



PANDU

Jurnal Pendidikan Anak dan Pendidikan Umum

Vol. 3 No. 2 Bulan Mei Tahun 2025, pp. 58-69

E-ISSN : 2987-0739 | Email : pandu.kalimasadagroup.com

Website: <https://jurnal.kalimasadagroup.com/index.php/pandu>



KALIMASADA
group

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN PROBLEM SOLVING ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DAM-DAMAN

Ade Yeni¹, Husni², Ujang Endang³

Universitas Islam Darussalam, Ciamis, Indonesia¹²³

husni@uidc.ac.id, ujangendang@uidc.ac.id, adeyeni567@gmail.com

Received: 16 Maret 2025 **Revised:** 25 April 2025 **Accepted:** 29 April 2025 **Published:** 17 Mei 2025 **DOI:** [10.59966/pandu.v3i2.2162](https://doi.org/10.59966/pandu.v3i2.2162)

ABSTRAK

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan upaya penting dalam menyiapkan pertumbuhan jasmani dan rohani anak sebelum memasuki pendidikan dasar. PAUD berperan dalam menumbuhkan kemampuan dasar, termasuk keterampilan sosial dan kemampuan problem solving yang sangat dibutuhkan anak. Namun, hasil observasi di Kober Nurul Ihsan menunjukkan beberapa kendala seperti kurangnya konsentrasi, perilaku terlalu aktif, sering mengantuk, kurang sabar, serta tergesa-gesa dalam menyelesaikan kegiatan. Kondisi ini berpengaruh terhadap rendahnya kemampuan anak dalam mengikuti instruksi dan berpikir sistematis. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen yang dilaksanakan di Kober Nurul Ihsan Selamanik Cipaku, Kabupaten Ciamis, dengan subjek sebanyak 12 anak. Data dikumpulkan melalui observasi menggunakan lembar observasi, kemudian dianalisis secara kuantitatif dengan bantuan program SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional dam-daman efektif meningkatkan kemampuan problem solving anak usia dini. Sebelum perlakuan, nilai rata-rata kemampuan anak sebesar 9,75 (kategori Mulai Berkembang), meningkat menjadi 21,75 setelah perlakuan dengan selisih 12 poin. Peningkatan ini mencakup aspek kognitif, sosial, dan emosional anak. Proses pembelajaran berbasis permainan dam-daman terbukti menumbuhkan fokus, kesabaran, sportivitas, serta tanggung jawab, sehingga menjadi media pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi anak usia dini.

Kata Kunci: PAUD, Problem Solving, Permainan Tradisional, Dam-Daman, Pembelajaran

ABSTRACT

Early Childhood Education (PAUD) plays an essential role in preparing children's physical and spiritual growth before entering primary education. It helps develop fundamental abilities, including social skills and problem-solving competence. However, observations at Kober Nurul Ihsan revealed several issues such as lack of concentration, hyperactivity, sleepiness, impatience, and haste in completing activities. These factors hinder children's ability to follow instructions and think systematically. This study employed a quantitative experimental method conducted at Kober Nurul Ihsan Selamanik Cipaku, Ciamis Regency, involving 12 children as participants. Data were collected through observation sheets and analyzed quantitatively using SPSS. The results showed that the traditional game Dam-Daman effectively improved early childhood problem-solving abilities. Before treatment, the average score was 9.75 (Developing category), increasing to 21.75 after treatment, with a gain of 12 points. This improvement covered cognitive, social, and emotional aspects. The Dam-Daman game-based learning process enhanced children's focus, patience, sportsmanship, and responsibility, proving it to be an enjoyable and meaningful learning medium for early childhood education.

Keywords: PAUD, Problem Solving, Traditional Games, Checkers, Learning

Copyright © 2025, Author

This is an open-access article under the [CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tahap awal pendidikan yang diberikan sejak anak lahir hingga usia enam tahun, melalui kegiatan yang bertujuan menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan jasmani maupun rohani anak agar siap memasuki jenjang pendidikan berikutnya (Nurlailah et al., 2022). PAUD memiliki peran penting dalam membentuk dasar kemampuan berpikir, bersosialisasi, dan berperilaku anak. Di masa ini, anak perlu memperoleh pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangannya. Pendidikan yang baik dan menyenangkan akan membantu anak mengembangkan potensi kognitif, emosional, sosial, serta kemampuan problem solving yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari (Astika et al., 2023). Fungsi utama adanya PAUD adalah mengembangkan semua aspek perkembangan anak, meliputi perkembangan kognitif, bahasa, fisik (motorik kasar dan halus), dan sosial emosional. (Flash et al., 2025)(Kasar et al., 2025)

Kemampuan problem solving atau pemecahan masalah merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan anak usia dini. Melalui kegiatan belajar yang tepat, anak dapat belajar mengenali masalah, menemukan alternatif solusi, serta mengambil keputusan dengan mandiri. Metode pembelajaran berbasis problem solving menempatkan anak sebagai subjek aktif dalam menemukan jawaban melalui analisis situasi (Wafom et al., 2023). Model ini juga mendorong anak berpikir kritis dan kreatif dalam menyelesaikan permasalahan, baik secara individu maupun berkelompok (Juniarti & Renda, 2019), (Bariyyah, 2021). Dengan demikian, pendekatan ini dapat menjadi strategi efektif untuk melatih kemampuan berpikir sistematis dan adaptif sejak usia dini.

Berdasarkan hasil observasi di Kober Nurul Ihsan, ditemukan beberapa permasalahan yang memengaruhi perkembangan kemampuan problem solving anak. Anak-anak cenderung kurang berkonsentrasi, mudah terdistraksi, dan memiliki motivasi belajar yang rendah. Selain itu, sebagian anak terlihat terlalu aktif, asyik dengan aktivitas sendiri, bahkan ada yang sering mengantuk selama pembelajaran berlangsung. Kondisi ini membuat mereka sulit mengikuti instruksi, memahami aturan permainan, dan menyelesaikan tugas dengan baik. Beberapa anak juga menunjukkan sikap tidak sabar serta tergesa-gesa dalam menyelesaikan kegiatan, yang akhirnya berdampak pada rendahnya kemampuan berpikir sistematis dan problem solving mereka (Hasil observasi, 25 September 2025).

Salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah melalui penerapan permainan tradisional sebagai media pembelajaran. Menurut Mulyani (Mulyani, 2016), permainan tradisional merupakan warisan budaya yang sarat nilai-nilai kearifan lokal dan memiliki potensi besar dalam menstimulasi perkembangan anak. Bermain tidak hanya memberikan kesenangan, tetapi juga berfungsi sebagai sarana belajar yang efektif dalam mengembangkan kemampuan sosial, motorik, dan kognitif anak (Kemendikbud, 2021); (Waldo et al., 2025). Melalui permainan, anak dapat belajar bekerja sama, berpikir kreatif, dan menyelesaikan masalah dengan cara yang menyenangkan sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka. (Kasar et al., 2025)

Salah satu permainan tradisional yang relevan diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini adalah permainan dam-daman. Permainan ini menggunakan media gambar di tanah dan melibatkan strategi berpikir yang mirip dengan permainan catur (Iswinarti, 2017); (Winara & Khaerunnisa, 2017). Pelaksanaan permainan dam-daman dapat dilakukan dengan teknik simulasi, di mana anak berpura-pura menjalankan situasi tertentu dan berupaya menyelesaikan masalah berdasarkan aturan permainan (Salsabila & Ningsih, 2021). Melalui aktivitas ini, anak belajar memahami aturan, menahan diri, bekerja sama, dan mengambil keputusan secara bertahap—sehingga dapat melatih kemampuan problem solving mereka.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan problem solving anak usia dini melalui permainan tradisional dam-daman di Kober Nurul Ihsan. Secara khusus, penelitian ini ingin mengetahui sejauh mana permainan tersebut dapat membantu anak mengenali masalah, menyusun strategi, serta menemukan solusi secara mandiri. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat melestarikan nilai-nilai pendidikan dalam permainan tradisional di tengah maraknya permainan digital. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi bagi guru PAUD dalam merancang kegiatan pembelajaran yang menyenangkan sekaligus mampu menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah anak sejak usia dini.

Permainan tradisional dam-daman dipilih karena memiliki karakteristik yang secara langsung menuntut anak menggunakan keterampilan problem solving dibandingkan permainan tradisional lain seperti congklak, lompat tali, atau gobak sodor. Dam-daman merupakan permainan strategi yang mengharuskan anak memahami aturan, membuat prediksi langkah, mengevaluasi gerakan lawan, serta mengambil keputusan secara terencana. Hal ini menjadikan dam-daman lebih kaya unsur kognitif dan logika dibanding permainan tradisional yang bersifat motorik atau kompetitif semata. Selain itu, penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa permainan berbasis strategi memiliki potensi lebih kuat dalam menstimulasi kemampuan berpikir kritis, fokus, dan analisis (Iswinarti, 2017; Salsabila & Ningsih, 2021). Dengan demikian, pemilihan dam-daman dalam penelitian ini bukan hanya mempertimbangkan unsur budaya lokal, tetapi juga karena kesesuaiannya dengan tujuan meningkatkan kemampuan problem solving anak usia dini secara sistematis dan terukur. Secara umum, pemecahan masalah melibatkan proses berpikir kritis, kreatif, dan analitis yang bertujuan menghasilkan solusi terbaik dari suatu permasalahan (Ormrod, 2008).

Individu yang memiliki kemampuan problem solving yang baik biasanya menunjukkan beberapa ciri, yaitu: a. Dapat memahami dan mendefinisikan masalah dengan jelas; b. Mampu menganalisis berbagai aspek dari masalah tersebut dan mengidentifikasi penyebabnya.; c. Berpikir tentang solusi alternatif dan memilih solusi yang paling efektif.; d. Dapat mengambil keputusan dan bertanggung jawab pada hasil dari pilihan yang diambil.; e. Bersikap fleksibel dalam menghadapi perubahan dan tantangan saat memecahkan masalah (Sary & Hanggara, 2023).

Beberapa faktor yang memengaruhi (menyebabkan) kemampuan problem solving, antara lain: a. Motivasi: Tingkat dorongan internal atau eksternal seseorang untuk menyelesaikan masalah.; b. Pengalaman: Semakin sering seseorang menghadapi masalah, semakin berkembang kemampuannya dalam problem solving.; c. Kognisi: Termasuk kemampuan berpikir kritis, analisis, kreativitas, dan pemahaman terhadap masalah.; c. Emosi: Kondisi emosional, seperti stres atau kecemasan, dapat memengaruhi kemampuan seseorang dalam menyelesaikan masalah.; d. Kepercayaan dan sikap: self efficacy, sikap optimis, dan keyakinan diri sangat penting dalam proses problem solving; e. Kebiasaan: Pola pikir yang terbuka atau tertutup terhadap solusi baru, serta kecenderungan mempertahankan cara lama, bisa menjadi faktor pendorong maupun penghambat; e. Kemampuan Memahami Informasi: Seseorang perlu mampu memproses, menyimpan, dan mengingat informasi yang relevan untuk mencapai solusi (Gischa, 2023).

Permainan tradisional Dam-Daman adalah permainan papan tradisional dari Jawa yang dimainkan oleh dua orang dengan menggunakan 32 pion, masing-masing pemain memiliki 16 pion. Permainan ini mirip dengan catur namun berbeda dalam cara melangkah pion, di mana semua pion memiliki kedudukan yang sama dan dapat bergerak satu langkah ke segala arah (depan, samping, diagonal) (Salsabila & Ningsih, 2021). Permainan dimulai dengan pion yang disusun pada papan yang bisa digambar di kertas, tanah, atau media lain, dan pemain bergantian melakukan langkah (Andriani, 2024). Tujuannya adalah menghabiskan semua pion lawan dengan cara melangkahi pion lawan atau menjangkau garis terakhir area lawan untuk mengubah pion menjadi pion raja yang bisa bergerak bebas maju-mundur pada satu garis (Riyadi, 2024)

Permainan tradisional dam-daman merupakan salah satu warisan budaya masyarakat Sunda di Jawa Barat yang berkembang secara turun-temurun tanpa diketahui secara pasti siapa penciptanya. Permainan ini muncul dari kreativitas kolektif masyarakat sebagai sarana hiburan, pem (Riyadi, 2024); (Coastera et al., 2024)

Manfaat utama dari permainan Dam-daman adalah melatih kemampuan berpikir strategis dan kritis, meningkatkan konsentrasi dan kesabaran, melatih keterampilan sosial melalui interaksi antar pemain, mengembangkan motorik halus, mengenalkan nilai budaya lokal, serta mengurangi ketergantungan pada teknologi digital. Permainan ini juga dapat mengasah daya ingat, perkembangan otak, dan kemampuan memecahkan masalah (Riyadi, 2024); (Salsabila & Ningsih, 2021); (Andriani, 2024); (Coastera et al., 2024).

Permasalahan utama dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan problem solving anak usia dini di Kober Nurul Ihsan, yang ditandai dengan kurangnya konsentrasi, kesulitan mengikuti instruksi, ketidaksabaran, serta kemampuan berpikir sistematis yang belum optimal. Oleh karena itu, penelitian ini merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan problem solving anak sebelum diterapkannya permainan tradisional dam-daman di Kober Nurul Ihsan Selamanik Cipaku?
2. Bagaimana kemampuan problem solving anak setelah diterapkannya permainan tradisional dam-daman di Kober Nurul Ihsan Selamanik Cipaku?
3. Sejauh mana permainan tradisional dam-daman dapat meningkatkan kemampuan problem solving anak usia dini di Kober Nurul Ihsan Selamanik Cipaku?

METHOD

Pendekatan penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis Penelitian eksperimen dilaksanakan di Kober Nurul Ihsan Selamanik Cipaku, beralamat di Dusun Cikananga Rt 08/ Rw 04 Desa Selamanik Kecamatan Cipaku Kabupaten Ciamis. Subjek penelitian berjumlah 12 orang. Data penelitian dikumpulkan melalui teknik observasi dengan menggunakan instrumen berupa lembar observasi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan pendekatan analisis kuantitatif (SPSS). Analisis dilakukan melalui dua jenis pendekatan, yaitu analisis deskriptif dan analisis inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menghitung nilai minimum, maksimum, mean, dan distribusi frekuensi pada hasil pretest dan posttest kemampuan problem solving anak. Selanjutnya, untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan yang signifikan setelah penerapan permainan tradisional dam-daman, penelitian ini menggunakan uji t sampel berpasangan (paired sample t-test). Uji ini dipilih karena penelitian menggunakan desain one group pretest-posttest dan melibatkan pengukuran pada subjek yang sama sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil uji t memberikan informasi mengenai tingkat signifikansi perbedaan skor, sehingga memungkinkan peneliti menyimpulkan efektivitas permainan dam-daman secara lebih akurat dan terukur.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kemampuan Problem Solving Anak sebelum Menggunakan Permainan Tradisional Dam-Daman di Kober Nurul Ihsan Selamanik Cipaku

Penelitian ini dilaksanakan di Kober Nurul Ihsan Selamanik Cipaku dengan tujuan utama meningkatkan kemampuan problem solving anak melalui penerapan permainan tradisional dam-daman. Pemilihan permainan dam-daman didasarkan pada pertimbangan bahwa permainan tradisional tersebut tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mampu merangsang daya pikir logis, strategi, serta kemampuan anak dalam memecahkan masalah yang dihadapinya.

Proses pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen observasi yang disusun berdasarkan delapan aspek penilaian kemampuan problem solving anak. Instrumen ini dirancang agar mampu merekam perkembangan setiap anak selama kegiatan bermain dam-daman berlangsung. Aspek yang diamati mencakup kemampuan memahami aturan permainan, menyusun strategi sederhana, bekerja sama dengan teman, menilai langkah lawan, mengambil keputusan, menyelesaikan permasalahan yang muncul, serta ketekunan dan kesabaran. Sebelum permainan tradisional dam-daman diterapkan, terlebih dahulu dilakukan pengamatan awal untuk mengetahui kondisi kemampuan problem solving anak. Pengamatan mengacu pada instrumen observasi yang telah ditetapkan.



Gambar 1
Pembelajaran Sebelum Diterapkannya Permainan Dam-Daman

Tabel 1
Instrumen Penelitian

No	Indikator	BT	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu memahami aturan permainan.				
2	Anak mampu mengenali masalah yang muncul saat bermain.				
3	Anak dapat menyusun strategi sederhana dalam bermain.				
4	Anak mencoba alternatif langkah ketika gagal.				
5	Anak mampu mengambil keputusan secara mandiri.				
6	Anak menerima konsekuensi dari keputusan yang diambil.				
7	Anak mampu menunggu giliran dan bekerja sama dengan teman.				
8	Anak mengevaluasi hasil permainan dan belajar dari kesalahan.				

Skala Penilaian:

1 = Belum Tampak

3 = Berkembang Sesuai Harapan

2 = Mulai Berkembang

4 = Berkembang Sangat Baik

Tabel 2
Kemampuan Problem Solving Anak
sebelum Menggunakan Permainan Tradisional Dam-Daman

No	Nama	Item								Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	
1	ECA	1	1	1	1	1	1	1	1	8
2	ARSILA	1	1	1	1	1	1	1	1	8
3	HARIS	1	2	1	2	2	2	1	3	14
4	HANIF	1	1	1	1	1	1	1	1	8
5	ANISA	1	1	1	1	3	2	1	1	11
6	ALIFA	1	1	1	2	2	1	1	1	10
7	AULIA	1	1	1	1	1	1	1	1	8
8	JULIO	1	2	1	1	1	1	1	1	9
9	NIZAR	1	1	1	2	3	1	2	1	12
10	HASBY	1	1	1	2	1	1	2	2	11
11	DIFA	1	1	1	1	2	1	1	2	10
12	FAISAL	1	1	1	1	1	1	1	1	8

Agar lebih mudah mendeskripsikan data di atas, penulis melakukan penghitungan dengan menggunakan program SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) versi 26.0. Berikut ini adalah hasil perhitungan data kemampuan problem solving anak sebelum menggunakan permainan tradisional Dam-Daman.

Tabel 3
Hasil Perhitungan Statistik tentang
Kemampuan Sebelum Problem Solving Anak
Melalui Permainan Tradisional Dam-Daman

Kemampuan Sebelum Problem Solving Anak Melalui Permainan Tradisional Dam-Daman	
Jumlah Siswa	12
Rata-Rata	9.75
Nilai Terendah	8
Nilai Tertinggi	14

Tabel 4

Skala Penilaian

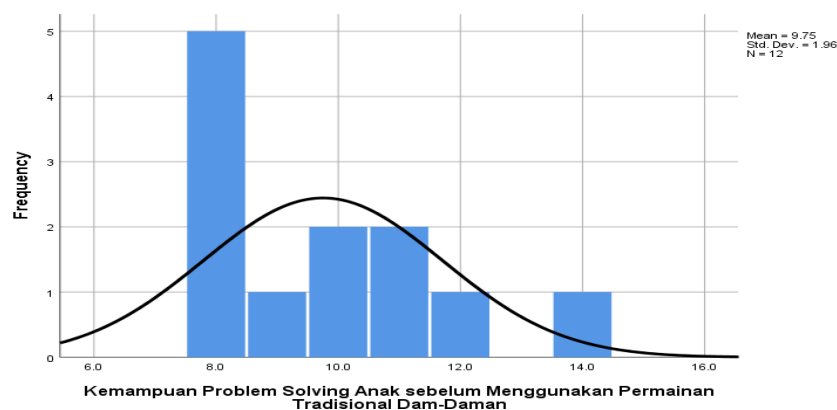
No	Interval	Keterangan
1	8,0-9,5	Belum Tampak
2	9,6-11,1	Mulai Berkembang
3	11,2-12,7	Berkembang Sesuai Harapan
4	12,8-14,3	Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan hasil perhitungan di atas tentang kemampuan *problem solving* anak sebelum menggunakan permainan tradisional Dam-Daman di Kober Nurul Ihsan Selamanik Cipaku diperoleh hasil **Mulai Berkembang**, sebab diperoleh nilai rata-hasil 9,75 dibulatkan menjadi 10 berada pada rentang 9,6-11,1.

Untuk mempermudah memahami data tentang kemampuan *problem solving* anak sebelum menggunakan permainan tradisional Dam-Daman di Kober Nurul Ihsan Selamanik Cipaku, berikut ini penulis sajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi, dan diagram histogram.

Tabel 5
Distribusi Frekuensi
Kemampuan Problem Solving Anak
sebelum Menggunakan Permainan Tradisional Dam-Daman

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	8.0	5	41.7	41.7	41.7
	9.0	1	8.3	8.3	50.0
	10.0	2	16.7	16.7	66.7
	11.0	2	16.7	16.7	83.3
	12.0	1	8.3	8.3	91.7
	14.0	1	8.3	8.3	100.0
	Total	12	100.0	100.0	



Gambar 2
Kemampuan Problem Solving Anak
sebelum Menggunakan Permainan Tradisional Dam-Daman

1. Kemampuan Problem Solving Anak Sesudah Menggunakan Permainan Tradisional Dam-Daman di Kober Nurul Ihsan Selamanik Cipaku

Untuk mengukur kemampuan *problem solving* anak sesudah menggunakan permainan tradisional Dam-Daman di Kober Nurul Ihsan Selamanik Cipaku, peneliti melakukan pengamatan dengan menggunakan pedoman observasi yang sudah ditetapkan. Tentunya selama proses pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen observasi yang disusun berdasarkan delapan aspek penilaian kemampuan problem solving anak. Instrumen ini dirancang agar mampu merekam perkembangan setiap anak selama kegiatan bermain dam-daman berlangsung. Aspek yang diamati mencakup kemampuan memahami aturan permainan, menyusun strategi sederhana, bekerja sama dengan teman, menilai langkah lawan, mengambil keputusan, menyelesaikan permasalahan yang

muncul, serta ketekunan dan kesabaran.

Tabel 6
Kemampuan Problem Solving Anak
sebelum Menggunakan Permainan Tradisional Dam-Daman

No	Nama	Item								Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	
1	ECA	4	3	4	2	4	3	3	3	26
2	ARSILA	2	2	1	1	2	2	3	2	15
3	HARIS	2	2	2	2	3	3	3	2	19
4	HANIF	4	3	3	2	3	3	3	3	24
5	ANISA	3	3	2	3	3	3	4	3	24
6	ALIFA	4	4	2	2	3	3	3	2	23
7	AULIA	1	2	3	4	5	6	7	8	36
8	JULIO	2	2	2	2	3	2	3	4	20
9	NIZAR	2	2	2	2	3	2	3	2	18
10	HASBY	3	2	2	2	2	2	3	3	19
11	DIFA	2	2	2	2	3	3	3	2	19
12	FAISAL	3	2	2	2	2	2	3	2	18

Agar lebih mudah mendeskripsikan data di atas, penulis melakukan penghitungan dengan menggunakan program SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) versi 26.0. Berikut ini adalah hasil perhitungan data kemampuan problem solving anak sesudah menggunakan permainan tradisional Dam-Daman.

Tabel 7
Hasil Perhitungan Statistik tentang
Kemampuan Sebelum Problem Solving Anak
Melalui Permainan Tradisional Dam-Daman

	Kemampuan Sesudah Problem Solving Anak Melalui Permainan Tradisional Dam-Daman
Jumlah Siswa	12
Rata-Rata	21.75
Nilai Terendah	15
Nilai Tertinggi	36

Tabel 8
Skala Penilaian

No	Interval	Keterangan
1	15,0-20,25	Belum Tampak
2	20,26-25,51	Mulai Berkembang
3	25,52-30,77	Berkembang Sesuai Harapan
4	30,78-36,03	Berkembang Sangat Baik



Gambar 3

Pembelajaran Sesudah Menggunakan Permainan Dam-Daman

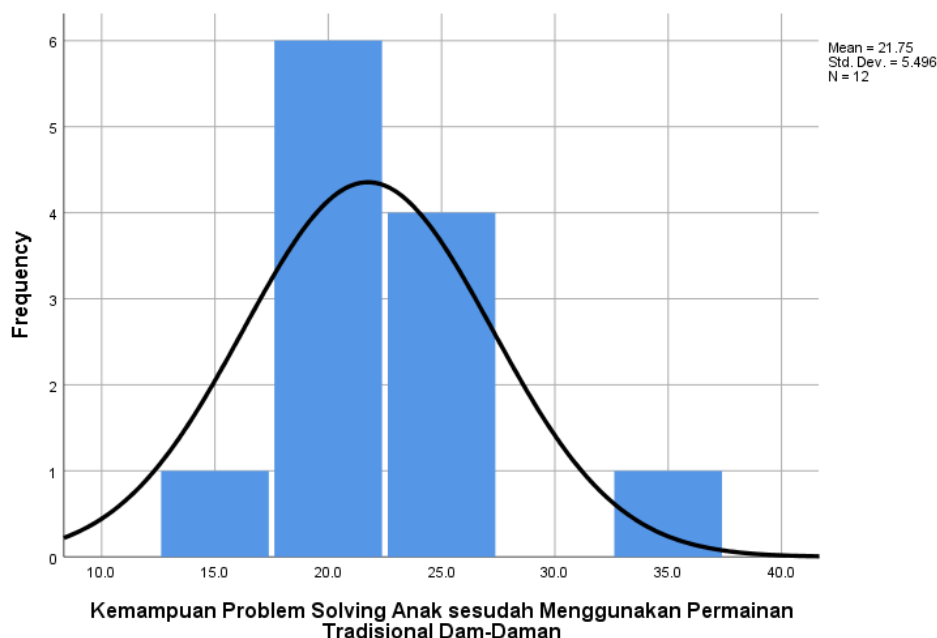
Berdasarkan hasil perhitungan di atas tentang kemampuan *problem solving* anak sesudah menggunakan permainan tradisional Dam-Daman di Kober Nurul Ihsan Selamanik Cipaku diperoleh hasil **Mulai Berkembang**, sebab diperoleh nilai rata-hasil 21,75 dibulatkan menjadi 22 berada pada rentang 20,26-25,51.

Untuk mempermudah memahami data tentang kemampuan *problem solving* anak sesudah menggunakan permainan tradisional Dam-Daman di Kober Nurul Ihsan Selamanik Cipaku, berikut ini penulis sajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi, dan diagram histogram.

Tabel 9

Distribusi Frekuensi
Kemampuan Problem Solving Anak
sesudah Menggunakan Permainan Tradisional Dam-Daman

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	15.0	1	8.3	8.3	8.3
	18.0	2	16.7	16.7	25.0
	19.0	3	25.0	25.0	50.0
	20.0	1	8.3	8.3	58.3
	23.0	1	8.3	8.3	66.7
	24.0	2	16.7	16.7	83.3
	26.0	1	8.3	8.3	91.7
	36.0	1	8.3	8.3	100.0
	Total	12	100.0	100.0	



Gambar 4

Kemampuan Problem Solving Anak
sebelum Menggunakan Permainan Tradisional Dam-Daman

Peningkatan Kemampuan Problem Solving Anak dengan Menggunakan Permainan Tradisional Dam-Daman di Kober Nurul Ihsan Selamanik Cipaku

Untuk mengetahui peningkatan kemampuan *problem solving* anak dengan menggunakan permainan tradisional Dam-Daman di Kober Nurul Ihsan Selamanik Cipaku, peneliti melihat dari hasil uji statistik sebagai berikut:

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Kemampuan Problem Solving Anak sebelum Menggunakan Permainan Tradisional Dam-Daman	9.750	12	1.9598	.5658
	Kemampuan Problem Solving Anak sesudah Menggunakan Permainan Tradisional Dam-Daman	21.750	12	5.4959	1.5865

Berdasarkan hasil uji statistik di atas, terlihat dalam kolom mean Kemampuan *Problem Solving* Anak sebelum Menggunakan Permainan Tradisional Dam-Daman diperoleh rata-rata 9,75 dibulatkan menjadi 10. Sementara itu Kemampuan *Problem Solving* Anak sesudah Menggunakan Permainan Tradisional Dam-Daman, diperoleh nilai mean sebesar 21,75 dibulatkan menjadi 22. Dengan demikian maka terjadi peningkatan yang signifikan Kemampuan *Problem Solving* Anak sebelum dan sesudah Menggunakan Permainan Tradisional Dam-Daman di Kober Nurul Ihsan Selamanik Cipaku. Peningkatan kemampuan secara matematika mengalami perubahan, yaitu dari nilai sebelum sebesar 10, menjadi sesudah 22, atau ada peningkatan kemampuan anak sebesar 12 poin.

PEMBAHASAN PENELITIAN

Kemampuan Problem Solving Anak sebelum Menggunakan Permainan Tradisional Dam-Daman di Kober Nurul Ihsan Selamanik Cipaku

Hasil perhitungan awal menunjukkan bahwa kemampuan *problem solving* anak sebelum diterapkannya permainan tradisional dam-daman memperoleh rata-rata nilai 9,75 atau dibulatkan menjadi 10, termasuk kategori *Mulai Berkembang* (rentang 9,6–11,1). Artinya, anak mulai menunjukkan kemampuan berpikir logis, namun belum stabil dalam menyelesaikan masalah sederhana. Berdasarkan observasi, anak masih memerlukan bantuan dalam memahami instruksi, mengenali masalah, dan menentukan solusi. Kondisi ini wajar, karena pada usia dini anak masih berada pada tahap transisi dari perilaku eksploratif menuju kemampuan berpikir sistematis. Oleh sebab itu, perlu stimulasi yang menarik dan menyenangkan agar kemampuan berpikir logis mereka dapat berkembang lebih optimal.

Instrumen penelitian terdiri dari delapan indikator seperti memahami aturan, menyusun strategi, mengambil keputusan, dan bekerja sama. Nilai rata-rata yang rendah menunjukkan anak belum mampu menjalankan semua aspek tersebut secara terpadu. Sebagian anak sulit menunggu giliran, cepat terdistraksi, dan kurang sabar dalam menyelesaikan kegiatan. Faktor-faktor tersebut berpengaruh terhadap hasil penilaian awal. Hasil ini menunjukkan perlunya metode pembelajaran yang lebih menarik, agar anak dapat melatih keterampilan berpikir kritis dan sistematis melalui aktivitas bermain yang terstruktur. Dengan pendekatan yang sesuai, anak dapat belajar menahan diri, mengikuti aturan, dan berpikir langkah demi langkah dalam memecahkan masalah yang mereka hadapi.

Nilai rata-rata 9,75 juga memperlihatkan adanya variasi kemampuan antarindividu, dengan nilai terendah 8 dan tertinggi 14. Anak yang memperoleh nilai tinggi umumnya sudah terbiasa mematuhi aturan dan mampu berpikir logis, sedangkan anak dengan nilai rendah cenderung cepat bosan dan sulit fokus. Variasi ini menunjukkan bahwa setiap anak memiliki kebutuhan pembelajaran yang berbeda. Hasil awal ini menjadi dasar penting untuk melaksanakan tindakan berikutnya melalui permainan tradisional dam-daman, yang mengandung unsur strategi, aturan, dan kerja sama. Permainan ini diharapkan dapat menstimulasi kemampuan berpikir reflektif serta menjadi tolok ukur bagi peningkatan kemampuan *problem solving* anak secara bertahap dan terukur.

Kemampuan Problem Solving Anak Sesudah Menggunakan Permainan Tradisional Dam-Daman di Kober Nurul Ihsan Selamanik Cipaku

Setelah penerapan permainan tradisional dam-daman, kemampuan problem solving anak mengalami peningkatan signifikan dengan rata-rata nilai 21,75 atau dibulatkan menjadi 22, termasuk kategori *Mulai Berkembang* (rentang 20,26–25,51). Hasil ini menunjukkan kemajuan yang jelas dibandingkan sebelum perlakuan, di mana anak mulai mampu memahami aturan, menyusun langkah, dan mempertimbangkan keputusan selama bermain. Permainan tradisional terbukti memberikan stimulasi positif terhadap daya pikir logis serta melatih anak menyelesaikan masalah sederhana secara mandiri. Aktivitas bermain yang menyenangkan ini menjadikan anak lebih fokus dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga kemampuan berpikir sistematis mereka berkembang secara bertahap melalui pengalaman langsung.

Delapan indikator kemampuan problem solving yang digunakan dalam penelitian, seperti memahami aturan, mengenali masalah, menyusun strategi, dan bekerja sama, menunjukkan peningkatan yang nyata. Anak lebih mampu menunggu giliran, mengikuti instruksi, serta memperbaiki kesalahan selama bermain. Peningkatan ini mencerminkan perkembangan kognitif dan sosial yang saling mendukung. Permainan dam-daman berhasil mengintegrasikan unsur berpikir logis, kerja sama, dan pengendalian emosi dalam satu kegiatan belajar. Hasil observasi menunjukkan anak lebih sistematis dalam mengambil keputusan dan mampu mengevaluasi langkah yang diambil. Dengan demikian, permainan tradisional ini tidak hanya meningkatkan kemampuan berpikir, tetapi juga menumbuhkan nilai-nilai karakter seperti disiplin dan tanggung jawab.

Peningkatan rata-rata dari 9,75 menjadi 21,75 membuktikan efektivitas permainan dam-daman sebagai media pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*). Anak belajar mengenali sebab-akibat tindakan, mencoba alternatif saat gagal, dan berani mengambil keputusan sendiri. Selain aspek kognitif, anak juga menunjukkan kemajuan dalam kesabaran dan sportivitas selama bermain. Meskipun masih dalam kategori *Mulai Berkembang*, hasil ini menandakan arah peningkatan yang positif. Guru disarankan untuk terus menerapkan permainan ini secara berkelanjutan agar anak mencapai tahap *Berkembang Sesuai Harapan*. Dengan penerapan yang konsisten, permainan dam-daman dapat menjadi sarana efektif untuk memperkuat kemampuan problem solving sekaligus membentuk karakter positif anak usia dini.

Peningkatan Kemampuan Problem Solving Anak dengan Menggunakan Permainan Tradisional Dam-Daman di Kober Nurul Ihsan Selamanik Cipaku

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan kemampuan problem solving anak setelah menggunakan permainan tradisional dam-daman. Nilai rata-rata meningkat dari 9,75 (dibulatkan menjadi 10) menjadi 21,75 (dibulatkan menjadi 22), sehingga terdapat peningkatan sebesar 12 poin. Kenaikan ini membuktikan efektivitas permainan tradisional sebagai sarana pembelajaran yang mampu menstimulasi daya pikir logis anak. Melalui kegiatan yang menuntut strategi dan pengambilan keputusan, anak belajar berpikir sistematis, mengenali masalah, serta mencoba alternatif solusi. Aktivitas bermain yang menyenangkan membuat anak lebih fokus, aktif, dan terlibat secara langsung dalam proses belajar, sehingga kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah berkembang secara nyata.

Instrumen penelitian yang digunakan mencakup delapan indikator kemampuan problem solving, seperti memahami aturan, mengenali masalah, mengambil keputusan, dan bekerja sama. Hasil observasi menunjukkan peningkatan pada aspek konsentrasi, kesabaran, dan kemampuan mengikuti aturan. Anak yang sebelumnya mudah terdistraksi dan tergesa-gesa mulai mampu menunggu giliran serta mempertimbangkan langkah sebelum bertindak. Permainan dam-daman juga mendorong anak untuk berpikir alternatif dan mengevaluasi hasil keputusan mereka. Dengan demikian, peningkatan nilai tidak hanya mencerminkan kemajuan kognitif, tetapi juga perkembangan karakter seperti disiplin, kerja sama, dan tanggung jawab. Permainan ini terbukti efektif mengintegrasikan aspek kognitif, sosial, dan emosional dalam satu kegiatan belajar yang menyenangkan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian memperkuat teori *experiential learning* yang menekankan pentingnya belajar melalui pengalaman langsung. Anak memperoleh pemahaman

dari proses, bukan hanya hasil akhir. Ketika mengalami kegagalan, mereka belajar menganalisis penyebab dan memperbaiki strategi pada permainan berikutnya. Meskipun nilai rata-rata akhir masih berada dalam kategori *Mulai Berkembang*, tren peningkatan ini menunjukkan potensi besar bila diterapkan secara berkelanjutan. Guru dapat memanfaatkan permainan dam-daman sebagai media pembelajaran rutin untuk melatih konsistensi berpikir logis dan evaluasi diri anak. Penelitian ini sekaligus membuktikan bahwa permainan tradisional bukan sekadar hiburan, tetapi sarana efektif untuk menumbuhkan kemampuan problem solving dan membentuk karakter anak usia dini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil keseluruhan penelitian, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional dam-daman berperan efektif dalam meningkatkan kemampuan problem solving anak usia dini di Kober Nurul Ihsan Selamanik Cipaku. Sebelum perlakuan, kemampuan anak berada pada kategori *Mulai Berkembang* dengan rata-rata 9,75, sedangkan setelah diterapkan permainan dam-daman meningkat menjadi 21,75, menunjukkan kenaikan sebesar 12 poin. Peningkatan ini tidak hanya mencerminkan kemajuan kognitif, tetapi juga perkembangan sosial dan emosional anak. Melalui delapan indikator yang diamati, anak mampu memahami aturan, menyusun strategi, mengambil keputusan, serta bekerja sama dengan teman. Proses belajar berbasis permainan ini menumbuhkan fokus, kesabaran, sportivitas, dan tanggung jawab, sehingga dam-daman terbukti menjadi media pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan mendukung perkembangan holistik anak usia dini.

REFERENSI

- Andriani, T. (2024). Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(1), 150. <https://doi.org/10.31000/ceria.v13i1.10604>
- Astika, Bachtiar, M. Y., & Asti, A. S. W. (2023). Pengaruh Bermain Sensori Motor untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Dikelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Karuru. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 1(4), 247–256. <https://doi.org/10.61116/jkip.v1i4.186>
- Bariyyah, K. (2021). Problem Solving Skills: Essential Skills Challenges for the 21st Century Graduates. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 7(1), 71. <https://doi.org/10.29210/120212843>
- Coastera, F. F., Ernawati, A. N., & Nomansa, A. (2024). Implementasi Algoritma Backtracking Pada Aplikasi Permainan Tradisional Dam-Daman. *Pahlawan: Jurnal Pendidikan-Sosial-Budaya*, 1.
- Flash, P., Di, C., Miftahul, R. A., & Subang, U. (2025). Peningkatan kemampuan bahasa anak usia dini melalui penggunaan flash card di ra miftahul ulum subang. 3(3), 1–8. <https://doi.org/10.59966/pandu.v3i2.1943>
- Gischa, S. (2023, September). Faktor-faktor Problem Solving, Kelebihan, dan Kekurangannya. *Kompas*.
- Iswinarti. (2017). *Permainan Tradisional Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis*. UMM Press.
- Juniarti, N. D., & Renda, N. T. (2019). Penerapan Model Problem Solving untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 2(3), 155–163. <https://doi.org/10.23887/jippg.v2i3.14289>
- Kasar, M., Usia, A., Di, D., Miftahul, R. A., & Subang, U. (2025). Penerapan metode seni gerak dan lagu dalam pembelajaran anggota tubuh untuk meningkatkan motorik kasar anak usia dini di ra miftahul ulum subang. 3(3), 17–25. <https://doi.org/10.59966/pandu.v3i3.1954>

- Kemendikbud. (2021). *Kamus Besar Bahasa Indonesia dengan Ejaan yang Disempurnakan*. Balai Pustaka.
- Mulyani, N. (2016). *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Diva Press.
- Nurlailah, R., Amal, A., & ASTi, A. S. W. (2022). Pengaruh Permainan Jejak Kaki terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Mandiri Pitue. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 4(1), 281. <https://doi.org/10.35473/ijec.v4i1.1315>
- Ormrod, J. E. (2008). *Psikologi Pendidikan Jilid 1*. Erlangga.
- Riyadi, A. F. (2024). 6 Manfaat Bermain Dam daman bagi Anak, Melatih Fokus dan Ketergantungan Gawai. *Radar Cirebon TV*.
- Salsabila, I. A. V., & Ningsih, R. (2021). Permainan Tradisional Dam-Daman sebagai Media untuk Meningkatkan Efikasi Diri Siswa SMP. *Senja KKN*, 55–61.
- Sary, D. S. E., & Hanggara, G. S. (2023). Problem Solving Mahasiswa. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 6, 323–332.
- Wafom, K., Yulianto, A., & Rabia, S. F. (2023). Pengaruh Metode Pemecahan Masalah (Problem Solving) Terhadap Minat Belajar PKn. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 34. <https://doi.org/10.30742/tpd.v5i2.3639>
- Waldo, K., Iqroni, D., Suhartini, S., & Anjanika, Y. (2025). *Permainan Tradisional*. UNJA Publisher.
- Winara, W., & Khaerunnisa. (2017). *Bermain dan Permainan*. CV. Al Chalief.