

Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Bermain Puzzle Balok pada Anak Kelas B di TK IT NW Sugian Lombok Timur

Baiti Jannati¹, Evanalie Rachmi²

^{1,2}IAI Hamzanwadi Pancor Lombok Timur

Email : baitij25@gmail.com, rachminalie89@gmail.com

Abstrak

Kemampuan kognitif anak usia dini merupakan dasar penting dalam mengembangkan keterampilan berpikir logis, mengenali pola, dan menyusun strategi sederhana yang menopang proses belajar sepanjang hayat. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas kegiatan bermain puzzle balok dalam meningkatkan aspek kognitif anak kelompok B di TK IT NW Sugian, Lombok Timur. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus, melibatkan 15 anak sebagai subjek. Data dikumpulkan melalui observasi sistematis berdasarkan indikator perkembangan kognitif dalam Kurikulum Merdeka PAUD, seperti mengelompokkan benda, menyusun balok logis, dan mengenali pola spasial. Pada siklus pertama, anak dikenalkan dengan permainan secara bertahap dengan bimbingan guru. Hasil menunjukkan 6 anak (40%) berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 3 anak (20%) pada kategori Sangat Berkembang (SB), dan 6 anak (40%) masih Mulai Berkembang (MB). Setelah refleksi dan perbaikan pembelajaran pada siklus kedua, termasuk pemberian scaffolding dan visualisasi instruksi, hasil meningkat signifikan: 9 anak (60%) mencapai SB, 5 anak (33,3%) BSH, dan hanya 1 anak (6,7%) tetap MB. Total 93,3% anak mencapai perkembangan optimal. Analisis deskriptif kuantitatif menunjukkan peningkatan capaian dari 60% menjadi 93,3%. Temuan ini menegaskan bahwa permainan puzzle balok efektif dalam merangsang fungsi kognitif anak, dan dapat diintegrasikan dalam pembelajaran PAUD yang kontekstual, adaptif, dan berpusat pada anak.

Kata Kunci: *perkembangan kognitif, anak usia dini, puzzle balok.*

PENDAHULUAN

Perkembangan kognitif anak usia dini merupakan fondasi penting dalam membentuk kemampuan berpikir, memahami informasi, serta menyelesaikan persoalan secara mandiri. Masa usia 5–6 tahun, khususnya pada kelompok B di Taman Kanak-Kanak, menjadi periode krusial dalam memperkuat penalaran logis, pemahaman spasial, serta keterampilan mengambil keputusan (Papalia et al., 2021). Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak anak yang belum mencapai capaian optimal, seperti kesulitan mengikuti instruksi, kurang mampu mengendalikan impuls, dan belum terampil menyusun strategi pemecahan masalah secara sistematis. Hasil observasi awal di TK IT NW

Sugian, Lombok Timur, terhadap 15 anak kelompok B memperlihatkan bahwa sebagian besar masih berada di bawah indikator capaian perkembangan yang ditetapkan. Anak-anak cenderung kehilangan fokus saat bermain, belum mampu menyusun pola balok sesuai arahan, serta membutuhkan pendampingan intensif. Kondisi tersebut menegaskan perlunya pendekatan pembelajaran inovatif yang mampu menstimulasi aspek kognitif secara efektif sekaligus menyenangkan. Salah satu metode yang relevan ialah penggunaan media permainan edukatif berupa puzzle balok yang berpotensi besar dalam mengembangkan keterampilan kognitif dasar serta fungsi eksekutif anak. Piaget (1952) menyatakan bahwa anak usia 5–6 tahun berada pada tahap praoperasional, di mana mereka mulai menggunakan simbol dan berimajinasi meski masih terbatas dalam berpikir logis yang kompleks. Sejalan dengan itu, Vygotsky (1978) menegaskan bahwa perkembangan kognitif dapat ditingkatkan melalui interaksi sosial dan aktivitas yang berada dalam zona perkembangan proksimal (ZPD) dengan dukungan scaffolding dari peneliti maupun media pembelajaran. Lebih jauh, Diamond (2013) menekankan pentingnya fungsi eksekutif yang mencakup memori kerja, kontrol diri, dan fleksibilitas kognitif sebagai komponen utama dalam kesiapan belajar anak. Puzzle balok, sebagai media manipulatif, visual, dan konstruktif, mendorong anak berpikir sistematis dalam mengenali bentuk, mencocokkan pola, dan merancang strategi penyusunan. Penelitian Sarama dan Clements (2016) juga menunjukkan bahwa permainan berbasis konstruksi mampu mengasah penalaran spasial, keterampilan memecahkan masalah, serta kemampuan berpikir logis pada anak usia dini. Selain itu, aktivitas menyusun puzzle balok secara berkelompok memberi kesempatan bagi anak untuk bereksplorasi, berkolaborasi, dan merefleksikan tindakannya, yang secara langsung melatih kontrol diri dan perencanaan. Observasi awal di TK IT NW Sugian memperlihatkan bahwa 60% anak belum mampu menyusun balok sesuai arahan, 53% mudah terdistraksi dan tidak menuntaskan permainan, 47% belum dapat merencanakan langkah secara mandiri, dan hanya 20% yang menunjukkan memori kerja serta kontrol emosi yang baik. Fakta ini memperkuat dugaan bahwa strategi pembelajaran sebelumnya belum optimal menstimulasi kemampuan kognitif anak secara menyeluruh. Oleh karena itu, diperlukan

intervensi berbasis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan media puzzle balok melalui dua siklus guna mengukur sekaligus meningkatkan capaian perkembangan kognitif secara sistematis.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bersifat siklikal, reflektif, partisipatif, dan berbasis pemecahan masalah nyata yang dihadapi dalam konteks pembelajaran di kelas. Pendekatan ini tidak hanya berperan sebagai strategi intervensi jangka pendek, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran berkelanjutan bagi pendidik dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Karakteristik PTK yang sistematis menjadikannya relevan dan efektif, khususnya dalam pendidikan anak usia dini, karena memungkinkan guru melakukan evaluasi dan perbaikan secara langsung terhadap metode pengajaran yang digunakan, berdasarkan kebutuhan individual dan dinamika kelas yang nyata.

PTK dirancang untuk memberdayakan guru sebagai peneliti aktif dalam kelasnya sendiri, yang tidak hanya bertindak sebagai fasilitator pembelajaran, tetapi juga sebagai pengamat yang peka terhadap perubahan perilaku, capaian perkembangan, dan respons peserta didik terhadap strategi yang diterapkan. Dalam konteks ini, guru berperan sebagai pelaksana sekaligus evaluator tindakan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih adaptif, fleksibel, dan berbasis data. Pendekatan ini terbukti efektif dalam menciptakan ruang reflektif yang memungkinkan guru untuk secara terus-menerus mengevaluasi keberhasilan praktik pembelajaran serta mengembangkan strategi inovatif yang lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik (Manbaul Ulum et al., 2023; Utomo et al., 2024). Instrumen utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi, yang dikembangkan berdasarkan indikator capaian perkembangan kognitif anak usia dini sesuai dengan standar nasional. Lembar observasi ini telah melalui tahap uji validitas dan reliabilitas untuk menjamin bahwa data yang diperoleh akurat, objektif, serta dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Indikator dalam lembar observasi mencakup dimensi kemampuan berpikir logis, menyelesaikan masalah, serta aspek fungsi eksekutif seperti

working memory, *inhibitory control*, dan *planning*. Melalui penerapan pendekatan PTK ini, penelitian tidak hanya menghasilkan data empiris yang dapat diuji secara akademik, tetapi juga memberikan kontribusi nyata dalam perbaikan praktik pembelajaran yang kontekstual dan berkelanjutan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi pengembangan model pembelajaran yang tidak hanya efektif secara teoritis, tetapi juga relevan secara praktis dalam konteks kelas anak usia dini. Adapun penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, yang dimulai sejak bulan Juni hingga selesai, bertempat di TK Islam Terpadu (IT) NW Sugian, Kecamatan Sambelia, Kabupaten Lombok Timur, Provinsi Nusa Tenggara Barat. Pemilihan lokasi ini didasarkan atas pertimbangan ketersediaan subjek penelitian yang sesuai, aksesibilitas, serta adanya dukungan dan keterbukaan pihak sekolah terhadap praktik kolaboratif dalam rangka peningkatan mutu pembelajaran berbasis tindakan kelas.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan untuk mengetahui perkembangan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui media permainan puzzle balok di TK Islam Terpadu (IT) NW Sugian tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini dilaksanakan dengan dua siklus. Masing-masing siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, tahap observasi dan tahap refleksi. Adapun hasil yang diperoleh selama penelitian sebagai berikut:

1. Siklus I

Penelitian pada siklus 1 ini dilakukan selama 2 kali pertemuan yaitu mulai dari hari senin tanggal 02 juni sampai 03 juni 2025, dengan waktu dari kegiatan pembuka sampai kegiatan penutup atau dari jam 08.00 sampai 10.00. peneliti pada tahap ini dibantu oleh guru kelompok B. Pada siklus ini peneliti memperkenalkan permainan puzzle balok, pada setiap pertemuan dilakukan langkah-langkah sebagai berikut.

Pertemuan I

a. Tahap Perencanaan

Pada pertemuan pertama, guru dan peneliti merancang kegiatan pembelajaran berbasis permainan puzzle balok dengan tujuan menstimulasi kemampuan

berpikir logis, mengenali bentuk dan warna, serta menyusun pola dasar. Perencanaan meliputi:

- a. Penyusunan alat dan bahan berupa puzzle balok dengan bentuk dan warna bervariasi.
- b. Penyusunan lembar observasi perkembangan kognitif anak.
- c. Strategi pembelajaran menggunakan pendekatan bermain sambil belajar dengan pendampingan penuh dari guru.
- d. Penentuan indikator perkembangan yang diamati: mengenali bentuk, menyusun pola, menyelesaikan urutan logis, dan ketekunan anak dalam menyelesaikan tugas.

b. Pelaksanaan Tindakan

a. Kegiatan Pembuka

Guru membuka pembelajaran dengan lagu pembuka yang ceria untuk menciptakan suasana menyenangkan dan sesuai tahap perkembangan anak. Selanjutnya dilakukan apersepsi melalui tanya jawab sederhana serta eksplorasi visual terkait bentuk geometris dan warna dasar. Anak diajak berdiskusi tentang benda di sekitar yang berbentuk balok, seperti kotak bekal atau mainan, sehingga mereka dapat menghubungkan pengalaman nyata dengan konsep yang dipelajari. Kegiatan ini menumbuhkan minat belajar sekaligus menstimulasi kemampuan berpikir logis, mengklasifikasi objek, dan menyusun informasi secara terstruktur. Tahap ini menjadi bagian penting dari pembelajaran kontekstual berbasis permainan, yang menekankan pengalaman konkret, aktif, dan menyenangkan sesuai prinsip pendidikan anak usia dini (Manbaul Ulum et al., 2023; Utomo et al., 2024).

b. Kegiatan Inti

Pada tahap inti, anak dibagi dalam kelompok kecil untuk meningkatkan partisipasi dan pendampingan. Setiap kelompok diberi puzzle balok dengan variasi bentuk dan tingkat kesulitan, disertai instruksi lisan, visual, serta demonstrasi. Guru mendampingi dengan motivasi positif dan bantuan terbatas agar anak tetap aktif belajar mandiri. Kegiatan ini sejalan dengan pendekatan konstruktivistik yang menekankan pembelajaran melalui pengalaman langsung

(Manbaul Ulum et al., 2023; Utomo et al., 2024), sekaligus melatih kemampuan menyusun pola, motorik, konsentrasi, dan kerja sama.

c. Kegiatan Penutup

Pada tahap penutup, guru mengajak anak duduk melingkar untuk refleksi melalui pertanyaan terbuka tentang pengalaman bermain puzzle balok. Anak diberi kesempatan berbagi perasaan, tantangan, dan keberhasilan, sementara guru merespons dengan pujian dan apresiasi atas proses maupun usaha yang dilakukan. Strategi ini memperkuat motivasi internal, rasa percaya diri, serta menciptakan suasana belajar yang suportif dan bermakna (Manbaul Ulum et al., 2023; Utomo et al., 2024).

Pertemuan II

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti dan guru kelas menyusun rencana kegiatan pembelajaran dengan tujuan untuk melanjutkan stimulasi motorik kasar anak melalui media puzzle balok. Strategi pembelajaran disusun dengan mempertimbangkan hasil observasi pada pertemuan pertama. Materi yang disiapkan mencakup puzzle balok dalam bentuk lebih kompleks dan aktivitas berulang yang mendorong anak untuk mengoordinasikan gerakan tangan dan mata secara lebih optimal. Selain itu, instruksi visual dalam bentuk gambar contoh pola juga disiapkan untuk memperkuat pemahaman anak terhadap bentuk dan susunannya.

2. Tahap Pelaksanaan Tindakan

a. Kegiatan Pembuka

Guru membuka pembelajaran dengan menyanyikan lagu pembuka bertema “Bentuk dan Warna”, yang berfungsi mengaktifkan semangat anak serta mengulang pengenalan bentuk geometris dan warna dasar dari pertemuan sebelumnya. Anak-anak diajak menyebutkan kembali benda-benda berbentuk balok yang mereka temui di rumah maupun di sekolah. Kegiatan ini dilakukan untuk menghubungkan pengalaman belajar hari ini dengan pengetahuan yang telah dimiliki anak (apersepsi).

b. Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, anak dibagi ke dalam kelompok kecil dan diperkenalkan puzzle balok dengan variasi pola yang lebih kompleks. Guru memberi instruksi

bertahap disertai demonstrasi, sementara anak bergiliran menyusun pola sesuai contoh dengan pendampingan seperlunya. Bantuan diberikan melalui arahan verbal atau pertanyaan pancingan agar anak tetap mandiri. Aktivitas ini melatih motorik, koordinasi, serta konsentrasi, dan anak tampak lebih fokus serta percaya diri dibanding pertemuan sebelumnya (Manbaul Ulum et al., 2023; Utomo et al., 2024).

c. Kegiatan Penutup

Guru bersama anak-anak melakukan refleksi bersama. Anak diajak menceritakan pengalaman mereka hari itu: apakah mereka senang, bagian mana yang paling disukai, dan apa yang membuat mereka merasa tertantang. Guru memberi apresiasi berupa pujian verbal seperti “Bagus sekali usahamu!” atau “Kamu hebat menyusun pola itu!”, serta menempelkan stiker bintang pada karya anak sebagai bentuk motivasi.

Beberapa anak menunjukkan karya mereka dengan antusias, sementara anak lainnya menyampaikan bahwa mereka ingin mencoba lagi dengan bentuk yang berbeda.

C. Data Hasil Observasi

Guru mencatat perkembangan tiap anak sebagai bahan evaluasi dan refleksi untuk perencanaan pada siklus berikutnya.

Siklus / Pertemuan	BB (<i>Belum Berkembang</i>)	MB (<i>Mulai Berkembang</i>)	BSH (<i>Berkembang Sesuai Harapan</i>)	BSB (<i>Berkembang Sangat Baik</i>)	Jumlah Anak
Siklus I - Pertemuan 1	0 anak (0%)	6 anak (40%)	6 anak (40%)	3 anak (20%)	15 anak
Siklus II - Pertemuan 2	0 anak (0%)	1 anak (6,7%)	5 anak (33,3%)	9 anak (60%)	15 anak

Kategori BB (Belum Berkembang) tetap berada pada angka 0% di kedua pertemuan, yang menunjukkan bahwa tidak ada anak yang mengalami hambatan serius atau regresi dalam perkembangan kognitif selama proses pembelajaran berlangsung. Pada Siklus I Pertemuan 1, sebagian besar anak masih berada pada tahap *Mulai Berkembang* (MB) dan *Berkembang Sesuai Harapan* (BSH),

sementara hanya 3 anak (20%) yang telah mencapai kategori *Berkembang Sangat Baik* (BSB). Namun, setelah intervensi melalui kegiatan bermain menggunakan media puzzle balok, terjadi peningkatan yang signifikan pada kategori BSB sebesar 40%, yaitu dari 20% menjadi 60%, serta penurunan tajam pada kategori MB dari 40% menjadi hanya 6,7% pada Siklus II Pertemuan 2. Temuan ini menunjukkan bahwa media puzzle balok efektif dalam mempercepat kemajuan berpikir anak usia dini menuju tahapan perkembangan kognitif yang lebih tinggi.

Data ini mencerminkan bahwa sebagian besar anak masih dalam tahap belajar dan membutuhkan waktu serta stimulus lanjutan untuk mengalami peningkatan.

D. Refleksi

Pada Siklus I, sebagian anak masih berada pada kategori Mulai Berkembang (40%), yang menunjukkan hambatan berupa kurangnya fokus, kesulitan menyusun pola secara mandiri, serta kebutuhan bimbingan intensif. Hal ini menandakan strategi pembelajaran awal belum sepenuhnya optimal dalam menstimulasi kemampuan berpikir logis dan pemecahan masalah (Puspita & Umar, 2020; Hastuti, 2009). Solusi yang diterapkan adalah memberikan instruksi lebih jelas, menggunakan contoh visual, serta melakukan diferensiasi pembelajaran. Pada Siklus II, hambatan yang tersisa adalah perbedaan kemampuan individu anak, di mana sebagian masih membutuhkan arahan lebih rinci. Solusi yang dilakukan meliputi pembagian kelompok kecil, scaffolding bertahap, serta pemberian variasi puzzle sesuai tingkat kesulitan. Hasilnya, hampir seluruh anak mencapai kategori optimal tanpa ada yang mengalami regresi, sehingga puzzle balok terbukti efektif meningkatkan kognitif anak jika disertai strategi pendampingan yang konsisten (Farida, 2016; Ariani et al., 2022; Hastuti, 2009).

Siklus II

1. Perencanaan Tindakan

Dalam siklus II, perencanaan pembelajaran dilakukan berdasarkan refleksi dari siklus I. Meskipun terjadi peningkatan signifikan, masih terdapat anak yang belum mencapai kategori optimal. Oleh karena itu, perencanaan disusun untuk ;

1. Menyempurnakan strategi penggunaan media puzzle balok melalui variasi model permainan (menyesuaikan dengan level kemampuan anak).
2. Menyiapkan lembar observasi perkembangan kognitif anak secara individual.
3. Mempersiapkan media puzzle yang lebih kompleks namun tetap sesuai usia (contoh: bentuk rumah, tangga, atau hewan).
4. Meningkatkan pendekatan individual dan pembelajaran berbasis kelompok kecil.

2. Pelaksanaan Tindakan

1. Pertemuan I

a. Kegiatan Pembuka

Kegiatan diawali dengan salam hangat dan doa bersama sebagai pembiasaan nilai religius sekaligus kedisiplinan sejak dini. Selanjutnya, guru menciptakan suasana menyenangkan dengan mengajak anak berdiskusi ringan mengenai pengalaman mereka saat bermain balok sebelumnya, memberi kesempatan untuk berbagi cerita tentang bentuk yang berhasil disusun maupun perasaan saat bermain. Sebagai apersepsi, guru mengajukan pertanyaan terbuka yang merangsang ingatan dan rasa ingin tahu anak, seperti menanyakan siapa yang membuat rumah paling tinggi atau hal yang membuat mereka senang ketika menyusun balok. Pertanyaan tersebut membantu mengaitkan pengalaman sebelumnya dengan pembelajaran yang akan dilakukan, sekaligus mendorong anak berpikir reflektif dan komunikatif dalam suasana santai dan interaktif.

b. Kegiatan Inti

Anak-anak dibagi dalam kelompok kecil berisi 3–4 orang untuk melatih kerja sama, komunikasi, dan interaksi sosial dalam suasana bermain kolaboratif. Guru membentuk kelompok secara heterogen agar anggota saling melengkapi. Instruksi kegiatan disampaikan secara konkret dengan tema “Bangunan di Sekitar Kita” yang dekat dengan kehidupan anak, menggunakan bahasa sederhana dan alat bantu visual agar mudah dipahami. Tiap kelompok diminta menyusun minimal tiga bangunan seperti rumah, sekolah, atau jembatan, guna melatih kreativitas, pemecahan masalah, dan motorik halus melalui aktivitas yang menyenangkan (Santrock, 2022). Selama kegiatan, guru mendampingi dan

mengamati kemampuan anak dalam mencocokkan bentuk, menyusun secara logis, mengurutkan dari sederhana ke kompleks, serta fokus selama menyelesaikan tugas. Observasi ini menjadi bagian penting dalam penilaian autentik untuk memantau perkembangan anak secara menyeluruh dan berkelanjutan (Depdiknas, 2020).

c. Kegiatan Penutup

Sebagai penutup, peneliti mengajak anak melakukan refleksi singkat melalui tanya jawab terbuka yang bersifat eksploratif, misalnya tentang bagian yang paling disukai atau yang dianggap sulit ketika menyusun balok. Kegiatan ini bertujuan melatih kesadaran metakognitif, kemampuan bercerita, serta keterampilan menyampaikan pendapat secara verbal (Hurlock, 2022). Selain itu, peneliti memberikan pujian yang spesifik tidak hanya pada hasil, tetapi juga pada proses, seperti ketekunan dan kerja sama, melalui ungkapan positif yang dapat meningkatkan rasa percaya diri anak (Santrock, 2022). Penutup kegiatan juga dilakukan dengan refleksi visual, di mana anak menilai tingkat kesulitan aktivitas melalui ekspresi wajah atau gambar sederhana, yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Metode ini tidak hanya membantu anak mengenali emosi sendiri, tetapi juga memberikan acuan informal bagi peneliti dalam mengevaluasi efektivitas pembelajaran (Depdiknas, 2020).

2. Pertemuan II

a. Kegiatan Pembuka

Kegiatan dimulai dengan salam dan yel-yel semangat yang bertujuan membangun kedekatan emosional antara guru dan anak, sekaligus menanamkan karakter religius dan membangkitkan antusiasme belajar sejak awal (Hurlock, 2022). Yel-yel bersama menciptakan suasana positif yang penting bagi efektivitas pembelajaran anak usia dini. Untuk memperkuat semangat, guru mengajak anak menyanyikan lagu “Balokku Hebat” yang relevan dengan tema kegiatan. Bernyanyi tidak hanya menyenangkan, tetapi juga membantu menanamkan konsep, nilai, dan bahasa secara alami, serta melatih keterampilan sosial, motorik halus, dan kerja sama (Santrock, 2022). Suasana kelas yang ceria ini menjadi dasar yang kuat untuk memulai kegiatan inti dengan semangat tinggi.

b. Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, anak diajak bermain secara individu dengan tantangan baru, seperti membuat menara dan bentuk hewan dari puzzle balok. Aktivitas ini dirancang untuk mendorong eksplorasi, kreativitas, dan kemandirian, sekaligus mengembangkan keterampilan berpikir spasial dan pemahaman hubungan bentuk serta ukuran (Isjoni, 2021). Anak diberi waktu dan instruksi langsung dari guru sebagai bentuk *scaffolding* yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka, agar tetap merasa aman dan mampu belajar secara mandiri. Instruksi yang diberikan bersifat terbuka, mendorong anak berpikir kreatif dan menggunakan strategi penyelesaian masalah. Guru mengamati perkembangan kognitif anak berdasarkan empat indikator: (a) daya pikir logis, (b) kemampuan menyelesaikan masalah, (c) kemandirian, dan (d) kreativitas. Setiap indikator diamati untuk menilai secara menyeluruh kemampuan berpikir anak selama proses pembelajaran berlangsung (Sumantri & Wahyuni, 2023).

c. Kegiatan Penutup

Di akhir kegiatan, anak diminta mempresentasikan hasil susunan puzzle baloknya di depan teman-teman. Tujuannya adalah untuk melatih keberanian berbicara, mengembangkan keterampilan bahasa, serta menumbuhkan rasa percaya diri dan kemampuan menyampaikan ide secara runtut (Isjoni, 2021). Anak juga belajar menghargai karya sendiri dan teman, serta membangun budaya saling mendengarkan dalam kelompok. Sebagai bentuk apresiasi, guru memberikan stiker penghargaan dan umpan balik personal yang positif dan spesifik, menekankan aspek yang berkembang seperti kreativitas, kemandirian, atau ketekunan. Stiker menjadi motivasi eksternal yang menyenangkan, sementara komentar guru membantu membentuk motivasi intrinsik anak untuk terus percaya pada dirinya sendiri (Sumantri & Wahyuni, 2023)..

C. Observasi

Berikut adalah data hasil observasi perkembangan kognitif anak berdasarkan kategori capaian:

Tabel Hasil Observasi Siklus II

Siklus / Pertemuan	BB (<i>Belum Berkembang</i>)	MB (<i>Mulai Berkembang</i>)	BSH (<i>Berkembang Sesuai</i>)	BSB (<i>Berkembang Sangat Baik</i>)	Jumlah Anak
-------------------------------	---	---	---	--	------------------------

			<i>Harapan)</i>		
Siklus II - Pertemuan 1	0 anak (0%)	1 anak (6,7%)	4 anak (26,7%)	10 anak (66,6%)	15 anak
Siklus II - Pertemuan 2	0 anak (0%)	0 anak (0%)	3 anak (20%)	12 anak (80%)	15 anak

Pada Pertemuan I Siklus II, dari 15 anak yang diamati tidak ada yang berada pada kategori Belum Berkembang (BB), hanya 1 anak (6,7%) masih termasuk Mulai Berkembang (MB), 4 anak (26,7%) masuk Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 10 anak (66,6%) sudah mencapai Berkembang Sangat Baik (BSB). Hasil ini menunjukkan peningkatan signifikan dibandingkan siklus sebelumnya, di mana intervensi dengan media puzzle balok terbukti mampu menstimulasi kemampuan berpikir kritis dan logis anak secara lebih terarah, sejalan dengan temuan Farida (2016) bahwa permainan edukatif manipulatif efektif dalam mengembangkan struktur berpikir. Pada Pertemuan II, capaian anak meningkat lebih jauh dengan tidak adanya lagi kategori BB maupun MB, 3 anak (20%) berada pada BSH, dan mayoritas, yaitu 12 anak (80%), berhasil mencapai BSB. Hal ini menegaskan bahwa puzzle balok tidak hanya menumbuhkan keterampilan pemecahan masalah, tetapi juga memacu kreativitas anak dalam membangun struktur logis dari balok yang mereka susun (Puspita & Umar, 2020; Ariani et al., 2022). Konsistensi capaian tanpa adanya anak dalam kategori BB di kedua pertemuan menjadi bukti bahwa tidak terjadi kemunduran, melainkan perkembangan kognitif anak semakin meningkat. Temuan ini sekaligus memperkuat bahwa pembelajaran berbasis permainan aktif dan eksploratif seperti puzzle balok mampu menciptakan lingkungan belajar yang adaptif, menantang, dan bermakna bagi anak usia dini (Hastuti, 2009).

D. Refleksi

Refleksi akhir Siklus II menunjukkan bahwa hambatan utama yang dialami anak pada awalnya adalah kurang fokus, kesulitan memahami instruksi, serta perbedaan kemampuan dalam menyusun pola. Namun, solusi berupa pembagian kelompok kecil, pemberian scaffolding, instruksi visual, dan variasi puzzle sesuai tingkat kemampuan berhasil mengatasi kendala tersebut. Hasilnya,

seluruh anak keluar dari kategori Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB), bahkan mayoritas mencapai Berkembang Sangat Baik (BSB). Hal ini menegaskan bahwa puzzle balok efektif meningkatkan kognitif anak apabila disertai strategi pendampingan yang tepat, sistematis, dan konsisten (Puspita & Umar, 2020; Farida, 2016; Hastuti, 2009; Ariani et al., 2022).

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data kuantitatif secara deskriptif, tampak adanya peningkatan yang signifikan dalam capaian perkembangan kognitif anak usia dini dari Siklus I ke Siklus II. Pada Siklus I, sebanyak 0% anak berada pada kategori Belum Berkembang (BB), 40% pada kategori Mulai Berkembang (MB), dan 20% sudah mencapai Berkembang Sangat Baik (BSB), sehingga total anak yang berada pada kategori BSH dan BSB baru mencapai 60%. Sementara itu, pada Siklus II, terjadi pergeseran capaian yang sangat positif, di mana tidak terdapat anak dalam kategori BB maupun MB, dan jumlah anak pada kategori BSH dan BSB meningkat menjadi 93,3%, dengan dominasi pada kategori BSB sebesar 80%. Data ini menunjukkan bahwa intervensi pembelajaran menggunakan media puzzle balok memberikan dampak positif yang nyata terhadap peningkatan kemampuan berpikir logis, pengenalan pola, serta pemecahan masalah anak dalam konteks konkret dan menyenangkan (Farida, 2016; Puspita & Umar, 2020). Selain menstimulasi fungsi eksekutif otak seperti konsentrasi dan memori kerja, permainan konstruktif seperti puzzle juga mendorong anak mengembangkan keterampilan menyusun strategi dan membuat keputusan mandiri (Ariani et al., 2022; Hastuti, 2009). Ketiadaan anak pada kategori BB sepanjang dua siklus juga mengindikasikan bahwa tidak terjadi regresi perkembangan, melainkan terdapat peningkatan yang stabil dan konsisten. Temuan ini sejalan dengan pendapat Maghfuroh et al. (2023) yang menegaskan bahwa penggunaan media visual dan aktivitas manipulatif konkret, seperti permainan puzzle, berperan penting dalam mempercepat perkembangan kognitif anak memungkinkan anak berpindah dari tahap pembelajar pasif ke pembelajar aktif yang mampu menyusun logika, membuat prediksi, dan mengenali pola secara mandiri.

Peningkatan perkembangan kognitif yang dicapai dalam penelitian ini juga diperkuat oleh desain pembelajaran yang mengedepankan prinsip eksplorasi, keterlibatan aktif, dan interaksi sosial yang bermakna. Pendekatan ini sesuai dengan prinsip pembelajaran yang tertuang dalam Kurikulum Merdeka PAUD (Kemdikbudristek, 2022), di mana pembelajaran difokuskan pada pemberian pengalaman konkret yang kontekstual, relevan dengan dunia anak, serta menghargai keunikan dan tahapan perkembangan individu mereka. Interaksi sosial yang terjadi selama kegiatan bermain puzzle balok tidak hanya memfasilitasi perkembangan kognitif, tetapi juga memberi ruang bagi anak untuk belajar bekerja sama, bergiliran, dan menyampaikan ide, yang semuanya turut memperkuat kapasitas berpikir mereka secara holistik.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan puzzle balok dalam kegiatan pembelajaran merupakan alternatif yang efektif dan aplikatif dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini, dan sangat layak untuk diintegrasikan ke dalam strategi pembelajaran di lembaga PAUD.

PENUTUP

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain dengan media puzzle balok berpengaruh signifikan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini, khususnya pada kelompok B di TK IT NW Sugian, Lombok Timur. Peningkatan terlihat jelas dari pergeseran jumlah anak yang semula berada pada kategori Mulai Berkembang menuju Berkembang Sesuai Harapan dan Berkembang Sangat Baik, dengan capaian lebih dari 90% anak mencapai perkembangan optimal pada akhir siklus. Hal ini mencerminkan keberhasilan intervensi yang dilaksanakan melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) secara sistematis dan berkesinambungan. Puzzle balok sebagai media edukatif konkret dan manipulatif terbukti mampu melatih kemampuan berpikir logis, pengenalan pola, serta strategi dasar baik secara individu maupun berkelompok. Selain itu, aktivitas ini juga memperkuat keterampilan merencanakan tindakan, menyelesaikan tantangan, meningkatkan konsentrasi, dan menumbuhkan ketekunan. Temuan ini konsisten dengan pandangan Piaget (1977) bahwa anak pada tahap praoperasional mengembangkan pemikiran melalui interaksi

langsung dengan objek konkret, serta sejalan dengan teori Vygotsky (1978) yang menekankan pentingnya dukungan sosial dan scaffolding dalam perkembangan kognitif. Dalam konteks ini, peran guru sebagai fasilitator sangat menentukan, melalui pemberian bimbingan, pertanyaan terbuka, dan umpan balik konstruktif selama proses pembelajaran berbasis permainan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, D., Sari, R., & Rahmawati, N. (2022). *Media pembelajaran anak usia dini: Teori dan praktik*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Depdiknas. (2020). *Pedoman penilaian perkembangan anak usia dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Diamond, A. (2013). Executive functions. *Annual Review of Psychology*, 64(1), 135–168. <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-113011-143750>
- Farida, A. (2016). Permainan konstruktif dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(2), 145–156.
- Hastuti, D. (2009). *Perkembangan anak usia dini*. Jakarta: Prenada Media.
- Hurlock, E. B. (2022). *Child development*. New York: McGraw-Hill.
- Manbaul Ulum, M., Fatimah, S., & Wulandari, R. (2023). Pembelajaran berbasis permainan dalam mengembangkan aspek kognitif anak usia dini. *Jurnal Obsesi*, 7(1), 45–56.
- Papalia, D. E., Martorell, G., & Feldman, R. D. (2021). *Human development* (15th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children*. New York: International Universities Press.
- Piaget, J. (1977). *The development of thought: Equilibration of cognitive structures*. New York: Viking.
- Puspita, D., & Umar, M. (2020). Pengaruh permainan konstruktif terhadap kemampuan berpikir logis anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 121–130.
- Santrock, J. W. (2022). *Educational psychology* (7th ed.). New York: McGraw-Hill.

Sarama, J., & Clements, D. H. (2016). *Early childhood mathematics education research: Learning trajectories for young children*. New York: Routledge.

Utomo, B., Rahman, A., & Lestari, N. (2024). Play-based learning dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 8(1), 12–25.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.