

Penerapan Media *Puzzle* Terhadap Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok B Di TK Negeri Pembina Kabupaten Raja Ampat Kota Waisai

Dini Omas Tuasikal¹, Anggita Maharani Rambe², Mersi Axelina³

Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong

Email: nhonatuasikal204@gmail.com¹, anggitarambe@unimudasorong.ac.id²,
mersiaxelina91@gmail.com³

Abstrak

Berdasarkan hasil observasi di TK Negeri Pembina Kabupaten Raja Ampat Kota Waisai, kemampuan kognitif anak kelompok B masih perlu bimbingan, khususnya dalam aspek berpikir logis, berpikir simbolik, dan pemecahan masalah. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media puzzle dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak. Metode yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan media puzzle efektif dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak. Anak mengalami peningkatan berpikir logis melalui kemampuan mengklasifikasikan bentuk dan mengenal pola, berpikir simbolik melalui pengenalan dan penyusunan gambar puzzle, serta kemampuan pemecahan masalah melalui penyusunan puzzle secara mandiri. Perkembangan kognitif anak berlangsung bertahap dari kategori Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), hingga Berkembang Sangat Baik (BSB). Dari 15 anak, 10 anak mencapai kategori BSB, sedangkan 5 anak masih memerlukan bimbingan pada Media puzzle untuk meningkatkan konsentrasi dan kepercayaan diri.

Kata Kunci : *Media Puzzle, Kemampuan Kognitif, Anak Usia Dini*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan memberikan kegiatan pembelajaran yang mampu menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. Menurut (Aprianti, 2021) pendidikan anak usia dini merupakan suatu pendidikan yang dilakukan pada anak sejak lahir hingga usia enam tahun. Proses dan pembelajaran pada anak usia dini hendaknya dilakukan dengan tujuan memberikan konsep yang bermakna bagi anak melalui pengalaman nyata, karena hanya pengalaman nyata yang memungkinkan anak menunjukkan aktivitas dan rasa ingin tahu (curiosity) secara optimal serta menempatkan posisi pendidik sebagai pendamping, pembimbing, serta fasilitator bagi anak.

Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Depdiknas Pasal 1 Ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Anak adalah mutiara bagi setiap orang, karena anak selain sebagai generasi penerus, anak mampu menjadi manusia yang unggul lebih baik dari ayah dan ibunya. Dengan pandangan demikian para orang tua berusaha keras untuk mendidik anak, menyekolahkan, dan memberikan semua ilmu yang dianggap mewakili keberhasilan kehidupan zaman ini kepada anak-anaknya.

Menurut (Arini, 2021) bahwa masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespons stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa peka pada masing-masing anak berbeda seiring dengan laju pertumbuhan dan perkembangan anak secara individual. Masa ini juga merupakan masa peletak dasar untuk mengembangkan beberapa aspek perkembangan kemampuan anak, yaitu kognitif, bahasa, sosial emosional, agama, dan moral. Pada dasarnya anak memiliki kecerdasan yang berbeda dan banyak aspek kemampuan yang perlu dikembangkan, salah satunya adalah mengembangkan kemampuan kognitif. Bermain bagi anak usia dini sangatlah penting, karena dengan bermain maka proses belajar akan efektif dan lebih cepat ditangkap saat mereka bermain serta menjadi salah satu manfaat dalam pengembangan kognitif anak (Fadlillah, 2014). Menurut Piaget, kemampuan kognitif adalah hasil dari hubungan perkembangan otak dan sistem saraf serta pengalaman-pengalaman yang membantu individu untuk beradaptasi dengan lingkungannya (Kliegman dkk., 2012).

Kognitif pada anak usia dini dapat diartikan sebagai perubahan psikis yang berpengaruh terhadap kemampuan berpikir pada anak usia dini (Mursid, 2015). Dengan kemampuan berpikirnya, anak usia dini dapat mengeksplorasi dirinya sendiri dan lingkungan sekitarnya sehingga mereka dapat memperoleh berbagai

pengetahuan. Ada beberapa ruang lingkup perkembangan kognitif yang harus dicapai anak usia dini sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA), di antaranya adalah belajar memecahkan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik. Dari ketiga lingkup perkembangan kognitif di atas, salah satu lingkup perkembangan kognitif yang tidak boleh diabaikan begitu saja adalah lingkup perkembangan berpikir simbolik, karena pada kemampuan berpikir simbolik anak-anak mulai menggunakan simbol-simbol ketika mereka menggunakan sebuah objek atau tindakan untuk merepresentasikan sesuatu yang tidak ada di hadapannya.

Yusuf (Khadijah, 2016) menyatakan bahwa kemampuan kognitif ialah kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah. Berkembangnya kemampuan kognitif ini akan mempermudah anak menguasai pengetahuan umum yang lebih luas sehingga ia dapat berfungsi secara wajar dalam kehidupan masyarakat sehari-hari. Dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 disebutkan bahwa aspek perkembangan kognitif pada usia 4–6 tahun dibagi menjadi dua, yaitu berpikir logis dan berpikir simbolik. Berpikir simbolik yaitu kemampuan anak menyebut lambang bilangan 1–10 serta mengenal konsep, sedangkan berpikir logis adalah kemampuan anak mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, serta ukuran. Adapun stimulasi pemecahan masalah berkaitan dengan belajar bernalar, berpikir kritis, dan menyimpulkan fakta yang terjadi (Endrayanto, 2021).

Pada dasarnya media dan sumber belajar adalah salah satu faktor yang harus dipersiapkan dalam merencanakan proses pembelajaran. Media dan sumber belajar yang dipilih pun harus sesuai dengan kurikulum dan tumbuh kembang anak sehingga dapat memberikan pengalaman yang baik dalam melanjutkan proses kehidupannya ke depan (Suryana, 2018). Tentunya salah satu penyebab hal ini terjadi karena sebagian orang tua menganggap keterlibatan mereka dalam pendidikan anak hanya sebatas menanggung biaya, menyediakan infrastruktur, dan berbagai keperluan materi lainnya. Pada dasarnya media dan sumber belajar adalah salah satu faktor yang harus dipersiapkan dalam merencanakan proses

pembelajaran. Media dan sumber belajar yang dipilih pun harus sesuai dengan kurikulum dan tumbuh kembang anak sehingga dapat memberikan pengalaman yang baik, karena pada dasarnya konsep belajar sambil bermain adalah salah satu cara anak dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangan yang ada pada diri anak.

Dengan menggunakan media permainan edukatif, kegiatan pembelajaran berlangsung secara menarik, kreatif, dan menyenangkan sehingga dapat mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan oleh guru dengan segala persiapan yang dilaksanakan (Kurniawati, 2019). Puzzle adalah media pembelajaran yang efektif di PAUD karena dapat meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak, seperti kognitif, motorik halus, dan sosial. Puzzle juga dapat membantu melatih kemampuan pemecahan masalah, koordinasi tangan dan mata, serta kemampuan berpikir anak. Selain itu, bermain puzzle juga dapat meningkatkan konsentrasi, kesabaran, dan keterampilan sosial anak.

Menurut Wini Aprianti (2021), penerapan permainan puzzle adalah salah satu alat yang dapat mengembangkan kognitif anak. Puzzle adalah suatu permainan modern yang dimainkan dengan cara menyusun potongan-potongan gambar atau simbol menjadi satu kesatuan yang utuh. Melalui puzzle anak dapat belajar menyelesaikan masalah, mengklasifikasikan benda berdasarkan ukuran dan warna, mengenal lambang bilangan dan huruf, serta beradaptasi dengan teman. Perkembangan kognitif sangat dibutuhkan untuk perkembangan anak usia dini. Perkembangan kognitif merupakan kemampuan anak untuk berpikir simbolis, berpikir egosentris, dan memecahkan masalah. Perkembangan kognitif bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk mengolah hasil belajarnya, menemukan berbagai alternatif pemecahan masalah, membantu anak mengembangkan kemampuan matematika, serta memiliki kemampuan memilih, mengelompokkan, dan mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir secara teliti.

Karakteristik perkembangan kognitif anak usia 5 hingga 6 tahun menunjukkan kemampuan anak dalam beberapa keahlian, seperti mengkreasikan

tanah liat menjadi suatu bentuk, menyebutkan angka bilangan, memahami konsep sama dengan, memahami besar-kecil suatu bilangan, memahami suatu fenomena sebab-akibat, menunjukkan kejanggalan pada suatu gambar, menyusun balok-balok menjadi sebuah bangunan, serta menyusun kepingan puzzle sederhana. Media puzzle mengandalkan unsur-unsur visual dan tidak diikuti unsur lain seperti audio atau gerak, sehingga mampu mengembangkan daya imajinasi dan kreativitas berpikir pada anak menurut Astuti & Aziz, 2019 (dalam Minasari, 2021).

Hasil observasi peneliti menunjukkan bahwa penerapan media puzzle efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B di TK Negeri Pembina. Hal ini terlihat dari peningkatan kemampuan anak dalam mengklasifikasikan, mengenal bentuk, memecahkan masalah sederhana, berpikir logis dalam menghubungkan potongan, dan menyusun gambar utuh. Meskipun demikian, peneliti tetap perlu kreatif agar anak tidak merasa bosan dan pemahaman simbolik anak dapat berkembang lebih mendalam. Puzzle melatih pemahaman konsep ukuran, bentuk, dan gambar serta membantu anak belajar dengan menghubungkan kepingan menjadi satu kesatuan gambar.

Adapun peneliti menggunakan media puzzle karena puzzle dapat melatih keterampilan kognitif, motorik halus, koordinasi tangan dan mata, meningkatkan konsentrasi dan kesabaran, meningkatkan keterampilan sosial, memperluas pemahaman spasial, membuat pembelajaran lebih menarik, bersifat fleksibel dan praktis, melatih pemahaman bentuk dan lambang, serta membantu anak mengenal kosakata baru. Selain itu, peneliti memilih menerapkan media puzzle di TK Negeri Pembina Waisai Raja Ampat karena anak masih belum mampu mengasah kemampuan kognitifnya secara optimal. Hal ini terlihat dari kemampuan anak yang masih sulit membedakan kemampuan simbolik dan logis serta dalam memecahkan masalah. Berpikir simbolik yaitu kemampuan anak menyebut lambang bilangan 1–10 serta mengenal konsep, sedangkan berpikir logis adalah kemampuan anak mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, serta ukuran. Media puzzle mengandalkan unsur-unsur visual dan tidak diikuti unsur lain seperti audio atau gerak, sehingga mampu mengembangkan daya imajinasi dan kreativitas berpikir

pada anak menurut Astuti & Aziz, 2019 (dalam Minasari, 2021). Stimulasi pemecahan masalah berkaitan dengan belajar bernalar, berpikir kritis, dan menyimpulkan fakta yang terjadi (Endrayanto, 2021).

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dilakukan penelitian dengan tujuan untuk mengembangkan kemampuan kognitif pada anak kelompok B di TK Negeri Pembina Waisai Kabupaten Raja Ampat Kota Waisai. Selain itu diketahui bahwa kemampuan kognitif pada anak masih perlu dikembangkan, hal ini terlihat berdasarkan kemampuan anak dalam berpikir simbolik, memecahkan masalah, dan berpikir logis yang masih belum optimal.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Metode yang di gunakan oleh penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah metode yang sangat terfokus pada aspek pemahaman secara mendalam terhadap sebuah masalah dari pada melihat permasalahan untuk penelitian generalisasi. Metode penelitian ini menggunakan teknik analisis mendalam (*in-depth analysis*) yaitu mengkaji masalah secara kasus perkasus (Sari., 2017).

Jenis penelitian kualitatif dalam penelitian ini adalah studi kasus, dan desain atau konstruksi penelitian yang dapat di lakukan oleh seorang peineiliti di berbagai bidang dengan menganalisis kasus secara mendalam disebut studi kasus. Kumpulkan informasi yang lengkap dengan menggunakan berbagai prosedur pengumpulan data pada waktu yang sudah di tentukan. Kasus ini dapat berupa peristiwa, tugas, proses dan program menurut Creswell (2016).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diperoleh berdasarkan teknik pengumpulan data berupa pengamatan, dokumentasi, dan wawancara mengenai penerapan media Puzzle terhadap kemampuan kognitif pada anak kelompok B di TK Negeri Pembina Kabupaten Raja Ampat Kota Waisai. Pada hasil observasi di TK Negeri Pembina, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pengaruh media Puzzle terhadap kemampuan

kognitif anak sangat efektif, terutama dalam mengasah aspek berpikir logis, berpikir simbolik, dan pemecahan masalah. Dalam hal ini, kemampuan mengklasifikasikan, mengenal pola, menyelesaikan masalah, mengenal konsep, memecahkan masalah sederhana, serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks baru dapat terasah dengan sangat baik. Hasil wawancara sebagai berikut :

1. Bagaimana kemampuan kognitif pada anak kelompok B di tengah Negeri Pembina kabupaten Raja Ampat kota waisai sebelum diterapkan media *puzzle*??
jawaban : sebelum diterapkan media *puzzle* kemampuan kognitif pada anak belum terpenuhi atau masih dalam masa berkembang.
2. Bagaimana kemampuan anak dalam berpikir logis dan simbolik sebelum dan sesudah diterapkannya media *puzzle*?? Jawaban : untuk semester ini beberapa anak masih perlu bimbingan dan bantuan dalam penyusunan media *puzzle*, namun untuk anak-anak yang mampu dalam penyusunan media *puzzle* maka mereka akan menyusunnya tanpa dibantu.
3. Bagaimana aspek pemecahan masalah anak sebelum dan sesudah diterapkannya media *puzzle*?? Jawaban : sebelum diterapkannya media *puzzle* maka anak masih perlu bantuan dalam penyusunan media *puzzle*, setelah diterapkannya media *puzzle* anak-anak terlihat antusias dalam menyusun *puzzlenya* sampai selesai, walaupun ada beberapa yang masih perlu di bantu.
4. Bagaimana kemampuan kognitif pada anak kelompok B ditekan Negeri Pembina kabupaten Raja Ampat kota waisai setelah diterapkannya media *puzzle*??
Jawabannya : setelah diterapkannya media *puzzle* kami melihat peningkatan yang signifikan dari beberapa anak dalam kemampuan kognitif anak kelompok B Negeri Pembina kabupaten Raja Ampat kota waisai.
5. Bagaimana kemampuan anak terkait hasil karya berupa penyusunan media *puzzle* sebelum dan sesudah diterapkannya media *puzzle*?? Jawabannya : anak terlihat semakin percaya diri dalam penyusunan media *puzzle* tanpa maupun di bantu teman dan guru.

Pada hasil wawancara di atas peneliti dapat menyimpulkan.

1. Kemampuan kognitif anak sebelum di terapkan media *puzzle*: Masih dalam masa berkembang.

2. Kemampuan berpikir logis dan simbolik:
 - a. Sebelum: Beberapa anak masih perlu bimbingan dan bantuan.
 - b. Sesudah: Anak-anak yang mampu menyusun media *puzzle* dapat melakukannya tanpa bantuan.
3. Aspek pemecahan masalah:
 - a. Sebelum: Anak masih perlu bantuan.
 - b. Sesudah: Anak-anak antusias menyusun *puzzle* sampai selesai, adapun beberapa anak yang masih perlu di bantu.
4. Kemampuan kognitif setelah diterapkan media *puzzle*: Peningkatan signifikan pada beberapa anak.
5. Kemampuan anak dalam penyusunan media *puzzle*:
 - a. Sebelum: Kurang percaya diri.
 - b. Sesudah: Anak semakin percaya diri dalam menyusun media *puzzle* tanpa atau dengan bantuan.

Kesimpulannya Penerapan media *puzzle* efektif meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B di TK Negeri Pembina, termasuk berpikir logis, berpikir simbolik, dan pemecahan masalah, dalam penyusunan media *puzzle*. Anak-anak menunjukkan peningkatan signifikan dan semakin percaya diri. Adapun hasil penelitian yang di peroleh yaitu :

1. Penerapan media *puzzle* terhadap kemampuan kognitif pada anak kelompok B di TK Negeri Pembina

Berdasarkan kegiatan penelitian yang telah di lakukan, di ketahui bahwa penerapan media *puzzle* yang diterapkan mampu berperan dalam pengembangan kemampuan kognitif pada anak. Pada penelitian yang di lakukan terdapat beberapa aspek yang manjadi fokus peneliti dalam melakukan pengamatan terhadap kemampuan kognitif anak.

Aspek pertama berpikir logis yaitu mengklasifikasikan dan mengenal pola. Penerapan Media *Puzzle* memiliki peranan dalam membantu anak mengasah kemampuan berpikir logis dalam mengklasifikasikan dan mengenal pola. Pada awal penelitian ada 5 orang anak berinisial "ADP, MDR, IMM, MF dan MIJU" masuk kategori MB

(Mulai Berkembang) yang mana anak masih perlu di bimbing peneliti maupun guru kelas dalam menjalankan media *puzzle*, adapun 4 orang anak lainnya yang berinisial “MQS, SSB, BAT, LMM” masuk kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan) di karenakan anak mampu dalam mengelompokkan *puzzle* berdasarkan warna/bentuk dan juga dapat mengenali dan melanjutkan pola dari potongan *puzzle* meskipun anak masih butuh sedikit arahan dari peneliti maupun guru kelas, sedangkan ke 6 orang anak lainnya yang berinisial “MDG, DNSW, US, NA, AFK, MAIS” yang masuk dalam kategori BSB (Berkembang Sangat Baik) yang mana mereka sudah mulai berkembang dalam aspek berpikir logis dengan cara mengelompokkan *puzzle* berdasarkan warna/bentuk dan juga dapat mengenali dan melanjutkan pola dari potongan *puzzle*, langkah-langkah bermain media *puzzle* di lakukan anak berdasarkan instruksi penuh dari peneliti maupun guru kelas, selama masa penerapan media *puzzle*. Pada awal kegiatan media *puzzle* anak terlihat antusias dalam mengklasifikasikan dan mengenal pola namun 5 orang anak lainnya masih perlu bimbingan dan bantuan dari peneliti, guru maupun teman-teman. Pada pertemuan-pertemuan berikutnya terdapat 10 orang anak lainnya menunjukkan perkembangan yang cukup signifikan pada aspek berpikir logis, namun dari 15 orang anak terdapat 10 orang anak yang mampu mengelompokkan potongan *puzzle* berdasarkan warna atau bentuk secara mandiri tanpa bantuan peneliti, guru maupun teman-teman, sama halnya dalam mengenal pola dari 15 orang anak terdapat 10 orang yang mampu dalam mengenal pola dalam mengidentifikasi keteraturan, susunan, bentukmaupun warna pada gambar setiap *puzzle*.

Selanjutnya aspek yang di amati oleh peneliti adalah **aspek berpikir simbolik yaitu kemampuan menyelesaikan dan kemampuan mengenal**, aspek ini dapat membantu anak dalam menyelesaikan serta mengenal bagian-bagian media *puzzle* agar mempermudah anak dalam menyusun *puzzle* sampai selesai. Dari awal kegiatan di mulai secara aspek berpikir simbolik, 6 orang anak berinisial “MDG, DNSW, US, NA, AFK, MAIS”

masuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), yang mana ke 6 orang anak menunjukkan mereka mampu dalam menyusun, menyelesaikan dan mengenali gambar *puzzle*, adapun ke 4 orang anak berinisial “MQS, SSB, BAT, LMM” masuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), yang mana ke 4 orang anak tersebut sudah mampu dalam menyelesaikan dan mengenali gambar *puzzle*. Anak menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi pada saat peneliti memberikan penjelasan mengenai kegiatan penyusunan media *puzzle*. Anak sangat tertarik pada saat mencoba langsung kegiatan menyusun media *puzzle* meskipun 5 orang anak lainnya yang berinisial “ADP, MDR, IMM, MF, MIJU” masih di bantu secara penuh oleh peneliti, guru dan teman-teman. Pada awal kegiatan anak antusias dalam menyusun media *puzzle*, sampai menemukan kesempurnaan penyusunan namun jika penyusunan yang berulang masih belum tepat maka anak meminta bantuan peneliti dalam menyusun *puzzle*. Pada pertemuan-pertemuan berikutnya dari 15 orang anak terdapat 10 orang anak lainnya menunjukkan perkembangan yang cukup signifikan dalam perkembangan aspek berpikir simbolik, pada kemampuan menyelesaikan *puzzle* yakni anak mampu memecahkan masalah secara konkrit dengan merangkai potongan-potongan *puzzle* menjadi satu bagian yang utuh sedangkan kemampuan mengenal *puzzle* anak mampu dalam mengenal bentuk, warna ukuran dalam penyusunan setiap potongan *puzzle*.

Pada aspek terakhir yakni pemecahan masalah yaitu kemampuan memecahkan masalah sederhana dengan cara fleksibel dan menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru, di ketahui bahwa ada 6 orang anak berinisial “MDG, DNSW, US, NA, AFK, MAIS” masuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), yang anak menunjukkan perkembangan mereka dalam memecahkan masalah sederhana dengan cara fleksibel dan menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru pada saat penerapan media *puzzle*, adapun 4 orang lain yang berinisial “MQS, SSB, BAT, LMM” masuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), yang mana anak sudah

mampu dalam memecahkan masalah sederhana dengan cara fleksibel dan menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru pada saat penerapan media *puzzle*, namun untuk 5 orang anak lainnya yang berinisial berinisial “ADP, MDR, IMM, MF, MIJU” masih perlu bimbingan dalam penyelesaian penyusunan media *puzzle*. Hal ini terlihat dari pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, pada hari pertama sampai hari ke 8 penerapan media *puzzle* anak masih perlu di bombing dan di bantu dalam proses penyusunan sampai penyelesaian media *puzzle*. Media *puzzle* juga menjadi salah satu kegiatan yang disukai anak-anak di kelas. Sehingga pada saat di minta untuk menyusun *puzzle* anak terlihat semangat dalam penyusunan *puzzle*. Namun, setelah dilakukan penerapan media *puzzle* kembali yang mana pada tahap ini anak mencoba sebisa mungkin dalam penyusunan *puzzle* sampai selesai, sehingga anak dapat mengasah kemampuan kognitifnya lebih baik lagi. Sama halnya pada aspek berpikir logis dan berpikir simbolik pada pertemuan-pertemuan berikutnya dari 15 orang anak terdapat 10 orang anak lainnya menunjukkan perkembangan yang cukup signifikan dalam perkembangan aspek pemecahan masalah, pada kemampuan memecahkan masalah sederhana dengan cara fleksibel anak memikirkan berbagai cara atau solusi dalam menyusun *puzzle* sampai selesai, adapun menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru anak mampu menghubungkan penyelesaian penyusunan media *puzzle* dengan situasi nyata anak sehingga anak mampu menyelesaikan penyusunan media *puzzle*. Maka, dapat disimpulkan bahwa komponen yang mendukung pengembangan kemampuan kognitif pada anak melalui kegiatan menyusun *puzzle* mengalami perubahan yang baik terutama terhadap kemampuan kognitif anak yang mana hal ini diketahui berdasarkan hasil pencapaian anak, pada minggu pertama anak masuk dalam kategori mulai berkembang (MB) yang mana anak masih perlu di bimbing dalam penyusunan media *puzzle*, masuk dalam minggu ke 2 anak sudah mulai berkembang atau berkembang sesuai harapan (BSH), pada

minggu ke 3 anak sudah berada di tahap berkembang sangat baik (BSB) pada masing-masing aspek yang peneliti amati.

Pembahasan

Kondisi Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B Di TK Negeri Pembina Kabupaten Raja Ampat Kota Waisai

Kemampuan kognitif pada anak berkembang karena adanya dorongan keingintahuan anak terhadap sesuatu yang ada di lingkungannya. Perkembangan kognitif mempunyai tujuan agar individu di mana mampu mengembangkan kemampuan ingatan, berfikir, persepsi, pemahaman dalam symbol, penalaran dan pemecahan masalah. Faktor hereditas, kematangan, minat, lingkungan, bakat, kebebasan dan pembentukan yang mempengaruhi perkembangan kognitif. Permainan edukatif dalam pembelajaran yang mempengaruhi kecerdasan kognitif pada anak adalah *puzzle* (Ziane da, 2017).

Kemampuan kognitif pada anak haruslah di lakukan melalui kegiatan yang bermakna yang dapat mengasah kemampuan kognitif anak, dan salah satu kegiatan yang tersebut adalah penerapan media *puzzle*. Melalui kegiatan penerapan media *puzzle*, anak akan belajar dan menemukan sendiri solusi dari penyusunan kegiatan pembelajaran yang di lakukannya melalui media *puzzle*. Menurut Soebachman (2012) permainan *puzzle* adalah permainan yang terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih kreativitas, keteraturan, dan tingkat konsentrasi. Media *puzzle* dapat di lakukan oleh anak-anak hingga anak belasan tahun, tetapi tentu saja tingkat kesulitannya harus di sesuaikan dengan usia anak yang memainkannya. Saat bermain *puzzle* anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar. Pada tahap awal mengenal *puzzle*, mereka mungkin mencoba menyusun gambar *puzzle* dengan cara mencoba memasang bagian-bagian *puzzle* tanpa petunjuk. Saat bermain *puzzle* dengan sedikit arahan dan contoh, maka anak sudah dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan cara mencoba menyesuaikan bentuk, warna, atau logika.

Pada penelitian ini, kegiatan yang dilakukan peneliti adalah penerapan media *puzzle*. Kegiatan penerapan media *puzzle* dipilih karena dapat menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak sehingga melalui pembelajaran menyenangkan tersebut kemampuan kognitif pada anak dapat berkembang pesat. Dalam pelaksanaan kegiatan penyusunan media *puzzle*, langkah awal yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan perencanaan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran merupakan hal yang wajib dilakukan agar persiapan dan proses pembelajaran dapat berjalan secara terarah. Hal ini sejalan dengan pendapat (Sudjana;1988) dalam (Hayati dan Purnama;2019) bahwa perencanaan pembelajaran adalah rancangan kegiatan yang dilaksanakan dalam pembelajaran agar arah, tujuan, materi, metode, dan teknik, serta evaluasi pembelajaran menjadi jelas dan sistematis.

Pada hari pertama kegiatan pagi hari diawali dengan guru yang menyambut dan menyapa anak di depan sekolah. Setelah itu, pada pukul 07.00 WIT guru akan memimpin anak untuk berbaris sebelum memasuki kelas. Sebelum memulai pembelajaran, guru mengucapkan salam kepada anak "Selamat Pagi" dan melakukan "olahraga pagi seperti senam, berjalan dan aktivitas fisik lainnya", serta berdoa sebelum memulai pembelajaran, setelah itu anak-anak diperkenankan masuk ke kelasnya masing-masing. Setelah anak-anak masuk ke dalam kelasnya masing-masing guru menyapa anak secara bergantian, menanyakan bagaimana keadaan mereka, apakah anak-anak sudah sarapan sebelum pergi ke sekolah, serta pengenalan hari dan tanggal pada saat itu. Setelah itu, guru menjelaskan mengenai kegiatan yang akan dilakukan yaitu menyusun *puzzle* dan mengenalkan kembali peneliti kepada anak untuk membantu mereka mengingat kembali, sebelum masuk pada kegiatan penyusunan *puzzle* guru membawakan ice breaking agar anak-anak dapat bersemangat lagi dalam kegiatan selanjutnya.

Peneliti sebelumnya telah menyiapkan rancangan pembelajaran dan alat-alat yang akan digunakan dalam proses kegiatan menyusun *puzzle*. Setelah

itu, peneliti mulai melakukan interaksi pada anak secara keseluruhan dengan kembali menyapa anak, dan mengenalkan diri. Selanjutnya, peneliti mulai menjelaskan mengenai media *puzzle* yang akan dilakukan oleh anak-anak, selain itu peneliti juga menjelaskan apa saja kegunaan media *puzzle* pada anak, pentingnya penyusunan media *puzzle* dalam melatih motorik halus, melatih kemampuan kognitif anak. Peneliti pun bertanya kepada anak, “siapa yang suka dengan kegiatan penyusunan media *puzzle*?”, “ada berapa jenis gambar hewan yang ada dalam media *puzzle*?”.

Pada saat awal penyusunan media *puzzle*, peneliti mengarahkan anak secara penuh dan tetap memberikan instruksi pada setiap tahapan yang dilakukan. Menyusun media *puzzle* ini pun, dilakukan anak secara individual dengan dibagikan media *puzzle* pada setiap anak. Proses selanjutnya yaitu pengamatan, pengamatan dilakukan oleh peneliti terhadap setiap anak yang sedang menyusun *puzzle* sambil dibimbing oleh peneliti, pada proses ini anak melakukan penyusunan secara terarah sampai *puzzle* tersusun dengan gambar yang utuh.

Berdasarkan kegiatan menyusun *puzzle* ini, peneliti mengamati bahwa anak menunjukkan ketertarikan dan rasa ingin tahu yang tinggi saat peneliti menjelaskan langkah-langkah dan proses menyusun *puzzle*. Pada saat proses penyusunan *puzzle* anak sangat antusias untuk mencoba dan terlibat, meskipun memang pada percobaan pertama dari 15 anak, masih terdapat 5 orang anak yang terlihat kesulitan dalam penyusunan media *puzzle* sehingga peneliti terus membimbing dan memberikan instruksi pada anak. Begitupun, pada percobaan selanjutnya ke 5 orang anak tersebut masih perlu bimbingan untuk kedepannya dalam mengasah kemampuan kognitifnya. Selanjutnya melalui kegiatan penyusunan media *puzzle* ini, anak juga belajar membangun kemampuan berpikir logis dengan cara anak dapat mengelompokkan *puzzle* berdasarkan warna dan bentuk serta anak dapat mengenali dan melanjutkan pola potongan *puzzle*, adapun berpikir simbolik yakni anak dapat mengenali

simbol atau gambar dalam *puzzle* dan anak juga dapat menginterpretasikan dan menyusun potongan-potongan terpisah menjadi satu gambar atau pola yang utuh, dan pemecahan masalah, dari yang awalnya anak hanya mengikuti instruksi peneliti sampai dengan anak mampu dalam menyusun *puzzlenya* sendiri. Selain itu, pemahaman anak mengenai langkah dan proses dalam menyusun *puzzle* pun semakin berkembang. Hal ini pun terlihat dari anak yang telah memahami langkah-langkah yang harus mereka lakukan dan apa saja yang harus dilakukan dalam proses tersebut. Melalui kegiatan penerapan media *puzzle* ini pun anak mampu untuk mengkonstruksi pemikirannya sehingga mampu mengimplementasikannya dalam penyusunan media *puzzle*. Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan kognitif anak dari awal di terapkannya kegiatan menyusun media *puzzle* ini mengalami peningkatan yang mana kemampuan berpikir ini menjadi dasar dalam pengembangan kemampuan kognitif pada diri anak.

Puzzle mempunyai keunggulan yang dapat menarik minat anak dengan berbagai macam warna-warna, dan bentuk yang menarik, sehingga aktivitas belajar sambil bermain dapat berlangsung dengan lebih lama, karena anak tidak merasa bosan menurut Indriana 2011 (dalam Mulyaningsih 7 Palangngan, 2021). Maka dari itu di perlukannya alat permainan edukatif *puzzle* agar proses perkembangan kognitif anak dapat berkembang dengan baik. Proses kognitif itu sendiri adalah gambaran perubahan dalam pikiran, intelegensi atau kemampuan dan bahasa anak (Minasari, 2021).

Berdasarkan deskripsi yang telah peneliti paparkan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan media *puzzle* berperan penting dalam pengembangan kemampuan kognitif pada anak kelompok B di TK Negeri Pembina Kabupaten Raja Ampat Kota Waisai.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti, dapat disimpulkan bahwa Kemampuan kognitif pada anak kelompok B di Tk Negeri Pembina dalam penerapan media *puzzle* memiliki dampak positif terhadap kemampuan kognitif anak kelompok B. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan media *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, terutama dalam kategori BSB dan BSH. Namun, masih ada beberapa anak yang masuk dalam kategori MB, yang menunjukkan bahwa mereka masih memerlukan dukungan dan bimbingan lebih lanjut untuk meningkatkan kemampuan kognitif mereka.

Penerapan media *puzzle* dapat menjadi salah satu strategi efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak, namun perlu diingat bahwa setiap anak memiliki kemampuan dan kecepatan belajar yang berbeda-beda. Oleh karena itu, perlu dilakukan evaluasi dan penyesuaian lebih lanjut untuk memastikan bahwa setiap anak dapat mencapai kemampuan kognitif yang optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiana, R. (2022). Strategi guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di taman kanak-kanak.
- (Aprianti, W. (2021). Penerapan Permainan Puzzle Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Perwanida Ii Bandar Lampung.
- Ayu, R. R., & Sobri, M. (2024). Penerapan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA.
- Chandra, R. D. A. (2019). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Kemampuan Anak Mengenal Angka (1-10) Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Nusa Indah Desa Gumuksari Kecamatan Kalisat Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019.
- Diana, W. Bermain Puzzle Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah (4-5 Tahun).
- Endang, L. S., Ngura, E. T., & Maku, K. R. M. (2023). Pengembangan media Puzzle dengan tema alam semesta untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.
- F. Nasution, A. D. (2021). *SAFARI : Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia Meningkatkan Kemampuan Kognitif dengan Metode Membaca Buku Dongeng Pada Anak di Panti Asuhan Al Kahfi Medan Improving Cognitive Abilities by Reading Fairy Tales to Children at the Al Kahfi Orphanage in Medan. 1(4), 19–30.*
- <https://repository.um-surabaya.ac.id/id/eprint/7611/3/BAB%20II.pdf>

- Irfan, Andi Muhammad. "Pengaruh Kualitas Pelayanan, Harga Dan Fasilitas Yang Diberikan Kenari Waterpark Bontang Terhadap Tingkat Kepuasan Pelanggan." *AllInfaq: Jurnal Ekonomi Islam* 9.2 (2019): 82-97.
- Jonathan Sarwono, "Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif" (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2017) hlm. 197
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). *Marketing Management*. 15th Edition. Harlow, England: Pearson Education Limited. Khadijah. (2016). Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini. https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://core.ac.uk/download/pdf/53037014.pdf&ved=2ahUKEwjO79-u9vHrAhVLFsSKHYWkCSgQFjAAegQIAxAB&usg=AOvVaw0_S_abnQpYEkF4FJ8At0XT
- Khoerunnisa, S. R., Muqodas, I., & Justicia, R. (2023). Pengaruh Bermain Puzzle terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun.
- Laksana, D. N. L., Jau, M. Y., & Ngonu, M. R. (2021). Aspek perkembangan kognitif anak usia dini. *ASPEK Perkemb. ANAK USIA DINI*, 8.
- Melliana, P. S., Widyantoro, W., & Oktawati, A. (2019). Permainan Puzzle Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Tunagrahita Sedang Kelas 1-3 Sdlb Negeri Slawi. Bhamada:
- Muloke, I. C., Ismanto, A. Y., & Bataha, Y. (2017). Pengaruh alat permainan edukatif (puzzle) terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di desa linawan kecamatan pinolosian kabupaten bolang mongondow selatan.
- Mu'min, S. A., & Yultas, N. S. (2020). Efektifitas penerapan metode bermain dengan media puzzle dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak.
- Nasution, F., Maharani, P., Ritonga, N., & Fadillah, F. (2023). Perkembangan Kognitif dan Bahasa Pada Anak.
- Nisa, N. I., Musa, S., & Sutarjo, S. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun.
- Novelni, D., & Sukma, E. (2021). Analisis langkah-langkah model problem based learning dalam pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar menurut pandangan para ahli.
- Novitasari, Y. (2018). Analisis permasalahan" Perkembangan kognitif anak usia dini".
- Permata, R. D. (2020). Pengaruh permainan puzzle terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia 4-5 tahun. PINUS:
- Purwant, R., & Faizah, N. L. (2024). Literature Review: Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kognitif Anak Usia Pra Sekolah.
- Peraturan Menteri Perhubungan Republik Indonesia Nomor PM 118 Tahun 2018 Tentang Penyelenggaraan Angkutan Sewa Khusus. Jakarta. 14 Resusun,

Antonius Ricky, Altje

- Putri, T., Bariah, O., & Riana, N. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4, 2027–2032.
- Rijali, A. (2018). Analisis data kualitatif.
- Rohmah, Umi. "Perkembangan dan pendidikan kemampuan kognitif anak usia dini." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 9.1 (2025): 130-138.
- Safitri, A. R. (2023). *Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Puzzle di Tk Ma'arif NU 1 Taman Cari Purbolinggo* (Doctoral dissertation, IAIN Metro).
- Simarmata, K., Elindra, R., & Siregar, E. Y. (2021). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Power Point Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19.
- Shoffa, S. (2015). Penerapan Media Puzzle Cerdas Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Taman Kanak-Kanak Dalam Berhitung.
- Surtika, T., Sumardi, S., & Yasbiati, Y. (2020). Pengaruh media puzzle huruf terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A di TK Ar-Rahman Kecamatan Sukahening.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Tumbel dan Yunita Mandagie. (2019). Analisis Perbandingan Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Konsumen Pengguna Transportasi Online Gojek dan Grab Pada Mahasiswa Fakultas Teknik Mesin Unsrat. *Jurnal EMBA*. Vol. 7, No. 4. p. 60306036.
- Wini, A. (2021). Penerapan permainan puzzle dalam mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun di Ra perwanida ii Bandar Lampung (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Warta konsumen :transportasi online; kawan atau lawan [https://ylki.or.id/2017/07/wartakonsumen-transportasi-online-kawan-atau-lawan.](https://ylki.or.id/2017/07/wartakonsumen-transportasi-online-kawan-atau-lawan/) / Diakses 10 mei 2024
- Yusuf, R. N., Al Khoeri, N. S. T. A., Herdiyanti, G. S., & Nuraeni, E. D. (2023). Urgensi pendidikan anak usia dini bagi tumbuh kembang anak. *Plamboyan Edu*, 1(1), 37-44.
- Zikri, Ahmad, and Muhammad Ikhsan Harahap. "Analisis Kualitas Pelayanan Pengiriman Barang terhadap Kepuasan Konsumen pada PT Pos Indonesia (Persero) Regional I