

**PENGARUH ALAT PERMAINAN EDUKATIF SUDOKU TERHADAP
KEMAMPUAN MENGURUTKAN POLA PADA ANAK USIA (5-6)
TAHUN DI TK NEGERI PEMBINA 1 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Lutfiana Rahmawati

NIM : 06141182025002

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2024

**PENGARUH ALAT PERMAINAN EDUKATIF SUDOKU TERHADAP
KEMAMPUAN MENGURUTKAN POLA PADA ANAK USIA (5-6)
TAHUN DI TK NEGERI PEMBINA 1 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Lutfiana Rahmawati

NIM : 06141182025002

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2024

**PENGARUH ALAT PERMAINAN EDUKATIF SUDOKU
TERHADAP KEMAMPUAN MENGURUTKAN POLA PADA
ANAK USIA(5-6) TAHUN DI TK NEGERI PEMBINA 1
PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Lutfiana Rahmawati

NIM : 06141182025002

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Mengesahkan :

Koordinator Program Studi,

Pembimbing,



Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd
NIP 198906212019032017



Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd
NIP 198906212019032017

Mengetahui,

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sri Sumarni, M. Pd
NIP. 1959010111986032001

Universitas Sriwijaya

**PENGARUH ALAT PERMAINAN EDUKATIF SUDOKU TERHADAP
KEMAMPUAN MENGURUTKAN POLA PADA ANAK USIA (5-6)
TAHUN DI TK NEGERI PEMBINA 1 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Lutfiana Rahmawati

NIM : 06141182025002

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Telah diajukan dan lulus pada :

Hari : Kamis

Tanggal : 11 Januari 2024

TIM PENGUJI

1. **Ketua : Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd**



2. **Anggota : Akbari, M.Pd**



**Palembang, Januari 2024
Mengetahui,
Koordinator Program Studi,**



Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd

NIP 198906212019032017



Universitas Sriwijaya

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Lutfiana Rahmawati

NIM : 06141182025002

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi saya yang berjudul “Pengaruh Alat Permainan Edukatif Sudoku Terhadap Kemampuan Mengurutkan Pola Pada Anak Usia (5-6) Tahun Di Tk Negeri Pembina I Palembang” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila dikemudian hari ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/ atau ada pengakuan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, Januari 2024

Yang membuat pernyataan,



Lutfiana Rahmawati

NIM 06141182025002

Universitas Sriwijaya

PRAKATA

Skripsi yang berjudul "Pengaruh Alat Permainan Edukatif Sudoku Terhadap Kemampuan Mengurutkan Pola Pada Anak Usia (5-6) Tahun Di TK Negeri Pembina 1 Palembang" disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada ibu Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dekan FKIP Unsri Dr. Hartono, M.A, Ketua Jurusan ilmu Pendidikan ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd dan Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Ibu Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini.

Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan wawasan ilmu pengetahuan serta bimbingan dalam pembelajaran perkuliahan. Serta terima kasih kepada kepala sekolah dan staff guru di TK Negeri Pembina 1 Palembang yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Indralaya, Januari 2024
Penulis



Lutfiana Rahmawati

Nim 06141182025002

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbilalaamiin, segala puji dan syukur atas Allah SWT, atas semua karunia dan rahmat-Nya yang telah diberikan kepadaku untuk dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini hingga selesai. Dengan bangga dan bahagia aku mempersembahkan ini kepada:

- ❖ Orang tua ku Tercinta, Bapak Ridon & Ibu Siti Kholila Zulfa, Terima kasih Atas lantunan doa yang selalu engkau panjatkan kepada ALLAH dan supportmu selama ini untuk keberhasilan dan kelancaran anakmu menempuh masa depannya. Semoga kelak anakmu ini dapat menjadi wanita tangguh sukses dunia dan akhirat dan yang pasti akan membanggakan bapak dan ibu. Amiin Ya Robb...
- ❖ Kakakku Fajar Khoirunnisa dan adikku tersayang Umi Nur Azizah, terima kasih sudah menjadi pelengkap dalam perjalananku, terimakasih kasih sayang dan support yang tak ingin melihat saudaranya kesusahan. Semoga kita dapat membanggakan kedua orang tua dan menjadi orang yang tawaduk dan dermawan akan ilmu.
- ❖ Diriku sendiri Lutfiana Rahmawati, terima kasih sudah berjuang hingga titik ini, episode kita masih panjang tetap kuatkan jiwa dan ragamu untuk menjadi wanita hebat dengan caramu sendiri. Semoga langkah demi langkah impianmu dapat kau capai dengan kesungguhanmu.
- ❖ Nenekku tercinta sumirah dan nenek siti , terimakasih atas kesabaranmu, atas doa yang selalu engkau lantunkan untuk kesuksesan cucu-cucumu tersayang.
- ❖ Keluarga besarku yang berada di OKI dan di Belitang terimakasih atas doa dan dukungannya selama ini.
- ❖ Dosen Pembimbingku yang terhormat Ibu Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd terima kasih atas bimbingan, motivasi, meluangkan waktu, perhatian,

mengarahkan menjadi lebih baik lagi, kepedulian, teliti, yang selalu diberikan selama ini sehingga kami dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

- ❖ Seluruh dosen pengajar di PG-PAUD, Ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd, Ibu Dra, Hasmalena, M.Pd, Ibu Dra, Rukiyah, M.Pd, Ibu Mahyumi Rantina, M.Pd, Ibu Febriyanti, M.Pd , Ibu Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd , ibu Taruni Suningsih, M.Pd, ibu Lia Ayu Pagarwati, M.Pd, ibu Rina Rahayu Siregar M.Psi, Ibu Dara Z. M.Pd, dan Bapak Akbari, M.Pd yang selama ini telah membimbingku. Terima kasih telah dengan sabar mendidik dan memberiku ilmu yang bermanfaat selama perkuliahan di FKIP PG-PAUD Universitas Sriwijaya.
- ❖ Sahabatku seperjuangan Angkatan 2020 terima kasih atas dukungannya dan rasa kekeluargaan selama ini, semoga kita dapat berjumpa lagi dengan membawa kisah kesuksesan di masa depan.
- ❖ Seseorang yang tak bisa saya sebutkan namanya, terimakasih telah menemaniku selama ini, menjadi tempat ternyaman dan selalu mendukung langkahku, menjadi penyemangatku dalam menjalani kuliah hingga menyelesaikan skripsi ini.
- ❖ Sahabatku dirumah dan sahabat kampusku circle of friends yang selalu menemani perjalanan kuliahku dan selalu menjadi tempat bersuka cita bersama. Semoga kita dapat selalu menjalin komunikasi di kala lulus nanti.
- ❖ Terima kasih sebesar-besarnya kepada almamater tercintaku “UNIVERSITAS SRIWIJAYA”

Motto:

**Semakin tinggi ilmu yang engkau dapat, Semakin tinggi rasa
tawadhu' mu “Lutfiana R”**

DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	iii
PRAKATA.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
ABSTRAK.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
BAB II KAJIAN TEORI.....	6
2.1 Hakikat Kemampuan Mengurutkan Pola.....	6
2.1.1 Definisi Kemampuan Mengurutkan Pola.....	6
2.1.2 Konsep Matematika Melalui Kegiatan Mengurutkan Pola.....	7
2.1.3 Tujuan dan Manfaat Kemampuan Mengurutkan Pola.....	8
2.1.4 Faktor Penyebab Kesulitan Mengurutkan Pola.....	9
2.2 Hakikat Permainan Edukatif Sudoku.....	9
2.2.1 Definisi Permainan Edukatif.....	9
2.2.2 Definisi Sudoku.....	10

2.2.3 Cara Bermain Permainan Sudoku.....	12
2.2.4 Manfaat dan Tujuan Alat Permainan Edukatif Sudoku.....	12
2.3 Hakikat Anak Usia Dini	13
2.3.1 Definisi Anak Usia Dini.....	13
2.3.2 Karakteristik Anak Usia Dini	14
2.3.3 Tahapan Perkembangan Kognitif Anak.....	15
2.4 Penelitian relevan.....	16
2.5 Kerangka berpikir.....	18
2.6 Hipotesis penelitian.....	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	20
3.1 Metode Penelitian.....	20
3.2 Variabel Penelitian.....	20
3.2.1 Definisi Konseptual.....	20
3.2.2 Definisi Oprasional.....	20
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian.....	21
3.3.1 Populasi.....	21
3.3.2 Sampel.....	21
3.4 Prosedur Penelitian.....	21
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	22
3.6 Teknik Analisis Data.....	23
3.7 Uji Statistika.....	23
3.7.1 Uji Normalitas.....	25
3.7.2 Uji Hipotesis/ UJI T.....	25
3.8 Instrumen Penelitian.....	26
3.9 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	34
4.1 Hasil Penelitian.....	34
4.1.2 Deskripsi Data.....	36
4.1.2.1 Deskripsi Data Awal.....	36
4.1.2.2 Deskripsi Data Postest.....	36

4.1.3 Teknik Analisis Data.....	38
4.1.3.1 Uji Normalitas.....	38
4.1.3.2 Uji Hipotesis (Uji-T)	39
4.2 Pembahasan.....	41
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	44
5.1 Kesimpulan.....	44
5.2Saran.....	44.
DAFTAR PUSTAKA.....	45

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Lembar Observasi Kemampuan Mengurutkan Pola.....	22
Tabel 3.2 Modifikasi Konversi Skor Sesuai dengan Kriterion Kemampuan Mengurutkan Pola.....	24
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Mengurutkan Pola.....	26
Tabel 3.4 Rubrik Penilaian Kemampuan Mengurutkan Pola Menggunakan APE Sudoku Pada Anak Kelompok B di TK Negeri Pembina 1 Palembang.....	27
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Nilai Post Test.....	37
Tabel 4.2 Pengujian Normalitas Data Chi-Kuadrat.....	38
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Uji Normalitas Data Chi-Kuadrat.....	39

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 1 Alat Permainan Edukatif Sudoku.....11

Gambar 4.1 1 Diagram Batang Persentase Kemampuan Mengurutkan Pola Anak
Usia (5-6) Tahun di TK Negeri Pembina 1 Palembang.....37

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 2 Dokumentasi Pengamatan Lembar Kerja Anak Sebelum Diberikan Perlakuan/Treatment.....	51
Lampiran 3 Lembar Nilai Posttest pada Indikator 1.....	52
Lampiran 4 Rekapitulasi Lembar Penilaian Posttest Terhadap Kemampuan Mengurutkan Pola Pada Anak Usia (5-6) Tahun.....	58
Lampiran 5 Tabel Distribusi Frekuensi Kemampuan Mengurutkan Pola Pada Anak Usia (5-6) Tahun Di TK Negeri Pembina 1 Palembang.....	59
Lampiran 6 Uji Normalitas.....	61
Lampiran 7 Tabel Gaus.....	64
Lampiran 8 Tabel Chi-Kuadrat.....	65
Lampiran 9 Uji Hipotesis (uji-t).....	66
Lampiran 10 Tabel Distribusi T.....	68
Lampiran 11 RPPH.....	69
Lampiran 12 Dokumentasi Penelitian.....	77
Lampiran 13 Usul Judul Skripsi.....	83
Lampiran 14 Surat Keputusan Pembimbing.....	84
Lampiran 15 Surat Izin Penelitian Dekan FKIP UNSRI.....	86
Lampiran 16 Surat Izin Penelitian Badan Kesatuan Bangsa Dan Politik Kota Palembang.....	87
Lampiran 17 Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan Kota Palembang.....	88
Lampiran 18 Surat Keterangan Telah Menyelesaikan Penelitian Dari Sekolah....	89
Lampiran 19 Surat Keterangan Validasi.....	90
Lampiran 20 Kartu Bimbingan Skripsi.....	92
Lampiran 21 Turnitin/Plagiarisme.....	96

PENGARUH ALAT PERMAINAN EDUKATIF SUDOKU TERHADAP KEMAMPUAN MENGURUTKAN POLA PADA ANAK USIA (5-6) TAHUN DI TK NEGERI PEMBINA 1 PALEMBANG

Oleh:
Lutfiana Rahmawati
06141182025002
Pembimbing : **Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd**
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh alat permainan edukatif Sudoku terhadap kemampuan mengurutkan pola pada anak usia (5-6) tahun di TK Negeri Pembina 1 Palembang. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *pre eksperimen* dengan desain *One shot case study*. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampel bertujuan (*Purposive Sample*) yaitu kelas romber B4 yang berjumlah 15 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas dan uji-T. Hasil analisis data menggunakan Uji-T yang diperoleh nilai $T_{hitung} 4,70$ dan nilai $T_{tabel} 1,76$. Maka nilai $T_{hitung} 4,70 \geq T_{tabel} 1,76$ dari hasil perhitungan dinyatakan H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh alat permainan edukatif Sudoku terhadap kemampuan mengurutkan pola pada anak usia (5-6) tahun di TK Negeri Pembina 1 Palembang.

Kata kunci : Alat Permainan Edukatif Sudoku, Kemampuan Mengurutkan Pola, Anak Usia 5-6 Tahun

THE INFLUENCE OF SUDOKU EDUCATIONAL GAME TOOLS ON THE PATTERN SEQUENCING ABILITY IN CHILDREN AGED (5-6) YEARS IN KINDERGARTEN PEMBINA 1 PALEMBANG

By:
Lutfiana Rahmawati
06141182025002
Supervisor : Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd
Early Childhood Education Teacher Education Study Program

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the effect of Sudoku educational game tools on the ability to sequence patterns in children aged (5-6) years at TK Negeri Pembina 1 Palembang. This study used quantitative research with a type of pre-experimental research with a One shot case study design. The sampling technique uses a purposive sample, namely the B4 romber class which amounts to 15 children. Data collection techniques use observation and documentation. Data analysis techniques use normality tests and T-tests. The results of data analysis using the T-Test obtained a calculated T value of 4.70 and a table value of 1.76. Then the value of T is calculated $4.70 \geq T_{table} 1.76$ from the calculation results is stated H_0 is rejected and H_a is accepted. So it can be concluded that there is an influence of Sudoku educational game tools on the ability to sort patterns in children aged (5-6) years at TK Negeri Pembina 1 Palembang.

Keywords: *Sudoku Educational Game Tools, Pattern Sequencing Ability, Children Aged 5-6 Years*

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses belajar matematika anak dapat melakukan aktivitas seperti mencocokkan, membandingkan, serta mengurutkan, memahami bentuk geometri seperti bangun dan ruang dan mengenali pola. Terutama anak-anak memulai aktivitas menyusun pola dengan pengaturan

yang sederhana antara dua objek (AB-AB), kemudian mereka mengembangkannya menjadi pengaturan yang lebih rumit dengan tiga objek pada usia 4-5 tahun (ABC-ABC), dan mencapai tingkat kesulitan yang lebih tinggi dengan empat objek dalam kelompok B pada usia 5-6 tahun (ABCD). Sebagai contoh, mereka dapat melibatkan konsep seperti besar-kecil, panjang-pendek, dan sejenisnya dalam pola AB berdasarkan ukuran. Selain itu, mereka dapat menyusun objek seperti segitiga-lingkar-persegi, dan sejenisnya dalam pola ABC berdasarkan bentuk. Anak-anak juga dapat menyusun pola ABCD berdasarkan warna, seperti merah-hijau-oranye-biru (Lasuka, 2022). Pendapat lain dari Hutagulung mengatakan bahwa kemampuan anak mengenal pola dan menyusun urutan pola penting untuk dipelajari anak mengapa demikian, karena kegiatan mengurutkan serta mengenal pola mampu memngembangkan pemahaman anak mengenai persamaan dan perbedaan dalam menyusunurutan pola termasuk pola ABCD (Hutagulung et al.,2021).

Hal ini terlihat berdasarkan Peraturan kementerian pendidikan No. 137 Tahun 2014, menyebutkan bahwa pengenalan pola ABCD merupakan bagian dari perkembangan kognitif dengan fokus pada kemampuan mengurutkan pola pada anak usia lima hingga enam tahun antara lain mereka mampu mengenal perbedaan berdasarkan ukuran, menyusun benda berdasarkan warna, bentuk, ukuran dan jumlah, mampu menggabungkan benda berdasarkan kelompok yang sama ataupun kelompok yang berbeda, mampu memahami pola ABCD, mampu mengulangi pola tersebut, serta mampu membuat urutan benda berdasarkan jumlah berdasarkan dari yang paling banyak hingga paling sedikit.

Salah satu fakta hasil pengamatan peneliti pada anak Rombel B4 menunjukkan bahwa terdapat 8 dari 15 orang anak di kelas yang kemampuan mengurutkan pola belum berkembang seperti teman lainnya. Diantara 7 orang anak terdapat 2 orang anak yang kemampuan mengurutkan polanya mulai berkembang (MB) terlihat ketika pendidik meminta anak untuk mengurutkan pola abcd gambar hewan yang terdiri dari 3 baris kotak, anak hanya benar mengisi 1 baris kotak yang terdiri dari satu pola abcd gambar hewan yang benar diurutkan oleh anak. Terdapat pula tiga anak dalam kategori BSH yaitu anak dikatakan dapat melakukan kegiatan mengurutkan dua baris pola ABCD yang benar diurutkan oleh anak. Selanjutnya, 2 orang anak mulai berkembang (MB) dengan kemampuan menyusun pola abcd berdasarkan jumlah benda dari paling banyak sampai paling sedikit kemudian menghitungnya, terlihat ketika anak diperintah untuk menyusun jumlah gambar hewan sesuai perintah guru dan menghitungnya anak masih ada kesalahan dalam menyusun jumlah gambar hewan. Dan terdapat 1 anak dengan kategori BB karena anak belum mampu mengurutkan pola abcd dengan

benar dan masih membutuhkan bantuan dari guru untuk mengarahkan anak dalam mengurutkan pola pada kotak permainan sudoku satu persatu dengan benar.

Selain melakukan pengamatan pada kegiatan harian anak, peneliti disela-sela kegiatan mengajak wawancara guru kelas tentang pembelajaran di kelas yakni apakah terdapat APE yang digunakan dalam kegiatan belajar anak terutama dalam kegiatan mengenalkan pola ABCD. Guru kelas pun menjawab bahwasanya dalam pembelajaran mengenalkan pola ABCD pada anak, belum ada APE yang digunakan khusus untuk mengenalkan pola pada anak, pembelajaran hanya dilakukan dengan mengurutkan pola menggunakan potongan kertas bergambar yang dipotong berbeda-beda ukuran lalu ditempel dipapan tulis, dan memberikan lembar kerja pada anak.

Mengembangkan kemampuan mengenali pola yang sesuai dengan usia anak 5-6 tahun, seperti mengenal pola ABCD, dapat dilakukan melalui kegiatan mengurutkan pola, menyusun pola, dan melengkapi pola. Penting untuk menjalankan kegiatan mengurutkan pola pada anak yang seru, unik, menarik, bervariasi, dengan disesuaikan pada kebutuhan stimulasi perkembangan anak. serta tahapan perkembangan usia anak agar mudah dipahami oleh mereka. Pendapat Hutagalung mendukung pernyataan ini, bahwa metode pembelajaran yang sesuai dengan prinsip pada tahap ini diperlukan untuk memperkenalkan pola ABCD anak usia lima hingga enam tahun. kegiatan pembelajaran anak membutuhkan aktivitas yang menyenangkan, di mana bermain menjadi sarana belajar yang sangat menyenangkan bagi mereka (Hutagalung, 2021). Oleh karena itu, penggunaan media permainan edukatif mempunyai fungsi yang penting bagi mendukung proses pembelajaran di sekolah supaya pembelajaran menjadi efektif dan memudahkan pemahaman anak. Penting untuk memilih jenis media yang sesuai dengan tahapan perkembangan yang akan digunakan. Sebagai contoh, peneliti menggunakan media permainan Sudoku yang edukatif untuk mengajarkan anak-anak tentang mengurutkan pola.

Beberapa penelitian yang relevan menyatakan menggunakan APE mampu membantu peningkatan kemampuan anak mengenali pola. Penelitian (Adisty et al., 2021) menunjukkan penggunaan APE seperti media Scrabble pola baik digunakan sebagai media pembelajaran mengenal pola ABCD pada anak usia lima hingga enam tahun. hal tersebut diperoleh dari nilai pengujian sebesar 86,23% dengan artian APE scrabble pola layak digunakan dalam kegiatan mengurutkan pola anak usia lima hingga enam tahun. kemudian penelitian dari (Asmayati et al., 2022) menunjukkan meningkatnya kemampuan mengenal pola ABCD dengan kategori BSH dengan nilai 86,67% setelah menggunakan APE papan pola. Selanjutnya penelitian yang dilakukan (Hikmah et al., 2019) menunjukkan kemampuan menyusun pola tiga dimensi mendapatkan peningkatan melalui APE papan Flanel dengan menggunakan dua siklus yang

mana nilai pada siklus II sebesar 81,82% dengan artian APE papan flannel efektif digunakan dalam kegiatan mengurutkan pola pada anak. selanjutnya pada penelitian (Prakarsi et al., 2020) mendapatkan hasil penelitian dalam tiga siklus yaitu siklus I dengan nilai 55% lalu mendapat peningkatan siklus II nilai 70% kemudian siklus III mendapat nilai 80% dengan kategori BSB artinya penggunaan APE busy Book dalam kegiatan mengurutkan pola pada anak usia lima hingga enam tahun.

Terdapat beberapa perbedaan dan persamaan dari penelitin tersebut dengan peneliti yaitu jenis media yang dipakai sebagai menilai kemampuan mengurutkan pola ABCD pada anak usia lima hingga enam tahun. Perbedaan lainnya terlihat pada metode penelitian yang diterapkan, di mana beberapa penelitian menggunakan pendekatan tindakan kelas untuk mengevaluasi kemampuan mengurutkan pola anak. Meskipun demikian, terdapat persamaan dalam hal variabel dependen dan populasi yang menjadi fokus, yaitu kemampuan mengurutkan pola pada anak usia lima hingga enam tahun.

Berdasarkan permasalahan tersebut diatas, penelitian ini tertarik untuk menggunakan permainan edukatif Sudoku sebagai variabel independen. Pilihan ini muncul karena terdapat sedikit penelitian yang telah mengubah Sudoku menjadi alat permainan edukatif, khususnya mampu meningkatkan aspek perkembangan anak usia lima hingga enam tahun. kemudian, penggunaan Sudoku sebagai alat permainan edukatif juga bertujuan untuk menganalisis pengaruhnya terhadap kemampuan mengurutkan pola pada anak. Dengan landasan ini, peneliti dapat merumuskan judul penelitian sebagai "**Pengaruh Permainan Edukatif Sudoku Terhadap Kemampuan Mengurutkan Pola Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Negeri Pembina 1 Palembang.**"

1.2 Rumusan Masalah

Penjabaran permasalahan tersebut terbentuklah rumusan masalah penelitian ini apakah terdapat pengaruhnya dari APE Sudoku terhadap kemampuan mengurutkan pola pada anak usia lima hingga enam tahun di TK Negeri Pembina 1 Palembang.

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari alat permainan edukatif sudoku untuk kemampuan mengurutkan pola anak usia (5-6) tahun di TK Negeri Pembina 1 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan masalah yang sudah dipaparkan, peneliti membuat manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Dari segi teoritis, alat permainan sudoku dapat berfungsi sebagai sarana pembelajaran edukatif yang menciptakan kegiatan bermain sambil belajar untuk mengembangkan kemampuan mengurutkan pola pada anak usia dini dengan cara yang kreatif, menarik, dan menyenangkan

2. Secara Praktis

a. Terhadap Sekolah

Untuk menjadi salah satu APE yang dapat diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah guna meningkatkan kualitas pembelajaran dan membuatnya lebih menarik.

b. Terhadap Guru

Diharapkan dapat menjadi salah satu panduan bagi guru dalam menyusun pembelajaran yang inovatif untuk mengembangkan kemampuan mengurutkan pola anak di TK Negeri Pembina 1 Palembang.

c. Terhadap Anak Didik

Menjadi media belajar anak untuk mengikuti pembelajaran dan mengasah kemampuan mengurutkan pola dengan cara yang seru dan menyenangkan melalui penggunaan alat permainan Sudoku.

DAFTAR PUSTAKA

- Adisty, A., Kurnia, R., & Daviq, C. (2021). Pengembangan Media Scrabble Pola untuk Kemampuan Mengenal Pola ABCD-ABCD Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 23–34. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.7008>
- Aisyah, A. N., Wahyuningsih, S., & Nurjanah, N. E. (2019). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Pola Melalui Media Realia Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Kumara Cendekia*, 7(4), 451. <https://doi.org/10.20961/kc.v7i4.32824>
- Arvy, B. R. (2023). Pengenalan Pola pada Anak Usia Dini : Rancangan Tugas dan Aktivitas Pendukung. *Jurnal on Education*, 06(01), 10019–10029.
- Ashihah, G. R., Sriyanto, M. I., Dewi, N. K., Guru, P., & Dasar, S. (2020). MENINGKATKAN KEMAMPUAN SERIASI ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI MEDIA PAPAN FLANEL. *Kumara Cendekia*, 8(4), 391–401.
- Asmayati, N., Noor Haida, R., Yarliani, I., & Antasari Banjarmasin, U. (2022). Penggunaan Media Papan Pola Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Keguruan*, 2(1), 49–70. <http://e-journal.iain-palangkaraya.ac.id/index.php/muallimun>
- Astini, B. N., Nurhasanah, N., & Nopus, H. (2019). Alat permainan edukatif berbasis lingkungan untuk pembelajaran saintifik tema lingkungan bagi guru paud korban gempa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 1–6. <https://doi.org/10.21831/jpa.v8i1.26760>
- Dra. Syafdaningsih, M. P., Dra. Rukiyah, M. P., Febriyanti Utami, M. P., Milah Nurkamilah, M. P., Kafkaylea, A., & Freepik, D. (2020). *PEMBELAJARAN MATEMATIKA ANAK USIA DINI*. EDU PUBLISHER. <https://books.google.co.id/books?id=NpwKEAAAQBAJ>
- Erniwati, & Fitriani, W. (2020). FAKTOR-FAKTOR PENYEBAB ORANG TUA MELAKUKAN MELAKUKAN KEKERASAN VERBAL PADA ANAK USIA DINI. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4197.
- Guslinda, S. P., & Kurnia, R. (2018). *Media pembelajaran anak usia dini*. Jakad Media Publishing.
- Hasana, E. S. R., Marlina, L., & Oktamarina, L. (2022). Pengembangan Media Wire Game dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Pola pada Anak Kelompok A di TK Tunas Karya Pagaram. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(5), 1602–1609. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i5.610>
- Hasanah, N., & Fitrianti, H. (2019). Mengenal Matematika Anak Usia Dini Melalui Kegiatan

- Mengurutkan Pola (Pattern). *Early Childhood Education Journal of Indonesia*, 2(1), 31–37.
- Hikmah, restu syamsi nur, Rintayati, P., & Lestari, L. (2019). UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGURUTKAN POLA BENTUK 3 DIMENSI GEOMETRI DENGAN MEDIA PAPAN FLANEL. *Jurnal Kumara Cendekia*, 7(3).
- Hutagalung, N. M. (2021). MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL POLA ABCD-ABCD MELALUI ABILITY TO RECOGNIZE ABCD-ABCD PATTERNS THROUGH PLAYING MAZE PATTERNS. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 188–194.
- Indrawati, D., & Farantika, D. (2021). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun dengan Penerapan Kegiatan Fun Cooking di TK Al Muhajirin Kota Malang. *Jurnal Sinda*, 1(1), 7–14.
- Kementrian Pendidikan Nasional RI. (2014). Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini No 137 Tahun 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia*, 1–76. [https://portaldik.id/assets/upload/peraturan/PERMEN KEMENDIKBUD Nomor 137 Tahun 2014 STANDAR NASIONAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI.pdf](https://portaldik.id/assets/upload/peraturan/PERMEN_KEMENDIKBUD_Nomor_137_Tahun_2014_STANDAR_NASIONAL_PENDIDIKAN_ANAK_USIA_DINI.pdf)
- Laila, A. N., & Candraloka, O. R. (2019). Pemanfaatan Potensi Alam sebagai Alat Permainan Edukatif di PAUD Delima Jobokuto Jepara. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 10(1), 76. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v10i1.2883>
- Lasuka, M. (2022). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Pola Dengan Menggunakan Media Kertas Origami*. radarjateng. <https://www.radarjateng.com/2022/10/29/upaya-meningkatkan-kemampuan-anak-dalam-mengenal-pola-dengan-menggunakan-media-kertas-origami/>
- Miranti, P., & lili Dasa Putri. (2021). Waspadai Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS*, 6(1), 58–66.
- Muhammad Akhlis Rizza, Ratna Monasari, Etik Puspitasari, & Kris Witono. (2021). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Melalui Alat Permainan Edukatif (APE) Dan Sosialisasi Keselamatan Bermain Outdoor Bagi Paud Bina Cendikia Desa Sidorejo Kabupaten Malang. *JURPIKAT (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 2(3), 512–522. <https://doi.org/10.37339/jurpikat.v2i3.681>
- NOVRIZA, E., Sumarni, S., & Syafdaningsih, S. (2020). *Pengembangan Alat Permainan Sudoku Bergambar Subtema Binatang Buas Pada Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak*. <https://repository.unsri.ac.id/35353/>
- Nurhidayati. (2019). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Mengurutkan 3 Pola melalui Model Picture and Picture. 5(4), 1–4.

- Prakarsi, E., Karsono, K., & Dewi, N. K. (2020). Penggunaan Media Busy Book Untuk Mengembangkan Kemampuan Mengenal Pola Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Kumara Cendekia*, 8(2), 171. <https://doi.org/10.20961/kc.v8i2.35703>
- Rejeki, S. (2020). Peningkatan Kemampuan Membaca Dengan Menggunakan Model Pembelajaran PAKEM (Aktif, Kreatif, Efektif, Dan Menyenangkan). 3(3), 2232–2237.
- Saenab, S., Yunus, S. R., & Husain, H. (n.d.). Pengaruh Penggunaan Model Project Based Learning Terhadap Keterampilan Kolaborasi Mahasiswa Pendidikan IPA. *Biosel: Biology Science and Education*, 8(1), 29. <https://doi.org/10.33477/bs.v8i1.844>
- Setyowahyudi, R. (2020). Pengaruh Media Benda-Benda Alam Terhadap Kemampuan Klasifikasi Dan Kemampuan Mengurutkan Pola. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 206. <https://doi.org/10.24235/awlady.v6i2.5878>
- Sudirman, I. N. (2021). *Modul Karakteristik dan Kompetensi Anak Usia Dini*. Nilacakra.
- Wondal, R., Samad, R., & Kore, D. (2020). Peran Permainan Ludo Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Ilmiah Cahaya PAUD, Vol 2*.
- Yuriansa, A. (2022). Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Pola di TK IT Azkia Cadek Kecamatan Baitussalam Kabupaten Aceh Besar. *Teungku: Jurnal Islam Pesantren, Pendidikan dan Sosial*, 103–118.
- Zippert, E. L., Douglas, A. A., & Rittle-Johnson, B. (2020). Finding patterns in objects and numbers: Repeating patterning in pre-K predicts kindergarten mathematics knowledge. *Journal of Experimental Child Psychology*, 200, 104965. <https://doi.org/10.1016/j.jecp.2020.104965>
- Zulfitria, Sriyanti Rahmatunnisa, M. K. (2021). PENGGUNAAN METODE BERCERITA DALAM PENGEMBANGAN KEMAMPUAN KOGNITIF PADA ANAK USIA DINI. *Yaa Bunayya Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.