



Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

e-ISSN: 2723-6390, hal. 534-543

Vol. 6, No. 1, Juli 2025

DOI: 10.37985/murhum.v6i1.1275

Pengaruh *Crossword Puzzle* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini

Karina Fitrissia Mawarni¹, Eka Cahya Maulidiyah², Melia Dwi Widayanti³, dan Yes Matheos Lasarus Malaikosa⁴

^{1,2,3,4} Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Surabaya

ABSTRAK. *Anak usia dini ketika masa pertumbuhan tentunya mempengaruhi perkembangan berbagai aspek salah satu yang penting diperhatikan merupakan aspek kognitif. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis ada atau tidaknya pengaruh crossword puzzle terhadap kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif dan desain yang digunakan pre-experimental dengan jenis one group pretest-posttest. Data dikumpulkan dengan menggunakan participant observation. Sampel pada penelitian ini adalah Kindergarten 3 usia 5-6 tahun di Kaewbut Kusakul School, Padang Be Sa, Amphoe Sadao, Thailand yang berjumlah 16 anak. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan uji Wilcoxon yang dibantu program IBM SPSS for Windows versi 27. Hasil pengolahan data menggunakan Wilcoxon, dengan Asymp.Sig (2-tailed) sebesar 0,001 lebih kecil dari 0,05 (0,001<0,05). Selain itu, berdasarkan analisis data yang diperoleh pada pretest mendapat hasil rata-rata (mean) yaitu 3,2. Setelah diberikan treatment kemampuan anak mengalami peningkatan dan terlihat pada posttest. Dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak Ha diterima. Berdasarkan analisis data tersebut dinyatakan bahwa ada pengaruh crossword puzzle terhadap kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini di Thailand.*

Kata Kunci : *Crossword Puzzle; Pemecahan Masalah; Anak Usia Dini*

ABSTRACT. *Early childhood during the growth period certainly affects the development of various aspects, one of which is important to note is the cognitive aspect. The purpose of this study was to analyze whether or not there was an influence of crossword puzzles on problem-solving abilities in early childhood. The research method used was quantitative and the design used was pre-experimental with one group pretest-posttest type. Data were collected using participant observation. The sample in this study was Kindergarten 3 aged 5-6 years at Kaewbut Kusakul School, Padang Be Sa, Amphoe Sadao, Thailand, totaling 16 children. The collected data were analyzed using the Wilcoxon test assisted by the IBM SPSS for Windows version 27 program. The results of data processing using Wilcoxon, with Asymp.Sig (2-tailed) of 0.001 smaller than 0.05 (0.001 <0.05). In addition, based on the analysis of data obtained in the pretest, the average result (mean) was 3.2. After being given treatment, children's abilities increased and were seen in the posttest. It can be concluded that Ho is rejected and Ha is accepted. Based on the data analysis, it is stated that there is an influence of crossword puzzles on problem-solving abilities in early childhood in Thailand.*

Keyword : *Crossword Puzzle; Problem Solving; Early Childhood*

Copyright (c) 2025 Karina Fitrissia Mawarni dkk.

✉ Corresponding author : Karina Fitrissia Mawarni

Email Address : fitriciamawarni@gmail.com

Received 25 April 2025, Accepted 31 Mei 2025, Published 31 Mei 2025

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang terencana untuk mengembangkan potensi diri secara aktif. Tentu saja pendidikan sangat diperlukan bagi semua orang karena itu adanya beberapa lembaga pendidikan di setiap negara mulai dari TK atau *Preschool*, SD (Sekolah Dasar) atau *Elementary School*, SMP (Sekolah Menengah Pertama) atau *High School*, SMA (Sekolah Menengah Akhir) atau *Senior High School*. Pendidikan TK dan PAUD menjadi platform penting untuk mengembangkan dan merangsang berbagai keterampilan, termasuk keterampilan kognitif, motorik dan sosial [1]. Pendidikan adalah upaya yang sadar dan direncanakan untuk menciptakan proses pembelajaran dan susunan pembelajar yang memungkinkan siswa berkembang secara aktif [2]. Tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk membentuk dasar pengetahuan, sikap, dan keterampilan anak siap menghadapi kehidupan dengan rangsangan yang tepat menjadi sangat penting pada pengembangan kemampuannya [3]. Maka, adanya lembaga pendidikan membantu anak usia dini pada masa pertumbuhan untuk mengoptimalkan berbagai aspek salah satunya yang penting diperhatikan aspek kognitif yaitu pemecahan masalah.

Perkembangan kognitif anak memang diperlukan stimulus dalam membentuk kemampuannya ketika menghadapi suatu permasalahan di kehidupan sehari-harinya. Terutama pada kemampuan kognitif ditandai dengan anak mengalami proses bermacam-macam minat pada ide dan belajar yang berkaitan dengan kecerdasan [4]. Tentu banyak yang berkaitan dengan kemampuan kognitif, salah satunya pemecahan masalah. Karena sejak dini anak sudah ditemukan dengan permasalahan di kehidupan sehari-harinya. Polya dalam Syaodih, pemecahan masalah adalah proses mencari solusi untuk masalah yang dihadapi seseorang. Salah satu keterampilan terpenting yang harus dimiliki orang dalam masyarakat modern adalah kemampuan pemecahan masalah [5]. Kemampuan ini dianggap dapat dipelajari sejak usia dini dan dikembangkan dalam lingkungan yang tepat. Karena, anak-anak sering menghadapi masalah dalam kehidupan sehari-hari mereka harus memiliki keterampilan pemecahan masalah. Sedangkan, Menurut Mayer bahwa pemecahan masalah merupakan suatu proses berbagai cara dengan si pemecah masalah untuk menemukan suatu hubungan dengan masalah yang dihadapinya sebagai tindakan menyelesaikan masalah tersebut [6]. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pemecahan masalah adalah proses seseorang untuk memecahkan masalah sederhana dengan memahami masalahnya, memikirkan, melaksanakan dan mengamati hasil atau memeriksa kembali tindakannya.

Kemampuan pemecahan masalah anak dapat berkembang melalui beberapa tingkatan penyelesaian. Salah satunya kemampuan pemecahan masalah menggunakan langkah-langkah polya. Setiap indikatornya menjelaskan, antara lain 1) Menguasai permasalahan yang ditetapkan, mencakup memahami masalah sederhana, menguasai permasalahan yang ditetapkan, mencocokkan hasil yang diperoleh dengan hal yang ditanyakan. 2) Merencanakan penyelesaian, memahami teknik pemecahan masalah sesuai dengan masalah yang dihadapi 3) Menyelesaikan masalah dengan tepat dan sesuai, melaksanakan penyelesaian masalah sesuai dengan yang telah direncanakan 4) Pengecekan kembali, mengenali apakah hasil yang diperoleh sesuai [7]. Maka dari itu,

langkah-langkah Polya diperlukan untuk melatih kemampuan pemecahan masalah dalam perkembangan anak melalui proses simulasi yang diberikan.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di *Kindergarten 3* Kaewbut-Kusakul School, Thailand tentang pemecahan masalah bahwa terdapat permasalahan dalam kemampuan pemecahan masalah. Pada saat proses pembelajaran ternyata banyaknya anak kurang mampu untuk berkonsentrasi, kurangnya minat belajar, dan menyelesaikan masalah, seperti kesulitan menyusun potongan gambar acak, dan kesulitan mengikuti instruksi disetiap tahapan. Hal tersebut menunjukkan kondisi pemecahan masalah anak berkembang dengan cukup. Namun, anak mampu menyelesaikan masalah dalam tingkat sederhana, seperti anak mampu mengajukan pertanyaan atau menjawab pertanyaan yang membuat kita penasaran.

Faktanya dalam permasalahan yang dihadapi anak untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah memerlukan beberapa tingkatan penyelesaian. Dalam mengembangkan penyelesaian terdapat keterampilan yang merangsang anak untuk mampu belajar secara mandiri melalui permainan dan perkembangan teknologi pembelajaran. Permainan puzzle terbagi dalam 5 jenis *puzzle*, yaitu (1) *Spelling puzzle* (2) *Jigsaw Puzzle* (3) *The Thing Puzzle* (4) *The Letter(s) Raedniess Puzzle* (5) *Crossword Puzzle*. Berdasarkan tinjauan beberapa jurnal terkait *puzzle* tidak banyak menggunakan *crossword puzzle* karena anak lebih sering menggunakan *jigsaw puzzle*. *Crossword puzzle* atau yang dikenal teka-teki silang merupakan sarana yang digunakan dalam pembelajaran berupa kotak-kotak kosong yang diisi anak dengan huruf melalui petunjuk atau gambar yang diberikan. Media tersebut dapat berperan sebagai permainan edukatif mengasah otak dalam mengajarkan materi yang tepat untuk membantu mengatasi permasalahan yang ada [8]. Media teka-teki silang bergambar digunakan anak-anak biasanya untuk media permainan bahasa, karena kegiatan belajar terlihat lebih menarik dengan dilengkapi gambar dan dibuat permainan [9]. Sehingga, Media teka-teki silang yang dimaksud sangat menarik dengan adanya gambar atau simbol visual yang dapat memengaruhi emosi dan sikap anak. Karena dapat membantu anak-anak dalam memahami dan mengingatkan informasi yang berkaitan dengan gambarnya.

Media *crossword puzzle* atau teka-teki silang yang dilengkapi dengan gambar atau symbol visual dapat membantu anak-anak untuk mengingat kembali pembelajaran yang telah disampaikan. Media ini berperan melibatkan kemampuan anak untuk menjawab atau menyelesaikan suatu masalah berupa teka-teki silang [10]. Informasi yang disediakan pada masa ini memiliki dampak jangka panjang yang signifikan dalam perkembangan kognitif dan sosial anak-anak [11]. Oleh karena itu, permainan *crossword puzzle* sangat membantu anak dalam melatih perkembangan kognitif selain permainan edukatif media yang visual mampu menarik perhatian anak.

Hal tersebut didukung dalam penelitian permainan puzzle pada anak usia 4-5 tahun [12]. Studi ini melakukan pengaruh pemecahan masalah dalam permainan puzzle, seperti memasang dan mengurutkan melalui objek yang difokuskan dengan terbatasnya waktu. Aktivitas bermain puzzle digunakan, karena meningkatkan keterampilan kognitif yang berhubungan dengan kemampuan penyelesaian masalah. Sehingga, hasil

penelitian ini media puzzle memiliki pengaruh dalam kemampuan pemecahan masalah melalui pembelajaran dan meningkatkan suasana menjadi menyenangkan pada anak. Penelitian Zaiturahmi juga menyimpulkan bahwa permainan *crossword puzzle* dapat meningkatkan belajar bahasa Inggris penting, dan bertambahnya kosa kata bahasa Inggris serta adanya peningkatan kemampuan mereka dalam melafalkan kosa kata dengan benar [13]. Penelitian Sukma juga menyimpulkan bahwa permainan edukasi "Crossword Puzzle" telah berhasil dikembangkan dan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Uji coba lapangan menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kemampuan kognitif anak, terutama dalam aspek-aspek seperti pengenalan kosakata baru, peningkatan pemahaman konsep, serta kemampuan memecahkan masalah sederhana [14]. Maka dari itu, peneliti menggunakan permainan *crossword puzzle* untuk melihat sejauh mana anak dapat berkonsentrasi, dan menyelesaikannya melalui petunjuk dan penggunaan permainan *crossword puzzle* tidak banyak digunakan pada anak usia dini.

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti ingin menggunakan *crossword puzzle* sebagai permainan penyelesaian masalah anak menjadi lebih menyenangkan, menumbuhkan minat belajar dan konsentrasi. Selain itu, beberapa jurnal masih belum banyak penelitian yang memastikan *crossword puzzle* pada penyelesaian masalah tanpa bantuan. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh *crossword puzzle* terhadap kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini. Maka, penelitian yang dilakukan dengan judul "Pengaruh Crossword Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini di Kaewbut Kusakul School, Thailand".

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini merupakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian *Pre-experimental*. Pre-Experimental merupakan penelitian sistematis untuk menguji hipotesis sebab akibat [15]. Dalam desain ini peneliti menggunakan One Group Pretest-Posttest yaitu penelitian tidak ada kelompok kontrol. One group pretest-posttest menggunakan pretest sebelum diberi perlakuan (treatment), selanjutnya diberikan perlakuan (treatment) menggunakan *crossword puzzle*, setelah itu posttest dilakukan setelah diberi perlakuan (treatment) saat pembelajaran diberikan untuk mengetahui kemampuan anak setelah diberikan perlakuan (treatment). Sampling penelitian berjumlah 16 anak usia 5-6 tahun *Kindergarten 3* di Kaewbut Kusakul School, Thailand.

Salah satunya budaya Thailand pada pendidik maupun orang tua terhadap mengasuh anak memberikan kesempatan melatih penyesuaian diri. Biasanya yang dilakukan orangtua seringkali memotivasi dan mendukung kemandirian anak sejak *nursery*. Mulai dari kegiatan hingga proses pembelajaran yang diselenggarakan sekolah didukung penuh oleh orangtua, serta orangtua menyerahkan kepercayaan secara penuh ke sekolah untuk mendidik anak kecuali ketika hal *urgent*/permasalahan keluarga. Pendidik juga menerapkan konsistensi manage waktu, serta menanamkan rasa menghargai dan menghormati sejak *nursery* sampai *elementary school*. Pendidikan yang

diberikan lebih padat akan tetapi gaya mengajar pendidik secara tegas menekankan pembelajaran hafalan, pengulangan, dan hafalan. Secara tidak langsung orangtua memberikan kesempatan tidak hanya memotivasi anak melainkan memberikan dukungan penuh pada pendidik disetiap kegiatan belajar mengajar.

Kemudian, teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode observasi. Jenis penelitian yang digunakan menggunakan jenis participant observation. Observasi yang dilakukan dalam penelitian adalah yang terstruktur, menggunakan lembar observasi atau lembar pengamatan. Penelitian ini melakukan analisis data dengan uji validitas dan reliabilitas sebelum melakukan penelitian. Uji validitas dilakukan dengan bantuan SPSS versi 27 dan Dosen ahli, setelah tervalidasi terdiri dari 2 instrument 2 butir. Adapun kisi-kisi instrument dan butir item sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-kisi instrument pemecahan masalah

Variabel	Indikator	Butir Item	No. Butir
Pemecahan Masalah	Merencanakan penyelesaian	Mampu memecahkan masalah yang diberikan	1
	Menyelesaikan permasalahan dengan tepat dan sesuai	Mampu memilih menyelesaikan permasalahan dengan tepat dan sesuai	2

Tabel diatas indikator yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan langkah-langkah polya. Pada tingkat kemampuan pemecahan masalah digunakan untuk mengetahui pemecahan masalah anak pada tahapan merencanakan penyelesaian dan menyelesaikan masalah dengan tepat dan sesuai.

Setelah mendapat hasil yang valid dilakukannya uji reliabilitas. Hasil reliabilitas dihitung menggunakan rumus *Alpha cronbach'* keputusan dianggap reliabel jika nilai *Cronbach' Alpha* > 0,6. Jika, nilai *Cronbach' Alpha* < 0,6 keputusan dianggap tidak reliabel. Hasil analisis yang diperoleh menggunakan SPSS versi 27 menunjukkan bahwa nilai koefisien *Cronbach' alpha* untuk instrument adalah 0,789. Maka, dapat diputuskan nilai *Cronbach' alpha* lebih besar 0,6 artinya instrument tersebut dianggap reliabel dan layak digunakan karena memiliki nilai lebih besar dari 0,6.

Teknik analisis data menggunakan jenis statistik *nonparametrik*. Uji statistic *nonparametrik* yang digunakan dalam menganalisis data penelitian menggunakan uji Wilcoxon. Pembuktian hipotesis menggunakan bantuan SPSS versi 27 for windows. Uji Wilicoxon dilakukan bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan dua sampel yang saling berpasangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan September 2024. Penelitian ini menggunakan desain *one group pretest-posttest* dengan jumlah sample sebanyak 16 anak usia 5-6 tahun di Kaewbut Kusakul School, Thailand. Penerapan dilakukan seperti pembelajaran sehari-hari di lembaga tersebut berupa *crossword puzzle* menggunakan PPT. Selanjutnya hasil data dianalisis secara statistic menggunakan perangkat lunak aplikasi IBM SPSS for Windows versi 27. Berikut deskripsi data kemampuan pemecahan masalah *pretest* dan *posttest* sebagai berikut:

Tabel 2. Tabel hasil perbandingan pretest-posttest

Test	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	16	2	4	3.25	.683
Post-test	16	2	8	5.88	1.893

Berdasarkan tabel diatas, bahwa terdapat perbedaan dari hasil observasi *pretest* dan *posttest*. Pada kegiatan *pretest* nilai minimal 2, nilai maksimal 4 dan nilai rata-rata 3,25. Pada kegiatan *posttest* nilai minimal 2, nilai maksimal 8 dan nilai rata-rata 5,88. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan *signifikan* pada kegiatan *pretest* dan *posttest*. peningkatan tersebut terjadi karena adanya *treatment* berupa *crossword puzzle*. Kemudian, teknik analisis data dilakukan pada uji normalitas menggunakan rumus uji *Wilcoxon*, karena penelitian ini menggunakan perhitungan statistic dengan uji *nonparametric wilcoxon signed rank test* dengan bantuan SPSS versi 27. Berikut data hasil uji *Wilcoxon*:

Tabel 3. test statistic wilcoxon

Posttest – Pretest	
Z	-3.330 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.001

Berdasarkan tabel Test *Statistic Wilcoxon Signed Rank Test* pada nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar .001 sehingga dapat disimpulkan bahwa lebih kecil dibanding 0.05. Maka, H_0 ditolak dan H_a diterima bahwa terdapat pengaruh *crossword puzzle* terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun di Kaewbut Kusakul School, Thailand.

Pembahasan ini dilakukan untuk membahas hasil dari hipotesa pertama yaitu pengaruh *crossword puzzle* terhadap kemampuan pemecahan masalah pada anak usia 5-6 tahun. Peningkatan terjadi ketika *treatment* menggunakan *crossword puzzle* dilakukan. *Crossword puzzle* dapat membantu yang awalnya mereka belum fokus dan susah memahami suatu hal sekarang lebih mudah fokus dan memahami sehingga memudahkan anak-anak dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang diberikan secara bertahap. Melalui *crossword puzzle* dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah atas apa yang dilakukannya.

Pada pelaksanaan kegiatan *crossword puzzle* pada tahap perlakuan diberikan ternyata anak membutuhkan penyesuaian terhadap media visual. Kegiatan *crossword puzzle* menjadi suatu pembelajaran baru dalam bahasa inggris dengan topik *animals* dan memanfaatkan teknologi yang disediakan. Penerapan dapat teratasi dikarenakan basic language bahasa inggris dan didampingi *teacher*. Kegiatan ini dimulai pada perlakuan ke-1 melakukan 2 tahap refleksi antara lain a) petunjuk gambar dan memilih jawaban sesuai dengan petunjuk. b) petunjuk suara hewan dan menentukan jawaban sesuai dengan petunjuk. perlakuan ke-2, mengisi huruf vokal di kotak kosong secara vertikal dan horizontal sesuai petunjuk gambar. Tentunya disetiap perlakuan yang diberikan memberikan kesempatan anak untuk mencoret kertas, mencoret papan tulis, mengulang petunjuk untuk mengumpulkan informasi sebelum menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Sehingga meningkatkan motivasi anak untuk berpartisipasi sekaligus mengajarkan pentingnya menyelesaikan atau tanggung jawab yang diberikan. Anak juga dapat saling membantu dan perhatian dengan sesamanya

supaya mereka tidak mudah untuk menyerah, dan menumbuhkan rasa keingintahuan mereka begitupula dengan antusiasnya atau keaktifannya [16].

Crossword puzzle dapat melatih anak dalam menyelesaikan permasalahan dengan tepat dan sesuai. Ternyata selaras dengan pendapat Permata, bahwa media puzzle memiliki pengaruh dalam kemampuan pemecahan masalah melalui pembelajaran dan meningkatkan suasana menjadi menyenangkan pada anak [12]. Sesuai dengan situasi anak-anak sangat gembira dan enjoy ketika pertama kalinya mereka melakukan *crossword puzzle*. Sehingga suasana pembelajaran menjadi menyenangkan dan lebih fokus serta membuat mereka termotivasi dalam proses pembelajaran. Lebih dari itu, anak sangat antusias serta tertarik melakukan karena *crossword puzzle* dengan bentuk visual yang memanjakan mata serta mencoba melatih penyelesaian masalah anak melalui petunjuk gambar dan suara. Sehingga anak sangat ingin melanjutkannya walaupun anak kesusahan dalam tiap kali mencerna permasalahan yang diberikan [17].

Kegiatan *crossword puzzle* ini mampu membangkitkan motivasi anak untuk mencoba hal baru, adapun catatan yang sesuai yaitu saat anak-anak berhasil memainkan puzzle 1x sehingga anak mudah termotivasi untuk melakukannya kembali bahkan menginginkan tahapan yang lebih dari sebelumnya [18]. Hal ini juga selaras dengan polya, bahwa kemampuan pemecahan masalah harus dimiliki anak karena anak-anak akan sering menghadapi permasalahan dalam kehidupan sehari-harinya [5]. Ketika permainan *crossword puzzle* ternyata kemandirian anak terlihat ketika menunjukkan sikap pantang menyerah saat menghadapi kesulitan dalam menyelesaikan kegiatan [19]. Adapun hal yang harus diperhatikan dalam faktor metode pengajaran yang diterapkan bila kurang tepat, terlalu kaku, tanpa memberikan momen relaksasi saat mengajar dapat mengakibatkan anak merasa jenuh dan kehilangan motivasi pada aktivitas pembelajaran [20].

Crossword puzzle ini mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah anak atas apa yang dilakukannya. Dalam suatu menyelesaikan masalah *crossword puzzle* juga dikatakan menarik bagi anak karena setiap kali pemberian dilakukan anak begitu antusias, menunjukkan respons dengan baik, dan berusaha untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan, memiliki kerjasama yang baik, berani menanyakan walau malu-malu [21]. Terdapat peningkatan dalam motivasi keinginan untuk belajar dan seiringnya waktu anak mampu berkonsentrasi dengan baik. Dengan mengamati metode pembelajaran anak yang sesuai dengan karakteristiknya dapat dilakukan melalui kegiatan bermain dan suasana pembelajaran tidak membosankan [22].

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian terdapat pengaruh *crossword puzzle* terhadap kemampuan pemecahan masalah pada anak usia 5-6 tahun di Kaewbut Kusakul School, Padang Be Sa, Thailand. Dengan basic language inggris pada *crossword puzzle* ini dapat menunjukkan pengaruh anak dalam menyelesaikan suatu permasalahan atas apa yang dilakukannya. Proses penelitian menggunakan langkah-langkah polya sebagai indikator

pemecahan masalah. Indikator merencanakan penyelesaian antara lain anak mampu memecahkan permasalahan yang diberikan, anak terbiasa menyusun menjadi suatu kata utuh, anak dapat menemukan jawaban sesuai petunjuk yang didapat. Indikator menyelesaikan masalah dengan tepat dan sesuai antara lain anak mampu memilih menyelesaikan permasalahan dengan tepat dan sesuai, anak dapat melengkapi suatu pilihan sesuai petunjuk yang didapat. Penelitian yang dilakukan masih terbatas pada 16 anak usia 5-6 tahun di Kaewbut Kusakul School, Thailand, selama 4x pertemuan dan menggunakan penilaian *ratingscale* dengan topik *animals*. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat menggali lebih jauh terkait *crossword puzzle* dengan metode pembelajaran yang lain dan sesuai dengan pernyataan indikatornya. Peneliti juga dapat melaksanakan *crossword puzzle* pada rentang waktu yang lebih lama.

PENGHARGAAN

Ucapan terimakasih kepada Kartika Rinakit Adhe selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini dan dosen-dosen pembimbing S1 Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Surabaya yang telah memberikan dedikasi selama menjadi mahasiswi. Tidak lupa kepada *Pornnipa Kaewbut* selaku *principal school* Kaewbut Kusakul School, Thailand yang telah memberikan izin dan kerjasama selama program intership.

REFERENSI

- [1] H. Haniya, M. Jannah, and Y. M. L. Malaikosa, "Peran Sekolah Ramah Anak dalam Mencegah dan Mengatasi Perundungan pada Anak Usia Dini," *SOSPENDING Sosiol. Pendidik. Dan Pendidik. IPS*, vol. 2, no. 2, pp. 73–81, 2024, [Online]. Available: <http://sospending.com/index.php/1/article/view/31>
- [2] P. Winda, W. T. Pangestu, and Y. M. L. Malaikosa, "Pengaruh Penggunaan Media Pop-Up Book terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar," *J. Holistika*, vol. 6, no. 1, p. 1, Jul. 2022, doi: 10.24853/holistika.6.1.1-7.
- [3] K. R. Adhe, M. D. Widayanti, E. C. Maulidiyah, and D. G. L. Safitri, "Pelatihan Pemanfaatan AI bagi Guru di Sekolah Se-Kabupaten Banyuwangi," *PROFICIO*, vol. 6, no. 1, pp. 894–897, Dec. 2024, doi: 10.36728/jpf.v6i1.4411.
- [4] E. R. Aulia, E. C. Maulidiyah, R. Fitric, and M. Mas'udah, "Media Ular Tangga QR Code terhadap Kemampuan Berpikir Logis pada Anak Usia 5-6 Tahun," *Kumarottama J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 1, pp. 73–92, Jul. 2022, doi: 10.53977/kumarottama.v2i1.599.
- [5] E. Syaodih, O. Setiasih, N. F. Romadona, and H. Handayani, "Profil Keterampilan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini dalam Pembelajaran Proyek di Taman Kanak-Kanak," *JPUUD - J. Pendidik. Usia Dini*, vol. 12, no. 1, pp. 29–36, Apr. 2018, doi: 10.21009//JPUUD.121.03.
- [6] A. A. Amatullah, D. P. D. Hariyanti, and P. Purwadi, "Analisis Penggunaan Puzzle dalam Kemampuan Pemecahan Masalah Anak," *Wawasan Pendidik*, vol. 2, no. 1, pp. 93–100, Feb. 2022, doi: 10.26877/wp.v2i1.9732.
- [7] F. J. Hasanah and D. Firmansyah, "Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa," *J. Educ. FKIP UNMA*, vol. 8, no. 1, pp. 247–

- 255, Mar. 2022, doi: 10.31949/educatio.v8i1.1959.
- [8] S. Aisyah, Maria Goreti Rini Kristiantari, and I Wayan Wiarta, "Pengembangan Media Teka-Teki Silang Tematik Tema Indahny Kebersamaan Dalam Keragaman Untuk Siswa Kelas IV," *JUPEIS J. Pendidik. dan Ilmu Sos.*, vol. 1, no. 3, pp. 194–199, Jul. 2022, doi: 10.55784/jupeis.Vol1.Iss3.174.
- [9] D. Darmawati, "Meningkatkan Kemampuan Menulis Permulaan Melalui Media Teka-Teki Silang Bergambar Siswa Tk.B TKIT Harith Foundation Usia 5-6 Tahun," *J. Onoma Pendidikan, Bhs. dan Sastra*, vol. 9, no. 2, pp. 2715–4564, 2023, doi: 10.30605/onoma.v9i2.3445.
- [10] S. Agustin, S. Sumardi, and G. Hamdu, "Kajian Tentang Keaktikan Belajar Siswa Dengan Media Teka Teki Silang Pada Pembelajaran IPS SD," *PEDADIDAKTIKA J. Ilm. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 8, no. 1, pp. 166–176, Mar. 2021, doi: 10.17509/pedadidaktika.v8i1.32917.
- [11] C. Fauziyah, R. Fitri, and Y. M. L. Malaikosa, "Analisis Pendidikan Karakter pada Anak Usia Dini melalui Interaksi Sosial dan Pengenalan Numerasi Sejak Dini," *JP2M (Jurnal Pendidik. dan Pembelajaran Mat.*, vol. 11, no. 1, pp. 590–597, Mar. 2025, doi: 10.29100/jp2m.v11i1.7161.
- [12] R. Dwi Permata, "Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun," *PINUS J. Penelit. Inov. Pembelajaran*, vol. 5, no. 2, pp. 1–10, Jul. 2020, doi: 10.29407/pn.v5i2.14230.
- [13] Z. Zaiturrahmi, N. Fitriani, and R. Ulia, "Belajar Bahasa Inggris dengan Permainan Crossword Puzzle untuk Anak-Anak Terpencil Pidie," *J. Pengabd. Masy. Nusant.*, vol. 2, no. 1, pp. 42–48, Feb. 2022, doi: 10.35870/jpmn.v2i1.570.
- [14] P. I. Sukma, G. Gunawan, B. N. Astini, and N. Nurhasanah, "Pengembangan Game Edukasi Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok B di TK IT Al-Fajar Mataram," *Indones. J. Elem. Child. Educ.*, vol. 5, no. 2, pp. 49–58, 2024, [Online]. Available: <https://www.journal.publication-center.com/index.php/ijece/article/view/1620>
- [15] M. Reza, N. Khotimah, A. P. Pratiwi, and M. D. Widayanti, "Implementasi Perancangan Media Loose Parts pada Guru Taman Kanak-Kanak," *SELING J. Progr. Stud. PGRA*, vol. 08, no. 01, pp. 1–8, 2022, doi: 10.29062/seling.v8i1.1051.
- [16] F. P. Astuti, L. Madyawati, and D. A. E. Putri, "Korelasi Secure Attachment Dengan Kemampuan Penyesuaian Diri dan Pengungkapan Bahasa Pada Anak Usia 5 - 6 Tahun," *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehat. dan Gizi Anak Usia Dini)*, vol. 4, no. 1, 2023, doi: 10.26740/jp2kgaud.2023.4.1.13-29.
- [17] M. A. Ningrum, E. C. Maulidiyah, and N. Khotimah, "Pelatihan Pembuatan Fun Games Bagi Guru PAUD di Kabupaten Jombang Jawa Timur," *J. Pengabd. PADA Masy.*, vol. 5, no. 3, pp. 724–723, 2020, doi: 10.30653/002.202053.333.
- [18] N. K. A. Suarti, "Bermain Puzzlememupuk Sikap Kemandirian pada Anak Usia Dini," *J. Paedagogy*, vol. 2, no. 1, 2015, doi: 10.33394/jp.v2i1.3044.
- [19] A. Mutawakila, S. Setyowati, M. A. Ningrum, and M. D. Widayanti, "Pengaruh Metode Read Aloud dalam Bercerita terhadap Kemandirian Anak Usia Dini," *Kumara Cendekia*, vol. 12, no. 3, p. 257, Oct. 2024, doi: 10.20961/kc.v12i3.89881.
- [20] K. Wahyutami, L. Madyawati, and R. E. Sulistyaningtyas, "Problem Based Learning Berbantuan Loose Parts Terhadap Kompetensi Pedagogik Guru PAUD," *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehat. Dan Gizi Anak Usia Dini)*, vol. 4, no. 2, pp. 42–55, 2023, doi: 10.26740/jp2kgaud.2023.4.2.42-55.
- [21] A. Sa'diyah and L. Sopiyan, "DEVELOPMENT OF 'MABANA' LEARNING MEDIA TO STIMULATE CHILDREN'S RELIGIOUS AND MORAL DEVELOPMENT," *JP2KG AUD*

- (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehat. Dan Gizi Anak Usia Dini)*, vol. 5, no. 1, pp. 369–380, 2024, doi: 10.26740/jp2kgaud.2024.5.01.369-380.
- [22] L. R. Istiqomah, R. Hasibuan, M. D. Widayanti, and D. Komalasari, “Pengembangan Puzzle Book ‘Aktivitas Kiki’ dalam Meningkatkan Bahasa Ekspresif Anak 4-5 Tahun,” *Kumara Cendekia*, vol. 12, no. 3, p. 213, Sep. 2024, doi: 10.20961/kc.v12i3.89523.