



## Deskripsi Kemampuan Kognitif Melalui Permainan *Puzzle* pada Anak Kelompok B di TK Negeri Pembina Kabupaten Sorong

Tasya Ramadhani Jamal Ahary<sup>1\*</sup>, Yolana Marjuk<sup>2</sup>, Siti Hardianti<sup>3</sup>

<sup>1-3</sup>Program Studi pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong, Indonesia

[tasyaayunda4@gmail.com](mailto:tasyaayunda4@gmail.com)<sup>1</sup>, [yolanamarjuk@unimudasorong.ac.id](mailto:yolanamarjuk@unimudasorong.ac.id)<sup>2</sup>, [sitihardianti@unimudasorong.ac.id](mailto:sitihardianti@unimudasorong.ac.id)<sup>3</sup>

Korespondensi penulis: [tasyaayunda4@gmail.com](mailto:tasyaayunda4@gmail.com)\*

**Abstract.** *This research aimed to know how does puzzle game conduct in developing children cognitive in age 5 to 6 years old at TK Negeri Pembina of Sorong Regency. The result of this research indicated that there was an influence on puzzle game toward cognitive development of before and after using puzzle game. It meant that the use puzzle game can help to stimulate the childrens' cognitive development, especially on the ability of problem solving for students in age 5 to 6 years old. For this research had function to describe the effectiveness of puzzle game ini increasing childrens' cognitive development in age 5 to 6 years old. To collect the data, this researcy used observation sheet, interview and documentation. The result of observation sheets and interview, the research applied puzzle game to be able improve cognitive development of students class B in age 5 to 6 years old.*

**Keywords :** *cognitive development, puzzle game, effectiveness.*

**Abstrak:** Tujuan penelitian untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan penerapan permainan *puzzle* dalam mengembangkan kognitif Anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Kabupaten Sorong. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh media *puzzle* terhadap perkembangan kognitif sebelum dan sesudah penggunaan media *puzzle*. Hasil ini berarti bahwa penggunaan media *puzzle* dapat membantu untuk menstimulus perkembangan kognitif anak, terutama pada perkembangan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun. Dalam penelitian tindakan ini bertujuan untuk mendiskripsikan efektivitas permainan *puzzle* dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak kelompok usia 5-6 tahun. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Dengan hasil observasi dan wawancara peneliti menerapkan permainan *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan kognitif kelompok B 5-6 tahun.

**Kata Kunci :** Perkembangan Kognitif, Permainan Puzzle, efektivitas.

### 1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya manusia untuk memanusiakan manusia, pada dasarnya adalah untuk mengembangkan kemampuan dan potensi manusia sehingga bisa hidup layak, baik sebagai pribadi maupun sebagai anggota masyarakat. Pendidikan juga bertujuan mendewasakan anak, kedewasaan tersebut mencakup pendewasaan intelektual, sosial dan moral tidak semata-mata kedewasaan dalam arti fisik. Pendidikan adalah proses sosialisasi untuk mencapai kompetensi pribadi dan sosial sebagai dasar untuk mengembangkan potensi dirinya sesuai dengan kapasitas yang dimilikinya. Pendidikan merupakan proses belajar mengajar yang dapat menghasilkan perubahan tingkah laku yang diharapkan.

Pendidikan juga merupakan usaha mencerdaskan kehidupan bangsa. Memasuki era globalisasi yang penuh persaingan ini sangat diperlukan pendidikan yang nantinya akan digunakan dalam proses perubahan untuk membangun manusia yang bermutu. Pendidikan merupakan kebutuhan yang paling utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

Satuan pendidikan sangat diperlukan untuk dijadikan wadah guna menjembatani tercapainya tujuan tersebut. Sasaran tugas dan fungsi pendidikan adalah manusia yang senantiasa tumbuh dan berkembang mulai dari periode kandungan ibu sampai meninggal dunia. Oleh karena itu, fungsi pendidikan adalah menyediakan fasilitas yang dapat memungkinkan tugas pendidikan berjalan lancar dan mempersiapkan peserta didik untuk dapat hidup di kelak kemudian hari dan sebagai sumber peraturan yang akan digunakan sebagai pegangan hidup dan pegangan langkah pelaksanaan oleh tenaga pendidik. Apabila pendidikannya benar maka wajah dunia akan menjadi indah berseri dan sebaliknya apabila pendidikannya salah dunia akan dibelenggu, oleh kegarangan hidup yang bisa mengubah watak manusia menjadi hewan yang buas yang selalu ingin menerkam kawan dan lawan.

Tujuan pendidikan Taman Kanak-kanak adalah membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya (Depdikbud, 1998: 2). Untuk mencapai tujuan semua itu, perlu perhatian khusus terutama pendidikan sejak dini yaitu sebuah pendidikan di taman kanak-kanak yang dapat menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar sesuai dengan kurikulum yang berlaku agar anak dapat mengembangkan seluruh kemampuan yang dimilikinya sesuai dengan tahap perkembangannya.

Anak usia dini sering juga disebut dengan istilah *golden age* atau usia emas, karena pada rentang usia ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat pada berbagai aspek. Oleh karena itu peran orang tua dan guru sangat penting dalam membantu mengembangkan potensi-potensi yang ada pada diri anak. Menurut Piaget dalam Yuliani Sujiono (2004: 6.12) menyatakan bahwa perkembangan kognitif anak usia dini berada pada tahapan praoperasional yaitu anak menggunakan symbol dan penyusunan tanggapan internal. Pada masa ini anak masih berada pada tahap belajar sambil bermain (*learning by doing*). Sesuai dengan prinsip belajar di TK yaitu belajar sambil bermain.

### **Pengertian Kognitif**

Pengertian kognitif menurut Piaget adalah kemampuan seseorang merasakan dan mengingat, serta membuat alasan untuk berimajinasi. Menurut Santrock (2011:54), kognitif mengacu kepada aktifitas mental, tentang bagaimana informasi masuk dalam pikiran, serta dipanggil kembali dan digunakan dalam aktivitas kompleks seperti berfikir.

Perkembangan kognitif tidak hanya meliputi matematika dan sains, namun juga pemecahan masalah dan penguasaan konsep, hal tersebut dapat dikembangkan melalui sosial

dan budaya sekitar anak. Menurut Billet Wong (2017) kognisi manusia lebih dari kepandaian individu dan dibentuk melalui kontribusi dari dunia sosial. Sejalan dengan pendapat Billet Wong (2017) berpendapat bahwa dalam perkembangan kognitif anak usia dini dapat dikembangkan melalui interaksi, interaksi. Interaksi dapat dilakukan dengan cara bermain atau dengan benda-benda yang ada disekitar.

Menurut F.J. Monks, dkk, mengungkapkan bahwa perkembangan kognitif adalah “pengertian yang luas mengenai berfikir dan mengamati, jadi tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan.

Kemampuan kognitif seorang berkaitan dengan bagaimana individu dapat mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya. Perkembangan kognitif adalah salah satu aspek perkembangan manusia yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya.

### **Pengertian Permainan Puzzle**

Permainan *puzzle* dikatakan permainan modern yang dimainkan dengan menyusun potongan gambar menjadi satu, sehingga sesuai gambar aslinya yang diinginkan. Ragam *puzzle* sangat banyak, mulai dari bentuk binatang, anggota tubuh, huruf dan pepohonan. Alat permainan edukatif *puzzle* dapat digunakan mulai dari anak usia 2 sampai 8 tahun, yang membedakan dimasing-masing usia hanyalah tingkat kerumitan *puzzle* misalnya pada usia 203 tahun, potongan *puzzle* nya tidak lebih dari 6 keping. Pendapat lain dari Wahyuni & Maureen permainan *puzzle* merupakan jenis permainan edukatif untuk melatih pola pikir anak dalam menyusun potongan menjadi satu kesatuan yang mempunyai bentuk yang utuh. Kemudian menurut Rokhmat yang menyatakan *puzzle* adalah permainan kontruksi melalui kegiatan emasang atau menjodohkan kotak atau gambar bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia *puzzle* adalah “tekateki” *puzzle* merupakan permainan yang membutuhkan kesabran dan ketekunan anak dalam merangkainya. *Puzzle* merupakan kepingan tipis yang terdiri dari 5-10 atau lebih potongan yang terbuat dari kayu atau lempengan karton dengan warna gambar yang jelas dan bentuk serta ukuran papan yang sederhana. Terbiasa bermain *puzzle* maka mental anak akan terlatih untuk terbiasa tenang tekun dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu. Kepuasan yang didapat saat anak menyelesaikan *puzzle* merupakan salah satu yang didapat saat anak menyelesaikan *puzzle* merupakan salah satu pembangkit motivasi anak untuk hal-hal yang baru.

*Puzzle* merupakan permainan merangkai keping-keping gambar menjadi satu kesatuan utuh yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan. Teka-teki atau *puzzle* dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. *Puzzle* adalah permainan teka-teki atau bongkar pasang yang menghibur dan dapat dinikmati oleh anak-anak maupun orang dewasa. Namun permainan *puzzle* memiliki.

## **2. METODOLOGI**

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif, yaitu bentuk penelitian. Penelitian deskriptif dipilih karena penelitian yang akan dilakukan adalah berkaitan dengan peristiwa-peristiwa yang berlangsung dan berkenaan dengan kondisi masa sekarang. Menurut Sukardi, metode deskriptif adalah metode yang secara umum dilakukan dengan tujuan utama untuk menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik objek atau subjek yang diteliti secara tepat. Penelitian lapangan yaitu penelitian yang dilaksanakan dalam lingkup kehidupan yang sebenarnya, dimana penelitian ini dilaksanakan di TK Negeri Pembina Kabupaten Sorong dan penelitian ini dengan melihat hal-hal yang berkaitan dengan masalah yang diteliti

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada hasil pengamatan yang dilakukan di TK Negeri Pembina Kabupaten Sorong Menurut keterangan sumber wawancara, peneliti juga memperoleh bahwa kemampuan kognitif memiliki peran-peranan yang sangat penting bagi perkembangan anak dan menunjang keberhasilan anak ketika sedang belajar, karena pada saat belajar selalu berhubungan dengan berpikir dan mengingat. Dengan mengembangkan kemampuan kognitif, anak akan dapat bereksplorasi dengan dunia sekitar dan mengambil pelajaran serta pengalaman dalam kehidupan sehari-hari. Witherington mengemukakan bahwa kognitif adalah pikiran, melalui pikiran dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan masalah. Dengan adanya kemampuan kognitif yang menunjukkan perkembangan dari cara anak berpikir, anak akan dapat mengembangkan kemampuan berpikirnya untuk mengkoordinasikan berbagai cara untuk menyelesaikan berbagai masalah yang dihadapi anak. Pembahasan hasil penelitian tentang kemampuan kognitif melalui permainan *puzzle* yang dilaksanakan di TK Negeri Pembina Kabupaten Sorong. Permainan *puzzle* sangat menarik bagi peneliti karena anak bisa bermain sambil belajar dengan gambar dan warna yang menarik membuat anak penasaran untuk menyusunnya. Dalam penelitian tersebut bahwa dengan

menggunakan media melalui bermain puzzle kemampuan kognitif anak meningkat. Kemampuan kognitif perlu ditingkatkan karena kognitif sangat berperan penting dalam kehidupan sehari-hari, terutama untuk berfikir. Media puzzle merupakan permainan menyusun kepingan gambar sehingga menjadi sebuah gambar yang utuh. Media *puzzle* yang guru gunakan yaitu *puzzle* gambar buah yang terbuat dari karton, kertas, lem, gunting, dan krayon. Bermain *puzzle* membutuhkan ketelitian, anak akan dilatih untuk memusatkan pikiran, karena anak harus konsentrasi ketika menyusun kepingan-kepingan *puzzle* tersebut sehingga menjadi sebuah gambar yang utuh dan lengkap. Dengan *puzzle*, anak belajar memahami konsep bentuk, warna, ukuran dan jumlah. Ternyata bentuk *puzzle* yang digunakan lebih beragam dan mempunyai warna yang lebih mencolok. Memasang kepingan *puzzle* berarti mengingat gambar utuh, kemudian menyusun komponennya menjadi sebuah gambar benda.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak sudah berkembang dengan baik melalui kegiatan bermain puzzle. Menggunakan permainan puzzle dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam memecahkan masalah. Puzzle merupakan permainan yang cukup rumit, karena dalam memainkan puzzle dibutuhkan kesabaran dan ketekunan. Apabila anak berhasil dalam merangkai sebuah puzzle maka anak tersebut akan merasa percaya diri bahwa ia bisa menggunakan kemampuan kognitifnya untuk berpikir secara logis.

#### Saran

Adapun yang bisa menjadi masukan sebagai saran untuk perbaikan ke depannya yang peneliti sampaikan adalah sebagai berikut :

- Bagi guru, diharapkan agar dapat menerapkan metode permainan puzzle pada pembelajaran yang dapat menarik perhatian anak-anak, serta guru dapat lebih kreatif dalam mengelola pembelajaran khususnya yang berkaitan dengan
- kemampuan kognitif.
- Bagi anak, dapat meningkatkan perkembangan kemampuan kognitif.
- Peneliti Selanjutnya yang akan melakukan penelitian tentang permainan puzzle diharapkan membuat media puzzle yang menarik sehingga anak tertarik dan

## REFERENSI

- Baan, A., Rejeki, B., Sri, H., & Nurhayati. (2020). Perkembangan motorik kasar anak usia dini. *Jurnal Bungamputi*.
- Emiilda. (2020). Pengembangan perangkat pembelajaran aktivitas tari kreasi “Menanam Jagung” terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun (Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh).
- Herny. (2020). Stimulasi motorik kasar dan kognitif melalui inovasi permainan engklek dan dadu (Studi kasus anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Meruya Utara 01 Jakarta Barat). *Jurnal Pendidikan*, 1(2).
- Hidajat, R. (2008). *Seni tari*. Malang: Jurusan Seni & Desain, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang.
- Indrayasa, B. K., Sanjaya, P., & Sutini, M. N. (2021). Pembelajaran tari kreatif dalam latihan kemampuan motorik kasar anak pada siswa kelompok bermain Werdhi Kumara di Desa Belatungan, Kecamatan Pupuan, Kabupaten Tabanan. *Nawa Sena: Jurnal PGPAUD*, 1(1).
- Khadijah. (2016). *Pengembangan kognitif anak usia dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Lail, J., & Wibowo, R. (2015). Belajar tari tradisional dalam upaya melestarikan tarian asli Indonesia. *Inovasi dan Kewirausahaan*, 4(2), 102. <http://www.pakmono.com/2023/12/pengertian-tari-tradisional-daripara.html>
- Masganti. (2015). Psikologi perkembangan anak usia dini. <http://repository.uinsu.ac.id/isi-psikologi-perkembangan-anak-usia-dini> (Diakses 12 Juni 2023).
- Masruroh, F. (2014). Kecerdasan verbal-linguistik anak melalui pendekatan Beyond Centers and Circle Time (BCCT). *Jurnal Fakultas Tarbiyah IAI Ibrahimy Situbondo*, 6(2), Desember.
- Novitasari, R., Nasirun, M., & Dwi, D. (2019). Meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui bermain dengan media hulahoop pada anak kelompok B PAUD Al-Syafaqoh Kabupaten Rejang Lebong. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 4(2), 12–36. <https://doi.org/10.33369/jip>
- Nur Aliva, E. (2020). Analisis penggunaan multimedia evaluasi Plickers dalam mengurangi budaya menyontek. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7.
- Sari, L. D. (2006). Pengembangan tari kreasi untuk meningkatkan motorik kasar anak usia dini di TK Dharma Wanita II Muaro Paiti, Kecamatan Kapur IX, Kabupaten Lima Puluh Kota (Skripsi, tidak diterbitkan).
- Sarmanu. (2017). *Dasar metodologi penelitian kuantitatif, kualitatif dan statistika*. Surabaya: Airlangga University Press.