

## Efektivitas Bermain Puzzle dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak

Fika Fitrotin Karomah, STAI Miftahul Ulum Sumenep, email: [karomahfika@gmail.com](mailto:karomahfika@gmail.com)

---

### Article history

#### Received:

11-12-2023

#### Received in revised form:

15-07-2024

#### Accepted:

25-07-2024

#### Keywords:

Effectiveness, Puzzle  
Playing, Cognitive  
Development.

**Abstract:** *This research discusses cognitive development using puzzle games at Al-Ikhlash Lenteng Kindergarten, Sumenep. Where the cognitive development of children at this school is very low. Students cannot connect objects according to their partners and children are always less happy when carrying out teaching and learning activities, because the methods used are not fun or are conventional so that children are less enthusiastic about teaching and learning activities.*

*This research aims to: (1) Improve children's cognitive development, (2) Provide fun learning through playing puzzles. The research subjects were 23 students at Al-Ikhlash Lenteng Kindergarten, Sumenep, consisting of 10 boys and 13 girls with an age range of 4-5 years.*

*This research uses a qualitative approach, namely by using a classroom action research (PTK) design, with a participatory collaborative type. The research model used in this classroom action research uses Kurt Lewin's model which consists of four stages, namely: 1. Planning, 2. Implementation, 3. Observation, 4. Reflection.*

*The results of the research show that the cognitive development achieved by students at the Al-Ikhlash Lenteng Kindergarten in Sumenep has increased more than before, where the development of children's cognitive aspects reached 21.75%. However, after carrying out classroom action research practice through playing puzzles, it showed a better level of success in aspects of children's cognitive development. Cycle I experienced an increase reaching 56.53%, therefore re-research was carried out, so that in cycle II there was an increase reaching 73.98%, where the level of achievement had exceeded the research target of 70%..*

**Abstrak:** *Penelitian ini membahas tentang perkembangan kognitif dengan menggunakan permainan puzzle di TK Al-Ikhlash Lenteng Sumenep. Dimana perkembangan kognitif anak pada sekolah tersebut sangat rendah. Peserta didik tidak bisa menghubungkan benda sesuai pasangannya dan anak selalu kurang senang ketika pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, karena metode yang digunakan kurang menyenangkan atau bersifat konvensional sehingga anak kurang semangat dalam kegiatan belajar mengajar.*

*Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Meningkatkan perkembangan kognitif anak, (2) Memberikan pembelajaran yang menyenangkan melalui bermain puzzle. Subjek penelitiannya adalah anak didik di TK Al-Ikhlash Lenteng Sumenep yang berjumlah 23 anak, terdiri dari 10*

---



untuk mengembangkan kognitif anak. Diperlukan suatu metode atau konsep yang bisa meningkatkan dan mengembangkan kognitif anak. Salah satunya melalui permainan *Puzzle*.

Perkembangan kognitif adalah perkembangan dari pikiran. Pikiran adalah bagian dari berpikir otak, bagian yang digunakan yaitu untuk pengertian, pengetahuan pemahaman dan penalaran. Pikiran anak mulai aktif sejak lahir, dari hari ke hari sepanjang pertumbuhannya.<sup>3</sup>

Witherington, mengemukakan bahwa kognitif adalah pikiran, melalui pikiran dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan masalah. Adapun perkembangan kognitif adalah perkembangan pikiran. Pikiran adalah bagian dari proses berpikir dari otak, pikiran yang digunakan untuk mengenali, mengetahui dan memahami.<sup>4</sup> Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif yaitu, perkembangan yang berhubungan dengan pikiran, pengetahuan, pemahaman dan penalaran.

Strategi dan metode permainan yang dilakukan oleh guru kepada anak didalam kelas merupakan salah satu faktor penting dalam peningkatan perkembangan kognitif anak. Dalam proses permainan di dalam kelas, guru tidak terlepas dari masalah-masalah yang dialami siswa, ini dapat disebabkan karena strategi dan metode permainan yang diterapkan kepada anak membosankan dan tidak terstruktur, maka sulit untuk dimengerti, akibatnya perkembangan kognitif anak menurun.

Fenomena di atas juga dialami anak didik TK Al-Ikhlash Lenteng Sumenep. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan tanggal 02 April 2024 yang berupa pengamatan langsung di dalam kelas serta melihat dan mendengar informasi langsung dari guru dan Kepala Sekolah TK Al-Ikhlash Lenteng Sumenep.

Ada beberapa faktor yang membuat siswa kesulitan dalam memasangkan benda sesuai pasangannya. Mungkin metode yang digunakan oleh guru tersebut kurang menyenangkan atau metode yang digunakan guru masih menggunakan metode konvensional sehingga keterlibatan siswa dalam proses permainan sangat kurang dan guru sangat jarang memberikan kesempatan dan meminta anak untuk menyelesaikan suatu masalah sehingga anak kurang termotivasi untuk belajar dan berpikir secara mandiri. Oleh karena itu rata-rata aspek perkembangan kognitif anak yang belum optimal dan perlu dikembangkan. Hal ini terbukti dari lembar kerja anak yang tidak bisa memasangkan benda sesuai pasangannya. Indikator rendahnya perkembangan kognitif anak dapat dilihat bahwa dari 23 anak, perkembangan kognitif yang berkembang secara optimal hanya 5 orang anak (21,75%) dan anak itu bernama Aura, Azka, Aliya, Anas dan Alga. Kelima anak tersebut sudah bisa memasangkan benda sesuai pasangannya. Contoh, ketika pendidik memberikan perintah kepada anak untuk memasangkan gambar kepala ke gambar kepala. Kelima anak tersebut sudah bisa memasangkan benda sesuai pasangannya secara benar.

---

<sup>3</sup>Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Laksana, 2011), 52.

<sup>4</sup>Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Laksana, 2011), 53.

Tabel 1

## Perkembangan Kognitif Sebelum Tindakan

| No | Nama     | Penilaian |    |     |     |
|----|----------|-----------|----|-----|-----|
|    |          | BB        | MB | BSH | BSB |
| 1  | Anas     |           |    |     | ✓   |
| 2  | Afriyan  | ✓         |    |     |     |
| 3  | Aura     |           |    |     | ✓   |
| 4  | Azka     |           |    |     | ✓   |
| 5  | Ariski   | ✓         |    |     |     |
| 6  | Arkan    | ✓         |    |     |     |
| 7  | Alga     |           |    |     | ✓   |
| 8  | Aliya    |           |    |     | ✓   |
| 9  | Auliya   | ✓         |    |     |     |
| 10 | Aurel    | ✓         |    |     |     |
| 11 | Candra   | ✓         |    |     |     |
| 12 | Dimas    | ✓         |    |     |     |
| 13 | Irul     | ✓         |    |     |     |
| 14 | Iqbal    | ✓         |    |     |     |
| 15 | Melli    | ✓         |    |     |     |
| 16 | Putri    | ✓         |    |     |     |
| 17 | Narendra | ✓         |    |     |     |
| 18 | Nabila   | ✓         |    |     |     |
| 19 | Ria      | ✓         |    |     |     |
| 20 | Raka     | ✓         |    |     |     |
| 21 | Rofil    | ✓         |    |     |     |
| 22 | Zainul   | ✓         |    |     |     |
| 23 | Ira      | ✓         |    |     |     |

Adapun data yang menunjukkan rendahnya perkembangan kognitif sebanyak 19 orang anak. Yang bernama Anas, Afrian, Ariski, Arkan, Auliya, Aurel, Candra, Dimas, Irul, Iqbal, Milli, Putri, Narendra, Nabila, Ria, Raka, Rofil, Zainul, dan Ira belum berkembang, karena mereka belum bisa memasang benda sesuai pasangannya hal itu bisa di buktikan ketika pendidk meminta anak untuk menghubungkan gambar kepala sama gambar kepala. Afrian, Anas dan Auliya mereka menghubungkan gambar kepala dan tangan mereka keliru, misalnya seperti pendidik menunjuk gambar kepala anak menjawab lingkaran. Dari hasil rata-rata yang dicapai anak tersebut masih tergolong sangat rendah.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di TK Al-Ikhlash Lenteng Sumenep, kami terinspirasi untuk meneliti secara langsung pemanfaatan media bermain *puzzle* sebagai salah cara untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada anak, yang dapat memperbaiki kondisi yang terjadi di lembaga tersebut. Media ini dianggap mampu memecahkan masalah di atas, karena dalam proses pengembangan kognitif alat bantu atau media tidak hanya dapat memperlancar proses berfikir dan komonikasi akan tetapi dapat merangsang siswa untuk merespon dengan baik segala pesan yang disampaikan.

Dari uraian di atas peneliti merasa tertarik untuk menerapkan salah satu metode permainan sebagai alternative pemecahannya. Metode yang dimaksud yaitu metode permainan puzzle. Metode permainan ini memberikan waktu lebih banyak untuk anak berpraktek langsung,bermainsambil berfikir memberikan pemahaman yang lebih mengasah kemampuan perkembangan kognitif anak.

Bermain adalah aktifitas yang sangat menyenangkan dengan ditandai gelak tawa oleh anak yang melakukannya. Oleh karena itu suasana hati dalam diri anak yang sedang melakukan aktivitas menjadi penentu apakah anak tersebut sedang bermain atau tidak.<sup>5</sup>

Puzzle adalah permainan khas pada anak-anak. Kita dapat menggukannya untuk merangsang kecerdasan anak-anak dalam berfikir secara integral, atau holistik. Kita tidak harus menggunakan puzzle-puzzle yang di jual di toko mainan, tapi kita dapat membuatnya dari bahan-bahan yang sederhana, misalnya dari potongan koran dan sebagainya. Gunakan kreatifitas sehingga semua benda di lingkungan dapat bermanfaat game ini.<sup>6</sup> Menggunakan media *puzzle* salah satu cara untuk tujuan tersebut yaitu untuk mengembangkan perkembangan kognitif.

Pada saat ini anak dituntut untuk lebih mengutamakan bermain secara langsung, intensif dan rasional sehingga kognitif anak dapat berkembang. Berdasarkan hal-hal di atas, maka peneliti tertarik ingin mengangkat judul “**Efektivitas Bermain Puzzle dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak**”.

Peneliti berharap dengan penerapan permainan *puzzle* di atas dapat meningkatkan perkembangan kognitif pada anak didik di TK Al-Ikhlash Lenteng Sumenep lebih baik.

## METODE PENELITIAN

Desain rancangan kegiatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian tindakan kelas (PTK). PTK merupakan sebuah kegiatan yang bertujuan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terdapat dalam pembelajaran di kelas, yaitu dengan cara melakukan kegiatan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki serta meningkatkan kualitas pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai.<sup>7</sup>

Adapun model yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah model Kurt Lewin yang terdiri dari beberapa tahap yaitu: tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.<sup>8</sup> Sedangkan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif adalah suatu pendekatan atau penelusuran untuk mengeksplorasi dan memahami suatu gejala sentral. Untuk

---

<sup>5</sup>Suyadi, *Psikologi Belajar PAUD*, (PT Pustaka Isnan Madani, 2010), 284.

<sup>6</sup>Malayati, *50 Permainan Melatih Kecerdasan Anak*, (Surabaya: Nusantara Publisher, 2009), 23.

<sup>7</sup> Suharsimi Arikunto dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), 3.

<sup>8</sup> Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), 3.

memahami gejala sentral peneliti mewawancarai peserta penelitian dengan menggunakan pertanyaan yang umum dan luas.<sup>9</sup>

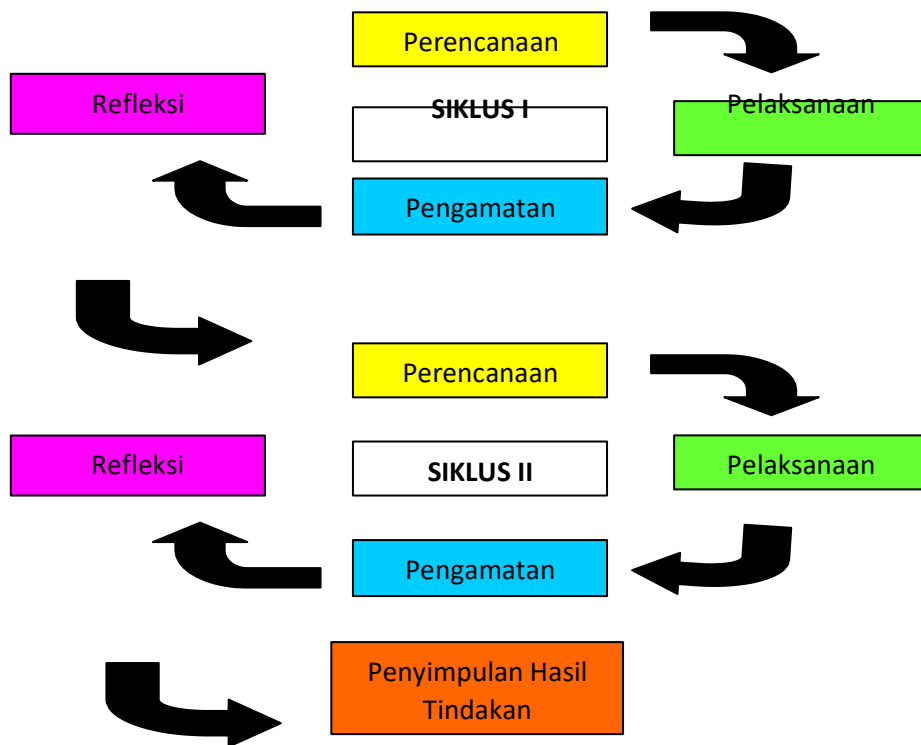
Subjek penelitian adalah peserta didik di TK Al-Ikhlah Lenteng Sumenep. Dengan jumlah peserta didik 23 anak, yang terdiri dari 10 laki laki dan 13 perempuan, dengan kondisi ekonomi, pendidikan dan status sosial yang berbeda-beda. Sedangkan objek penelitian ini adalah kemampuan sosial emosional anak.

Penelitian ini terdiri dari dua siklus, tiap siklus dilaksanakan dua kali pertemuan, sesuai dengan indikator perkembangan yang ingin dicapai. Hasil observasi dan tes atau penilaian dalam setiap siklus sebagai dasar untuk menentukan tindakan selanjutnya.

Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih, yaitu penelitian tindakan, maka penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan dari Kurt Lewin. Suharsimi Arikunto mengemukakan, secara garis besar terdapat 4 tahapan yang dilalui dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada setiap siklusnya meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi).<sup>10</sup> Siklus spiral dari tahap-tahap penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada skema berikut:

Gambar 1

Model Penelitian PTK Kurt Lewin



<sup>9</sup> JR. Raco, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Gramedia WidiasaranaIndonesia, 2010), 7.

<sup>10</sup> Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2014), 16.

Secara rinci, langkah-langkah dalam setiap siklus dijabarkan sebagai berikut:

#### 1. Perencanaan Tindakan

Dalam tahap ini, peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa dan bagaimana tindakan dilakukan. Dalam tahap menyusun rancangan ini, peneliti menentukan titik atau fokus peristiwa yang perlu mendapat perhatian khusus untuk diamati, kemudian membuat sebuah instrumen pengamatan untuk membantu peneliti merekam fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung. Pada tahap ini peneliti merancang tindakan yang akan dilakukan dalam penelitian. Diantaranya:

- a. Mengidentifikasi masalah yang ada didalam kelas yang akan menjadi topik yang perlu perhatian khusus dan merupakan topik dalam penelitian.
- b. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) materi yang akan diajarkan.
- c. Guru mempersiapkan lembar observasi mengenai partisipasi anak.
- d. Mempersiapkan media atau sarana prasarana yang akan digunakan dalam bermain peran.
- e. Mengevaluasi kegiatan agar dapat mengetahui keadaan anak dan kesulitan dalam pengembangan sosial.
- f. Materi yang ditekankan pada materi ini yaitu bermain peran.

#### 2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan ini dilakukan selama pembelajaran berlangsung dengan dibantu oleh guru kelas untuk mengamati keterlibatan atau partisipasi anak saat bermain peran. Selanjutnya hasil dari kegiatan anak diamati dan dicatat sebagai hasil pengamatan untuk dievaluasi dan direfleksi bersama kolaborator, sehingga dapat menentukan perencanaan pertemuan berikutnya kearah peningkatan.

#### 3. Observasi

Pengamatan dilakukan dari sebelum sampai sesudah diberikan tindakan. Artinya peneliti dan kolaborator mencatat semua hal yang diperlukan maupun yang terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Kolaborator mencatat semua hasil kegiatan yang dicapai anak dalam lembar observasi yang telah disediakan.

#### 4. Refleksi

Selanjutnya data-data yang diperoleh dari observasi dicatat, kemudian dikumpulkan dan dianalisis serta didiskusikan bersama kolaborator. Setiap akhir pertemuan dalam setiap siklus, peneliti dan kolaborator menganalisis apakah pelaksanaan tindakan sudah sesuai perencanaan atau tidak.

Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data adalah observasi terhadap kegiatan belajar mengajar, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis datanya menggunakan reduksi data, display data, kemudian menarik kesimpulan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah awal yang dilakukan peneliti sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas, yaitu melakukan pengamatan berupa kegiatan pra tindakan untuk mengetahui perkembangan kognitif anak yang mengalami kesulitan. Berdasarkan hasil observasi pra tindakan, perkembangan kognitif anak sangat rendah, anak tidak bisa memasang benda sesuai pasangannya.

Sedangkan data tentang perkembangan kognitif anak TK Al-Ikhlah Lenteng Sumenep pada tahun pelajaran 2023-2024, di peroleh data sebagai berikut, yakni dari 23 anak hanya 5 anak yang memiliki perkembangan kognitif baik, sedangkan 18 anak perkembangan kognitifnya sangat rendah. Hal ini tercermin dari aktivitas belajar anak.<sup>11</sup>

Kondisi siswa pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung kurang aktif dan kurang semangat, ketika guru memberi pertanyaan dengan maksud memancing siswa untuk menjawab namun diantara mereka banyak yang tidak merespon. Selanjutnya guru berusaha memberikan motivasi dengan cara mendekati siswa satu persatu memberikan pertanyaan yang sifatnya menantang agar muncul dari siswa untuk memberi tanggapan atau jawaban terhadap pertanyaan-pertanyaan yang disajikan peneliti.

Ketika dicoba dianalisis ternyata siswa selama ini ketika menerima pembelajaran itu tidak menyenangkan. Dan tidak menggunakan media yang menarik bagi anak sehingga anak-anak merasa bosan saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Selanjutnya untuk mengatasi problem tersebut guru/ peneliti mencoba menerapkan metode bermain *puzzle*.

Sebelum penelitian dilaksanakan, terlebih dahulu peneliti melakukan beberapa persiapan sebagai berikut:

- 1) Mengkomunikasikan rencana tindakan yang akan dilakukan untuk meningkatkan kecerdasan sosial emosional anak dalam unsur mau berbagi, mau bekerjasama, dan sabar menunggu giliran.
- 2) Mempersiapkan pedoman observasi dan hasil pembelajaran dari kegiatan bermain peran.
- 3) Mempersiapkan lembar observasi kecerdasan sosial emosional anak.
- 4) Mempersiapkan sarana dan prasarana yang akan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

---

<sup>11</sup>Observasi, Pengamatan Awal TK Al-Ikhlah Lenteng Sumenep, 02 April 2024.



Pada pertemuan siklus I pembelajaran melalui bermain *puzzle* dalam upaya meningkatkan perkembangan kognitif anak, guru sudah dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak dengan baik. Dari 23 anak, 10 anak yang tidak tuntas dan 13 anak yang tuntas dengan ketuntasan 56,53%. Anak juga memahami tentang bermain *puzzle* yang dilihat langsung sehingga anak lebih aktif dan senang saat bermain *puzzle*.

Namun pada siklus I masih dijumpai beberapa anak yang belum muncul perkembangan kognitifnya, penyebab pada anak tersebut yang belum berkembang perkembangan kognitifnya dengan baik, ia kurang mendapatkan motivasi dari gurunya dan anak tidak diberi semangat agar anak berani untuk mengungkapkan segala keinginannya. Maka dari itu sebagai guru kelompok bermain hendaknya memberikan pembelajaran yang menyenangkan dan selalu memberikan motivasi kepada semua anak. Sehingga peneliti perlu melakukan tindakan kembali untuk dapat meningkatkan kreativitasnya dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak.

Pembelajaran melalui bermain *puzzle* pada tindakan siklus II anak sudah mengalami peningkatan cukup bagus. Berdasarkan hasil dari observasi di atas bahwa pada siklus I peningkatan nilai siswa sudah mencapai target yang diharapkan. Kemudian di siklus II perkembangan kognitif anak sangat memuaskan.

Setelah dilaksanakan tindakan siklus II peneliti mengadakan refleksi dengan maksud untuk mengetahui hasil tentang kemampuan perkembangan kognitif anak pada kegiatan pembelajaran melalui bermain *puzzle*. Dari sebanyak 23 anak didik yang mengikuti kegiatan tersebut di atas sudah melaksanakannya dengan baik, ada sekitar 73,68% yaitu sebanyak 17 anak perkembangan kognitifnya cukup memuaskan. Dengan demikian, tindakan pada siklus II sudah dapat dikatakan berhasil karena indikator keberhasilan serta target ketuntasan telah melebihi dari target yang ditetapkan yaitu 70%. Maka penelitian ini tidak dilanjutkan kesiklus berikutnya atau diakhiri pada siklus II.

Untuk mengetahui seberapa besar peningkatannya, maka dari semua hasil tugas serta hasil pengamatan aktivitas belajar yang dilakukan pada siklus I sampai siklus II diuraikan dalam tabel berikut ini:

**Tabel 2**

| Keadaan | Siklus I    |                | Siklus II   |                | Keterangan |
|---------|-------------|----------------|-------------|----------------|------------|
|         | Jumlah anak | Presentase (%) | Jumlah anak | Presentase (%) |            |
| Tuntas  | 13          | 56,53%         | 17          | 73,98%         | Meningkat  |

|              |    |        |   |        |         |
|--------------|----|--------|---|--------|---------|
| Tidak tuntas | 10 | 43,47% | 6 | 26,08% | Menurun |
|--------------|----|--------|---|--------|---------|

**Tabel 3**

**Sedangkan rekapitulasi data hasil observasi diuraikan pada tabel berikut:**

| Hasil        | Studi awal | Siklus I | Siklus II | Keterangan |
|--------------|------------|----------|-----------|------------|
| Tuntas       | 21,75%     | 56,53%   | 73,98%    | Meningkat  |
| Tidak tuntas | 78,26%     | 43,47%   | 26,08%    | Menurun    |

Dari hasil wawancara yang dilakukan dengan Ibu Ismawati selaku guru kelas kelompok bermain menyatakan penggunaan media bermain *puzzle* dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak khususnya dalam memasang benda. Karena sebelum menggunakan media bermain *puzzle* perkembangan kognitif anak masih rendah, beliau merasa senang dengan penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti, karena beliau juga mendapat jalan keluar dari permasalahan yang terjadi pada anak didiknya.<sup>12</sup>

Berdasarkan perbaikan-perbaikan terhadap kendala yang muncul pada tindakan siklus I, maka pada siklus II perkembangan kognitif anak menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan dan sudah mencapai tingkat indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 73,98%, anak mampu menunjukkan perkembangan kognitif. Anak mampu memasang benda sesuai pasangannya dengan benar dan ini merupakan bagian yang penting dalam belajar. Hal ini sangatlah penting dalam tahap pertama dari belajar mengenal. Dalam proses pembelajaran di kelompok bermain, kreativitas anak di rangsang dan di eksplorasi melalui kegiatan bermain sambil belajar, sebab bermain sifat alami anak.<sup>13</sup> Sedangkan bermain merupakan salah satu alat untuk menyenangkan bagi semua manusia. Anak-anak belajar melalui penglihatan dan pendengaran dari orang dewasa dan anak lain. Dengan melihat gambar, anak dapat mengeksplorasi serta ada dialog antara guru dan anak.

Pengembangan minat dan kebiasaan tanya jawab yang baik harus dimulai sedini mungkin pada anak-anak oleh orang tua, terutama ibu dan guru mempunyai peranan sangat penting dalam pembentukan kognitif anak. Tanya jawab bukan sekedar asal menjawab saja, tetapi harus

<sup>12</sup>Ismawati, Guru Kelas TK Al-Ikhlash Lenteng Sumenep, (05 Desember 2023).

<sup>13</sup>Imam Musbikin, *Buku Pintar PAUD*, (Yogyakarta: Laksana 2010), 72.

melibatkan pikiran untuk mengetahuinya. Menjawab memerlukan proses yang panjang dari mengenal simbol sampai memaknai tulisan, dan kemampuan menulis sangat berkaitan dengan kognitif.

Karena menulis dan menggambar sama-sama memerlukan keahlian psikomotor dan mempunyai kemampuan kognitif yang sama. Untuk mengembangkan keterampilan ini orang tua dan pendidik harus dapat memfasilitasi anak sedini mungkin. Cara yang dapat kita lakukan adalah dengan menyediakan berbagai fasilitas yang diperlukan oleh anak-anak.

Media yang dapat digunakan dalam meningkatkan perkembangan kognitif pada anak salah satunya ialah bermain *puzzle* dan dalam penerapannya harus di kemas sebaik mungkin supaya dapat menarik minat belajar anak diantaranya:

- a. Kegiatan bermain lebih di fokuskan pada keterlibatan yang interaktif atau peneliti mengajak anak-anak untuk aktif dalam bermain *puzzle*.
- b. Menyiapkan permainan yang lebih menarik sehingga anak tertarik.
- c. Menyiapkan alat peraga yang bermacam macam sesuai pada tema saat itu.

Permainan *puzzle* itu sendiri ialah permainan yang tidak asing bagi anak. Permainan ini membantu mengajari anak dalam belajar mengembangkan perkembangan kognitif.<sup>14</sup>

## KESIMPULAN

Perkembangan kognitif anak pada TK Al-Ikhlash Lenteng Sumenep masih sangat rendah, dimana dari 23 anak hanya 5 anak yang memiliki perkembangan yang cukup baik. Hal ini disebabkan karena media yang digunakan kurang efektif dan penyampaian guru yang monoton membuat anak bosan mengikuti proses kegiatan belajar mengajar.

Penerapan media yang digunakan mampu menarik minat anak untuk belajar sehingga ketertarikan anak untuk belajar terus meningkat dan tujuan dari pembelajaran dapat tercapai sesuai harapan.

Hasil penerapan media *puzzle* pada siklus I peningkatan perkembangan kognitif anak mencapai 56,53% yang dinilai masih kurang optimal. Sehingga diperlukan perbaikan lagi pada siklus II. Pada siklus II peningkatan perkembangan kognitif anak mencapai 73,98%, hal ini sudah melebihi target ketuntasan.

Agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan tujuan yang diinginkan akan tercapai maka di sarankan: Bagi guru TK Al-Ikhlash Lenteng Sumenep, diharapkan dapat

---

<sup>14</sup>Maimunah Hasan, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: PT Baturetno Banguntapan, 2009), 336.

menerapkan metode bermain *puzzle* sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak. Bagi sekolah dapat membina kerjasama dengan guru dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak untuk pengembangan media belajar, sehingga permasalahan dalam pembelajaran dapat teratasi, baik dari metode yang bervariasi, penyampaian materi yang jelas dan alat peraga yang menarik. Sehingga anak-anak merasa senang saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Bagi peneliti lanjutan, penelitian mengenai peningkatan perkembangan kognitif pada anak salah satunya dilakukan melalui bermain *puzzle* seperti yang dilakukan dalam penelitian ini. Untuk lebih mengetahui peningkatan perkembangan kognitif anak, peneliti selanjutnya dapat menggunakan metode dan media lain sebagai alternative untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan bagi anak.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara, 2014.
- Sayudi. *Psikologi Belajar PAUD*. PT Pustaka Isnan Madani, 2010.
- Musbikin, Imam. *Buku Pintar PAUD*. Yogyakarta: Laksana, 2010.
- Susanto, Ahmad. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Laksana, 2011.
- Malayati. *50 Permainan Melatih Kecerdasan Anak*. Surabaya: Nusantara Publisher, 2009.
- Hasan, Maimunah. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: PT Baturetno Banguntapan, 2009.
- Bahaurlock, Elizabett. *Perkembangan Anak Jilid I*. Jakarta: Erlangga, 2008.
- Izzaty, Eka Rita. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press, 2008.
- Mansur. *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka belajar, 2005.
- Peraturan Menteri Nasional Republik Indonesia No 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Raco, JR. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 2010.
- Sanjaya, Wina. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011.
- Triyono. *Pintu-Pintu Kontekstual Anak Usia Dini*. Jakarta: Dirjen Dikti PPLPTK Departemen, 2005.