



PENERAPAN METODE BERMAIN PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 4-5 TAHUN DI PAUD NURUL QUR'AN

Rumdanah¹, Nuryati,² Umalihatyati³

Universitas Bina Bangsa

Email: rumdanah424@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to determine the application of the puzzle playing method in enhancing the cognitive development of children aged 4-5 years. The background of this research is the importance of stimulation in early childhood, especially in the cognitive aspect, so that children can develop thinking skills, problem-solving, and recognize shapes and patterns. The research method used is descriptive qualitative research with the subjects being children from group A in Nurul Quran Kindergarten. Data collection techniques were carried out through observation, interviews, and documentation. The results of the study show that the application of the puzzle playing method can provide significant stimulation to children's cognitive development. Children appear to be more capable of recognizing shapes, colors, and patterns, as well as showing improvements in concentration, memory, and the ability to solve simple problems. In addition, puzzle playing activities also foster children's self-confidence and independence in completing tasks. Thus, it can be concluded that the puzzle playing method is one of the effective alternatives in improving the cognitive development of early childhood, especially children aged 4-5 years. The implications of this research are expected to provide input for early childhood educators to better utilize educational game media as a fun and beneficial learning tool.

Keywords: Puzzle, playing method, Cognitive development, Children aged 4-5.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan metode bermain puzzle dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun. Latar belakang penelitian ini adalah pentingnya stimulus pada masa usia dini khususnya dalam aspek kognitif, agar anak dapat mengembangkan kemampuan berfikir, memecahkan masalah, dan mengenal bentuk maupun pola. Metode penelitian yang di gunakan adlah penelitian kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian anak kelompok A di paud Nurul Quran. Teknik pengumpulan data di lakukan melalui obserfasi , wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitiaamn menun jukan bahwa penerapan metode bermain puzzle mampu memberikan stimulasi yang signifikan terhadap perkembangan kognitif anak. Anak terlihat lebih mampu mengenal bentuk, warna, dan pola, serta menunjukkan peningkatan dalam konsentrasi, daya ingat, dan kemampuan memecahkan masalah sederhana. Selain itu, kegiatan bermain puzzle juga menumbuhkan rasa percaya diri dan kemandirian anak dalam menyelesaikan tugas. Dengan demikian, dapat di simpulkan bahwa metode bermain puzzle merupakan salah satu alternatif yang efektif dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini, khususnya anak usia 4-5 tahun. Implikasi penelitian ini di diharapkan dapat menjadi masukan bagi pendididk paud untuk lebih memanfaatkan media permainan edukatif sebagai sarana pembelajarn yang menyenangkan sekaligus bermanfaat.

Kata kunci: Puzzle, metode bermain, Perkembangan kognitif, Anak Usia 4-5 Tahun

PENDAHULUAN

Dunia anak adalah dunia bermain. Dengan bermain, anak akan memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi dan perkembangan fisik. Bermain merupakan sarana untuk menggali pengalaman belajar yang sangat berguna untuk anak. Bermain juga dapat menjadi sarana untuk mengembangkan kreativitas dan daya cipta, karena bermain adalah sumber pengalaman dan uji coba. Bermain, dari segi pendidikan adalah kegiatan permainan menggunakan alat permainan yang mendidik serta alat yang bisa merangsang perkembangan aspek kognitif, sosial, emosi, dan fisik yang dimiliki anak. Oleh karena itu, dari sudut pandang pendidikan bermain sangat membutuhkan alat permainan yang mendidik. Seperti salah satunya adalah puzzle.

Menurut UU No 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan rohani dan jasmani anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Sedangkan pada peraturan pemerintah No 17 Tahun 2010 tentang pengelolaan dan penyelenggaraan layanan pendidikan disebutkan bahwa fungsi PAUD adalah membina, menumbuhkan dan mengembangkan seluruh potensi anak secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki ke jenjang pendidikan selanjutnya Anak usia 4-6 tahun merupakan bagian dari anak usia dini yang secara terminologi disebut sebagai anak usia pra sekolah (*Golden Age*).

Bermain sebagai sarana belajar anak usia dini. Bermain merupakan kegiatan utama anak yang sekaligus menjadi sarana belajar menurut Hurlock (2013). Bermain dapat mengembangkan seluruh aspek utama kognitif, bahasa, sosial dan metode Vygotsky (dalam Moesli Chatien, 2004) menekankan bahwa bermain adalah wahana interaksi sosial yang mendorong perkembangan kognitif melalui *zone of proximal development*. Bermain puzzle termasuk dalam kategori bermain edukatif ya melalui permainan puzzle pemahaman anak terkait ruang, kemampuan bernalar, pemecahan masalah dapat terstimulus. Puzzle merupakan permainan edukatif dalam memahami ukuran, bentuk, warna, jumlah dan permainan puzzle dapat melatih konsentrasi, dapat meningkatkan keterampilan dalam penyelesaian masalah sederhana

Pendidikan anak usia dini merupakan masa penting bagi perkembangan anak, khususnya dalam aspek kognitif. Pada usia 4-5 tahun, anak berada pada tahap pra operasional menurut Piaget, dimana anak mulai mampu berfikir simbolik, mengenal pola, serta memecahkan masalah sederhana puzzle.. Salah satu metode stimulasi yang dapat digunakan adalah melalui bermain Puzzle dapat membantu anak dalam melatih kemampuan berfikir logis, memecahkan masalah, mengenal bentuk dan warna dan pola, serta mengembangkan konsentrasi.

Bermain puzzle juga sesuai dengan prinsip pembelajaran di PAUD, yaitu belajar melalui bermain, berpusatv pada anak, dan menyenangkan. Dengan metode ini anak tidak merasa tertekan karena kegiatan dilakukan dalam suasana bermain yang penuh kegembiraan. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan, contoh, dan motivasi agar anak dapat berpartisipasi aktif.

Namun berdasarkan obserfasi awal di paud Nurul Quran di temukan bahwa anak masih mengalami kesulitan dalam menyelesaikan permainan yang membutuhkan daya ingat, konsentrasi, dan penalaran sederhana. Hal ini menunjukkan perlunya penerapan sekaligus menstimulasi kognitif, salah satunya dengan bermain puzzle.

Pembelajaran untuk anak usia dini menggunakan prinsip belajar, bermain, dan bernyanyi. Pembelajaran untuk anak usia dini diwujudkan sedemikian rupa sehingga dapat membuat anak aktif, senang, bebas memilih. Anak-anak belajar melalui interaksi dengan alat-alat permainan dan perlengkapan serta manusia. Anak belajar dengan bermain dalam suasana yang menyenangkan. Hasil belajar anak menjadi lebih baik jika kegiatan belajar dilakukan dengan teman sebayanya. Dalam belajar, anak menggunakan seluruh alat inderanya. Pembelajaran yang berorientasi pada perkembangan mengacu pada tiga hal penting, yaitu : 1) berorientasi pada usia yang tepat, 2) berorientasi pada individu yang tepat, dan 3) berorientasi pada konteks social budaya.

KAJIAN TEORITIK

1. Definisi Permainan Puzzle

Puzzle adalah permainan edukatif yang menuntut anak menyusun potongan gambar menjadi bentuk utuh. Menujrut Suyanto (2005) puzzle merupakan media permainan yang mengasah kemampuan berfikir, kesabaran, konsentrasi dan ketelitian.

Masa anak usia dini adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan suatu alat permainan karena pada usia ini sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan sekitar. Pembelajaran anak usia dini termasuk pendalaman benda-benda serta hubungan- hubungannya, sekaligus pengakuan bentuk dan pola. Anak mampu mengenali, mengelompokan dan menyebutkan macam- macam ukuran dan bentuknya.

Menurut Manurung (2019) menjelaskan permainan puzzle adalah sebagai berikut: "Permainan puzzle merupakan jenis permainan edukatif untuk melatih pola pikir anak dalam menyusun potongan-potongan menjadi satu kesatuan yang mempunyai bentuk yang utuh, dan melatih tingkat konsentrasi anak. Puzzle juga memiliki keunggulan yakni memiliki bermacam-macam warna sehingga dapat menarik minat anak untuk belajar dan meningkatkan daya tahan untuk belajar".

2. Pengertian Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

Perkembangan kognitif adalah kemampuan anak dalam berfikir, memahami, mengingat, memecahkan masalah, serta menyesuaikan diri (Santrok, 2018). Pada anak usia dini, perkembangan kognitif menjadi salah satu aspek utama yang perlu di stimulus, karena berhubungan dengan kesiapan anak memasuki pendidikan selanjutnya.

Piaget (dalam sujiono, 2012) mengemukakan bahwa anakn usia 2-7 tahun berada pada tahap pra operasional, dimana kemamopuan berfikir simbolik mulai berkembang, namun masih bersifat egosentris. Anak usia 4-5 tahun ttermasuk dalam tahap ini, sehingga sangat membutuhkan stimulasi melalui bermain yang bermakna.

Bermain bagi anak usia dini sangatlah penting, dengan bermain maka proses belajar akan efektif dan lebih cepat ditangkap pada saat mereka bermain serta salah satu manfaat dari bermain baik untuk pengembangan kognitif anak. Kognitif sering

disinonimkan dengan intelektual karena prosesnya banyak berhubungan dengan berbagai konsep yang telah dimiliki anak dan berkenaan dengan kemampuan berfikir dalam memecahkan suatu masalah.

Menurut Khoiranih (2018) menjelaskan perkembangan kognitif sebagai berikut: "Perkembangan kognitif adalah perkembangan yang berhubungan dengan kemampuan individu untuk mengolah informasi, dalam bahasa sehari-hari disebut kemampuan berpikir. dalam pengolahan informasi, pengalaman (pengetahuan) yang sudah dimiliki akan berkolaborasi dengan pengalaman pengetahuan baru yang diperoleh, sehingga terbentuk kesimpulan baru tentang pengetahuan diperoleh tersebut".

Menurut Umalihayati (2023) dalam buku teori belajar dalam pembelajaran, teori belajar dengan pendekatan utama "Kognitisme" yaitu pendekatan ini menekankan pentingnya pemrosesan informasi, pemahaman, dan pembentukan pengetahuan dalam proses belajar. Teori kognitisme melihat individu sebagai pemroses informasi aktif yang terlibat dalam pengorganisasian, pengolahan, dan interpretasi informasi.

3. Teori Kognitif Menurut Jean Piaget

Teori kognitif (Piaget, 1968): Teori ini menekankan pentingnya perkembangan kognitif dalam pembelajaran. Proses pembelajaran melibatkan penyesuaian kognitif yang melibatakann akomodasi, asimilasi, dan keseimbangan.

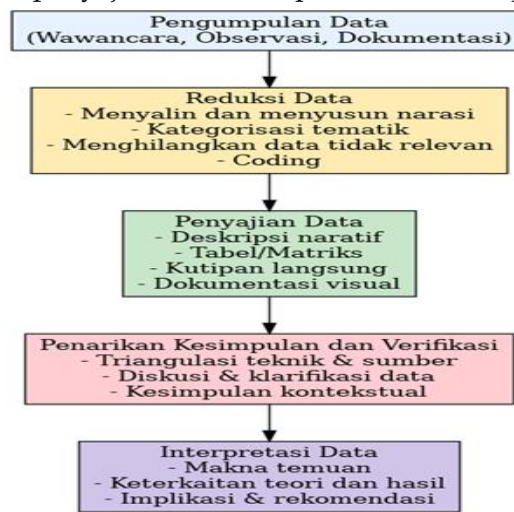
Jean Piaget mengemukakan bahwa perkembangan proses belajar akan terjadi apabila ada aktivitas individu berinteraksi dengan lingkungan sosial dengan lingkungan fisiknya, melalui interaksi yang dialami oleh anak maka dengan mudah mendapatkan informasi, karena dengan berinteraksi dan mampu beradaptasi dengan

lingkungan sekitarnya dan inilah yang menjadi dasar kemampuan otak untuk berpikir. Individu tidak berinteraksi dengan lingkungan fisiknya sebagai suatu individu terikat, karena individu secara alami berusaha untuk mengeksplorasi rasa ingin tahu yang besar dan secara aktif untuk mencari berbagai informasi untuk diolah dan dipahami. Interaksi individu dengan orang lain memainkan peranan penting dalam mengembangkan pandangannya terhadap alam. Piaget meyakini bahwa anak akan membangun secara aktif dunia kognitif mereka sendiri, apabila anak tersebut memperoleh informasi dari orang lain tanpa langsung terlibat aktif didalam menyusun pengetahuannya secara realita, maka anak tersebut akan pasif dalam menerima informasi, karena anak tidak berpikir secara abstrak melainkan secara kongkrit.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif Penelitian ini tidak berfokus pada angka atau pengukuran statistik, melainkan berusaha menggali makna, persepsi, dan pengalaman nyata yang dialami anak-anak dalam kegiatan Waktu yang digunakan dalam penelitian ini selama 4 bulan yaitu bulan april sampai bulan Juli 2025. Dan tempat penelitian ini dilakukan di PAUD Nurul Qur'an yang beralamat di jalan Ciptayasa Km.05 Kp. Keranggan RT/RW : 005/004 Ds.Penggalang Kecamatan Ciruas Kabupaten Serang Provinsi Banten (Creswell & Poth, 2018; Moleong, 2018). Pada penelitian ini yang menjadi sumber data primer adalah wali kelas A di PAUD Nurul Qur'an yang memberikan informasi tentang pengembangan kognitif anak melalui permainan puzzle. Teknik

pengumpulan data dalam pelaksanaan penelitian ini, maka teknik pengumpulan data yang di gunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan model analisis data dari Miles, Huberman, dan Saldana (2014), yang terdiri atas tiga tahapan utama, yaitu: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi.



Miles, Huberman, dan Saldana (2014)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Minggu ke 1

Pada minggu pertama, sebagian besar anak masih belum berkembang (BB) dalam menyusun *puzzle*. Anak sering salah memasang potongan, bingung membedakan bentuk dan warna, serta mudah terdistraksi oleh hal lain. Hanya beberapa anak yang sudah Mulai Berkembang (MB) karena mampu mencoba menyusun dengan bantuan guru.

Minggu ke 2

Anak mulai terbiasa dengan *puzzle* sederhana. Mereka mampu memasang potongan dengan bimbingan guru dan mulai menunjukkan konsentrasi lebih baik. Sebagian besar anak sudah mencapai katagori MB, meskipun hanya sedikit yang mampu Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Minggu ke 3

Perkembangan kognitif anak semakin terlihat. Anak mulai mencoba strategi berbeda ketika potongan tidak sesuai, menunjukkan kemampuan problem solving. Beberapa anak mampu menyelesaikan *puzzle* sederhana (4-6 keping) dengan mandiri. Mayoritas anak berada pada katagori BSH, bahkan ada yang sudah mencapai Berkembang Sangat Baik (BSB).

Minggu ke 4

Anak menunjukkan peningkatan dalam ketelitian dan daya ingat visual. Mereka lebih cepat menyelesaikan *puzzle*, mengenal pola serta mampu mengingat posisi potongan yang sudah di coba. Hampir seluruh anak berada pada katagori BSH, beberapa sudah konsisten berada pada BSB

Minggu ke 5

Pada minggu terakhir, mayoritas anak sudah mampu menyelesaikan *puzzle* lebih kompleks (6-10 keping) tanpa bantuan. Anak lebih fokus, tidak mudah menyerah serta

mampu menyelesaikan dengan watru yang relatif singkat. Sebagian besar anak sudah mencapai katagori BSB, hanya sedikit yang masih berada pada BSH.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas, diperoleh informasi yaitu sebagai berikut

- Puzzle sangat membantu anak dalam melatih konsentrasi, ketelitian, serta kemampuan mengenal bentuk dan warna
- Anak terlihat lebih termotivasi belajar karena kegiatan *puzzle* bersifat menyenangkan .
- Kendala utama adalah perbedaan kemmpuan anak, ada yang cepat memahami ada yang membutuhkan pendampingan lebih
- Faktoer pendukung adalah ketersediaan media *puzzle* yang menarik dan motivasi anak untuk mencoba

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode bermain *puzzle* mampu meningkatkan perembangan kognitif anak usia 4-5tahun. Hal ini terlihat dari perubahan kategori perkembangan yang pada awalnya banyak berada pada BB/MB, kemudian meningkat menjadi BHS/BSB pada minggu ke 5.

Peningkatan tersebut sesuai dengan teori jen piaget yang menyatakan bahwa anak usia 4-5tahun berada pada tahap pra oprasional, dimana mereka mulai menggunakan simbol, mengenal bentuk, mengelompokan benda, dan belajar menyelesaikan maalah sederhana. *Puzzle* menjadi media yang tepat untuk menstimulasi kemampuan tersebut karena anak di latih untuk mengenali bentuk, mencari kesesuaian, serta menggunakan strategi pemecahan masalah.

Indikator kognitif menurut STPPA juga tercapai melalui kegiatan *puzzle*, antara lain yaitu :

- Anak mampu mengelompokan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran.
- Anak mampu mengenal pola dan urutan sederhana melaluia susunan *puzzle*.
- Anak menunjukian kemampuan menyelesaikan masalah sederhana ketika menemukan potongan yang tidak sesuai.
- Anak lebih fokus dan meningkat konsentrasinya selama kegiata berlangsung.

Penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian (Wulandari 2019) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh permainan *puzzle* terhadap perkembangan kognitif anak , serta wulandiana 2019 juga menyimpulkan bahwa *puzzle* merupakan salah satu bentuk perminan edukatif yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak dengan demikian bahwa metode bermain *puzzle* sangat efektif untu meningkatkan perkembangan kognitif anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di PAUD Nurul Qur'an dapat di simpulkan bahwa dengan menerapkan permainan *puzzle* yang tepat dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Perkembangan kemampuan terus meningkat dan terstimulusv dengan baik secara perlahan dari yang Belum Berkembang (BB) menjadi Mulai Berkembang (MB) meningkat dengan capaian kemampuan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) hingga mencapai tingkat capaian Berkembang Sangat Baik (BSB).

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Afidatul makila. (2024). Pelaksanaan Bimbingan Rohani Islam dalam Mengembangkan Resiliensi pada Lansia di RPSBM. Kota Pekalongan (Doctoral Disertation, UIN KH. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
- Afrizal. Metode Penelitian Kualitatif. (Jakarta Rajawali Pers. 2014)
- Bachri B, S. “ Meyakinkan Validitas Data Melalui Riangulasi pada Penelitian Kualitatif. Jurnal Teknologi Pendidikan, 10: 1 (Januari, 2010). 46-62.
- Dartiningsih. (2016) Buku Pendamping Bimbingan Skripsi 129, 135, 2016. Gunawan, Imam, Metode Penelitian Kualitatif. (Jakarta Bumi Aksara, 2013). Nurul Khotimah Dkk. (2023). Journal Of Education Research 4 (2). 778-784, 2023.
- Sugioana, Metode Penelitian Kualitatif, dan R & D, bandung. CV Alfabeta.
- Rista Dwi Permata. (2020). Pinus Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran 5 (2). 1-10, 2020.
- Umalihayati (2023). Teori Belajar dalam Pembelajaran. Cendekia Mulia Mandiri, 2023.
- Wulan Diana, 2019. Adi Husana Nursing Journal: 5 (2) 10-15, 2019.
- Widia febriani lubis, Sri minda murni 2019. Hurlock. An Analysis of sue anns Personality Development in Ma 2019.
- Moeslichatoen (2004) Metode pengajaran di taman kanak kanak
- W Pratiwi, Tadbir (2017) Jurnal manajemen pendidikan . Journal .iaingorontalo.ac.id