

Peningkatan perkembangan kognitif anak usia dini melalui kegiatan bermain Puzzle di TK Diponegoro 171 Windujaya

Dewinta Kurnietin^{*}, Tugiyono, Muhaimi Mughni Prayogo

Universitas Terbuka, Jalan Cabe Raya, Pondok Cabe, Pamulang, Tangerang Selatan 15418, Banten – Indonesia

E-mail Korespondensi: 857587539@ecampus.ut.ac.id

Abstract: *This study investigates the use of educational puzzle games to enhance cognitive development in Group B students at TK Diponegoro 171 Windujaya. Observing low cognitive performance among the children, the teacher initiated classroom action research during the 2024/2025 academic year to improve learning quality through puzzle-based activities. The research followed Kemmis and McTaggart's (1988) classroom action research model, utilizing descriptive qualitative and quantitative methods over two cycles. Participants included 22 children that consist of 7 boys and 15 girls. Data were collected through observation and documentation. Results indicated a significant improvement in cognitive development, increasing from 71% in Cycle I to 87% in Cycle II. These findings demonstrate that puzzle-based learning activities effectively support young children's cognitive growth. Furthermore, this approach may be applied in other educational settings to enrich teaching practices and promote further research into cognitive development through puzzle play.*

Keywords: *Cognitive development; Early childhood children; Puzzle games*

Abstrak: Penelitian ini membahas tentang bagaimana perkembangan kognitif anak dapat meningkat menggunakan media permainan edukatif puzzle pada anak didik kelompok B. Latar belakang dari kegiatan ini adalah adanya kendala yang dihadapi dalam proses kegiatan pembelajaran di TK Diponegoro 171 Windujaya yaitu tingkat perkembangan kognitif anak yang masih rendah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini dan kualitas pembelajaran melalui kegiatan belajar menggunakan media puzzle pada anak di TK Diponegoro 171 Windujaya tahun ajaran 2024/2025. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas model Stephen Kemmis dan Mc Taggart tahun 1988, dengan metode pengumpulan data berupa deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Penelitian dilakukan melalui metode penelitian Tindakan kelas sebanyak 2 siklus. Dengan subjek sebanyak 22 anak, 7 laki-laki dan 15 perempuan. Cara pengambilan data yaitu melalui observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain puzzle dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak dari siklus I 71% meningkat menjadi 87% pada siklus II. Penelitian ini membuktikan bahwa kegiatan bermain puzzle dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai metode belajar di sekolah lain untuk mengembangkan penelitian perkembangan kognitif anak melalui kegiatan bermain puzzle yang lebih divariasikan.

Kata Kunci : *Anak Usia Dini; Bermain Puzzle; Perkembangan Kognitif*

Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini adalah proses pengembangan yang dilakukan pada anak usia 0 s.d. 6 tahun, untuk menstimulasi berbagai aspek perkembangannya baik jasmani maupun Rohani agar anak dapat tumbuh dan berkembang dengan optimal (Nadlifah, et al., 2022). Seperti tercantum dalam Undang-undang nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan nasional menyebutkan bahwa PAUD terdiri dari jalur informal yaitu lingkungan keluarga, jalur non formal antara lain KB (Kelompok Bermain) dan TPA (Tempat Penitipan Anak), sedangkan PAUD jalur formal yaitu TK/RA. Pendidikan di TK memiliki peran dalam pengembangan potensi

anak secara maksimal serta menanamkan ajaran agama dan nilai-nilai moral sejak dini. (Mu'min & Yultas, 2020).

Selain itu, Menurut (Nadlifah, et.al., 2022, p.7) *“Banyak aspek perkembangan yang perlu ditingkatkan pada anak usia dini. Salah satunya aspek perkembangan kognitif anak.”*. Perkembangan pada anak usia dini sangat penting untuk distimulasi semaksimal mungkin karena merupakan bekal untuk menghadapi jenjang Pendidikan yang lebih tinggi. Menurut Chapin (dalam Novitasari, 2023) *“Perkembangan kognitif adalah salah satu wilayah psikologis manusia yang meliputi perilaku mental yang berhubungan dengan pemahaman, pertimbangan, pengolahan informasi, pemecahan masalah, kesengajaan, dan keyakinan”*(p.12). Proses perkembangan kognitif mencakup kemampuan berpikir, mengingat, memahami, menilai, mengamati, menganalisis, mensintesis, mengevaluasi, serta memecahkan masalah yang terjadi melalui interaksi individu dengan lingkungannya (Qiptiyah, 2024). Pengertian tersebut sejalan dengan seorang tokoh Pendidikan Bernama Lev Vygotsky (dalam Qiptiyah, 2024) yang mengatakan bahwa perkembangan dilihat dari sisi sosial yang artinya perkembangan kognitif anak-anak tumbuh tidak hanya melalui tindakan terhadap objek, melainkan juga oleh interaksi dengan orang dewasa dan teman sebayanya. Dukungan dan bimbingan dari guru dapat membantu anak belajar lebih banyak dan meningkatkan kemampuan yang dimilikinya.

Selain itu, perkembangan kognitif dapat distimulasi melalui berbagai kegiatan dengan pendekatan bermain. Setiawati, et.al.,(2021) menyatakan bahwa, bermain merupakan kebutuhan bagi anak usia dini oleh karena itu proses pembelajaran pada anak usia dini diaplikasikan melalui bermain yang menyenangkan. Melalui aktivitas bermain, anak-anak dapat menyerap pengetahuan melalui panca indra mereka, yang dapat merangsang rasa ingin tahu sebagai landasan utama perkembangan kognitif anak (Khaerunnisah et al., 2024).

Menurut pengamatan peneliti dalam kegiatan belajar mengajar, selain dengan pendekatan belajar sambil bermain yang menyenangkan, penggunaan media pembelajaran yang menarik juga memiliki peran penting dalam meningkatkan minat anak dalam belajar. Media pembelajaran merupakan sarana untuk menyampaikan isi dari kegiatan belajar mengajar (Saptiwi, et al., 2021). Menurut Halimsyah Rambe (2023) media pembelajaran adalah alat untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah dan dapat menambah wawasan sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Daud, dkk. (2021) Mengatakan bahwa *“Media memiliki peran yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran karena untuk sampai pada tujuan pembelajaran dibutuhkan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alata tau perantara untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media dalam pembelajaran dapat berupa alat yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran.”* (p.66). Menurut peneliti, salah satu media yang dapat digunakan untuk pembelajaran di TK untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak adalah puzzle. Puzzle merupakan sebuah permainan yang dapat membantu anak mengembangkan cara berpikirnya, anak dapat belajar memecahkan masalah, mengklasifikasikan benda berdasar ukuran dan warna, mengenal lambang bilangan dan huruf, dan dapat belajar bersosialisasi (Aprianti, 2021).

Menurut pendapat peneliti, dalam mengembangkan perkembangan kognitif sejak dini peran pendidik dan orang tua sangat penting. Di sekolah, guru memiliki tugas untuk merangsang dan meningkatkan perkembangan kognitif anak. Guru memegang peranan

penting dalam mengembangkan perkembangan kognitif anak. Guru harus mampu memilih dan menggunakan setiap kesempatan belajar untuk mengembangkam aspek perkembangan kognitif anak. Guru dapat mengajak anak untuk mengembangkan aspek kognitifnya di setiap kesempatan, baik di dalam maupun diluar ruangan.

Dengan dilatarbelakangi oleh pengamatan peneliti pada kegiatan pembelajaran di TK Diponegoro 171 Windujaya yang menunjukkan bahwa perkembangan kognitif anak masih belum berkembang secara optimal. Ini terbukti dalam tugas-tugas dalam pengembangan aspek kognitif terutama dalam kegiatan bermain puzzle, masih banyak anak yang belum dapat mengenal bentuk, belum dapat menyusun puzzle dengan cepat dan tepat, kemampuan mengingat serta masih rendahnya kemampuan pemecahan masalah. Sesuai dengan pengamatan peneliti pada ada saat kegiatan menyusun dan menempel puzzle, sebagian besar anak masih belum maksimal dalam melakukan kegiatan tersebut. Mereka tidak bisa menyusun puzzle sendiri, mereka masih meminta bantuan guru dalam menyusunnya, karena pemahaman mereka tentang bentuk masih rendah. Dari jumlah 22 anak, baru 5 anak yang bisa menyusun dan menempel puzzle sendiri dengan benar tanpa bantuan guru, ada 7 anak yang dapat melakukan kegiatan sendiri dengan sedikit arahan, ada 5 anak yang masih meminta bantuan dalam menyusun dan menempel puzzle, dan ada 5 anak yang belum mau bersemangat untuk mengikuti kegiatan. Kriteria perkembangan masih berada di angka 55%.

Rendahnya kemampuan kognitif anak dapat disebabkan karena anak merasa bosan belajar menggunakan pendekatan belajar yang monoton, begitu pula dengan media pembelajaran yang digunakan kurang menarik dan bervariasi. Oleh karena itu, anak menjadi tidak tertarik untuk belajar , banyak anak yang masih berlarian, bermain, bercerita, dan lain-lain. Padahal perkembangan kognitif sangat penting untuk distimulasi sejak dini karena merupakan perkembangan kecerdasan berpikir dan daya nalar anak yang akan digunakan dalam kehidupan sehari-hari anak hingga dewasa kelak.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti melihat ruang untuk memperbaiki dalam kaitanya dengan perkembangan kognitif anak. Peneliti memilih pendekatan belajar yang menyenangkan dan menarik untuk mendorong kemampuan kognitif anak dapat dilakukan dengan salah satunya yaitu bermain menyusun puzzle dengan berlari melewati halang rintang. Media yang digunakan juga lebih menarik yaitu menggunakan puzzle dengan media kertas dan puzzle dengan media kayu yang berwarna warni sehingga anak lebih tertarik untuk belajar dan mengenal bentuk. Peneliti memilih kegiatan mengenal bentuk menggunakan media permainan edukatif puzzle, karena puzzle mudah didapat dan banyak disekitar anak. Selain sudah tersedia di toko, puzzle juga dapat dibuat sendiri dengan berbagai media seperti kertas, dedaunan, kardus dan juga triplek. Dengan adanya puzzle dengan berbagai gambar dan media pembuatan yang menarik anak lebih tertarik dan senang untuk belajar mengenal bentuk.

Beberapa kajian telah memberikan gambaran terkait penggunaan puzzle untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini. Saptiwi et al. (2023) telah melakukan penelitian kepada 13 anak mengenai penggunaan puzzle untuk meningkatkan kemampuan kognitif terbukti efektif meningkatkan kemampuan kognitif anak. Khaerunnisah, dkk. (2024) telah membuktikan penggunaan puzzle tangram dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun. Penggunaan puzzle kreasi juga berhasil diterapkan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun di TK Nurul Jihad Peropa Kecamatan Kaledupa Selatan Kabupaten Wakatobi dengan subjek penelitian sebanyak 6 anak yang dilakukan oleh Fitriani, dkk., (2021). Hasil penelitian tersebut menguatkan pertimbangan peneliti untuk

menggunakan aktifitas bermain puzzle sebagai upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini, namun lebih terfokus untuk anak usia 5-6 tahun. Selain itu, dalam penelitian ini menggunakan media puzzle modifikasi berupa media kertas dan kayu yang berwarna menarik.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti mencoba mencari solusi untuk meningkatkan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan bermain puzzle. Secara khusus, penelitian ini bertujuan agar anak dapat mengenal bentuk, dapat menyusun bentuk potongan puzzle menjadi bentuk yang utuh, dapat meningkatkan kemampuan mengingat, dan melatih kemampuan anak dalam memecahkan masalah melalui kegiatan bermain yang menyenangkan. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang meliputi 4 tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak salah satunya bagi anak usia dini diharapkan dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam mengenal bentuk, menumbuhkan daya ingat, berpikir logis dengan menyusun potongan puzzle pada tempatnya dengan benar serta menjadi bentuk utuh, dan memecahkan masalah. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas guru dalam penggunaan media belajar yang bervariasi dan menarik. Bagi Lembaga PAUD, diharapkan dapat menjadi rujukan pengembangan kurikulum dalam mengintegrasikan kegiatan bermain puzzle ke dalam kurikulum harian untuk stimulasi kognitif anak. Bagi peneliti lain, diharapkan dapat dijadikan referensi sebagai bahan perbandingan untuk penelitian serupa yang mengangkat topik pengembangan perkembangan kognitif anak usia dini melalui kegiatan bermain puzzle.

Metode

Penelitian dilaksanakan di TK Diponegoro 171 Windujaya, yang beralamat di Jl.Raya Windujaya RT 02 RW 02 Desa Windujaya Kecamatan Kedungbanteng Kabupaten Banyumas. Menjadi subjek penelitian terdiri dari 22 orang anak usia 5-6 tahun, yang terdiri dari 15 anak perempuan dan 7 anak laki-laki. Tema yang digunakan adalah Tanaman dan Binatang. Penelitian ini dilaksanakan pada pagi hari di mulai pukul 08.00 WIB sampai dengan pukul 09.00 WIB, dengan menggunakan 2 siklus pembelajaran. Adapun pelaksanaannya adalah sebagai berikut, siklus pertama dilakukan pada tanggal 05 Mei 2025 sampai dengan 10 Mei 2025 sedangkan siklus kedua dilakukan pada tanggal 14,15,16,17,Mei 2025 dan 22 Mei 2025. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas model Stephen Kemmis & Mc Taggart dalam (Syaifudin, 2021), dengan 4 tahapan yang dilakukan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan/observasi, dan refleksi.

Cara pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan pengamatan observasi dan dokumentasi. Indikator pengamatan pada penelitian ini antara lain anak dapat mengenal bentuk, anak dapat menyusun potongan puzzle menjadi bentuk utuh dengan tepat, anak dapat mengingat letak potongan puzzle dengan tepat, serta anak dapat memecahkan masalah dalam menyusun puzzle dengan cepat dan tepat. Kriteria kemampuan anak dikategorikan dalam BB (Belum Berkembang) berarti anak tidak mau mencoba, MB (Mulai Berkembang) berarti anak masih membutuhkan banyak bantuan, BSH (Berkembang Sesuai Harapan) berarti anak masih membutuhkan bantuan namun hanya sedikit, BSB (Berkembang Sangat Baik) berarti anak sudah dapat melakukan kegiatan sendiri tanpa bantuan sedikitpun. Analisis data pada penelitian tindakan kelas menggunakan menggunakan penilaian deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Untuk menjamin validitas data dilakukan dengan teknik triangulasi, yaitu

membandingkan dan menyamakan data dari berbagai sumber seperti guru kelas, anak didik, dan hasil dokumentasi hasil karya anak agar memperoleh gambaran utuh mengenai perkembangan anak.

Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan Siklus

Tingkat perkembangan kognitif anak TK Diponegoro 171 Windujaya masih tergolong rendah pada kondisi awal. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan, perkembangan kognitif anak masih didominasi pada kriteria penilaian Mulai Berkembang (MB) dengan penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi dan pendekatan belajar yang kurang menarik, oleh karena itu perlu dilakukan perbaikan pembelajaran agar hasil pembelajaran bisa mencapai tujuan dan sesuai dengan harapan guru. Sebelum melaksanakan perbaikan pembelajaran, peneliti membuat skenario pembelajaran dan RPPH perbaikan pada siklus I dan II. Adapun skenario perbaikan dibuat untuk lima kali pertemuan pada siklus I, yaitu sebagai berikut :

Siklus I

Skenario perbaikan hari ke lima disusun dengan tujuan untuk mengetahui Upaya meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui kegiatan bermain puzzle dengan media bervariasi pada siswa kelompok B di TK Diponegoro 171 Windujaya. Pelaksanaan hari kelima yaitu Sabtu, 10 Mei 2025. Perbaikan dilakukan pada kegiatan pengembangan 1,2,3 yang disajikan pada tabel 1.

RPPH hari ke lima, dilaksanakan pada hari Sabtu, 10 Mei 2025. Tujuan pembelajaran adalah tujuan untuk mengetahui upaya meningkatkan perkembangan kognitif dalam mengenal bentuk melalui kegiatan bermain puzzle. Kegiatan pembuka yaitu menonton video dan bercakap-cakap tentang buah apel. Kegiatan diakhiri dengan Gerak lagu “pohon apel tertiuip angin”. Setelah selesai melakukan perbaikan pembelajaran selama lima hari atau lima kali pertemua, peneliti melakukan penilaian. Peneliti melakukan penilaian selama proses pembelajaran berlangsung, menggunakan lembar observasi, anekdot, dan melihat hasil karya anak. Berdasar pengamatan pada kemampuan anak, peroleh data anak dengan kriteria BB (Belum Berkembang) sebanyak 3 anak, MB (Mulai Berkembang) 4 anak, BSH (Berkembang Sesuai Harapan) 9 anak, dan BSB (Berkembang Sangat Baik) 6 anak. Selanjutnya untuk tabel yang ada, diprosentasekan pada tabel 2.

Melihat data presentasi yang ada, jumlah kriteria BSH dan BSB pada siklus I belum mencapai standar keberhasilan yang ditentukan. Jumlah presentasi keberhasilan pada siklus I adalah 71 %. Karena belum mencapai standar yang ada yaitu sebesar 80%, maka akan dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II.

Siklus II

Skenario perbaikan hari ke lima disusun dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana upaya meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui kegiatan bermain puzzle pada anak kelompok B di TK Diponegoro 171 Windujaya. Pelaksanaanya yaitu pada hari Kamis, 22 Mei 2025. Perbaikan dilakukan pada kegiatan pengembangan 1,2,3 yang disajikan pada tabel 3.

Tabel 1. Skenario Perbaikan Siklus I

Kegiatan Pengembangan 1 (Pembukaan)	Kegiatan Pengembangan 2 (Inti)	Kegiatan Pengembangan 3 (Penutup)
Kegiatan pengembangan yaitu menonton video dan bercakap-cakap tentang tanaman buah apel. Pengelolaan kelas terdiri dari penataan ruang dan pengorganisasian anak. Penataan ruang yaitu yang biasanya anak duduk dikursi menghadap ke depan diubah menjadi anak duduk membentuk lingkaran di atas lantai yang telah diberi karpet. Selanjutnya,	Kegiatan inti hari ke lima yaitu anak menyusun dan menempel puzzle gambar bentuk apel. Penataan ruang yang dilakukan adalah dengan membiarkan anak memilih tempat nyaman mereka dalam mengerjakan boleh di kursi maupun di lantai. Pengorganisasian anak sama dengan kegiatan awal anak duduk melingkar dibawah/dikarpet terlebih dahulu.	Kegiatan penutup hari ke lima yaitu gerak lagu pohon apel tertiu angin. Penataan ruang, sebelum kegiatan penutup anak-anak membereskan tempat yang masih berantakan. Pengorganisasian anak berdiri melingkar diatas karpet.
Langkah-langkah	Langkah-langkah	Langkah-langkah
<ol style="list-style-type: none"> 1) Guru menyiapkan laptop dan speaker yang akan digunakan untuk menonton video. 2) Guru meminta anak untuk duduk menghadap laptop. 3) Guru menampilkan video tentang apel. 4) Anak-anak menonton Bersama video tentang buah apel. 5) Guru mengajak anak bercakap-cakap tentang video yang telah dilihat. 6) Guru memberi reward kepada anak-anak yang telah menonton dengan tertib. 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Guru memperlihatkan gambar puzzle yang masih utuh. 2) Guru dan anak bercakap-cakap tentang gambar tersebut. 3) Guru memperlihatkan potongan puzzle bentuk apel. 4) Guru menjelaskan cara Menyusun potongan kertas bentuk apel diatas kertas. 5) Guru memberi tugas pada anak untuk Menyusun dan menempel puzzle gambar apel. 6) Anak melaksanakan tugas Menyusun dan menempel puzzle. 7) Guru mengamati anak sedang melaksanakan tugas menyusun puzzle. 8) Guru membimbing anak yang belum mampu menyusun puzzle. 9) Guru memberi reward kepada semua anak yang telah melaksanakan tugas. 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Guru meminta anak berdiri. 2) Guru memberi contoh Gerak dan lagu pohon apel tertiu angin. 3) Guru meminta anak melakukan Gerak lagu pohon tertiu angin bersama. 4) Guru memberi reward dan umpan balik.

Tabel 2. Rekapitulasi kriteria penilaian perkembangan kognitif siswa pada siklus I

No	Kriteria	f	%
1	Belum Berkembang	3	13%
2	Mulai Berkembang	4	16%
3	Berkembang Sesuai Harapan	9	41%
4	Berkembang Sangat Baik	6	30%
	Jumlah	22	100%

Tabel 3. Skenario Perbaikan Siklus II

Kegiatan Pengembangan 1 (Pembukaan)	Kegiatan Pengembangan 2 (Inti)	Kegiatan Pengembangan 3 (Penutup)
<p>Kegiatan pembukaan yaitu anak menonton video tentang Binatang kelinci. Pengelolaan kelas terdiri dari penataan ruang dan pengorganisasian anak. Penataan ruang yaitu yang biasanya anak duduk dikursi menghadap ke depan diubah menjadi anak duduk membentuk lingkaran di atas lantai yang telah diberi karpet. Pengorganisasian anak dilakukan dengan mengajak anak duduk di karpet membentuk lingkaran.</p>	<p>Kegiatan inti hari ke lima yaitu lomba lari dan menyusun puzzle. Penataan ruang yang dilakukan adalah guru menyediakan 2 meja di depan kelas dan anak berdiri berbaris 2 banjar ke belakang mengantri untuk melakukan kegiatan main. Pengorganisasian anak yaitu dengan mengajak anak berbaris 2 banjar ke belakang menghadap ke meja yang ada di depan.</p>	<p>Kegiatan penutup hari ke lima yaitu Gerak lagu “lompat kelinci hap-hap”. Penataan ruang anak berdiri menghadap ke laptop. Pengorganisasian kelas semua anak berdiri menghadap ke laptop yang ada di atas meja guru untuk melihat video Gerak lagu “lompat kelinci hap-hap”.</p>
<p>Langkah-langkah</p>	<p>Langkah-langkah</p>	<p>Langkah-langkah</p>
<ol style="list-style-type: none"> 1) guru menyiapkan laptop dan speaker yang akan digunakan untuk menonton video. 2) Guru meminta anak untuk duduk menghadap laptop. 3) Guru menampilkan video tentang Binatang kelinci. 4) Anak-anak menonton Bersama video tentang kelinci. 5) Guru mengajak anak bercakap-cakap tentang video yang telah dilihat. 6) Guru memberi reward kepada anak-anak yang telah menonton dengan tertib. 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Guru memperlihatkan gambar kelinci dan melakukan tanya jawab. 2) Guru memperlihatkan puzzle kayu gambar bentuk kelinci. 3) Guru memperlihatkan potongan puzzle bentuk kelinci dan cara menyusunnya. 4) Guru mendemonstrasikan cara melaksanakan kegiatan bermain lomba lari dan menyusun puzzle. 5) Guru memberi tugas pada anak untuk melaksanakan kegiatan lomba lari dan menyusun puzzle. 6) Anak melaksanakan tugas lomba lari dan menyusun puzzle. 7) Guru mengamati anak sedang melaksanakan tugas menyusun puzzle. 8) Guru membimbing anak yang belum mampu menyusun puzzle. 9) Guru memberi reward kepada semua anak yang telah melaksanakan tugas. 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Guru menyiapkan laptop dan speaker. 2) Guru mengajak anak berdiri menghadap ke laptop untuk melihat video Gerak lagu “lompat kelinci hap-hap”. 3) Guru mengajak anak untuk melakukan kegiatan Gerak lagu. 4) Anak melakukan kegiatan Gerak lagu “lompat kelinci hap-hap”.

Setelah selesai melakukan perbaikan pembelajaran selama 5 kali pertemuan, peneliti/guru melakukan penilaian. Peneliti melakukan penilaian selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun hasil penilaian pada siklus II selama 5 kali pertemuan diperoleh data anak dengan kriteria BB (Belum Berkembang) sudah tidak ada, MB (Mulai Berkembang) 3 anak, BSH (Berkembang Sesuai Harapan) 6 anak, dan BSB (Berkembang Sangat Baik) 13 anak. Prosentase hasil tindakan di siklus II dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Rekapitulasi kriteria penilaian perkembangan kognitif siswa pada siklus II

No	Kriteria	f	%
1	Belum Berkembang	0	0 %
2	Mulai Berkembang	3	13%
3	Berkembang Sesuai Harapan	6	28%
4	Berkembang Sangat Baik	13	59%
	Jumlah	22	100%

Melihat data presentase yang ada, jumlah kriteris BSH dan BSB pada siklus II sudah mencapai standar keberhasilan yang ditentukan. Jumlah presentase keberhasilan pada siklus II 87%. Karena telah mencapai standar yang ditentukan, maka peneliti menghentikan perbaikan pembelajaran pada siklus II.

Hasil Tindakan Siklus I dan II

Penelitian Tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui upaya meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam mengenal bentuk melalui kegiatan bermain puzzle. Setelah dilakukan perbaikan menggunakan 2 siklus, terlihat peningkatan perkembangan kognitif anak.

Siklus I

Pelaksanaan penelitian ini tidaklah lepas dari berbagai kekurangan dan kelebihan. Dalam pelaksanaan tiap siklus pasti terdapat kekurangan dan kelebihan yang dapat dijadikan bahan refleksi untuk melaksanakan perbaikan pembelajaran pada siklus berikutnya. Adapun kekurangan pada siklus I yaitu suara guru kurang keras sehingga anak kurang memperhatikan dengan baik, guru kurang detail dalam mendemonstrasikan kegiatan perbaikan, pendekatan atau model pembelajaran yang kurang menyenangkan, serta media yang digunakan kurang menarik dan menyenangkan. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Fransiska, dkk., (2024) yang menyatakan bahwa dengan media pembelajaran yang menyenangkan siswa akan semakin memahami pembelajaran dan pengetahuan siswa akan bertambah. Selain kekurangan ada juga kelebihan guru pada perbaikan siklus I, yaitu Guru sudah mengacu pada RPP yang telah dibuat dalam pelaksanaan pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah yang menyatakan bahwa RPP berfungsi sebagai panduan dalam mengarahkan kegiatan belajar agar sistematis dan terarah. Guru juga sudah melakukan langkah-langkah perbaikan sesuai dengan scenario perbaikan yang telah dibuat sebelumnya. Serta guru melakukan penilaian melalui pengamatan selama proses pembelajaran dan melihat hasil karya anak. Penelitian tindakan kelas ini sejalan dengan konsep teori Lev Vygotsky (dalam Sujiono, 2023) yang membahas perkembangan kognitif sesuai dengan teori revolusi sosiokultural ZPD (Zona Perkembangan Proksimal), yaitu suatu tugas atau kegiatan yang terlalu sulit untuk anak kuasai sendiri namun dapat dikuasai dengan bantuan dan bimbingan orang

dewasa. Vygotsky juga menekankan bahwa belajar khususnya dalam pengembangan kognitif anak, paling efektif adalah dengan bimbingan orang dewasa sebagai fasilitator.

Siklus II

Pelaksanaan penelitian pada siklus II juga tidak lepas dari kekurangan dan kelebihan. Pada siklus II ini peneliti melakukan perbaikan pembelajaran berdasar hasil refleksi dari pelaksanaan siklus I. Melihat data yang disajikan, menunjukkan peningkatan perkembangan kognitif anak dari siklus sebelumnya. Namun demikian, dalam pelaksanaannya masih terdapat kekurangan dan kelebihan. Kekurangannya yaitu guru masih kurang dalam menerapkan aturan main, dan jumlah media yang disediakan terbatas. Hal tersebut sesuai dengan teori Lev Vygotsky yang mengatakan bahwa media merupakan dukungan eksternal yang membantu siswa mencapai pemahaman yang lebih tinggi, jika media terbatas maka pemahaman menjadi kurang maksimal. Kelebihannya adalah guru sudah mengacu pada RPP dalam pelaksanaan pembelajaran, guru sudah melakukan langkah perbaikan sesuai dengan scenario yang telah dibuat, suara guru sudah keras, media yang digunakan lebih menarik dan menyenangkan, serta sudah menggunakan pendekatan belajar yang lebih menyenangkan yaitu belajar seraya bermain. Hal tersebut sejalan dengan penelitian herniawati, (2023) yang menyatakan bahwa melalui belajar sambil bermain anak lebih mudah menyerap berbagai hal termasuk meningkatkan perkembangan kognitifnya.

Berdasarkan hasil pengamatan mulai dari kondisi awal, siklus I hingga siklus II terlihat jelas terjadi peningkatan pada perkembangan kognitif anak setelah dilakukan perbaikan pembelajaran, hal ini menunjukkan bahwa tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan perkembangan kognitif melalui kegiatan bermain puzzle pada anak kelompok B di TK Diponegoro 171 Windujaya tahun ajaran 2024/2025 tercapai. Adapun hasil rekapitulasi tingkat perkembangan kognitif anak dari siklus I dan siklus II adalah sebagai berikut :

Tabel 5. Perbandingan Tingkat Perkembangan Kognitif Anak Siklus I-Siklus II

Kriteria	Siklus I		Siklus II	
	Jml	%	Jml	%
Belum Berkembang	3	13%	0	0%
Mulai Berkembang	4	16%	3	13%
Berkembang Sesuai Harapan	9	41%	6	28%
Berkembang Sangat Baik	6	30%	13	59%
Jumlah keseluruhan	22	100%	22	100%

Perbandingan hasil pengamatan kemampuan kognitif anak digambarkan pada diagram 1 untuk memperoleh visualisasi yang mudah dipahami.

Dilihat dari tabel 5 dan diagram 1, diketahui bahwa jumlah kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) pada siklus I mencapai angka 71%. Namun, pada siklus I ini belum mencapai standar yang telah ditentukan yaitu 80%. Kemudian dilakukan perbaikan lagi pada siklus II hingga terjadi peningkatan lagi mencapai 87%, artinya pada siklus II ini tingkat perkembangan kognitif anak sudah mencapai standar yang ditentukan dan berhasil mengalami peningkatan.

Hasil penelitian ini serupa dengan penelitian serupa yang dilakukan oleh Saptiwi et al. (2023), yang telah melakukan penelitian kepada 13 anak mengenai penggunaan puzzle untuk

meningkatkan kemampuan kognitif, dan terbukti efektif meningkatkan kemampuan kognitif anak. Dalam penelitian ini ditemukan hal unik, ada anak yang dengan inisiatifnya membantu teman lain yang mengalami kesulitan dalam menyusun puzzle. Dengan demikian di peroleh hal baru bahwa bermain puzzle selain dapat meningkatkan kognitif anak juga dapat meningkatkan aspek sosial anak.

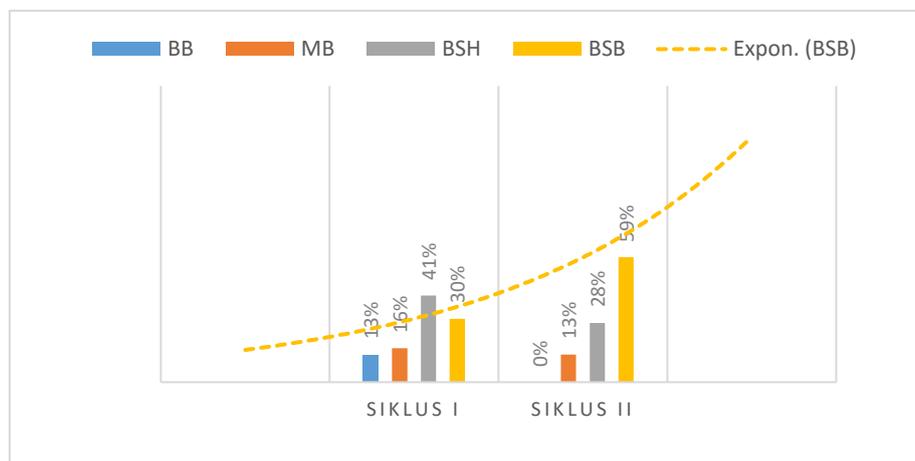


Diagram 1. Rekapitulasi Hasil Perbaikan Tingkat Perkembangan Kognitif Anak Setelah Siklus I-Siklus II

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dipaparkan, upaya meningkatkan perkembangan kognitif melalui kegiatan bermain puzzle pada anak kelompok B di TK Diponegoro 171 Windujaya terbukti berhasil. Upaya yang dilakukan adalah dengan kegiatan bermain puzzle menggunakan media yang bervariasi dan menarik serta pendekatan belajar seraya bermain. Peningkatan terlihat dari tercapainya indikator-indikator yang telah dibuat, yaitu anak mampu mengenal bentuk, anak dapat menyusun potongan puzzle sesuai tempatnya dan dapat menyusun menjadi bentuk utuh dengan tepat, anak dapat mengingat letak potongan puzzle yang tepat, dan anak dapat memecahkan masalah. Berdasar tabel dan diagram yang telah disajikan dapat disimpulkan presentase keberhasilan upaya meningkatkan perkembangan kognitif anak yang telah dilakukan perbaikan menggunakan 2 siklus, yaitu terjadinya kenaikan dari siklus I 71% menjadi 87% pada siklus II, yang artinya sudah mencapai standar yang telah ditetapkan yaitu 80%.

Berdasarkan hasil penelitian dan perbaikan pembelajaran yang telah dilakukan, terbukti bahwa penggunaan kegiatan bermain puzzle dapat membantu meningkatkan perkembangan kognitif anak. Oleh karena itu, peneliti merekomendasikan kepada pendidik di PAUD agar dapat lebih kreatif dalam mengajar, terutama dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran. Selain itu, guru juga sebaiknya memilih pendekatan belajar yang menyenangkan untuk anak sehingga anak lebih semangat belajar dan lebih mudah dalam mengoptimalkan berbagai aspek perkembangan anak. Melalui penelitian ini, guru juga diharapkan bisa melakukan penelitian tindakan kelas lainnya, terutama yang bertujuan memperbaiki cara mengajar agar bisa meningkatkan perkembangan kognitif anak.

Daftar Pustaka

- Aprianti, W. (2021). *Penerapan Permainan Puzzle Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di RA Perwanida II Bandar Lampung*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Daud, Muh., Irwansyah, R., Ferawati, Sari, D.R., Yuniar, N., Purwaningrum, J.P., ... Ndeot, F. (2021). *Media pembelajaran paud tinjauan teori dan praktis*. Bandung: Widina
- Fitriani, Iksan, M., & Saleh, R. (2021). Stimulasi Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Puzzle Kreasi Di Tk Nurul Jihad Peropa Kecamatan Kaledupa Selatan Kabupaten Wakatobi. *Jurnal Wawasan Sarjana*, 1(1), 39-50.
- Fransiska, K. A. W., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Perkembangan kognitif siswa pada penggunaan media pembelajaran digital ditinjau dari teori jean piaget: Kajian literatur sistematis. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 466-471. DOI: <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.839>
- Halimsyah Rambe, A. (2023). Analisis Pemanfaatan Media Puzzle Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Tema IV Berbagai Pekerjaan di Kelas IV SD. *FIKROTUNA: Jurnal Pendidikan dan Manajemen Islam*, 12(01). <https://doi.org/10.32806/jf.v12i01.6970>
- Herniawati, A. (2023). Metode bermain: Upaya mengembangkan kemampuan kognitif anak di eraera kurikulum merdeka. *Jurnal Intisabi*, 1(1), 10-18. DOI: <https://doi.org/10.61580/itsb.v1i1.2>
- Khaerunnisah, K., Ilham, I., Kaharuddin, K., & Salam, A. (2024). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Puzzle di TK Negeri Sangia. *Guiding World (Bimbingan Dan Konseling)*, 7(1), 62-70. <https://doi.org/10.33627/gw.v7i1.1921>
- Mu'min, S. A., & Yultas, N. S. (2020). Efektifitas Penerapan Metode Bermain dengan Media Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak. *Al-TA'DIB*, 12(2), 226. <https://doi.org/10.31332/atdbwv12i2.1217>
- Nadlifah, Zahriani Jf, N., Latif, M.A. (2022). *Perkembangan kognitif aud teori dan aplikasinya*. Yogyakarta: CV. Multiartha Jatmika.
- Novitasari, K. (2023). *Perkembangan kognitif anak usia dini*. Yogyakarta.
- Qiptiyah, T. M. (2024). Teori Perkembangan Kognitif Anak (Vygotsky). *Childhood Education: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 204-220.
- Saptiwi, N.A., Safitri, D., Prameswari, T.W., Wijaya, I.P., Lestaringrum,A. (2021). *Bermain dengan media puber puzzle berantai untuk pengembangan kognitif anak*. Kediri: Srikandi Kreatif Nusantara.
- Setiawati, E., Arifudin, O., Chasanah, D.N., Maulidya N., Ma'arif M., Yenni, R.S.,Dewi N.W.R. (2021). *Media pembelajaran pendidikan anak usia dini*. Bandung: Widina.
- Syaifudin, S. (2021). Penelitian Tindakan Kelas. *Borneo: Journal of Islamic Studies*, 1(2), 1-17. DOI: <https://doi.org/10.37567/borneo.v1i2.440>