidikan karakter, menekankan bahwa pendidikan karakter bertujuan untuk mengembangkan aspek moral dan etis individu sehingga mereka dapat hidup dan bekerja dengan baik dalam masyarakat. Dalam pandangan Lickona, pendidikan karakter mencakup tiga aspek utama yaitu *Moral Knowing* (Pengetahuan Moral) pemahaman tentang nilai-nilai moral dan etika, termasuk kesadaran tentang apa yang benar dan salah. *Moral Feeling* (Perasaan Moral) perasaan yang mendukung pengetahuan moral, seperti empati, kasih sayang, dan rasa tanggung jawab. *Moral Action* (Tindakan Moral) kemampuan dan kemauan untuk bertindak berdasarkan pengetahuan dan perasaan moral tersebut (Glorya Loloagin, 2023).

Berdasarkan informasi dari seorang guru yang mengajar di TK Aisyiyah 2 Barengkok bahwa metode yang digunakan guru ketika mengajarkan anak tentang karakter hanyalah menggunakan metode penugasan pada anak. Guru tidak menggunakan metode lain seperti metode permainan *fuzzle*, guru-guru dan orang tua murid di TK Aisyiyah 2 Barengkok beranggapan bahwa permainan *Fuzzle* membutuhkan biaya yang sangat mahal, dan juga memerlukan waktu yang panjang, sehingga metode yang digunakan hanyalah metode penugasan dan tidak ada metode lain ketika mengajarkan karakter pada anak-anak di TK Aisyiyah 2 Barengkok tersebut.

## Bahan dan Metode

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan desain penelitian *Quasi Eksperimen Design* dengan tipe *NonEquivalent Control Group Design*, penelitian ini terdiri dari dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang diberi perlakuan berbeda. Pada kelompok eksperimen menggunakan media permainan *fuzzle* dalam kegiatan pembelajaran sedangkan kelas kontrol menggunakan media permainan flash card dalam kegiatan belajar (Sugiyono, 2015).

Populasi dalam penelitian ini adalah semua anak usia dini kelompok B di TK Aisyiyah 2 Barengkok yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas Mekkah dan kelas Madinah sehingga jumlah keseluruhan anak berjumlah 30 orang anak. Sample dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan teknik *Simple random sampling*. *Simple Random sampling* yaitu penentuan sampel secara acak, sederhana, memenuhi unsur homogen, setiap

anggota populasi mempunyai peluang yang sama, dan tidak memperhatikan strata atau presentase khusus (Deri Firmansyah, 2022). Sampel penelitian ini adalah anak usia dini kelompok B sebanyak dua kelas. Kelas Mekkah berjumlah 8 laki-laki dan 7 perempuan. Serta kelas Madinah berjumlah 7 laki-laki dan 8 perempuan.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti adalah observasi terstruktur. Penggunaan observasi terserukur mengenai pembentukan karakter anak usia dini kelompok B ketika menggunakan media permainan *fuzzle*. Observasi terstruktur adalah observasi yang dirancang secara sistematis tentang apa yang akan diamati, kapan dan dimana tempatnya dengan menggunakan pedoman pengamatan (Hasyim Hasanah, 2016) Pada penelitian ini observasi digunakan untuk mengetahui pembentukan karakter anak usia dini kelompok B di TK Aisyiyah 2 Barengkok dalam hal mengamati, mengkelompokkan dan mengkomunikasikan.

Teknik analisis data bertujuan untuk mengolah data-data yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan sehingga akan didapat hasilnya berupa generalisasi dari pembuktian hipotesis. Teknik analisis data pada penelitian ini akan menggunakan dua statistic, yaitu analisis statistik dekriptif dan inferensial (Evi Alfianti dkk., 2023). Dengan demikian, maka akan dilakukan pengujian normalitas dan homogenitas data sebelum menguji hipotesis statistik pada penelitian ini menggunakan perhitungan manual dikarenakan populasi dan sampel kurang dari 100 anak.

## Diskusi dan Pembahasan

### Pembentukan Karakter Anak Usia Dini

Nilai *pretes* pembentukan karakter anak kelas A-1 TK Aisyiyah 2 Barengkok (kelas eksperimen) tes uji kemampuan awalnya diberikan pada awal penelitian yang bertujuan untuk mengetahui apakah kemampuan awal siswa pada kedua kelas tersebut memiliki kesamaan atau tidak memiliki kesamaan. Hasil data *pretest* kelas eksperimen ditunjukkan pada tabel berikut:

**Tabel 1.** Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen

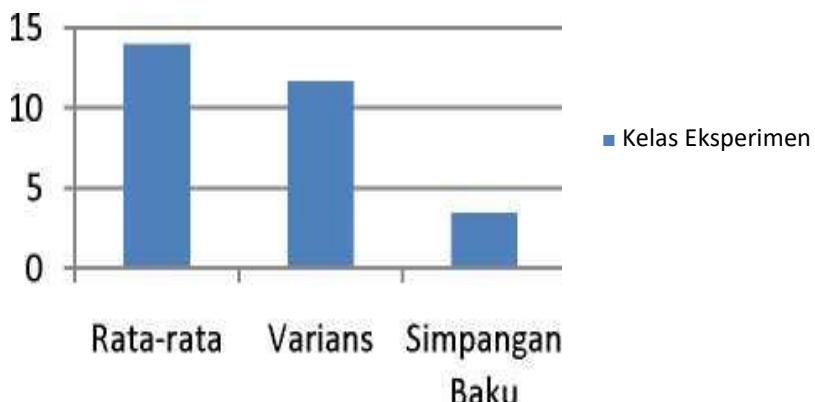
No	Statistik	Kelas Eksperimen
1	N	15
2	Jumlah skor data	209
3	Rata-rata	13,93

4	Varians	11,63
5	Simpangan Baku	3,41
6	Maksimum	19
7	Minimum	9

(Sumber: Data Penelitian, 2024)

Informasi yang telah disajikan dalam bentuk tabel 1 diatas maka dapat dilihat hasil *pretest* dari kelas eksperimen dengan perhitungan statistik sebelum diberikan *treatment* yang berbeda. Padapretest kelas eksperimen jumlah anak ada 15 maka untuk pengujian hasil *pretest* di kelas eksperimen mendapatkan jumlah skor data sebanyak 209, untuk perhitungan nilai rata-rata *pretest* dikelas eksperimen didapatkan sebanyak 13,93 dengan nilai varians sebanyak 11,63 dan untuk simpangan baku yang diperoleh dari hasil *pretest* di kelas eksperimen adalah sebanyak 3,41. Sehingga nilai terbesar di *pretest* kelas eksperimen adalah 19 dan nilai terkecilnya adalah 9. Dapat disimpulkan bahwa dalam penilaian hasil *pretest* pada anak kelas eksperimen ini bersifat normal.

Berikut penjelasan diagram yang dapat dilihat untuk perhitungan statistika *pretest* pada kelas eksperimen.



(Sumber: Data Penelitian, 2024)

**Gambar 1.** Diagram *Pretest* Kelas Eksperimen

### 1. Data Nilai *Posttest* Kelas Eksprimen

Kelas A-1 TK Aisyiyah 2 Barengkok (kelas eksperimen) setelah diberikan *treatment* yang berbeda yaitu dengan menggunakan media permainan *Fuzzle* kemudian kelas A-1 TK Aisyiyah 2 Barengkok diberikan *posttest* dengan soal yang sama seperti soal *pretest*. Hasil data *posttest* kelas eksperimen ditunjukkan pada tabel berikut ini:

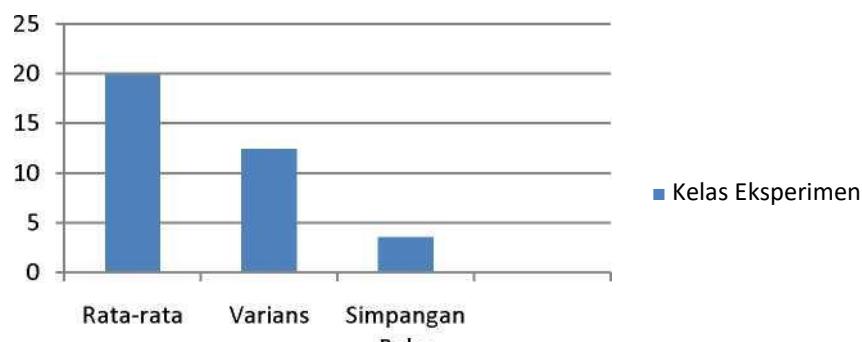
**Tabel 6.** Hasil Postest Kelas Eksperimen

No	Statistik	Kelas Eksperimen
1	N	15
2	Jumlah skor data	298
3	Rata-rata	19,86
4	Varians	12,40
5	Simpangan Baku	3,52
6	Maksimum	25
7	Minimum	14

(Sumber: Data Penelitian, 2024)

Informasi yang telah disajikan dalam bentuk tabel diatas maka dapat dilihat hasil *postes* dari kelas eksperimen dengan perhitungan statistik setelah diberikan *treatment* yang berbeda yaitu dengan menggunakan media permainan *fuzzle*. Pada kelas eksperimen jumlah anak ada 15 maka untuk pengujian hasil *postest* di kelas eksperimen mendapatkan jumlah skor data sebanyak 298, untuk perhitungan nilai rata-rata *postest* dikelas eksperimen didapatkan sebanyak 19,86 dengan nilai varians sebanyak 12,40 dan untuk simpangan baku yang diperoleh dari hasil *postest* di kelas eksperimen adalah sebanyak 3,52 Sehingga nilai terbesar di *postest* kelas eksperimen adalah 25 dan nilai terkecilnya adalah 14. Dapat disimpulkan bahwa dalam penilaian hasil *postest* pada anak kelas eksperimen ini bersifat normal.

Berikut penjelasan diagram yang dapat dilihat untuk perbedaan perhitungan statistik *postes* pada kelas eksperimen.



(Sumber: Data Penelitian, 2024)

**Gambar 2.** Diagram Postest Kelas Eksperimen

## 2. Nilai Hasil Tes Kelas Kontrol

Nilai hasil penelitian tes (observasi) *pretest* dan *posttest* pada pembentukan karakter anak usia kelompok B kelas kontrol dengan menggunakan metode penugasan di TK Aisyiyah 2 Barengkok bisa dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 7.** Data Nilai Hasil Tes Kelas Kontrol

No	Kelas Kontrol <i>pre-tes</i> (Y1)	Kelas Kontrol <i>post-tes</i> (X1)
B01	9	10
B02	9	10
B03	9	10
B04	10	11
B05	10	11
B06	11	12
B07	11	13
B08	12	13
B09	13	14
B10	14	15
B11	15	16
B12	16	17
B13	17	18
B14	18	20
B15	19	20
Jumlah	193	210
Rata-rata	12,86	14
Modus	9	10
Median	12	13
Simpangan Baku	3,4	3,52

(Sumber: Data Penelitian, 2024)

Dari hasil nilai pada tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil tes *pretes* kelas kontrol sebelum diberi *treatment* diperoleh dengan nilai rata-rata 12,86 dengan nilai tertinggi 19 dan nilai terendahnya 9, nilai modusnya 9 dan nilai mediannya 12. Hasil tes *postes* setelah diberi *treatment* di kelas kontrol dapat diperoleh nilai rata-rata 14 dengan nilai yang tertinggi 20 dan nilai yang terendah adalah 10, nilai modusnya 10 dan nilai

mediannya 13. Hal ini dibuktikan dari nilai rata-ratanya yang dicari dengan cara menjumlahkan seluruh data lalu dibagi dengan banyaknya sebaran data.

### 3. Data Nilai *Pretest* Kelas Kontrol

Nilai *pretes* pembentukan karakter anak kelas B-2 TK Aisyiyah 2 Barengkok (kelas kontrol) dengan menggunakan metode yang biasa digunakan sekolah yaitu metode penugasan, tes uji kemampuan awalnya diberikan pada awal penelitian yang bertujuan untuk mengetahui apakah kemampuan awal siswa pada kedua kelas tersebut memiliki kesamaan atau tidak memiliki kesamaan. Hasil data *pretest* kelas kontrol ditunjukkan pada tabel berikut:

**Tabel 8.** Hasil *Pretest* Kelas Kontrol

No	Statistik	Kelas Eksperimen
1	N	15
2	Jumlah skor data	193
3	Rata-rata	12,86
4	Varians	11,8
5	Simpangan Baku	3,4
6	Maksimum	19
7	Minimum	9

(Sumber: Data Penelitian, 2024)

Informasi yang telah disajikan dalam bentuk tabel diatas maka dapat dilihat hasil *pretes* dari kelas kontrol dengan perhitungan statistik sebelum diberikan *treatment* yang berbeda. Pada *pretest* kelas kontrol jumlah anak ada 15 maka untuk pengujian hasil *pretest* di kelas kontrol mendapatkan jumlah skor data sebanyak 193, untuk perhitungan nilai rata-rata *pretest* di kelas kontrol didapatkan sebanyak 12,86 dengan nilai varians sebanyak 11,8 dan untuk simpangan baku yang diperoleh dari hasil *pretest* di kelas kontrol adalah sebanyak 3,4. Sehingga nilai terbesar di *pretest* kelas kontrol adalah 19 dan nilai terkecilnya adalah 9. Dapat disimpulkan bahwa dalam penilaian hasil *pretest* pada anak kelas kontrol ini bersifat normal.

Berikut penjelasan diagram yang dapat dilihat untuk perhitungan statistika *pretest* pada kelas kontrol.



(Sumber: Data Penelitian, 2024)

**Gambar 3.** Diagram Pretest Kelas Kontrol

#### 4. Data Nilai Postest Kelas Kontrol

Kelas B-2 TK Aisyiyah 2 Barengkok (kelas kontrol) setelah di ajarkan dengan metode penugasan, lalu diberikan *postest* untuk melihat hasil belajarnya. Hasil data *postest* kelas kontrol ditunjukkan pada tabel berikut ini:

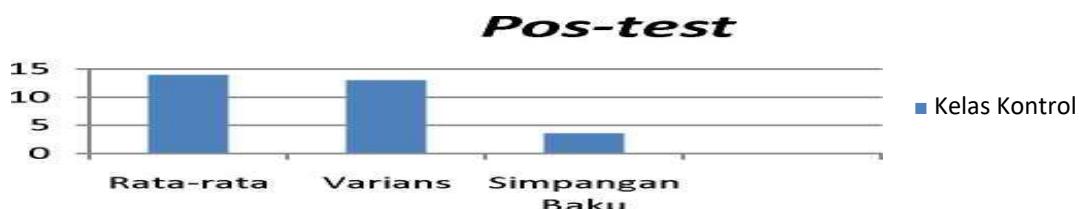
**Tabel 9.** Hasil Postest Kelas Kontrol

No	Statistik	Kelas Eksperimen
1	N	15
2	Jumlah skor data	210
3	Rata-rata	14
4	Varians	12,4
5	Simpangan Baku	3,5
6	Maksimum	20
7	Minimum	10

(Sumber: Data Penelitian, 2024)

Informasi yang telah disajikan dalam bentuk tabel diatas maka dapat dilihat hasil *postes* dari kelas kontrol dengan perhitungan statistik setelah diberikan *treatment* yang sama yaitu metode penugasan. Pada kelas kontrol jumlah anak ada 15 maka untuk pengujian hasil *postest* di kelas kontrol mendapatkan jumlah skor data sebanyak 210, untuk perhitungan nilai rata-rata *postest* dikelas kontrol didapatkan sebanyak 14 dengan nilai varians sebanyak 12,4 dan untuk simpangan baku yang diperoleh dari hasil *postest* di kelas kontrol adalah sebanyak 3,5 Sehingga nilai terbesar di *postest* kelas kontrol adalah 20 dan nilai terkecilnya adalah 10.

Berikut penjelasan diagram yang dapat dilihat untuk perbedaan perhitungan statistika *postes* pada kelas kontrol



**Gambar 4.** Diagram Postest Kelas Kontrol

## 5. Uji Persyaratan Analisis

Setelah dilakukan *pretest* dan *postest* pada kedua kelas, maka selanjutnya akan dilakukan uji persyaratan analisis, yaitu uji kesamaan dan menggunakan uji t dengan syarat datanya harus normal dan homogen. Selanjutnya akan dijelaskan uji normalitas, uji homogen dan uji hipotesis dari kedua sampel yaitu kelas eksperimen dan kelas control.

### 5.1. Uji Normalitas

Sebelum melakukan uji homogenitas terlebih dahulu melakukan uji persyaratan normalitas dengan menggunakan uji lilliefors. Uji normalitas ditunjukkan sebagai berikut:

#### 5.1.1. Kelas Eksperimen

**Tabel 10.** Data Uji Normalitas Kelas Eksperimen

No	Kelas Eksperimen	L <sub>Hitung</sub>	L <sub>Tabel</sub>	Kesimpulan	Keterangan
1	Pretests	0,114	0,220	L <sub>Hitung</sub> < L <sub>Tabel</sub>	Normal
2	Postest	0,101	0,220	L <sub>Hitung</sub> < L <sub>Tabel</sub>	Normal

Tabel diatas membuktikan bahwa perhitungan dari uji normalitas pada kelas Eksperimen pada tahap *pretest* adalah L<sub>Hitung</sub> = 0,114 dan L<sub>Tabel</sub> = 0,220 dengan taraf signifikansi a = 0,05 dan dengan N = 15. Karena L<sub>Hitung</sub> < L<sub>Tabel</sub> maka data nilai *pretest* pada kelas Eksperimen dapat dinyatakan berdistribusi normal. Begitu juga dengan tahap nilai *postest* memperoleh L<sub>Hitung</sub> 0,101 dan L<sub>Tabel</sub> = 0,220. Karena pada L<sub>Hitung</sub> < L<sub>Tabel</sub> maka data nilai pada *postest* dapat dinyatakan berdistribusi normal.

Distribusi normal dapat dikatakan normal karena pada penelitian *pretest* dan *postest* didapat L<sub>Hitung</sub> lebih kecil dari pada L<sub>Tabel</sub>. Oleh karena itu data tersebut dapat diterima. Untuk membuktikannya ambil harga yang terbesar atau maksimal diantara harga-harga mutlak selisih dari *pretest* pada kelas eksperimen. Untuk menerima atau menolak hipotesis nol maka kita dapat membandingkan L<sub>o</sub> dengan nilai kritis L untuk taraf signifikan a = 0,05 atau 5% dengan kriteria yang diterima H<sub>o</sub>. Oleh karena itu data nilai *pretest* dan *postest* kelas eksperimen dinyatakan berdistribusi normal.

#### 5.1.2. Kelas Kontrol

**Tabel 11.** Data Uji Normalitas Kelas Kontrol

No	Kelas Kontrol	L <sub>Hitung</sub>	L <sub>Tabel</sub>	Kesimpulan	Keterangan
1	Pretests	0,13	0,220	L <sub>Hitung</sub> <	Normal

2	Postest	0,11	0,220	$L_{\text{Hitung}} <$	Normal
---	---------	------	-------	-----------------------	--------

Tabel diatas membuktikan bahwa perhitungan dari uji normalitas pada kelas Kontrol pada tahap *pretest* adalah  $L_{\text{Hitung}} = 0,13$  dan  $L_{\text{Tabel}} = 0,220$  dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dan dengan  $N = 15$ . Karena  $L_{\text{Hitung}} < L_{\text{Tabel}}$  maka data nilai *pretest* pada kelas Kontrol dapat dinyatakan berdistribusi normal. Begitu juga dengan tahap nilai *postest* memperoleh  $L_{\text{Hitung}} = 0,11$  dan  $L_{\text{Tabel}} = 0,220$ . Karena pada  $L_{\text{Hitung}} < L_{\text{Tabel}}$  maka data nilai pada *postest* dapat dinyatakan berdistribusi normal.

### 5.2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas data dilakukan agar mengetahui apakah sampel yang digunakan dalam penelitian berasal dari populasi yang homogen atau tidak homogen. Pengujian homogenitas digunakan uji kesamaan kedua varians yaitu uji *F*. Jika  $F_{\text{Hitung}} < F_{\text{Tabel}}$  maka  $H_0$  diterima, jika  $F_{\text{Hitung}} > F_{\text{Tabel}}$  maka  $H_0$  ditolak. Derajat kebebasan pembilang =  $(n_1 - 1)$  dan derajat kebebasan penyebutnya =  $(n_2 - 1)$  dengan taraf nyatanya  $\alpha = 0,05$ .

Perhitungan hasil uji homogenitas pembentukan karakter anak dijabarkan pada tabel berikut ini:

**Tabel 12.** Data Uji Homogenitas Pembentukan karakter Anak

No	Kelas	$F_u^*$	$F_{\text{Tabel}}$	Kesimpulan	Keterangan
1	Eksperimen	1,0662	2,4837	$F_{\text{Hitung}} < F_{\text{Tabel}}$	Homogen
2	Kontrol	1,0489	2,4837	$F_{\text{Hitung}} < F_{\text{Tabel}}$	Homogen

Tabel diatas membuktikan bahwa hasil perhitungan antara *pretest* dan *postest* untuk kelas eksperimen dan kontrol dinyatakan homogen, dimana  $F_{\text{Hitung}}$  pada kelas eksperimen yaitu 1,0662 dan  $F_{\text{Tabel}} = 2,4837$  dengan kriteria 0,05. Karena  $F_{\text{Hitung}} < F_{\text{Tabel}}$  maka data pada nilai *pretest* dan *postest* kelas eksperimen dinyatakan homogen. Begitu juga untuk kelas kontrol bahwa nilai  $F_{\text{Hitung}} = 1,0489$  dan  $F_{\text{Tabel}} = 2,4837$ . Dikarenakan  $F_{\text{Hitung}} < F_{\text{Tabel}}$  maka nilai untuk *pretest* dan *postest* pada kelas kontrol dapat dinyatakan homogen. Dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *postest* kelas eksperimen dan kontrol dari dua kelompok memiliki varians yang seragama atau homogen.

### 5.3. Pengujian Hipotesis

Setelah diketahui bahwa dari kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki distribusi normal dan homogen, maka selanjutnya akan dilakukan pengujian hipotesis dalam penelitian ini dengan menggunakan uji-t. Terdapat pengaruh media permainan

fuzzle terhadap peningkatan pembentukan karakter anak usia dini kelompok B TK Aisyiyah 2 Barengkok.

Nilai  $t_{hitung} = 89$  dengan taraf  $\alpha = 0,05$  didapat pada tabel t pada dk 28 diperoleh nilai  $t_{tabel} = 2,048$ . Karena pada  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , yaitu  $89 > 2,048$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media permainan *fuzzle* terhadap pembentukan karakter anak usia dini kelompok B TK Aisyiyah 2 Barengkok.

**Tabel 13.** Data Hasil Nilai *Postest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Skor Rata-rata Nilai <i>Postest</i>		<b>DK</b>	<b><math>t_{hitung}</math></b>	<b><math>t_{tabel}</math></b>	<b>Kesimpulan</b>
<b>Kelas eksperimen</b>	<b>Kelas Kontrol</b>				
19,86	13,93	28	38,71	2,048	$t_{hitung} > t_{tabel}$

(Sumber: Data Penelitian, 2024)

Hasil tinjauan ini berdasarkan dari nilai rata-rata skor hasil pembentukan karakter anak, yaitu dari 12 deskriptor, maka hasil rata-rata nilai *postest* anak yang menggunakan metode eksperimen adalah 19,86 dan nilai rata-rata *postest* anak dengan menggunakan metode penugasan adalah 13,93. Perbedaan dari nilai rata-rata tersebut dapat diketahui sekitar 43% perbedaan pengaruh media permainan *Fuzzle* dengan metode penugasan terhadap pembentukan karakter anak.

Penelitian melihat adanya pengaruh media permainan *Fuzzle* terhadap pembentukan karakter anak usia dini kelompok B di TK Aisyiyah 2 Barengkok, maka dari itu dilakukanlah penelitian selama 2 minggu atau sebanyak 12 kali pertemuan sebelum dan sesudah treatment (pretest dan postest) yang dilakukan dengan uji test pada anak. Hal tersebut sebanding dengan pendapat Sugiyono mengenai metode *Quasi Eksperimen Design* dengan tipe *NonEquivalent Control Group Design*, penelitian ini terdiri dari dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang diberi perlakuan berbeda. Pada kelompok eksperimen menggunakan media permainan *fuzzle* dalam kegiatan pembelajaran sedangkan kelas kontrol menggunakan media permainan flash card dalam kegiatan belajar.

Hasil penelitian uji test pada kedua kelas dapat diperoleh hasil yaitu sebelum pemberian treatment, sebelumnya anak diberikan test kemampuan awal dengan hasil rata-rata yang diperoleh untuk kelas eksperimen adalah 13,933 dan untuk kelas

kontrolnya adalah sebesar 12,8. Hasil ini dapat menunjukkan bahwa dari nilai rata-rata kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol hampir sama. Namun masih dalam kategori rendah, oleh karena itu kedua kelas tersebut perlu diberi treatment.

Kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan treatment, maka dapat diperoleh dari nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 19,86 dan kelas kontrol dengan metode penugasan sebanyak 13,93. Terlihat bahwa pembentukan karakter pada anak usia dini kelompok B memiliki nilai rata-rata yang berbeda, dimana nilai rata-rata pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas kontrol.

Hasil dari data nilai postest anak dapat ditemukan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media permainan *fuzzle* terhadap pembentukan karakter anak usia dini kelompok B, hal ini dapat terlihat dari nilai rata-rata pembentukan karakter anak usia dini kelompok B pada sebelum dan sesudah diberi treatment adalah 13,93 menjadi 19,86. Hal ini dapat dibuktikan juga dari hasil uji hipotesis dimana  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , yaitu  $89 > 2,048$ .

Sebagaimana hasil penelitian yang dilaksanakan menghasilkan pengaruh yang signifikan terhadap pembentukan karakter anak melalui pembelajaran dengan permainan *fuzzle*, dengan tumbuhnya karakter tanggung jawab dan berkembangnya kemampuan anak secara kognitif. Hasil penelitian tersebut dalam aspek pembentukan karakter anak dalam pembelajaran yang membentuk karakter tanggung jawab di tanadai dengan ketekunan anak menyelesaikan pembelajaran dengan media permainan *fuzzle*, hal tersebut sejalan dengan pendapat Tomas Likona yang menjabarkan bahwa pendidikan karakter mempengaruhi kondisi anak dalam hal pembelajaran kedisiplinan. Hal tersebut sebanding dengan pemahaman utama dalam pendidikan karakter yang dikemukakan oleh Tomas Likona pada bidang *moral feeling* (Perasaan Moral) perasaan yang mendukung pengetahuan moral, seperti empati, kasih sayang, dan rasa tanggung jawab.

Pada pretest kelas kontrol jumlah anak ada 15 maka untuk pengujian hasil pretest di kelas kontrol mendapatkan jumlah skor data sebanyak 193, untuk perhitungan nilai rata-rata pretest di kelas kontrol didapatkan sebanyak 12,86 dengan nilai varians sebanyak 11,8 dan untuk simpangan baku yang diperoleh dari hasil pretest di kelas kontrol adalah sebanyak 3,4. Sehingga nilai terbesar di pretest kelas kontrol adalah 19 dan nilai terkecilnya adalah 9.

Kelas B-2 TK Aisyiyah 2 Barengkok (kelas kontrol) setelah di ajarkan dengan metode penugasan, lalu diberikan postest untuk melihat hasil belajarnya. Hasil postes dari kelas kontrol dengan perhitungan statistik setelah diberikan treatment yang sama yaitu metode penugasan. Pada kelas kontrol jumlah anak ada 15 maka untuk pengujian hasil postest di kelas kontrol mendapatkan jumlah skor data sebanyak 210, untuk perhitungan nilai rata-rata postest dikelas kontrol didapatkan sebanyak 14 dengan nilai varians sebanyak 12,4 dan untuk simpangan baku yang diperoleh dari hasil postest di kelas kontrol adalah sebanyak 3,5 Sehingga nilai terbesar di postest kelas kontrol adalah 20 dan nilai terkecilnya adalah 10.

Dengan hasil tersebut peneliti mendapatkan hasil yang baik dalam hal peningkatan kognitif anak dalam perkembangan ilmu pad aspek pengetahuan dalam penyelesaian pembelajaran yang di berikan melalui permainan *puzzle*. Permainan puzzle berpengaruh secara signifikan terhadap perkebangunan kognitif anak dalam pembelajaran di sekolah, ditandai dengan peningkatan nilai yang begitu segnifikan sebelum dan sesudah bi berkalukannya pemelajaran dengan media *puzzle*. Peningkatan secara kognitif terdapat pada aspek pengetahuan daya ingat dan pemahaman cara dalam menyelesaikan pembelajaran saat di berikanyah tugas untuk menyelesaikan sebuah *fuzzle*, dari hasil pembelajaran tersebut guru menguji kemampuan kognitif anak dengan metode penugasan dalam penyelesaian permainan *fuzzle*.

Hal tersebut sejalan dengan teori perkembangan kognitif anak yang dikemukakan oleh Jean Piaget bahwa perkembangan kognitif anak berupa tahap demi tahap perubahan kemampuan kognisi yang meliputi pikiran, daya ingat, dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah dan merencanakan masa depan. Kognitif yang berkembang tersebut juga dapat mewakili pemikiran, perhatian, pengamatan, bayangan, perkiraan, dan penilaian seseorang terhadap lingkungannya.

Sebuah metode pembelajaran, hendaklah melakukan pemilihan metode pembelajaran yang tepat, yaitu adalah suatu hal yang sangat perlu diperhatikan dalam sebuah proses kegiatan belajar mengajar disuatu lembaga sekolah. Agar dapat memberikan kemaksimalan dalam proses belajar, oleh karena itu guru hendaklah pandai dan kreatif ketika hendak memilih dan menetapkan sebuah metode belajar yang tepat untuk anak didiknya. Salah satu metode belajar yang dapat digunakan ketika hendak

mengembangkan pembentukan karakter pada anak usia dini adalah media permainan puzzle.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat dari penelitian Putrini Rizkiah bahwa media permainan *fuzzle* adalah media pembelajaran berupa potongan-potongan gambar, huruf, kata dan kalimat menjadi satu gambar yang utuh yang melibatkan psikomotorik anak dan penalarannya dalam menyusun *Fuzzle* tersebut. Media permainan *fuzzle* sangat baik jika digunakan untuk pembentukan karakter pada anak. Melalui media permainan *fuzzle* ini dapat membantu anak untuk melakukan sesuatu tentang mengamati tindakan ataupun informasi secara langsung, anak-anak mampu membandingkan dan mengelompokkan benda atau informasi secara langsung, serta anak mampu mengkomunikasikan informasi yang sudah didapatnya, sehingga pengetahuan anak tentang karakter menjadi berkembang. Untuk itu, anak juga akan lebih mudah untuk memahami pembentukan karakter lebih lanjut.

## Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian di TK Aisyiyah 2 Barengkok ini sesuai dengan tujuan dan permasalahan terdapat pengaruh media permainan *fuzzle* terhadap pembentukan karakter anak usia dini kelompok B di TK Aisyiyah 2 Barengkok. Hal ini dapat dibuktikan pada kelas eksperimen dengan nilai rata-rata *pretest* nya adalah 13,93 dan nilai *postestnya* 19,86, dari jumlah anak 15 orang dengan nilai  $t_{hitung} = 89$  pada taraf  $a = 0,05$  dengan tabel  $t$  pada  $dt = 28$  dengan perolehan nilai  $t_{tabel} = 2,048$ . Oleh karena itu  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal tersebut di dukung dengan adanya perubahan karakter anak dalam aspek tanggung jawab atas tugas yang di berikan oleh guru dan bertanggung jawab atas alur penyelesaian dalam permainan *fuzzle*. Terdapatnya pengaruh metode penugasan terhadap perkembangan kognitif anak usia dini kelompok B di TK Aisyiyah 2 Barengkok. Hal ini dapat kita lihat pada pembuktian kelas kontrol dengan nilai rata-rata *pretest* 12,8 dan nilai rata-rata *postesnya* 13,93 dari jumlah anak 15 orang anak dengan nilai  $t_{hitung} = 12,47$  pada taraf  $a = 0,05$  dengan tabel  $t$  pada  $dt = 28$  dengan perolehan nilai  $t_{tabel} = 2,048$ . Oleh karena itu  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal tersebut terbukti dari adanya peningkatan perkembangan secara kognitif terhadap pemahaman pembelajaran dan anak – anak mengalami peningkatan daya ingat yang signifikan atas pembeajaran yang diterima.

## Referensi

- Evi Alfianti, *Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran SBDP Siswa Kelas V SD Inpres 3/77 Data Kecamatan Mare Kabupaten Bone*. Jurnal PGSD Universitas Lamappapoleonro, Vol. 1 No. 2 Bulan Juni Tahun 2023. <https://jurnal.pgsd.unipol.ac.id/index.php/home>.
- Glorya Loloagin, *Implementasi Pendidikan Karakter Menurut Perspektif Thomas Lickona Ditinjau dari Peran Pendidik PAK*, Volume 05, No. 03, Maret-April 2023, pp. 6012-6022 E-ISSN: 2654-5497, P-ISSN: 2655-1365 Website: <http://jonedu.org/index.php/joe>.
- Hasyim Hasanah, (2016). Teknik-Teknik Observasi. *Jurnal at-Taqaddum*, Volume 8, Nomor 1, Juli. Tersedia [Online]: <https://journal.walisongo.ac.id/index.php/attaqaddum/article/download/1163/932>
- Leny Marinda, *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar*, Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman Vol. 13, No. 1, April 2020 p-ISSN:2086 -0749 e-ISSN:2654-4784. <https://media.neliti.com/media/publications/340203-teori-perkembangan-kognitif-jean-piaget-00d2756c.pdf>
- Putri Feni Ayu Mutiara, Persepsi Guru Tentang Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Bermain Sensorimotor Anak Di Tk Shandy Putra Telkom Bengkulu. *Jurnal RECEP*: Vol. 2, No. 2, Nov 2021, Hal 77-84. <https://ejurnal.upi.edu/index.php/RECEP/article/download/30697/17085>.
- Teni Nurrita, (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, Volume 03, Nomor 01.
- Wakijo, (2015). Pengaruh Penggunaan Model Cooperative Learning Tipe Picture And Picture Terhadap Hasil Belajar Media Pembelajaran Mahamahasiswa Semester Iv Pendidikan Ekonomi Tahun Akademik 2014/2015. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, Vol.3. No.1, 14-23. <https://ojs.flkip.ummetro.ac.id/index.php/ekonomi/article/download/140/111>.