

Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle* Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun

Nurani Intan Nisa^{1*}, Safuri Musa², Sutarjo³
^{1,2,3} Pendidikan Masyarakat, Universitas Siperbangsa Karawang
Email: 1910631040076@student.unsika.ac.id*

Diterima: 7 Juni 2024 Revisi: 9 Juni 2024 Diterbitkan: 13 Juni 2024

Abstrak

Media pembelajaran *puzzle* menjadi media yang banyak diterapkan pada program pendidikan anak usia dini karena bermanfaat dalam memfokuskan perhatian peserta didik, memotivasi peserta didik, meningkatkan keefektifan pembelajaran, dan menyesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik (Niengtinkim Gangte, 2021; Doherty, Wimmer, Gollek, Stone, dan Robinson, 2021). Penelitian ini memiliki tujuan untuk 1) mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran *puzzle* dalam mengembangkan kognitif anak usia 4-5 tahun di PAUD Sakura III Kabupaten Karawang dan 2) mendeskripsikan hasil penggunaan media pembelajaran *puzzle* dalam mengembangkan kognitif anak usia 4-5 tahun di PAUD Sakura III Kabupaten Karawang. Subjek penelitian ini adalah pengelola, guru kelas kelompok A, dan orang tua peserta didik usia 4-5 tahun di PAUD Sakura III Kabupaten Karawang. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa 1) media pembelajaran *puzzle* diperlukan sebagai salah satu media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dimulai dari proses persiapan, pelaksanaan, dan tindak lanjut (evaluasi) yang disusun dengan baik, dan 2) hasil dari penggunaan media pembelajaran *puzzle* adalah anak usia 4-5 tahun di PAUD Sakura III mulai banyak mengalami perkembangan pada aspek kognitifnya yang dilihat dari indikator pencapaian berupa belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, serta berpikir simbolik.

Kata kunci : media pembelajaran *puzzle*, perkembangan kognitif, anak usia 4-5 tahun.

Abstract

Puzzle learning media is a medium that is widely applied to early childhood education programs because it is useful in focusing students' attention, motivating students, increasing learning effectiveness, and adjusting to the level of development of students (Niengtinkim Gangte, 2021; Doherty, Wimmer, Gollek, Stone, and Robinson, 2021). This study aims to 1) describe the use of puzzle learning media in cognitive development of children aged 4-5 years and 2) describe the results of using puzzle learning media in developing the cognitive development of children aged 4-5 years. The subjects of this study were managers, group A teachers, and parents of students aged 4-5 years at PAUD Sakura III, Karawang Regency. This study used a qualitative descriptive method with data collection techniques in the form of observation, interviews and documentation. The results of the research conducted show that 1) puzzle learning media is needed as one of the interesting and fun learning media starting from a well-organized preparation, implementation, and follow-up (evaluation) process, and 2) the results of using puzzle learning media are children aged 4-5 years in PAUD Sakura III are starting to experience a lot of development in their cognitive aspects as seen from achievement indicators in the form of learning and problem solving, logical thinking, and symbolic thinking.

Keyword : puzzle learning media, cognitive development, children aged 4-5 years.

PENDAHULUAN

Manusia dilahirkan dengan berbagai bakat yang berbeda-beda, dan lingkungan sekitar, seperti keluarga, sekolah, dan masyarakat, memiliki peran penting dalam pengembangan bakat, minat, dan kemampuan seseorang. Pendidikan memegang peran krusial dalam menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan optimal dari potensi yang dimiliki peserta didik sejak dini. Gierczyk & Pfeiffer (2021) menyoroti dampak signifikan lingkungan sekolah terhadap pengembangan bakat. Mereka menekankan bahwa sekolah memainkan peran penting dalam mendorong pencapaian siswa, terutama bagi siswa berbakat. Studi ini menyarankan bahwa ketika sekolah gagal memenuhi kebutuhan akademis individu siswa, terutama mereka yang berbakat, hal ini dapat mengakibatkan prestasi yang rendah. Hal ini menegaskan pentingnya menciptakan lingkungan pendidikan yang mendukung beragam bakat dan kemampuan siswa. Selain itu, Yanti (2021) membahas peran aktif guru dalam mengembangkan minat dan bakat siswa di sekolah dasar. Guru memiliki peran penting dalam memotivasi, membimbing, dan melibatkan siswa dalam berbagai kegiatan dan kompetisi untuk membantu mereka menyadari potensi mereka. Hal ini menegaskan peran penting pendidik dalam membina dan mengembangkan bakat siswa dalam lingkungan sekolah. Dalam konteks manajemen bakat di lingkungan pendidikan, Ali dan Khaled (2022) Ali & Khaled (2022) melakukan studi untuk menilai dampak manajemen bakat terhadap kinerja personil sekolah di Pengaturan Sekolah Alexandria. Penelitian ini memberikan pemahaman tentang pentingnya praktik manajemen bakat yang efektif dalam meningkatkan kinerja staf sekolah, yang pada gilirannya dapat berkontribusi dalam menciptakan lingkungan yang kondusif untuk pengembangan bakat dalam lembaga pendidikan.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu program dari jalur pendidikan nonformal. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sebagai bagian dari seluruh upaya untuk melaksanakan pembangunan manusia seutuhnya. Pendidikan anak usia dini ini sudah menempati posisi sentral dalam membangun masyarakat Indonesia. Menurut Yuliani Nurani Sujiono (2013: 2), pendidikan anak usia dini adalah suatu layanan yang lahir ke dunia ini hingga kurang lebih anak-anak menjadi sesuatu yang penting untuk mendapat perhatian semua pihak di masa usia mereka enam sampai delapan tahun. Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk membantu anak tumbuh dan berkembang secara optimal, agar siap memasuki pendidikan lebih lanjut. Salah satu tempat penyelenggaraan pendidikan anak usia dini adalah Kelompok Bermain (KB). Penyelenggaraan pendidikan ini harus diselenggarakan secara profesional, agar dapat membantu proses optimalisasi segala potensi perkembangan yang ada pada anak. Pengembangan potensi yang dimiliki oleh anak akan dapat diperoleh dengan melalui kegiatan bermain, mengingat bahwa karakteristik setiap anak pada rentang usia dini akan lebih cenderung melakukan kegiatan bermain.

Anak yang sudah mengikuti pendidikan pada jenjang PAUD biasanya dimulai dari sekitar usia antara 4 sampai 6 tahun. Adapun untuk usia 4 sampai 5 tahun sudah termasuk dalam kriteria usia anak memasuki dunia pendidikan, yaitu masuk pada kelas kelompok A di PAUD. Anak-anak dengan usia 4 sampai 5 tahun merupakan seorang anak yang sedang dalam proses tumbuh kembang, individu yang unik dimana mereka memiliki pola pertumbuhan yang terlihat perbedaannya, seperti tinggi badan, berat badan, perubahan fisik, dan lainnya, serta perkembangan dalam aspek kognitif, fisik-motorik, sosio-emosional, kreativitas, bahasa, dan komunikasi dengan adanya perubahan khusus sesuai dengan tahapan tumbuh kembang yang

dilalui anak. Pada usia anak 4 sampai 5 tahun, mereka mulai dilatih untuk melakukan aktivitas mandiri, mulai secara perlahan bebas dari ketergantungan pada orang tua maupun orang disekitarnya, dan memiliki kemampuan yang masih terbatas dalam menerima suatu rangsangan. Oleh karena itu, tidak heran jika pada usia ini sebagai orang tua mencoba untuk menyekolahkan anaknya pada salah satu satuan dari program pendidikan anak usia dini yang ada, seperti kelompok bermain dengan tujuan memberikan pengenalan sedini mungkin kepada anak untuk mengenal dunia sekolah dan mengajarkan mereka cara bersosialisasi.

Berbagai satuan pendidikan yang disediakan oleh program pendidikan anak usia dini merupakan sebuah tempat untuk anak usia dini bermain dan juga diimbangi dengan kegiatan belajar, yang mana didalamnya sudah disiapkan sedemikian adanya dengan sarana prasarana yang memadai demi mendukung selama proses pembelajaran berlangsung agar dapat terlaksana dengan baik dan berkualitas. Dalam mendukung kebutuhan belajar anak usia dini, dalam setiap proses belajar mengajar dirasa membutuhkan adanya sebuah media pembelajaran pendukung. Apapun bentuk dari media pembelajaran itu tetap harus memenuhi kriteria tertentu seperti menggunakan media pembelajaran yang memiliki bentuk yang menarik, menyesuaikan sasaran peserta didik, dapat berfungsi dengan baik dan mudah digunakan, serta bersifat mengedukasi.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan merangsang aktivitas bahkan dapat mempengaruhi psikologis pada peserta didik. Karena perannya yang penting dalam membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap suatu materi pembelajaran, maka penting juga untuk seorang guru dapat selektif dalam memilih media pembelajaran yang tepat dan sesuai. Media pembelajaran digunakan sebagai alat penunjang pembelajaran yang mempunyai nilai edukasi dan membantu tumbuh kembang anak usia dini serta mampu untuk mengembangkan keenam aspek perkembangan anak, salah satunya yaitu perkembangan aspek kognitif pada anak.

Pada usia tiga tahun pertama dalam kehidupan seseorang, sekitar 80% kemampuan kognitifnya akan mengalami peningkatan yang optimal dan hingga usia lima tahun kemampuannya masih akan terus berkembang mencapai 90%. Kognitif adalah suatu kemampuan yang dimiliki oleh anak untuk memikirkan sesuatu yang lebih kompleks dan menggunakan kemampuan berpikir nalar serta dapat memecahkan suatu masalah bagi mereka. Menurut Piaget, kognitif didefinisikan sebagai suatu kemampuan seseorang dalam hal merasakan, mengingat, dan melakukan kegiatan berimajinasi. Kemudian Piaget juga berpendapat bahwa perkembangan kognitif ialah bagaimana cara manusia melakukan suatu tindakan dalam menilai kehidupannya dengan mencari dan mengumpulkan informasi pengetahuan yang ditemui (Desmita, 2017: 98). Aspek pengembangan kognitif bukan hanya sekedar dalam pemahaman di bidang sains dan matematika, tetapi mengenai segala hal di bidang yang memerlukan proses pemecahan masalah maupun penguasaan konsep.

Dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini di sekolah, hal yang dapat dilakukan yaitu menerapkan aktivitas belajar dengan memanfaatkan media pembelajaran yang tersedia. Adapun salah satu contoh dari media yang dapat digunakan dalam membantu proses stimulasi perkembangan kognitif anak usia dini adalah dengan menggunakan media pembelajaran berupa permainan *puzzle*. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Mahdatu Bayatina Nazilah, dkk (2022) mengatakan bahwa *In kindergarten, most children have been*

able to optimize cognitive development through Puzzle games by solving the problem from these Puzzle pieces into the appropriate shape. The child can also coordinate the eyes and hands to join the puzzle parts. Maka kesimpulan yang didapat adalah bahwa di tempat anak-anak usia dini bersekolah, sebagian dari mereka sudah mulai mampu untuk mengoptimalkan perkembangan kognitifnya melalui bermain *puzzle* dengan melakukan pemecahan suatu masalah yang diawali berupa potongan-potongan *puzzle* kemudian dibentuk menjadi bentuk yang diinginkan.

Media pembelajaran *puzzle* sangat sering digunakan pada program pendidikan anak usia dini karena media pembelajaran tersebut adalah salah satu bentuk media/alat pendukung dalam pembelajaran yang memiliki nilai edukasi. Dengan *puzzle*, anak perlahan belajar memahami konsep bentuk, warna, angka, dan ukuran. Jenis *puzzle* yang banyak digunakan lebih beragam dan memiliki warna yang lebih mencolok. Media *puzzle* ini dapat membantu perkembangan kognitif anak khususnya pada anak usia dini. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Supartini (Desiyani Nani, 2018: 19), terdapat lima manfaat dari memainkan media *puzzle* diantaranya untuk melatih dan membantu dalam kemampuan kognitif anak, meningkatkan keterampilan motorik halus, meningkatkan keterampilan sosial, merangsang perkembangan kreativitas, dan meningkatkan perkembangan moral.

Dari kegiatan bermain dengan media pembelajaran *puzzle*, anak-anak juga dapat dilatih untuk mengkoordinasikan antara mata dan tangan mereka dalam menggabungkan potongan *puzzle* tersebut. Manfaat lainnya dari bermain *puzzle* adalah melatih munculnya rasa kepercayaan diri dari peserta didik. Percaya diri merupakan salah satu bekal penting dalam melakukan sesuatu dan proses belajar yang sangat panjang. Sejak usia dini, anak dikenalkan dengan kegiatan yang membangun rasa percaya diri. Dengan percaya diri, peserta didik akan memiliki pemikiran positif, belajar mandiri, sadar akan kemampuannya, dan memiliki kemampuan untuk mencapai segala sesuatu yang diinginkan (Rahmah Putrie Meilani, Safuri Musa, dan Ratna Sari Dewi, 2022).

Pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle*, anak ditugaskan untuk menyusun potongan-potongan *puzzle* sehingga menuntut mereka untuk belajar mengingat gambar secara utuh, kemudian merangkai komponen-komponen tersebut hingga membentuk gambar dari suatu objek tertentu. *Puzzle* menjadi salah satu dari banyaknya jenis media berupa permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran masa kini yang melibatkan kegiatan berupa menyusun, mengelompokkan, ataupun menggabungkan beberapa bentuk potongan tertentu sehingga sesuai dengan apa yang dibutuhkan (Fadlillah, 2017: 112). Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa media *puzzle* menjadi salah satu upaya untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini.

Dalam pelaksanaannya di kelas, biasanya guru menerapkan beberapa langkah dalam menggunakan *puzzle* yang akan dimainkan. Menurut Raisatun Nisak (2011: 111), kegiatan yang dilakukan guru pada pelaksanaan dalam menggunakan *puzzle* secara berkelompok yaitu 1) seorang guru terlebih dahulu menetapkan peraturan dalam penggunaan. Bermain dengan media *puzzle* akan dilakukan dengan membagi kedalam beberapa kelompok, 2) sebelum dimulai, lakukan pembagian kelompok. Dimana setiap kelompok terdiri dari lima orang anggota kelompok, 3) siapkan *puzzle* kedalam amplop untuk dibagikan kepada masing-masing kelompok, 4) beri waktu pada saat permainan dimulai, misal dibatasi 15 menit, 5) perwakilan dari masing-masing kelompok melingkari meja dan mendekat pada amplop yang berisikan

puzzle yang dibagikan, 6) masing-masing kelompok kemudian menyelesaikan *puzzle* yang sudah didapat dan dikerjakan secara berkelompok bersama-sama dengan anggota kelompoknya, dan 7) saat peserta didik menyusun *puzzle* bersama kelompoknya, guru memberikan pertanyaan-pertanyaan terkait gambar yang sedang disusun.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti, hasil dari observasi tersebut menyatakan bahwa di PAUD Sakura III pada dasarnya sudah cukup memadai dalam hal media pembelajaran pendukung untuk proses pembelajaran di kelas, dilihat dari jumlah media pembelajaran di setiap ruangan kelas maupun ruangan tempat penyimpanan barang-barang penunjang pembelajaran lainnya dan salah satu media yang terdapat di ruangan tersebut yaitu *puzzle*. Adapun peserta didik yang mengikuti pembelajaran di PAUD Sakura III terdapat 12 anak dengan usia 4-5 tahun yang masing-masing memiliki kemampuan perkembangan kognitif berbeda-beda. Sebagian diantara mereka sudah mulai memahami jumlah dan ukuran dari bentuk-bentuk tertentu, mengetahui berbagai warna ketika diminta untuk menyebutkan dan menunjuk warna-warna dari gambar yang ada di ruang kelas, mengetahui urutan angka mulai dari 1-10, dan menyebutkan bentuk geometri. Akan tetapi, terdapat pula anak-anak yang belum menguasai salah satu aspek keberhasilan dari perkembangan kognitif tersebut, seperti belum mampu membedakan warna dan bentuk benda serta keliru jika diminta untuk mengurutkan angka 1-10.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti terdorong untuk melakukan sebuah penelitian yang berkenaan mengenai penggunaan media pembelajaran *puzzle* dalam mengembangkan kognitif anak usia 4-5 tahun di PAUD Sakura III Kabupaten Karawang.

METODE

Berdasarkan paradigmanya penelitian ini, Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Metode penelitian menurut Sugiyono (2007) adalah cara-cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid, dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, masalah yang ada. Metode ini dapat dipahami sebagai tata cara bagaimana suatu penelitian dilaksanakan. Semua riset pada dasarnya memiliki tujuan yang sama yaitu memecahkan masalah. Data dikumpulkan melalui beberapa teknik yaitu Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif sehingga semua data dan informasi yang terkumpul merupakan hasil nyata yang ada di lapangan tanpa ada rekayasa atau pengaruh dari peneliti sendiri yang kemudian dideskripsikan dan disajikan. Hasil analisis data pada penelitian deskriptif berupa gambaran secara umum mengenai latar belakang permasalahan serta tidak adanya penambahan informasi dari tangan peneliti sendiri. Segala sesuatu yang dijelaskan sesuai dengan apa yang ada pada saat penelitian dilakukan, kemudian mendeskripsikan dan menjelaskan data serta informasi yang diperoleh juga dilakukan secara deskriptif.

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juni 2023. Bertempat di PAUD Sakura III Kabupaten Karawang. Subjek penelitian adalah pengelola, guru kelompok A, dan orang tua peserta didik PAUD Sakura III. Adapun objek penelitian adalah peserta didik kelompok A dengan jumlah 12 anak.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah: 1) observasi, merupakan metode pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian melalui proses pengamatan, 2) wawancara, merupakan usaha mengumpulkan informasi dengan cara

mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan untuk dijawab secara lisan pula dengan berhadapan langsung secara tatap muka antara pencari informasi dengan sumber informasi, dan 3) dokumentasi, merupakan teknik pengumpulan data dengan menggunakan sumber yang bukan berasal dari manusia, seperti dokumen, foto, ataupun gambar.

Pengolahan data yang telah direkam dan dikumpulkan dilakukan dengan menggunakan metode analisis data deskriptif kualitatif dengan langkah-langkah sebagai berikut a) reduksi data, yaitu data yang diamati, dirangkum, dicatat, dan disusun secara sistematis dan teratur dari tahap awal sampai akhir kegiatan; b) penyajian data, yaitu pemeriksaan kelengkapan dan keabsahan data, dianalisis atau diolah lebih lanjut dalam bentuk penyajian deskriptif kualitatif dan disajikan dengan menggunakan model kualitatif yang telah ditentukan; c) menarik kesimpulan dan pembuktian, yaitu pemaparan yang disajikan secara logis sesuai dengan keadaan sebagaimana yang diperoleh peneliti dari hasil observasi yang dicatat (pengamatan langsung). Dari hasil catatan observasi, dilakukan interpretasi sebagai jawaban atas permasalahan yang diajukan dalam penelitian ini. Atas dasar hasil tersebut, peneliti dapat menarik kesimpulan akhir dari gambaran mengenai penggunaan media pembelajaran *puzzle* dalam mengembangkan kognitif anak usia 4-5 tahun.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil wawancara yang telah dilakukan, diketahui bahwa dalam proses pembelajaran menggunakan *puzzle* untuk anak usia 4-5 tahun di PAUD Sakura III, mereka akan secara perlahan dapat mengasah segala perkembangan yang dimiliki seperti pada kemampuan kognitifnya, mulai dari memecahkan masalah yang dihadapi dan mengenal bentuk, warna, ukuran dan fungsi suatu benda. Media *puzzle* biasanya digunakan pada saat menjelaskan materi yang menyesuaikan dengan ketersediaan *puzzle* yang ada. Saat ini di PAUD Sakura III terdapat *puzzle* dengan bentuk buah, tempat ibadah, alam semesta, angka, huruf abjad, warna, geometri, dan masih banyak lagi.

Semua media pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran akan dirancang sedemikian rupa agar selalu efektif dalam mengembangkan kemampuan peserta didik, salah satunya dengan menerapkan media pembelajaran *puzzle* karena media tersebut akan berjalan efektif dalam membantu mengembangkan kognitif anak. Sarana prasarana yang disediakan sekolah juga cukup baik dan mendukung kelancaran proses pembelajaran. Sedangkan jika ada sarana prasarana yang sudah tidak layak lagi, maka biasanya pihak sekolah akan segera memperbaikinya. Metode yang digunakan pada saat mengaplikasikan media *puzzle* ini adalah dengan menggunakan metode bermain sehingga pada saat memainkan media tersebut anak dapat melakukannya dengan perasaan yang menyenangkan. Kegiatan bermain merupakan kegiatan yang sangat disukai oleh anak usia dini, apalagi jika kegiatan bermain tersebut dipadukan dengan pembelajaran yang sederhana sehingga tidak terkesan terlalu menekan anak untuk belajar.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan bersama guru kelompok A, dijelaskan bahwa sebelum memulai pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran *puzzle*, biasanya guru memberikan informasi bahwa pembelajaran yang berlangsung akan dilakukan dengan menggunakan *puzzle*, menyampaikan tujuan pembelajaran, dan menetapkan aturan main *puzzle* agar saat proses pengerjaan *puzzle* tetap mengikuti pada aturan yang telah disampaikan. Dalam

pelaksanaan penggunaan *puzzle* di kelas tidak selalu menerapkan pembagian kelompok dalam bermain *puzzle*, beberapa kesempatan dilakukan secara mandiri setiap peserta didik memainkan *puzzle* masing-masing dengan *puzzle* yang diberikan oleh guru. Setelah peserta didik diberi tahu tentang aturan main *puzzle*, selanjutnya guru menyiapkan *puzzle* yang akan dimainkan oleh siswa sesuai dengan tema yang diterapkan atau sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah disusun guru sebelumnya. Jika *puzzle* yang ingin dimainkan harus dibuat terlebih dahulu, yang harus disiapkan oleh guru yaitu kertas, kardus, gunting, lem dan contoh gambar yang dijadikan *puzzle*. Pada saat siswa bermain *puzzle*, guru tidak terlalu memberikan waktu yang terbatas karena untuk saat ini lebih mencari jadwal waktu yang lama agar peserta didik yang sedang menyelesaikan pekerjaannya berupa menyusun *puzzle* yang dimainkan dapat diselesaikan dengan baik dengan waktu yang lama. Dalam beberapa kesempatan, *puzzle* diberikan langsung oleh guru kepada masing-masing peserta didik, di lain kesempatan meminta perwakilan dari kelompok untuk mengambil *puzzle* sebagai bentuk tanggung jawab mereka terhadap proses belajar. Jika salah satunya sudah selesai menyelesaikan *puzzle* kembali seperti gambar sebelumnya, maka guru dapat memberikan pertanyaan dengan menyesuaikan dari bentuk *puzzle* yang dimainkan oleh siswa.

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan menemukan bahwa kemampuan menyusun *puzzle* anak usia 4-5 tahun dalam pemecahan masalah, mengenal bentuk ukuran warna dan fungsi suatu benda, serta mengetahui konsep angka dan huruf sudah berada pada kriteria berkembang. Hal ini dapat dibuktikan dengan sebanyak 11 dari 12 anak dapat mengikuti pembelajaran di kelas dengan baik sedangkan 1 dari 12 anak mengalami kendala dalam memahami pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* dikarenakan belum dapat memecahkan masalahnya dengan ide-ide yang dimiliki, masih belum dapat membedakan antara satu huruf dengan huruf lainnya, begitupun dalam hal mengenal angka.

Pembahasan

1. Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle* dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Sakura III Kabupaten Karawang

Penggunaan media pembelajaran secara optimal perlu didasarkan pada kebermaknaan dan nilai tambah yang dapat diberikan kepada peserta didik melalui pengalaman belajar di sekolah. Dengan demikian, keberadaan media pembelajaran dapat membantu guru dalam memfasilitasi kegiatan belajar sehingga proses pembelajaran menjadi lebih mudah dalam memperjelas materi pembelajaran dengan berbagai contoh konkrit melalui media dan mempermudah interaksi serta memberikan kesempatan praktis bagi peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara di lapangan, guru membutuhkan berbagai jenis media untuk mendorong peserta didiknya belajar. Tujuan utama dalam penggunaan media pembelajaran adalah untuk merangsang pola pembelajaran, menunjang keberhasilan proses belajar mengajar, dan memungkinkan dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Diantara media pembelajaran yang tersedia di PAUD Sakura III, media *puzzle* menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat membantu menstimulasi aspek-aspek perkembangan peserta didik. Media pembelajaran *puzzle* memiliki manfaat dalam mengembangkan kognitif peserta didik karena pada proses penggunaannya, setiap peserta didik dilatih agar dapat menuntaskan penyusunan potongan *puzzle* menjadi sebuah bentuk yang lebih sempurna dan hal itulah yang memiliki keterkaitan dengan kemampuan kognitif pada anak. Sebagaimana dalam penelitian menurut Sitti Aisyah Mu'min dan Nova Sarfadillah Yultas (2019) yang menjelaskan

bahwa selain menarik dan menyenangkan, kegiatan bermain dengan media *puzzle* juga dikaitkan dengan nilai-nilai pendidikan karakter agar kemampuan kognitif anak dapat meningkat dengan baik. Adapun nilai pendidikan karakter tersebut yaitu jujur, toleransi, disiplin, mandiri, komunikatif, rasa ingin tahu dan tanggung jawab. Media *puzzle* yang biasanya banyak digunakan di program PAUD adalah seperti *puzzle* dengan bentuk huruf, bentuk angka, bentuk binatang, bentuk buah-buahan, dan lainnya yang biasanya banyak terbuat dari bahan kayu.

Bermain dengan media pembelajaran *puzzle* di sekolah dapat membantu dalam proses mengembangkan aspek kemampuan yang dimiliki anak usia dini. Salah satu perkembangan tersebut adalah aspek kognitif. Menurut penelitian internasional yang berjudul *Development of Cognitive Parameters in Children Through Play* (Niengtinkim Gangte, 2021), menyatakan bahwa dengan kegiatan bermain akan memberikan suatu kontribusi dalam proses perkembangan kognitif dengan manfaat untuk meningkatkan imajinasi dan memori, penalaran, kreativitas, keterampilan sosial, kemampuan linguistik, dan kesehatan mental. Metode bermain yang digunakan ketika menerapkan *puzzle* dirancang dengan sebaik mungkin agar proses belajar menjadi lebih bermakna dan menyenangkan bagi anak.

Untuk mengetahui bahwa peserta didik memahami materi yang disampaikan, guru biasanya melakukan kegiatan tanya jawab (percakapan) kepada peserta didik penilaian di akhir waktu pembelajaran. Adapun proses evaluasi yang dilakukan oleh guru dibagi kedalam beberapa waktu, menyesuaikan dengan kondisi di kelas dan rencana pembelajaran yang telah disusun sebelumnya. Selain menggunakan evaluasi berupa percakapan tersebut, guru di PAUD Sakura III menerapkan evaluasi berupa pengamatan, catatan anekdot, penugasan, unjuk kerja, serta pemberian tugas kepada peserta didik untuk mengukur dan menilai sejauh mana perkembangan mereka selama mengikuti pembelajaran di sekolah.

2. Hasil Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle* dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Sakura III Kabupaten Karawang

Membahas mengenai perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun, sebagaimana dalam Permendikbud 137 tahun 2014 dijelaskan bahwa indikator pencapaian perkembangan kognitif dibagi kedalam tiga aspek capaian, yaitu diantaranya belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik.

Pertama adalah aspek belajar dan pemecahan masalah. Pemecahan masalah termasuk ke dalam salah satu aspek pada ranah perkembangan kognitif. Pada dasarnya, anak usia dini masih pada tahap belajar untuk mengenal keadaan lingkungan di sekitarnya termasuk apabila dihadapkan dengan suatu permasalahan sehingga kegiatan pembelajaran sangat dianjurkan untuk melatih anak agar dapat memecahkan suatu permasalahan yang anak hadapi. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Indah Kurniawati (2020), menyatakan bahwa dengan media *puzzle* peserta didik akan dapat belajar memecahkan masalah sederhana, dapat mengenal warna, angka dan mengenal bentuk. Hal ini sesuai dengan kondisi dari hasil penelitian di lapangan, peserta didik mulai ingin mencoba untuk belajar dalam memecahkan permasalahan, dapat dilihat ketika mereka diberikan permainan *puzzle*. Sesuai dengan hasil penelitian yang ada di lapangan dari kegiatan bermain *puzzle*, terdapat beberapa dari peserta didik mampu menyusun beberapa keping *puzzle* dengan sendirinya tetapi beberapa keping lainnya masih perlu adanya bantuan dari guru. Sedangkan sebagian peserta didik lainnya masih memerlukan bantuan dan arahan dari guru untuk menyusun kepingan *puzzle*.

Kedua adalah berpikir logis. Pada dasarnya berpikir logis adalah mengetahui terkait perbedaan, pengelompokan, berpendapat dan berencana, mengetahui sebab akibat, mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya), serta menyampaikan apa dan bagaimana benda-benda yang peserta didik kenali di sekitarnya melalui hasil karya yang mereka kerjakan. Dengan menyusun gambar dalam permainan *puzzle*, peserta didik akan berlatih menggunakan logikanya dalam memecahkan masalah. Karena inti dari permainan *puzzle* menggunakan logika dalam melakukannya, yaitu seperti pada proses membongkar dan merangkainya kembali dengan bentuk, pola atau warna yang sesuai. Mencoba menyusun dan memasang potongan *puzzle* dapat membantu anak memahami logika yang pada akhirnya akan melatih perkembangan kognitifnya (Eka Mulyaningsih dan Sukmawati Tono Palanggan, 2020). Berdasarkan keadaan di lapangan, peserta didik sudah mulai terlihat mengalami perkembangan seperti pada saat mereka mengelompokkan dan membedakan bentuk benda maupun dalam mengenali warna dan fungsi benda.

Capaian yang ketiga adalah berpikir simbolik. Kemampuan berpikir simbolik adalah kemampuan seseorang dalam mengilustrasikan dan menyimbolkan objek yang tidak terlihat. Berdasarkan pada hasil penelitian di lapangan bahwa dalam berpikir simbolik ini semua peserta didik di PAUD Sakura III sudah mencapai pada tingkat perkembangan cukup baik dilihat dari pemahaman mereka mengenai simbol-simbol dari konsep bilangan dan huruf. Sebagaimana dalam penelitian R. C. Pionika, Sasmia, dan A. Sofia (2019) menerangkan bahwa berpikir simbolik yang terjadi pada anak adalah ketika mereka mulai menggunakan simbol saat mengimplementasikan suatu objek atau aktivitas untuk menyatakan sesuatu yang tidak ada di hadapannya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle* dalam perkembangan kognitif di PAUD Sakura III Kabupaten Karawang sudah berjalan dengan baik. Hal ini dapat dibuktikan dalam proses kegiatan belajar yang diawali dengan persiapan pembelajaran telah berjalan dengan baik dan segala persiapan telah disusun dengan secara maksimal yang meliputi tujuan, materi, media, sarana prasarana, dan metode. Tahap pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* berlangsung lancar yang disesuaikan dengan langkah-langkah penggunaan media *puzzle* di kelas, yang dilakukan secara mandiri maupun bersama temannya.

Hasil penggunaan media *puzzle* dalam mengembangkan kognitif anak usia 4-5 tahun di PAUD Sakura III Kabupaten Karawang sebagaimana dari hasil penelitian yang dilakukan dapat diketahui bahwa dengan menggunakan media *puzzle*, hasil yang diperoleh adalah peserta didik mampu mengembangkan kognitifnya berdasarkan apa yang telah dilihat, didengar, dan dirasakan sehingga mereka akan memiliki pemahaman yang utuh dan menyeluruh serta mencapai indikator pencapaian pada aspek perkembangan kognitif yang meliputi pembelajaran dan pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik sudah mulai berkembang dengan baik sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak usia 4 sampai 5 tahun.

Untuk penelitian selanjutnya apabila terdapat peneliti yang ingin mengembangkan lebih lanjut, diharapkan dapat menemukan media pembelajaran lain khususnya media pembelajaran *puzzle* yang lebih baru agar dapat mengoptimalkan perkembangan kognitif

maupun aspek perkembangan lainnya yang dimiliki anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. and Khaled, A. (2022). *Talent management and its effect on school personnel' performance at alexandria school settings*. *Tanta Scientific Nursing Journal*, 24(1), 370-394. <https://doi.org/10.21608/tsnj.2022.218019>
- Desmita. (2017). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Doherty, Wimmer, Gollek, Stone, dan Robinson. (2021). "Piecing Together the Puzzle of Pictorial Representation: How Jigsaw Puzzles Index Metacognitive Development". *Child Development, January/February 2021*, Volume 92, Number 1, Pages 205-221
- Fadlillah, M. (2017). *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Gangte, Niengtinkim. (2021). "Development Of Cognitive Parameters In Children Through Play". *Ilkogretim Online - Elementary Education Online*, Vol 20 (Issue 1): pp. 7174-7181
- Gierczyk, M. and Pfeiffer, S. (2021). *The impact of school environment on talent development: a retrospective view of gifted british and polish college students*. *Journal of Advanced Academics*, 32(4), 567-592. <https://doi.org/10.1177/1932202x2111034909>
- Kemendikbud. (2014). *Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kemendikbud
- Kurniawati, Indah. (2020). *Implementasi Media Puzzle Dalam Perkembangan Kognitif Di Tk PGRI Bumiharjo Kecamatan Batanghari Kabupaten Lampung Timur*. (Skripsi Sarjana, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro)
- Meilani, Rahmah Putrie, Safuri Musa, dan Ratna Sari Dewi. (2022). Analisis Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Kepercayaan Diri Anak (Studi Kasus di PAUD Arbagani Sam Karawang). *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Vol. 8 (16), 477-482.
- Mu'min, Sitti Aisyah, dan Nova Sarfadillah Yultas. (2019). Efektifitas Penerapan Metode Bermain dengan Media *Puzzle* dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak. *Al-Ta'dib: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 12 (2), 226-239.
- Mulyaningsih, Eka dan Sukmawati T. P. (2020). Pengaruh Permainan *Puzzle* Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini. *Al-Gurfah: Journal of Primary Education*, Vol. 1(1), 29-40
- Nani, Desiyani. (2018). *Ayo Main Bareng (Inspirasi Permainan Edukatif Orang Tua Bersama Anak Sesuai Usia)*. Jakarta: Penebar Swadaya Grup.
- Nazilah, Mahdatu Bayatina, dkk.. (2022). "The Use of Educational Puzzle Games for the Development of Cognitive Abilities of Children Aged 5-6 Years". *GENIUS: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 3 (2), 151-162
- Nisak, Raisatun. (2011). *Lebih dari 50 Game Kreatif Untuk Aktivitas Belajar Mengajar*. Jogjakarta. Diva Press.
- Pionika, R.C., Sasmia, dan A. Sofia. (2019). "Penggunaan Media Pembelajaran Dan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini". *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 5, No.2
- Sujiono, Yuliani Nurani. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks
- Yanti, F. (2021). *Exploring teachers' efforts to develop students' interests and talents in elementary schools*. *Tekno-Pedagogi. Jur. Tek. Pend*, 11(2), 28-34. <https://doi.org/10.22437/teknopedagogi.v11i2.32724>