Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: journaljoecy@gmail.com

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2776-771X (Online)
ISSN 2962-570X (Printed)
6 (2) 2026, Page: 27921-27929

Pengaruh *Unplugged Activities* Terhadap Kemampuan *Problem Solving* Pada Anak Usia 4-5 Tahun

Mazura[1], Riski Surya Amanda[2], Uswatul Hasni[3]

[1,2,3] Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini,Universitas Jambi

[1]mzura5071@gmail.com, [2]riskisurya@unja.ac.id, [3]uswatulhasni@unja.ac.id.
Koresponding: mzura5071@gmail.com

Published: Mei, 2026

ABSTRACT

This research is motivated by the low problem-solving abilities of children aged 4–5 years at Pelita Doktora Kindergarten, Bagan Pete, Alam Barajo District, Jambi City. This is evident from the many children who still have difficulty understanding problems, comparing, grouping, connecting, and finding solutions independently in daily activities. Children also still depend on teacher assistance when facing simple problems, such as putting together puzzles, distinguishing shapes, opening lunch boxes, and choosing appropriate colors in coloring activities. Therefore, learning activities are needed that can stimulate children's problem-solving abilities actively and enjoyably through unplugged activities. This study aims to determine the effect of unplugged activities on the problem-solving abilities of children aged 4–5 years at Pelita Doktora Kindergarten. The study used a quantitative approach with an experimental method through a pre-experimental one-group pretest-posttest design. The research sample consisted of 14 children aged 4–5 years in group A. Data collection techniques were carried out through observation using a child's problem-solving ability assessment sheet. The study was conducted for eight weeks consisting of one pretest, six treatments, and one posttest. Data were analyzed using normality tests, homogeneity tests, and paired sample t-tests.

Keywords: *Unplugged Activities, Problem Solving Skills, Children Aged 4-5 Years.*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelaknggi oleh rendahnya kemampuan *problem solving* anak usia 4–5 tahun di TKIT Pelita Doktora Bagan Pete Kec. Alam Barajo Kota Jambi. Hal ini terlihat dari masih banyak anak yang mengalami kesulitan dalam memahami masalah, membandingkan, mengelompokkan, menghubungkan, serta menemukan solusi secara mandiri dalam kegiatan sehari-hari. Anak juga masih bergantung pada bantuan guru ketika menghadapi masalah sederhana, seperti menyusun puzzle, membedakan bentuk, membuka bekal, dan menentukan warna yang sesuai pada kegiatan mewarnai. Oleh karena itu, diperlukan kegiatan pembelajaran yang mampu menstimulasi kemampuan problem solving anak secara aktif dan menyenangkan melalui *unplugged activities*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *unplugged activities* terhadap kemampuan *problem solving* anak usia 4–5 tahun di TKIT Pelita Doktora. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen melalui desain *pre-experimental one-group pretest-posttest design*. Sampel penelitian berjumlah 14 anak usia 4–5 tahun kelompok A. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi menggunakan lembar penilaian kemampuan *problem solving* anak. Penelitian dilaksanakan selama delapan minggu yang terdiri dari satu kali pretest, enam kali treatment, dan satu kali posttest. Data dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji paired sample t-test.

Kata Kunci: *unplugged Activities*, Kemampuan *Problem Solving*, Anak Usia 4-5 Tahun.

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Atibution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah jenis pendidikan yang sangat krusial untuk menciptakan pondasi yang kuat dalam meningkatkan pengembangan wawasan, sikap, dan keterampilan anak-anak. PAUD tidak sekadar menjadi layanan pendidikan, tetapi juga merupakan langkah untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak secara maksimal. Program ini fokus

pada seluruh aspek kepribadian anak, termasuk perkembangan fisik, kognitif, sosial emosional, serta penguatan nilai-nilai agama, moral, dan bahasa. Anak-anak di usia dini merupakan individu yang hidup dalam periode usia 0 hingga 6 tahun (Sanusi & Khaerunnisa, 2022).

Pendidikan pada tahap awal kehidupan memainkan peran penting dalam meningkatkan kemampuan intelektual serta keterampilan fisik dan motorik pada anak-anak. Dampak dari pendidikan yang dimulai di usia dini memiliki pengaruh besar terhadap kehidupan mereka di kemudian hari. Pembentukan karakter dan perilaku anak sangat dipengaruhi oleh lima tahun pertama kehidupan mereka, dan tingkah laku yang dimiliki oleh orang dewasa sering kali merupakan akibat dari pengalaman di masa kecil. Oleh sebab itu, perlu dilakukan pengembangan kemampuan anak melalui pendidikan yang berarti dan sesuai dengan kebutuhan mereka (Mudarlis, 2020).

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, mengenai Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 butir 14, pendidikan anak usia dini didefinisikan sebagai upaya pembinaan yang ditujukan untuk anak-anak sejak lahir hingga usia enam tahun. Upaya ini dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan yang bertujuan untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan fisik serta mental anak, sehingga mereka dapat siap memasuki jenjang pendidikan yang lebih lanjut (Rena, 2022). Kemampuan kognitif bisa diartikan sebagai pengetahuan yang luas, kreativitas atau imajinasi, keterampilan berbahasa, serta kemampuan mengingat. Aspek kognitif juga menjadi salah satu elemen perkembangan yang penting untuk distimulasi pada anak-anak usia dini. Kognitif adalah kemampuan yang berhubungan dengan proses berpikir (Hasni & Amanda, 2022). Anak-anak sangat membutuhkan kemampuan kognitif untuk mengembangkan pengetahuan mereka tentang semua yang mereka lihat, dengar, rasakan, sentuh, dan cium melalui indra yang mereka miliki. Salah satu elemen krusial dalam perkembangan kognitif anak adalah kemampuan untuk memecahkan masalah. Kemampuan ini sangat penting dalam membantu anak menghadapi berbagai tantangan sehari-hari, memahami hubungan sebab-akibat, serta belajar dari pengalaman untuk mencari solusi yang tepat. Namun, realitas di lapangan memperlihatkan bahwa masih banyak anak-anak di usia dini yang mengalami kesulitan dalam mengasah kemampuan memecahkan masalah (Syamsudin dkk, 2024).

Kemampuan *problem solving* pada anak berusia 4-5 tahun adalah aspek kognitif yang sangat penting yang berkembang melalui kegiatan sehari-hari dan pembelajaran. Pada tahap ini, anak mulai dapat mengidentifikasi objek berdasarkan fungsi, menggunakan objek sebagai permainan simbolik, memahami konsep dasar seperti banyak dan sedikit, serta mengamati dan menciptakan sesuatu sesuai dengan ide mereka sendiri. Anak juga mulai memahami posisi mereka dalam masyarakat dan pola aktivitas sehari-hari. Kemampuan ini mendorong anak untuk berpikir secara kritis, kreatif, serta mandiri dalam menemukan solusi terhadap tantangan yang dihadapi. Proses pemecahan masalah terdiri dari eksplorasi, observasi, pengumpulan informasi, analisis, dan mengambil tindakan untuk mencapai hasil yang diinginkan (Oktaviany & Hafidah, 2021).

Kemampuan *problem solving* sangat krusial bagi anak-anak di usia dini karena di fase ini, anak mengalami perkembangan kognitif yang sangat cepat serta mulai dapat berpikir logis dan memahami hubungan antara sebab dan akibat. Lewat kemampuan ini, anak-anak belajar untuk menangani berbagai situasi baru dengan cara mencari solusi secara mandiri, yang pada gilirannya melatih kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan ketekunan mereka. Di samping itu, keterampilan memecahkan masalah ini juga mendukung anak dalam membangun rasa percaya diri, karena mereka merasa mampu mengatasi tantangan yang mereka hadapi, baik saat bermain maupun dalam kehidupan sehari-hari. Keterampilan ini juga memperkuat aspek sosial dan emosional anak, seperti belajar untuk berkolaborasi, menunggu giliran, dan menghargai pandangan teman saat mereka berusaha memecahkan masalah secara bersama-sama. Dengan demikian, keterampilan memecahkan masalah menjadi fondasi penting bagi anak untuk beradaptasi, berpikir secara mandiri, dan bersiap menghadapi proses belajar di tingkat pendidikan yang lebih tinggi (Fusaro & Smith, 2018).

Pada rentang usia 4 hingga 5 tahun, anak-anak sering menghadapi beragam tantangan dalam keterampilan *problem solving* karena perkembangan kognitif mereka masih berada di fase praoperasional. Salah satu kendala utama yang muncul adalah kesulitan dalam mengenali inti permasalahan. Anak lebih cenderung terfokus pada elemen yang terlihat atau yang menarik perhatian, bukan pada bagian yang sesungguhnya menjadi penghalang dalam aktivitas yang mereka jalani. Di samping itu, kemampuan anak untuk merancang langkah-langkah penyelesaian masih terbatas,

sehingga mereka mudah putus asa ketika metode awal yang diterapkan tidak berhasil. Ini berkaitan dengan keterbatasan dalam ingatan kerja, perhatian, dan kemampuan fleksibilitas kognitif (Vessonen et al., 2024).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal terhadap guru di TKIT Pelita Doktora, ditemukan bahwa kemampuan *Problem Solving* masih perlu di tingkatkan. Dari 14 anak usia 4-5 tahun yang diamati, sebanyak 8 anak belum mampu atau belum memiliki kemampuan *problem solving* dengan baik, yang peneliti lihat pada saat observasi awal masih ada anak yang belum bisa atau masih kesulitan dalam menyusun permainan puzzle sederhana anak cenderung kebingungan dalam menentukan posisi potongan puzzle dan belum mampu mencoba berbagai alternatif penyelesaiannya secara mandiri, ada juga anak yang belum bisa memasangkan tali sepatunya yang terlepas anak terlihat belum memahami langkah-langkah yang tepat dalam menyelesaikan masalah tersebut dan cenderung menunggu bantuan dari guru. Hal ini menunjukkan rendahnya kemampuan anak dalam mengidentifikasi masala h dan mencari solusi secara mandiri. ada juga anak yang belum mampu memahami perbedaan antara dua hal dari jenis yang sama seperti membedakan antara balok persegi panjang dan persegi, belum dapat membedakan anatara mana yang panjang-pendek, beberapa anak juga belum bisa membuka bekal makanan atau botol minumnya sendiri, dan juga pada saat mewarnai guru memberikan gambar sederhana yaitu gambar Pelangi ada anak yang belum mampu menemukan warna yang tepat dan cocok untuk gambar tersebut Anak belum dapat menghubungkan pengetahuan yang dimilikinya dengan tugas yang diberikan sehingga hasil pewarnaan tidak sesuai dengan konsep yang seharusnya.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih *Unplugged Activities* sebagai satu-satunya variable yang akan di teliti. *Unplugged Activities* merupakan metode pembelajaran tanpa menggunakan perangkat digital dengan melibatkan permainan logika dan gerakan fisik yang digunakan untuk mewakili dan memahami konsep Ilmu Komputer. Pendekatan ini memungkinkan pembelajaran dalam jumlah besar di mana infrastruktur teknologi tidak tersedia. Adapun aktivitas yang digunakan adalah bermain lego, bermain origami, dan permainan teka-teki (Nurhopipah, Suhaman & Humanita, 2021). Berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya dan latar belakang yang telah di jelaskan,penulis tertarik untuk meneliti pengaruh *Unplugged Activities* terhadap kemampuan *Problem Solving* anak, dengan judul penelitian Pengaruh *Unplugged Activities* Terhadap Kemampuan *Problem Solving* Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TKIT Pelita Doktora.

METODELOGI

Penelitian ini memakai pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Metode eksperimen ini bertujuan untuk menjelaskan hubungan sebab-akibat antara satu variabel dengan lainnya (variabel X dan variabel Y) Peneliti memanipulasi variabel independen dan kemudian mengukur perubahan pada variabel dependen menggunakan data numerik dan analisis statistik. Berdasarkan temuan yang telah dipaparkan, penelitian ini menerapkan metode eksperimen. Tujuannya yaitu untuk mengetahui apakah penggunaan *"unplugged activities"* berpengaruh terhadap kemampuan *problem solving* anak usia 4-5 tahun. Menurut (Putra et al., 2025), Terdapat beberapa bentuk desain eksperimen yang dapat digunakan dalam penelitian kuantitatif, yaitu *Pre-Experimental Design* dan *Quasi Experimental Design*. Dalam penelitian ini, digunakan desain *Pre- eksperimental design* dengan model *one-group pretest-posttest design,* pada desain ini peneliti melakukan dua pengukuran yaitu, sebelum diberikan perlakuan *(pretest)* dan sesudah diberi perlakuan *(posttest)* untuk dapat menentukan pengaruh dari *treatment* (perlakuan). Untuk lebih jelasnya, *one-group pretest-posttest design* yang di gunakan dalam penelitian ini Adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Desain penelitian *One-Group Pretest-posttest design*

Pretest	**Perlakuan**	***posttest***
O^1	**X**	**O^2**

Keterangan :

O^1 : Skor *pretest,* yaitu Tingkat kemampuan *problem solving* sebelum di berikan perlakuan dengan menggunakan *unplugged activities.*

X : Menunjukkan perlakuan yakni penerapan *unplugged activities*.
O^2: Skor *posttest*, yaitu Tingkat kemampuan *problem solving* setelah mendapatkan perlakuan menggunakan *unplugged activities*.

Penelitian ini dilaksanakan di TKIT Pelita Doktora yang beralamat di Jl. Raden Sayuti RT. 11 Komplek Permata Land. Kel. Bagan Pete. Kec. Alam Barajo Kota Jambi. Waktu penelitian dimulai pada semester genap tahun ajaran 2025-2026. Dengan rentang waktu pelaksanaan selama 8 minggu. Penelitian ini meliputi satu kali *pretest* dan satu kali *posttest* dan 6 kali *treatment*. Adapun populasi dalam penelitian ini yaitu keseluruhan anak-anak yang ada di TKIT Pelita Doktora yang mana kelas A, B1, B2, B3, B4. Adapun Sampel yang di gunakan Pada penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun kelas A di TKIT Pelita Doktora Kota Jambi yaitu yang berjumlah 14 anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil *Pre-test*

Dalam penelitian ini data di peroleh melalui eksperimen, desain eksperimen yang di gunakan yaitu *One-Group Pretest Posttest Desain* dengan total sampling. *One Group Pretest posttest desain* merupakan desain penelitian yang hanya menggunakan satu kelas atau kelompok sebagai subjek uji coba penelitian. Penelitian ini dilaksanakan dengan 3 (tiga) prosedur yang terdiri dari sebelum perlakuan (*pretest*), perlakuan (*treatment*), dan setelah perlakuan (*postest*). Data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 14 sampel, 8 anak laki-laki dan 6 anak Perempuan.

Sebelum pemberian perlakuan, subjek penelitian mengikuti tes awal (*Pre-test*) untuk menilai kemampuan awal anak-anak. *Pre-test* dilaksanakan pada hari senin 2 februari 2026, peneliti melakukan pengumpulan data melalui lembaran observasi yang berisi tentang indikator kemampuan *problem solving* anak. Pada table berikut menampilkan hasil *Pre-test* kemampuan *problem solving* pada anak usia 4-5 tahun di kelompok A TKIT Pelita Doktora Bagan Pete kec. Alam Barajo Kota Jambi.

Tabel 2. Skor *Pre-test* Kemampuan *Problem Solving* Anak Usia 4-5 Tahun

No.	Nama Anak	Skor *Pretest*	Skor Ideal
1.	AA	14	24
2.	AKA	10	24
3.	EYA	10	24
4.	HZA	11	24
5.	HRM	15	24
6.	KAR	8	24
7.	MAR	14	24
8.	H	9	24
9.	AKR	11	24
10.	ANK	11	24
11.	SA	11	24
12.	SK	11	24
13.	SAA	13	24
14.	AAA	11	24
Jumlah		**159**	**336**
Mean		**11,35**	**24**
Presentase		**47,29%**	**100%**

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan hasil sebelum diberikan perlakuan (*Pre-test*) berupa kemampuan problem solving anak usia 4-5 d kelas A TKIT Pelita Doktora. Sehingga hasil *pre-test* menunjukkan jumlah keseluruhan tercapainya indikator skor empiris sebesar 159, rata-rata 11,35, persesntase 47,29%, dengan skor ideal berjumlah 336, rata-rata 24, dan persentase sebesar 100%.

Setelah peneliti melaksanakan tes awal atau *pre-test*, tahapan untuk selanjutnya yaitu memberikan perlakuan (*treatment*). Anak-anak diberikan perlakuan dengan kegiatan *Unplugged Activities* yang mana bertujuan untuk meningkatkan kemampuan *problem solving* anak. *Treatment* dilaksanakan sebanyak enam kali, yang dimana peneliti merencanakan dan menyusun desain pembelajaran di setiap *treatment* yang akan dilakukan mengikuti jadwal perencanaan penelitian. Sebelum memulai, peneliti

terlebih dahulu menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan untuk melakukan *treatment* yang akan di gunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil *Post-test*

Setelah semua kegiatan *treatment* selesai, peneliti memberikan *posttest* untuk mengevaluasi hasil terapi yang telah diselesaikan. *Post-test* diberikan pada hari rabu, 22 april 2026, dengan prosedur yang sama dengan *pre-test.* Berikut adalah hasil *posttest:*

Tabel 3. Skor *Post-test* Kemampuan *Problem Solving* Anak Usia 4-5 Tahun.

No.	Nama Anak	Skor *Posttest*	Skor Ideal
1.	AA	23	24
2.	AKA	20	24
3.	EYA	19	24
4.	HZA	20	24
5.	HRM	18	24
6.	KAR	18	24
7.	MAR	20	24
8.	H	20	24
9.	AKR	19	24
10.	ANK	19	24
11.	SA	20	24
12.	SK	21	24
13.	SAA	22	24
14.	AAA	21	24
	Jumlah	**280**	**336**
	Mean	**20**	**24**
	Presentase	**83,33**	**100%**

Hasil posttest memperoleh total skor keseluruhan sebesar 280 dengan skor tertinggi 23 dan skor terendah 18. Hal ini menunjukkan bahwa Sebagian besar anak telah mencapai kemampuan *problem solving* yang relative tinggi setelah mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis *unplugged activities,* sehingga data *posttest* dapat digunakan untuk menggambarkan kondisi kemampuan *problem solving* anak setelah perlakuan sebelum dilakukannya analisis lebih lanjut melalui perhitungan nilai rata-rata.

Pengujian persyaratan analisis

Uji Normalitas

Buat melihat apakah informasi yang digabungkan berdistribusi biasa atau tidak, percobaan normalitas akan memastikan tipe statistik yang digunakan. Jika data normal, gunakan statistik parametrik, seperti uji-t: jika tidak, gunakan statistik nonparametrik. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan menggunakan rumus Liliefors dan SPSS 29. Menurut metode ini, jika suatu Kumpulan data berdistribusi normal, maka dapat dikatakan memiliki Tingkat signifikasi lebih besar dari 0,05 ($p>0,05$). Namun, data tidak dapat berdistribusi normal jika Tingkat signifikasinya kurang dari 0,05 ($p<0,05$). Berikut ini Adalah hasil uji Normalitas :

Tabel 4. Uji Normalitas Data

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov[a]			***Shapiro-Wilk***		
	Statistic	**df**	**Sig.**	**Statistic**	**df**	**Sig.**
Pre-test	.286	14	.003	.918	14	.209
Post-test	.214	14	.081	.934	14	.352
a. Lilliefors Significance Correction						

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa taraf signifikasi pre-test dan post-test masing-masing sebesar 0,209 dan 0,352 yang Dimana lebih dari 0,05 yang berarti data berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengenali apakah Sebagian informasi yang diuji homogen atau tidak. Bahwa uji homogenitas merupakan bila sig>0,05, distribusi informasi homogen, serta bila sig<0,05, distribusi informasi tidak homogen. Uji homogenitas ini menggunakan SPSS 29. Hasil uji homogenitas ini bisa dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 5. Uji Homogenitas Data

Tests of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	**df1**	**df2**	**Sig.**
Petes t-Posttest	*Based on Mean*	1.514	1	26	.229
	Based on Median	.592	1	26	.449
	Based on Median and with adjusted df	.592	1	22.598	.450
	Based on trimmed mean	1.388	1	26	.249

Berdasarkan tabel diatas, Tingkat signifikasinya 0,229>0,05 yang berarti distribusi data dikatakan homogen dan dapat dilanjutkan pada uji-t untuk mengetahui tingkat perbedaannya.

Uji Hipotesis

Salah satu uji statistik yang dapat digunakan untuk menguji kebenaran atau kepalsuan hipotesis Adalah uji-t. Dalam penelitian ini, hipotesis yang diajukan yaitu pengaruh positif yang signifikan dari unplugged activities oleh peneliti terhadap kemampuan problem solving anak. Berikut ini Adalah hasil pengolahannya.

Tabel 6. Uji Hipotesis Data

Paired Samples T-test										
		Paired Differences					***t***	***df***	***Significance***	
		Mean	***Std. Deviation***	***Std. Error Mean***	***95% Confidence Interval of the Difference***				***One-Sided p***	***Two-Sided p***
					Lower	***Upper***				
Pair 1	*pretest - posttest*	*-8.643*	*2.023*	*.541*	*-9.811*	*-7.475*	*-15.984*	*13*	*<,001*	*<,001*

Ketentuan pengambilan Keputusan yaitu:

1. Bila nilai Sig. (2-tailed)<0,05, hingga ada perbandingan signifikan antara hasil pada informasi pretest serta posttest (Ha diterima).
2. Bila nilai sig. (2-tailed)>0,05, hingga tidak ada perbandingan signifikan antara hasil pada informasi pretest dan posttest.

Bersumber pada uji *Paired Samples T-test* dengan menggunakan aplikasi SPSS 29 pada tabel 4.11 diatas dengan memperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,001<0,05 yang berarti Ho ditolak dan Ha diterima. Bisa disimpulkan kalua ada perbandingan yang signifikan kemampuan problem solving anak umur 4-5 tahun di TKIT Pelita Doktora pada informasi pretest dan posttest. Setelah itu dicoba pengambilan Keputusan nilai t hitung, yaitu bila t hitung sebesar 15,984 > 2,160 hingga Ho ditolak serta Ha diterima. Variabel X dikatakan dapat mempengaruhi terhadap variabel Y.

PEMBAHASAN

Penelitian ini diperoleh hasil bahwa terdapat pengaruh *unplugged activities* terhadap kemampuan *problem solving* anak usia 4–5 tahun di TKIT Pelita Doktora. Hal tersebut terlihat dari adanya peningkatan nilai kemampuan *problem solving* anak setelah diberikan *treatment* menggunakan *unplugged activities*. Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh nilai t hitung sebesar 15,984 lebih besar dari t tabel 2,160 pada taraf signifikansi 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan *unplugged activities* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan *problem solving* anak. Pengaruh tersebut terjadi karena selama kegiatan berlangsung anak terlibat langsung dalam aktivitas.

Peningkatan kemampuan *problem solving* anak juga terlihat pada indikator memahami masalah, pada saat *pretest* masih terdapat beberapa anak yang belum mampu menemukan bagian yang kurang atau tidak sesuai pada gambar, anak terlihat kebingungan dan masih memerlukan bantuan guru dalam memahami tugas yang diberikan dengan memperoleh persentase sebesar 54,4%. Namun setelah diberikan *treatment* melalui *unplugged activities*, kemampuan anak mengalami peningkatan dengan persentase sebesar 90,1%. Pada indikator mengelompokkan juga terlihat adanya peningkatan kemampuan anak setelah diberikan *treatment*. Sebelum diberikan perlakuan (*treatment*), beberapa anak masih kesulitan mengelompokkan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran dengan memperoleh persentase sebesar 48,2%. Setelah diterapkan *unplugged activities*, anak menjadi lebih mudah memahami konsep pengelompokkan dengan memperoleh skor persentase sebesar 80,3%.

Selanjutnya, pada indikator membandingkan kemampuan anak juga mengalami peningkatan. Sebelum *treatment*, anak masih kesulitan membedakan ukuran seperti panjang-pendek, besar-kecil, dan banyak-sedikit dengan memperoleh persentase sebesar 42,8%. Setelah diberikan kegiatan *unplugged activities*, anak mulai mampu memahami perbedaan tersebut dengan lebih baik dengan persentase sebesar 87,5%. Hal ini terjadi karena dalam kegiatan *unplugged activities* anak diberikan kesempatan untuk melakukan percobaan secara langsung menggunakan benda nyata. Pada indikator menghubungkan, kemampuan anak juga menunjukkan perkembangan setelah diberikan perlakuan. Sebelum *treatment* masih terdapat beberapa anak yang belum mampu menghubungkan gambar dengan pasangan yang sesuai dengan skor persentase sebesar 39,2%. Setelah dilakukan *unplugged activities*, anak menjadi lebih mampu mencocokkan gambar atau benda sesuai pasangannya dengan nilai persentase sebesar 75%.

Kemudian pada indikator menemukan solusi masalah, anak mengalami peningkatan yang cukup baik setelah diberikan *treatment*. Sebelum perlakuan, beberapa anak cenderung mudah menyerah dan menunggu bantuan guru ketika mengalami kesulitan dengan memperoleh nilai persentase sebesar 44,6%. Namun setelah mengikuti kegiatan *unplugged activities*, anak mulai berani mencoba berbagai cara untuk menyelesaikan masalah yang diberikan. Anak terlihat lebih aktif, percaya diri, dan mampu mencari alternatif penyelesaian secara mandiri dengan skor persentase sebesar 76,7%. Hal ini terjadi karena *unplugged activities* memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, mencoba, dan memperbaiki kesalahan sendiri melalui aktivitas.

Kemampuan *problem solving* anak dalam penelitian ini dianalisis berdasarkan lima indikator yang diambil dari Putri (2020), yaitu memahami masalah, mengelompokkan, membandingkan, menghubungkan, dan menemukan Solusi masalah. Kelima indikator ini menjadi dasar dalam menilai berbagai anak-anak usia 4-5 tahun mampu dalam kemampuan *problem solving* melalui *unplugged activities*. Penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Hufad, dkk (2021) yang membuktikan bahwa penerapan *unplugged activities* terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan *problem solving* anak, khususnya kemampuan *problem solving* awal ketika anak-anak menghadapi masalah,baik selama kegiatan bermain maupun dalam kemampuan untuk mengatasi potensi masalah. Khususnya dalam menemukan solusi masalah pada saat penerapan *unplugged activities* pada anak usia 5-6 tahun dengan melibatkan benda-benda konkrit. Aktivitas bermain dengan menggunakan penerapan *unplugged activities* merupakan salah satu aktivitas bermain yang paling menyenangkan bagi anak-anak untuk merangsang keterampilan *problem solving* awal anak secara optimal.

Menurut Rosa, dkk (2024) menyatakan bahwa *unplugged activities* membantu anak menyelesaikan masalah dengan langkah yang logis, terstruktur, dan efektif sehingga mendukung perkembangan kemampuan *problem solving* sejak usia dini penelitian ini dilakukan pada TK Baiti Kids Bandung. Selaras dengan pernyataan Musfiati (2023) yang mana menjelaskan bahwa kegiatan bermain

berbasis *unplugged activities*/aktivitas langsung dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan *problem solving* anak karena anak terlibat aktif dalam proses menemukan solusi. Penelitian tersebut menegaskan bahwa kegiatan fisik dan permainan edukatif memberi kesempatan anak untuk mengeksplorasi masalah secara nyata.

Berdasarkan hasil penelitian dan didukung oleh berbagai studi terdahulu, dapat disimpulkan bahwa *unplugged activities* atau aktivitas pembelajaran secara fisik dan konkrit, dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan *problem solving* awal anak usia 4-5 tahun. *Unplugged activities* terbukti efektif dalam membantu anak untuk memahami masalah, mengelompokkan, membandingkan, menghubungkan, dan dalam menemukan solusi masalah. Aktivitas yang dilakukan secara langsung membuat anak lebih fokus, aktif berpartisipasi, dan terlibat dalam proses menemukan solusi. Anak belajar untuk mencoba, memperbaiki kesalahan, serta memahami hubungan sebab akibat dari setiap tindakan yang dilakukan selama kegiatan berlangsung. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *unplugged activities* merupakan metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan *problem solving* anak usia 4–5 tahun di TKIT Pelita Doktora.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka Kesimpulan yang dapat diambil untuk menjawab hipotesis dalam penelitian ini yaitu terdapat pengaruh penerapan *unplugged activities* terhadap kemampuan *problem solving* anak usia 4-5 tahun di TKIT Pelita Doktora Bagan Pete Kec.Alam Barajo Kota Jambi. Peningkatan dapat dilihat dari skor *pre-test* dan *post-test,* Dimana nilai *pre-test* diperoleh 11,35 dan *post-test* 20. Hasil ini diperoleh melalui analisis data yang telah dilakukan melalui uji t *paired sample test pre-test* dan *post-test* (uji t). data tersebut menunjukkan nilai *sig.* (*2-tailed*) sebesar 0,001<0,05 yang berarti Ho ditolak dan Ha diterima. Dengan demikian,hipotesis penelitian ini menyatakan "Ada pengaruh dari *unplugged activities* terhadap kemampuan *problem solving* anak usia 4-5 tahun di TKIT Pelita Doktora Bagan Pete". Fakta tersebut terbukti benar dengan kriteria interpretasi *cohen's d* 5,09 masuk dalam kategori kuat (*strong effect*).

Berdasarkan kesimpulan tersebut, peneliti memberikan beberapa saran yaitu sebagai berikut: Guru disarankan ntuk menerapkan *unplugged activities* sebagai salah satu kegiatan atau aktivitas fisik pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan *problem solving* anak usia 4-5 tahun. Guru diharapkan mampu merancang kegiatan atau aktivitas pembelajaran yang variatif, kreatif dan sesuai dengan karakteristik anak, serta memberikan bimbingan dan arahan selama proses pembelajaran berlangsung. Bagi Anak Penerapan *unplugged activities* diharapkan dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan *problem solving* melalui aktivitas-aktivitas bermain yang menyenangkan dan bermakna. Pembelajaran dapat berlangsung secara optimal. Kesimpulan akhir yang diperoleh dalam penelitian dan saran perbaikan yang dianggap perlu ataupun penelitian lanjutan yang relevan.

REFERENCES

Fusaro, M., & Smith, M. C. (2018). Early Childhood Research Quarterly Preschoolers' inquisitiveness and science-relevant problem solving. *Early Childhood Research Quarterly*, *42*(September 2017), 119–127. https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2017.09.002

Hasni, U., & Amanda, R. S. (2022). *PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN GEOMETRI ANAK USIA 5-6 TAHUN*. *9*(April).

Hufad, A., Fathurrohman, M., & Rusdiyani, I. (2021). *Unplugged Coding Activities for Early Childhood Problem-Solving Skills*. *15*(1).

Mudarlis, Y. (2020). Hakikat Anak Usia Dini Yusri Mudarlis 22355048 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini , Fakultas Ilmu Pendidikan , Universitas Negeri Padang. *Jurnal Paud Agapedia*, *3*(1).

Musfiati, F. D. (2023). *Pengaruh Unplugged Coding dalam Meningkatkan Kemampuan Problem Solving Anak Usia 6-7 Tahun di BA Aisyiyah Pagentan*. *13*. https://doi.org/10.30595/pssh.v13i.888.

Nurhopipah, A., Suhaman, J., & Humanita, M. T. (2021). Pembelajaran Ilmu Komputer Tanpa Komputer (Unplugged Activities) Untuk Melatih Keterampilan Logika Anak. *JMM (Jurnal*

Masyarakat Mandiri), *5*(5), 2603–2614.

Oktaviany, Hafidah, D. (2021). *PROFIL KEMAMPUAN PROBLEM SOLVING ANAK USIA 4-5 TAHUN Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini , Universitas Sebelas Maret NAEYC (National Assosiation mendefinisikan hasil wawancara awal menyebutkan dalam menyelesaikan masalah atas timbul akibat tetidakm*. *9*(3).

Putra, R. D., Murtadho, M. A., Isnaini, M., Afgani, M. W., Islam, U., Raden, N., & Palembang, F. (2025). *Design Penelitian Kuantitatif : Pengertian dan Macam-macam Jenisnya Quantitative Research Design : Definition and Types*. *5*(3), 191–199.

Putri, K. (2020). Identifikasi Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Anak Tk B. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Edisi*, *5*, 386–395.

Rena, M. M. (2022). *Hak Pendidikan Anak Usia Dini pada Undang-Undang No . 20 Tahun 2003 dalam Perspektif Islam*. *04*(20), 45–52.

Rosa, E., Nuraulia, A., Destian, R., & Riza, L. S. (2024). *Penerapan Computational Thinking melalui Aktifitas Unplugged dalam Materi Pengelolaan Sampah pada Pendidikan Anak Usia Dini*. *8*, 14940–14952.

Sanusi, A., & Khaerunnisa, S. (2022). Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini DSanusi, A., & Khaerunnisa, S. (2022). Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Kebijakan Pendidikan Nasional. Jurnal Al-Ilm, 4(20), 33–48. https://stisharsyi.ac.id/ojs/index.php/AlIlm/article/view/91alam Kebijakan Pendidi. *Jurnal Al-Ilm*, *4*(20), 33–48. https://stisharsyi.ac.id/ojs/index.php/AlIlm/article/view/91

Syamsudin, M. A., Fitriyawati, E., & Haris Fauzi, A. (2024). Pengembangan Media Kompor Pintar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4 - 5 Tahun Di Tk Muslimat Nu Gintangan Blimbingsari Banyuwangi. *AL IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *5*(1), 001. https://doi.org/10.69552/alihsan.v5i1.2494

Vessonen, T., Hellstrand, H., Aunio, P., & Laine, A. (2024). Individual Differences in Mathematical Problem-Solving Skills Among 3- to 5-Year-Old Preschoolers. *International Journal of Early Childhood*, *56*(2), 339–357. https://doi.org/10.1007/s13158-023-00361-2