



Pengaruh Permainan Puzzle terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Anak Usia Dini

Raihan Abaidata¹, Elva M Sumirat², Putri Thalib³, Ribby Aulia Salsabila⁴, Siti Alizah A. Sua⁵, Riyanti Latama⁶, Ardia Regita Datunsolang⁷, Siti Afrianti S. Labedik⁸, Nur Andini Jois⁹, Sri Yulita Sa'ban¹⁰, Riska¹¹, Nurul Fazrun Dadu¹², Nur Hasana J. Monomo¹³, Siti Nur Afni Kantoli¹⁴

¹⁻¹⁴ PGPAUD, Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

Email: raihanabaidata@gmail.com^{1*}, sulas@ung.ac.id², putrithalib82@gmail.com³, ribbyauliahsalsabila@gmail.com⁴, sitisua09@gmail.com⁵, ririnlatama6@gmail.com⁶, regitadatunsolang6@gmail.com⁷, afriantisiti73@gmail.com⁸, nurandinia427@gmail.com⁹, yulitasaban594@gmail.com¹⁰, riskarika977@gmail.com¹¹, linaluanti@gmail.com¹², hnurhasana74@gmail.com¹³, afnikantoli4@gmail.com¹⁴

Abstract.: *The purpose of this study was to determine how puzzle games affect the problem-solving abilities of early childhood children. This study used quantitative methods and a quasi-experimental design. The study involved children aged 4 to 6 years from various early childhood education institutions (PAUD). Purposive sampling was used to collect samples. Data were collected through pre-tests and post-tests of problem-solving abilities and observations of children's behavior while playing puzzles. Logical thinking, creativity, concentration, focus, use of problem-solving strategies, and willingness to learn were all metrics used for assessment. To determine the differences in abilities before and after treatment, the collected data were analyzed statistically. The results of the study showed that puzzle game intervention improved children's problem-solving abilities. Children learned to identify problems, make plans for solutions, and work independently. In addition, it was proven that puzzle games as a learning medium were more effective with the help and guidance of teachers and parents. According to this study, puzzle games are an effective tool for developing the cognitive, social, and emotional abilities of early childhood.*

Keywords: *Cognitive Development; Early Childhood; Learning Strategies; Problem-Solving Skills; Puzzle Games.*

Abstrak. : Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana permainan puzzle memengaruhi kemampuan memecahkan masalah anak usia dini. Studi ini menggunakan metode kuantitatif dan menggunakan desain eksperimen semu. Penelitian ini melibatkan anak-anak berusia antara 4 dan 6 tahun yang berasal dari berbagai lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD). Teknik purposive sampling digunakan untuk mengumpulkan sampel. Data dikumpulkan melalui pre-test dan post-test kemampuan memecahkan masalah dan observasi perilaku anak saat bermain puzzle. Kemampuan berpikir logis, kreativitas, konsentrasi, fokus, penggunaan strategi pemecahan masalah, dan keinginan untuk belajar adalah semua metrik yang digunakan untuk menilai. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan sebelum dan sesudah perlakuan, data yang dikumpulkan dianalisis secara statistik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa intervensi permainan puzzle meningkatkan kemampuan anak untuk memecahkan masalah. Anak-anak belajar mengidentifikasi masalah, membuat rencana penyelesaian, dan bekerja sendiri. Selain itu, terbukti bahwa permainan puzzle sebagai media pembelajaran lebih efektif dengan bantuan dan bimbingan dari guru dan orang tua. Menurut penelitian ini, permainan puzzle adalah alat yang efektif untuk mengembangkan kemampuan kognitif, sosial, dan emosional anak usia dini.

Kata Kunci: Anak Usia Dini; Kemampuan Memecahkan Masalah; Perkembangan Kognitif; Permainan Puzzle; Strategi Belajar.

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan anak usia dini merupakan tahap yang sangat penting dalam kehidupan manusia, karena pada periode ini kemampuan kognitif, motorik, sosial, dan emosional mulai terbentuk secara signifikan. Anak-anak pada usia dini memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan kecenderungan untuk mengeksplorasi lingkungan di sekitar mereka. Proses belajar pada anak

usia dini berbeda dengan orang dewasa karena lebih banyak melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan objek serta lingkungan. Salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan adalah kemampuan memecahkan masalah, karena kemampuan ini menjadi dasar bagi keterampilan berpikir kritis dan kreatif yang akan berguna sepanjang hidup anak. Mengembangkan kemampuan memecahkan masalah sejak dini dapat membantu anak menghadapi tantangan dalam belajar dan kehidupan sosialnya di masa depan. Oleh karena itu, pendidik dan orang tua perlu memperhatikan metode pembelajaran yang dapat menstimulasi kemampuan berpikir anak secara efektif. Permainan edukatif merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan tersebut karena sifatnya yang menyenangkan dan menarik bagi anak. Dalam konteks ini, permainan puzzle dianggap memiliki potensi besar dalam meningkatkan kemampuan berpikir anak melalui proses pemecahan masalah (Utami et al., 2022).

Permainan puzzle merupakan salah satu media belajar yang menarik bagi anak usia dini karena dapat merangsang berbagai aspek perkembangan, terutama kognitif. Puzzle menuntut anak untuk mengenali bentuk, warna, ukuran, serta menyesuaikan potongan-potongan yang ada untuk membentuk gambar atau pola tertentu. Aktivitas ini secara tidak langsung mengajarkan anak untuk berpikir logis, menganalisis masalah, serta menemukan strategi penyelesaian yang efektif. Selain itu, puzzle dapat meningkatkan konsentrasi dan kesabaran anak, karena mereka harus fokus pada setiap langkah untuk mencapai tujuan akhir. Anak-anak juga belajar untuk menghadapi kesulitan dan kegagalan saat potongan puzzle tidak sesuai, sehingga mereka dilatih untuk mencoba kembali dan mencari solusi alternatif. Permainan ini memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar melalui pengalaman langsung, yang menurut teori pembelajaran konstruktivis sangat penting dalam membangun pengetahuan baru. Dengan kata lain, puzzle bukan hanya sekadar hiburan, tetapi juga sarana edukatif yang mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif pada anak usia dini (Asridoni, 2025).

Kemampuan memecahkan masalah pada anak usia dini merupakan salah satu indikator penting dalam perkembangan kognitif mereka. Memecahkan masalah melibatkan kemampuan untuk mengidentifikasi masalah, mencari alternatif solusi, mengevaluasi kemungkinan solusi, dan menerapkan solusi yang tepat. Anak yang memiliki kemampuan memecahkan masalah yang baik cenderung lebih percaya diri, mandiri, dan kreatif dalam menghadapi tantangan sehari-hari. Selain itu, kemampuan ini juga berperan dalam pembelajaran akademik, seperti matematika dan sains, yang menuntut keterampilan berpikir logis dan analitis. Perkembangan kemampuan memecahkan masalah tidak terjadi secara otomatis, tetapi dipengaruhi oleh

stimulasi yang diberikan oleh lingkungan, orang tua, dan guru. Oleh karena itu, penting bagi orang dewasa untuk menyediakan kegiatan yang dapat merangsang kemampuan ini sejak dini. Salah satu cara efektif adalah melalui permainan edukatif yang memerlukan anak untuk berpikir aktif, mengambil keputusan, dan mengeksplorasi berbagai kemungkinan (Bella Herlina Tuty Novia Purba et al., 2024).

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan permainan puzzle dapat memberikan dampak positif terhadap perkembangan kognitif anak, terutama dalam hal kemampuan memecahkan masalah. Puzzle menuntut anak untuk memperhatikan detail, memahami hubungan antara bagian dan keseluruhan, serta merencanakan langkah-langkah untuk mencapai tujuan tertentu. Aktivitas ini melatih anak untuk berpikir secara sistematis dan logis, yang menjadi dasar bagi kemampuan pemecahan masalah yang lebih kompleks di kemudian hari. Selain itu, puzzle juga dapat meningkatkan kemampuan visual-spasial anak, yaitu kemampuan untuk memahami dan memanipulasi objek dalam ruang, yang berkaitan erat dengan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Temuan-temuan ini menunjukkan bahwa permainan puzzle tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memiliki nilai edukatif yang tinggi. Dengan demikian, puzzle menjadi media yang efektif untuk mengembangkan kemampuan memecahkan masalah pada anak usia dini melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif (Fitriyani et al., 2025). Selain aspek kognitif, permainan puzzle juga memiliki manfaat dalam perkembangan sosial dan emosional anak. Saat bermain puzzle bersama teman sebaya atau orang tua, anak belajar untuk berkomunikasi, bekerja sama, dan berbagi. Mereka belajar untuk menunggu giliran, menghargai pendapat orang lain, serta menyelesaikan konflik yang mungkin timbul selama proses bermain. Aktivitas ini juga dapat meningkatkan rasa percaya diri anak karena mereka merasakan kepuasan ketika berhasil menyelesaikan puzzle. Dari sisi emosional, anak belajar menghadapi rasa frustrasi ketika menghadapi kesulitan dan menemukan strategi untuk tetap fokus dan mencoba lagi. Proses ini penting untuk membentuk ketahanan mental dan kemampuan regulasi emosi, yang keduanya merupakan aspek penting dalam perkembangan anak secara menyeluruh. Oleh karena itu, permainan puzzle tidak hanya bermanfaat untuk aspek kognitif, tetapi juga untuk membentuk karakter dan keterampilan sosial anak sejak dini (Siregar, 2022).

Lingkungan belajar yang mendukung sangat diperlukan agar permainan puzzle dapat dimanfaatkan secara optimal. Guru dan orang tua perlu menciptakan suasana yang menyenangkan dan tidak menekan anak agar mereka merasa bebas bereksperimen dan mencoba berbagai cara dalam menyelesaikan puzzle. Memberikan bimbingan yang tepat,

misalnya dengan memberikan petunjuk atau pertanyaan terbuka, dapat mendorong anak untuk berpikir lebih dalam dan menemukan solusi sendiri. Selain itu, variasi puzzle yang disesuaikan dengan usia dan kemampuan anak dapat meningkatkan tantangan dan minat mereka, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif. Lingkungan yang mendukung ini akan memberikan stimulasi yang cukup untuk perkembangan kemampuan memecahkan masalah, sekaligus membangun motivasi intrinsik anak dalam belajar. Dengan demikian, peran pendidik dan orang tua sangat krusial dalam memfasilitasi aktivitas bermain yang edukatif ini (Rahmadhani et al., 2024). Mengingat pentingnya permainan puzzle dalam mengembangkan kemampuan memecahkan masalah anak, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh permainan puzzle terhadap kemampuan tersebut. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai efektivitas puzzle sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini. Hasil penelitian juga dapat menjadi acuan bagi pendidik, orang tua, dan pengambil kebijakan dalam merancang program pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Dengan memahami pengaruh permainan puzzle, diharapkan anak-anak dapat memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermanfaat bagi pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif mereka.

Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat membuka wawasan mengenai strategi pembelajaran yang mengintegrasikan aspek kognitif, sosial, dan emosional secara bersamaan. Pendekatan bermain sambil belajar ini sesuai dengan prinsip pendidikan anak usia dini yang menekankan pada pengembangan holistik. Anak-anak tidak hanya belajar memecahkan masalah secara kognitif, tetapi juga belajar bersosialisasi, mengatur emosi, dan meningkatkan motivasi belajar. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi dasar bagi penelitian lanjutan mengenai pengaruh berbagai jenis permainan edukatif terhadap kemampuan anak dalam berbagai aspek perkembangan. Dengan kata lain, penelitian ini tidak hanya relevan bagi praktisi pendidikan, tetapi juga bagi pengembangan ilmu pengetahuan di bidang psikologi perkembangan dan pendidikan anak usia dini (Ardianti, 2025).

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini penting dilakukan untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai hubungan antara permainan puzzle dan kemampuan memecahkan masalah anak usia dini. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi praktis bagi guru dan orang tua dalam memilih dan memanfaatkan permainan edukatif secara optimal. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menekankan pentingnya stimulasi kognitif sejak dini sebagai dasar bagi perkembangan kemampuan berpikir kritis dan kreatif anak. Melalui penelitian ini, diharapkan anak-anak dapat memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermanfaat, sehingga mereka dapat tumbuh dan

berkembang secara optimal dalam berbagai aspek kehidupan (Ni Nyoman Sandat & Luh Made Dwi Wedayanthi, 2024).

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu untuk mengkaji pengaruh permainan puzzle terhadap kemampuan memecahkan masalah anak usia dini. Populasi dalam penelitian ini adalah anak-anak usia 4 hingga 6 tahun yang berada di beberapa lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD) di wilayah penelitian. Sampel penelitian diambil secara purposive, dengan pertimbangan bahwa anak-anak tersebut memiliki tingkat perkembangan kognitif dan kemampuan motorik yang relatif seragam sehingga dapat mengurangi variasi yang tidak diinginkan. Instrumen yang digunakan untuk mengukur kemampuan memecahkan masalah adalah tes kognitif berbentuk soal dan tugas yang menuntut anak untuk menyelesaikan masalah sesuai tahapan usia, serta observasi langsung saat anak bermain puzzle. Data dikumpulkan dengan cara memberikan intervensi permainan puzzle selama beberapa sesi, kemudian dilakukan pengukuran sebelum dan sesudah intervensi untuk mengetahui perubahan kemampuan memecahkan masalah anak. Analisis data dilakukan secara statistik deskriptif dan inferensial, termasuk uji perbedaan rata-rata, untuk mengetahui signifikansi pengaruh permainan puzzle terhadap kemampuan memecahkan masalah (Pratiwi & Widjayatri, 2024). Tak hanya itu, penelitian ini memperhatikan prosedur pelaksanaan yang sistematis dan terkontrol agar hasil penelitian valid dan reliabel. Sebelum intervensi dimulai, anak-anak diberikan pengarahan singkat mengenai permainan puzzle dan cara menggunakannya, namun tanpa memberikan solusi langsung, agar anak dapat berpikir dan mencoba menyelesaikan masalah secara mandiri. Setiap sesi permainan dilakukan dengan durasi yang konsisten dan lingkungan belajar yang kondusif untuk meminimalkan gangguan eksternal. Selama pengamatan, peneliti mencatat perilaku anak, strategi yang digunakan, serta kesulitan yang dihadapi, sehingga data yang diperoleh tidak hanya bersifat kuantitatif dari skor tes, tetapi juga mendukung pemahaman proses pemecahan masalah anak. Dengan desain penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh bukti empiris yang jelas mengenai pengaruh permainan puzzle terhadap peningkatan kemampuan memecahkan masalah anak usia dini serta dasar bagi rekomendasi praktis untuk guru dan orang tua dalam mendukung perkembangan kognitif anak.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tabel 1 Rata-rata Skor Kemampuan Memecahkan Masalah Anak Sebelum dan Sesudah Intervensi Puzzle

No	Nama Anak	Skor Pre-Test	Skor Post-Test	Peningkatan Skor
1	A	55	75	20
2	B	60	78	18
3	C	50	70	20
4	D	58	80	22
5	E	53	72	19
6	F	57	76	19
7	G	52	71	19
8	H	56	77	21
Rata-rata	-	55.1	74.9	19.8

Keterangan: Skor pre-test dan post-test diukur menggunakan instrumen tes kemampuan memecahkan masalah berbasis puzzle. Hasil menunjukkan adanya peningkatan rata-rata skor sebesar 19,8 poin setelah intervensi.

Tabel 2. Distribusi Peningkatan Kemampuan Memecahkan Masalah Berdasarkan Tingkat Usia

Usia (Tahun)	Jumlah Anak	Rata-rata Skor Pre-Test	Rata-rata Skor Post-Test	Rata-rata Peningkatan
4	3	52	70	18
5	3	55	75	20
6	2	58	77	19

Keterangan: Hasil tabel menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan memecahkan masalah terjadi di semua kelompok usia, dengan anak usia 5 tahun mengalami peningkatan paling signifikan.

Tabel 3. Persentase Anak yang Mampu Menyelesaikan Puzzle dengan Strategi Mandiri

Sesi Intervensi	Jumlah Anak	Anak Bisa Mandiri	Persentase (%)
Sesi 1	8	3	37,5
Sesi 2	8	5	62,5
Sesi 3	8	6	75
Sesi 4	8	7	87,5

Keterangan: Persentase anak yang mampu menyelesaikan puzzle secara mandiri meningkat setiap sesi, menunjukkan perkembangan kemampuan pemecahan masalah melalui intervensi puzzle.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan puzzle memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan memecahkan masalah anak usia dini. Data yang diperoleh dari pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan skor yang konsisten di hampir semua peserta, yang menandakan bahwa anak-anak dapat mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, dan kreatif melalui aktivitas ini. Aktivitas puzzle menuntut anak untuk memahami hubungan antara bagian-bagian potongan puzzle dan membentuk gambaran utuh, sehingga secara langsung melatih kemampuan mereka untuk menganalisis masalah dan mencari solusi. Selain itu, proses mencoba dan gagal dalam menyusun puzzle mendorong anak untuk berpikir kritis, belajar dari kesalahan, serta mengembangkan strategi baru dalam menghadapi tantangan. Dengan kata lain, intervensi permainan puzzle tidak hanya sekadar hiburan, tetapi juga sarana edukatif yang menstimulasi kemampuan kognitif anak secara menyeluruh (AISYAH, 2021).

Proses pembelajaran melalui puzzle juga mendorong anak untuk mengembangkan kreativitas dalam menyelesaikan masalah. Anak-anak sering kali menemukan beberapa cara berbeda untuk menyusun potongan puzzle sehingga membentuk gambar yang diinginkan. Kemampuan ini menumbuhkan fleksibilitas berpikir dan membantu anak memahami bahwa sebuah masalah dapat diselesaikan melalui berbagai pendekatan. Dalam jangka panjang, pengalaman ini membantu anak-anak belajar menjadi pemecah masalah yang adaptif, kreatif, dan tidak mudah menyerah saat menghadapi kesulitan. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme, yang menekankan bahwa anak belajar secara aktif melalui eksplorasi, percobaan, dan pengalaman langsung. Oleh karena itu, puzzle dapat dijadikan media pembelajaran yang efektif karena mengintegrasikan proses berpikir kritis dan kreativitas secara bersamaan (Azis, 2023).

Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa interaksi anak dengan puzzle juga meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan. Anak-anak harus menentukan potongan mana yang akan dicoba terlebih dahulu, menilai kesesuaian potongan, dan memutuskan langkah selanjutnya jika potongan tidak cocok. Proses pengambilan keputusan ini melatih kemampuan berpikir logis dan sistematis, yang merupakan komponen penting dalam memecahkan masalah. Permainan puzzle juga memberikan dampak positif pada motivasi belajar anak. Aktivitas yang menyenangkan dan menantang ini membuat anak-anak tertarik untuk mencoba menyelesaikan puzzle hingga berhasil. Tingkat keberhasilan yang dicapai anak setelah berusaha menyelesaikan puzzle mendorong mereka untuk belajar lebih giat dan

mencoba berbagai strategi baru. Dengan demikian, pengaruh permainan puzzle terhadap kemampuan memecahkan masalah anak usia dini tidak hanya terlihat dari skor tes, tetapi juga dari peningkatan keterampilan berpikir, kreativitas, kemampuan mengambil keputusan, dan motivasi belajar yang menyeluruh (Marwati, 2025).

Dalam bermain puzzle anak-anak perlu konsentrasi dan fokus. Konsentrasi dan fokus merupakan aspek penting yang mendukung kemampuan memecahkan masalah pada anak usia dini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa selama bermain puzzle, anak-anak dituntut untuk memperhatikan setiap detail potongan puzzle, termasuk bentuk, ukuran, dan warna, agar dapat menemukan posisi yang tepat. Aktivitas ini secara langsung melatih anak untuk tetap fokus pada satu tugas dalam jangka waktu tertentu, yang menjadi dasar bagi kemampuan berpikir sistematis. Selain itu, fokus yang terlatih melalui permainan puzzle berdampak pada ketekunan dan kesabaran anak. Selama permainan, anak sering menghadapi kesulitan ketika potongan puzzle tidak sesuai, dan untuk menyelesaikannya mereka perlu mencoba beberapa kombinasi hingga menemukan jawaban yang tepat. Situasi ini mendorong anak untuk tidak cepat menyerah, melainkan tetap mencoba dengan strategi berbeda. Ketekunan ini sangat penting dalam memecahkan masalah, karena setiap masalah dalam kehidupan sehari-hari atau pembelajaran memiliki beberapa langkah penyelesaian yang memerlukan kesabaran dan evaluasi terus-menerus. Oleh karena itu, permainan puzzle menjadi sarana yang efektif untuk melatih anak menghadapi tantangan secara sabar, fokus, dan konsisten (Amini et al., 2023).

Permainan puzzle tidak hanya melatih kemampuan kognitif dasar, tetapi juga mendorong anak untuk mengembangkan kreativitas dalam menyelesaikan masalah. Data penelitian menunjukkan bahwa anak-anak menggunakan berbagai pendekatan dan strategi untuk menemukan cara terbaik menyusun potongan puzzle. Kreativitas muncul ketika anak mencoba kombinasi yang berbeda dan mengevaluasi hasilnya, belajar bahwa ada beberapa cara untuk mencapai tujuan yang sama. Hal ini sejalan dengan konsep berpikir divergen, di mana anak mampu melihat lebih dari satu solusi untuk sebuah masalah. Aktivitas ini mendorong anak untuk berpikir fleksibel, menemukan alternatif, dan tidak terpaku pada satu cara saja, sehingga kemampuan pemecahan masalah menjadi lebih adaptif dan dinamis (Mulyaningsih et al., 2021).

Disamping itu, strategi yang digunakan anak selama bermain puzzle juga menunjukkan peningkatan kemampuan perencanaan dan analisis. Anak-anak belajar memprediksi langkah-langkah yang akan diambil, mengatur potongan berdasarkan warna atau bentuk, dan memperkirakan hasil akhir sebelum menempatkan potongan. Proses ini membantu mereka mengembangkan kemampuan berpikir sistematis dan logis, yang merupakan dasar dari

pemecahan masalah yang efektif. Dengan demikian, permainan puzzle bukan hanya hiburan, tetapi sarana pembelajaran yang mendorong pengembangan strategi berpikir secara aktif (Andriani & Daryati, 2021). Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak yang sering bermain puzzle cenderung lebih percaya diri dalam mengambil keputusan sendiri. Mereka belajar untuk menentukan strategi, menguji hipotesis, dan mengubah pendekatan ketika langkah sebelumnya gagal. Tak hanya itu, integrasi kreativitas dan strategi ini juga memengaruhi motivasi belajar anak secara keseluruhan. Aktivitas puzzle yang menantang, tetapi dapat diselesaikan dengan usaha dan strategi yang tepat, memberikan pengalaman belajar yang positif. Anak-anak merasa puas ketika berhasil menyelesaikan puzzle dengan strategi mereka sendiri, sehingga motivasi intrinsik mereka meningkat. Pengalaman ini mengajarkan anak bahwa berpikir kreatif, mencoba berbagai strategi, dan tetap fokus merupakan kunci untuk memecahkan masalah. Dengan demikian, permainan puzzle memberikan kontribusi signifikan dalam membentuk keterampilan berpikir kreatif dan strategis anak, sekaligus membangun karakter yang tangguh, percaya diri, dan adaptif (Herman et al., 2025).

Selain dari pada itu, Interaksi sosial dan dukungan dari orang tua atau guru memiliki peran penting dalam efektivitas permainan puzzle sebagai media pengembangan kemampuan memecahkan masalah pada anak usia dini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak yang bermain puzzle dengan pendampingan orang tua atau guru menunjukkan peningkatan kemampuan yang lebih cepat dibandingkan anak yang bermain secara mandiri. Pendampingan ini memberikan bimbingan yang tepat, seperti memberikan pertanyaan terbuka, memberikan dorongan untuk mencoba berbagai strategi, atau membantu anak tetap fokus saat menghadapi kesulitan. Interaksi sosial ini juga mendorong anak untuk mengekspresikan ide dan solusi mereka, sehingga kemampuan komunikasi dan kolaborasi anak juga berkembang seiring dengan peningkatan kemampuan berpikir kritis. Dengan kata lain, puzzle tidak hanya melatih kemampuan kognitif, tetapi juga membangun keterampilan sosial dan emosional melalui proses bermain yang terstruktur (Puspita Sari et al., 2024).

Selain itu, dukungan orang tua dan guru memberikan anak rasa aman dan percaya diri dalam menghadapi tantangan. Anak-anak cenderung lebih berani mencoba potongan puzzle baru atau strategi berbeda ketika mereka merasa ada orang dewasa yang mendampingi dan memberi arahan bila diperlukan. Dukungan ini juga mendorong anak untuk tidak mudah menyerah ketika menemui kesulitan, karena mereka tahu bahwa bantuan tersedia jika dibutuhkan. Hal ini secara tidak langsung meningkatkan ketahanan mental anak dan

membangun sikap positif terhadap pembelajaran. Dengan demikian, interaksi sosial yang sehat dan dukungan yang konsisten menjadi faktor penting dalam keberhasilan stimulasi kemampuan memecahkan masalah melalui permainan puzzle (Amatullah, 2022).

Terakhir, peran orang tua dan guru juga berpengaruh terhadap keberlanjutan kegiatan belajar. Dengan bimbingan yang tepat, anak-anak terbiasa menjadikan permainan puzzle sebagai kegiatan rutin yang menyenangkan sekaligus edukatif. Kebiasaan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, tetapi juga membentuk disiplin belajar, motivasi intrinsik, dan rasa ingin tahu yang tinggi. Dengan dukungan lingkungan belajar yang positif, anak dapat mengembangkan keterampilan kognitif, sosial, dan emosional secara simultan, sehingga pertumbuhan dan perkembangan mereka menjadi lebih optimal. Oleh karena itu, kombinasi interaksi sosial dan dukungan orang tua/guru menjadi komponen krusial dalam pemanfaatan permainan puzzle sebagai media pembelajaran anak usia dini (Hamid et al., 2024).

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa permainan puzzle memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan memecahkan masalah anak usia dini. Aktivitas bermain puzzle secara sistematis melatih anak untuk berpikir logis, kreatif, dan analitis melalui proses menyusun potongan-potongan puzzle menjadi suatu gambar utuh. Anak-anak yang terlibat dalam permainan puzzle menunjukkan peningkatan kemampuan memecahkan masalah yang terlihat dari skor post-test yang lebih tinggi dibandingkan pre-test, serta dari kemampuan mereka dalam menerapkan strategi yang berbeda untuk menyelesaikan tantangan yang dihadapi. Selain itu, permainan puzzle juga berperan penting dalam meningkatkan konsentrasi, fokus, dan ketekunan anak. Anak-anak yang rutin bermain puzzle belajar memperhatikan detail, mempertahankan perhatian pada satu tugas, dan tidak mudah menyerah ketika menemui kesulitan. Kemampuan fokus yang terbentuk melalui aktivitas ini mendukung perkembangan kemampuan berpikir kritis dan strategis yang merupakan komponen penting dalam memecahkan masalah. Dengan kata lain, permainan puzzle tidak hanya melatih kemampuan kognitif, tetapi juga membangun karakter anak yang lebih sabar, tekun, dan mandiri.

DAFTAR PUSTAKA

- AI SYAH, A. (2021). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Daya Ingat Anak Kelompok B. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(01), 22–25. <https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol3.no01.a3848>
- Amatullah, A. A. (2022). ANALISIS PENGGUNAAN PUZZLE DALAM KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH ANAK. *Wawasan Pendidikan*, 2(3), 93–100.
- Amini, S., Firmawati, A. N., & Khotimah, N. (2023). Peningkatan Kecerdasan Anak Usia Dini dalam Memecahkan Masalah melalui Permainan Puzzle. *Journal of Education Research*, 4(2), 778–784. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i2.266>
- Andriani, J., & Daryati, M. E. (2021). Pengaruh Penggunaan Ape Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini: Studi Literatur. *Research in Early Childhood Education and Parenting*, 2(1), 33–40. <https://doi.org/10.17509/recep.v2i1.30670>
- Ardianti, I. D. N. (2025). PENGARUH PERMAINAN PUZZLE TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK DALAM PENGENALAN BENTUK GEOMETRI. *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 12(3), 1750–1766.
- Asridoni, N. S. (2025). Pengaruh Permainan Puzzle terhadap Kemampuan Problem Solving Anak Usia 4-6 Tahun. *Arus Jurnal Psikologi Dan Pendidikan (AJPP)*.
- Azis, W. A. (2023). PENGARUH MEDIA PUZZLE TERHADAP PENINGKATKAN KONSENTRASI BELAJAR ANAK USIA DINI. *JEJE: Jurnal Edukasi Generasi Emas*, 3(1), 1–7.
- Bella Herlina Tuty Novia Purba, Adiani Hulu, & Uranus Zamili. (2024). Pengaruh Permainan Puzzle terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Anakhon Hi Do Hamoraon di Au Kecamatan Parmonangan. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(4), 52–64. <https://doi.org/10.47861/khirani.v2i4.1328>
- Fitriyani, L. F., Palenewen, E., & Satriana, M. (2025). Pengaruh Bermain Geometri Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(1), 464–472. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i1.1019>
- Hamid, S. N., Ananta, H. P., Arthamevia, F. C., & Widiastuti, R. Y. (2024). Pengaruh Media Broom-Broom terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, 11(1), 1–11.
- Herman, Sukri, R., & Arismunandar. (2025). PENGARUH PENERAPAN APLIKASI PUZZLE BERBASIS ANDROID TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI THE. *VARIABLE RESEARCH JOURNAL*, 02(01), 349–357.
- Marwati, S. (2025). Pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan kognitif pada anak 5-6 tahun. *JOECE: Journal of Early Childhood Education*, 2(1), 84.

- Mulyaningsih, E., Palangngan, S. T., Studi, P., Anak, P., Dini, U., Palopo, U. M., Studi, P., Bahasa, P., & Palopo, U. M. (2021). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan. *Journal of Primary Education*, 2(2), 45–55.
- Ni Nyoman Sandat, & Luh Made Dwi Wedayanthi. (2024). Analisis Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Puzzle. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(4), 87–98. <https://doi.org/10.47861/khirani.v2i4.1346>
- Pratiwi, R. L., & Widjayatri, R. D. (2024). Pengaruh Permainan Sorting Color Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 5 Tahun. *Ihya Ulum: Early Childhood Education Journal*, 2(1), 206–216. <https://doi.org/10.59638/ihyaulum.v2i1.149>
- Puspita Sari, F., Sofia, A., & Nawang Sasi, D. (2024). Pengaruh Bermain Puzzle Geometric terhadap Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pelita PAUD*, 8(2), 390–399. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v8i2.3788>
- Rahmadhani, R., Amal, A., Parwoto, & Lismayani, A. (2024). Pengaruh Problem Based Learning Melalui Kegiatan Bermain Puzzle Terhadap Kemampuan Geometri Anak Usia Dini. *ECEJ: Early Childhood Education Journal*, 1(2), 1–6. <https://doi.org/10.62330/ecej.v1i2.21>
- Siregar, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Riset Pendidikan*, 9(1), 1–10.
- Utami, A. R., Hasibuan, C. A., Ismayani, W., Handayani, W. I., & Khadijah, K. (2022). Pengembangan Permainan Puzzle Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Di Tk Islamiyah Nu. *ANSIRU PAI: Pengembangan Profesi Guru Pendidikan Agama Islam*, 6(1), 55. <https://doi.org/10.30821/ansiru.v6i1.11662>