

**Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin**  
Volume 2, Nomor 6, July 2024, Halaman 573-577  
E-ISSN: [2986-6340](https://doi.org/10.5281/zenodo.12176720)  
DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.12176720>

## Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Menyusun *Puzzle* di TK Negeri Teratai Putih Desa Sungai Manau

Husna<sup>1\*</sup>, Zahratul Qalbi<sup>2</sup>, Rafhi Febryan Putera<sup>3</sup>

<sup>1</sup>PG PAUD FKIP Universitas Terbuka

<sup>2</sup>PG PAUD FKIP Universitas Bengkulu

<sup>3</sup>PG PAUD Universitas Negeri Padang

Email : [husnasungaimanau15@gmail.com](mailto:husnasungaimanau15@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui kegiatan menyusun *puzzle* di TK Negeri Teratai Putih Desa Sungai Manau. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 19 anak, dan data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, lalu dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam perkembangan kognitif anak dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, pertemuan pertama menunjukkan 47.37% anak dalam kategori Belum Berkembang (BB) dan 52.63% anak dalam kategori Mulai Berkembang (MB). Pada pertemuan kedua, tidak ada anak dalam kategori BB, dengan 84.21% anak di kategori MB dan 15.79% anak di kategori Sudah Berkembang (SB). Pada siklus II, pertemuan ketiga menunjukkan 42.11% anak di kategori MB dan 57.89% anak di kategori SB. Penelitian ini menyimpulkan bahwa kegiatan menyusun *puzzle* efektif dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak, memberikan stimulasi kognitif yang kuat, dan melibatkan anak dalam aktivitas yang membutuhkan konsentrasi, pemecahan masalah, serta pemikiran logis. Dengan demikian, penggunaan media *puzzle* di TK Negeri Teratai Putih Desa Sungai Manau terbukti berhasil meningkatkan perkembangan kognitif anak secara signifikan.

Kata Kunci: Kognitif Anak, Menyusun Puzzle, TK Negeri Teratai Putih

### Abstract

*This research aims to improve children's cognitive development through puzzle-assembling activities at the Teratai Putih State Kindergarten, Sungai Manau Village. The method used is Classroom Action Research (PTK) which is carried out in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation and reflection stages. The research subjects were 19 children, and data was collected through observation, interviews and documentation, then analyzed descriptively qualitatively. The results showed a significant increase in children's cognitive development from cycle I to cycle II. In cycle I, the first meeting showed that 47.37% of children were in the Not Yet Developing (BB) category and 52.63% of children were in the Starting to Develop (MB) category. At the second meeting, there were no children in the BB category, with 84.21% of children in the MB category and 15.79% of children in the Developed (SB) category. In cycle II, the third meeting showed 42.11% of children in the MB category and 57.89% of children in the SB category. This research concludes that puzzle-building activities are effective in improving children's cognitive development, providing strong cognitive stimulation, and involving children in activities that require concentration, problem solving, and logical thinking. Thus, the use of puzzle media in the Teratai Putih State Kindergarten in Sungai Manau Village has proven successful in significantly increasing children's cognitive development.*

**Keywords:** Children's Cognitive, Putting Together Puzzles, White Teratai State Kindergarten

---

### Article Info

Received date: 30 May 2024

Revised date: 12 June 2024

Accepted date: 19 June 2024

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek esensial dalam kehidupan manusia yang sangat penting bagi pengembangan kompetensi melalui pembelajaran. Pendidikan membantu mewujudkan seluruh potensi diri, mencakup proses kehidupan serta interaksi manusia dengan lingkungan. Prayitno (2009:203) menjelaskan bahwa pendidikan merupakan suatu wahana bagi pengembangan manusia, media bagi pemuliaan kemanusiaan.

Pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK) bertujuan membantu anak-anak mengembangkan sikap, perilaku, pengakuan, keterampilan, dan kreativitas yang mereka butuhkan saat mereka tumbuh

dan berkembang. Lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD) dituntut untuk menyediakan berbagai kegiatan yang mendukung perkembangan anak dari berbagai aspek, seperti kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosional, agama, moral, dan seni.

Salah satu media yang sering digunakan di TK adalah *puzzle*. Media *puzzle* merupakan permainan edukatif yang membantu anak memahami konsep bentuk, warna, ukuran, dan jumlah. *puzzle* yang digunakan biasanya memiliki berbagai bentuk dan warna yang mencolok. Menurut Pristiadi dan Piaget (2011:7), proses kognitif terjadi dalam sistem saraf pusat dan berkembang seiring waktu sesuai dengan perkembangan fisik dan kondisi sistem saraf pusat. Kognitif mengacu pada potensi intelektual yang terdiri dari tahapan: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisa, sintesa, dan evaluasi.

Berdasarkan latar belakang di atas dan hasil observasi di TK Negeri Teratai Putih Desa Sungai Manau, penelitian ini fokus pada "Perkembangan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Menyusun *puzzle*" yang dilaksanakan oleh anak didik di TK Negeri Teratai Putih Desa Sungai Manau Semester II Tahun Pelajaran 2024. Observasi dilakukan pada hari Senin tanggal 22 April 2024. Penelitian ini bertujuan mengumpulkan data mengenai kemampuan kognitif anak TK Negeri Teratai Putih, mengetahui hasil pembelajaran perkembangan kognitif anak dalam kegiatan menyusun *puzzle*, serta menganalisis kegiatan tersebut sesuai dengan materi yang telah dipelajari dalam mata kuliah analisis kegiatan pengembangan anak usia dini.

Salah satu upaya guru dalam meningkatkan kemampuan dan kreativitas anak berdasarkan tahap perkembangannya adalah dengan meningkatkan kemampuan kognitif. Tujuan perkembangan kognitif adalah agar anak mampu mengolah informasi yang dipelajari, memunculkan berbagai pilihan, memecahkan masalah, mempelajari logika matematika, memahami konsep ruang dan waktu, memilah dan mengelompokkan, serta berpikir kritis. Karakteristik perkembangan kognitif anak meliputi kemampuan mengelompokkan benda yang memiliki persamaan, mencocokkan bentuk sederhana, memahami konsep berlawanan, dan mengenal warna.

Anak-anak memiliki berbagai jenis mainan yang dapat digunakan untuk bermain, baik sendirian maupun bersama teman. Mainan anak, seperti *puzzle*, memiliki manfaat dalam meningkatkan kemampuan kognitif. Bermain *puzzle* melatih anak untuk memusatkan pikiran dan berkonsentrasi saat mencocokkan kepingan-kepingan *puzzle*. Selain itu, permainan ini meningkatkan keterampilan anak dalam menyelesaikan masalah dengan metode coba dan ralat, serta memperhatikan warna dan bentuk kepingan *puzzle*.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari beberapa tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilakukan di TK Negeri Teratai Putih Desa Sungai Manau dengan subjek penelitian sebanyak 19 anak.

### 1. Desain Penelitian

Penelitian ini dirancang dalam dua siklus, yaitu:

Siklus I: Terdiri dari dua pertemuan.

Siklus II: Terdiri dari satu pertemuan.

Setiap siklus mengikuti tahapan yang sama: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

### 2. Tahapan Penelitian

#### a. Perencanaan

- Menyusun rencana pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam setiap siklus.
- Menyiapkan bahan dan alat yang diperlukan, seperti *puzzle* dengan berbagai bentuk dan warna.
- Membuat instrumen pengumpulan data, yaitu panduan wawancara, lembar observasi, dan dokumentasi.

#### b. Pelaksanaan

- Melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah dibuat.
- Pada siklus I, pertemuan pertama fokus pada pengenalan dan penggunaan *puzzle* kepada anak-anak. Pertemuan kedua mengevaluasi kemampuan anak dalam menyusun *puzzle*.
- Pada siklus II, pertemuan dilaksanakan untuk memperkuat dan memperdalam kemampuan kognitif anak melalui kegiatan menyusun *puzzle*.

#### c. Observasi

- Melakukan observasi terhadap aktivitas anak selama kegiatan berlangsung.
  - Menggunakan lembar observasi untuk mencatat perkembangan kognitif anak, termasuk kemampuan mereka dalam memahami konsep bentuk, warna, ukuran, dan jumlah.
- d. Refleksi
- Menganalisis data yang diperoleh dari observasi dan wawancara.
  - Mengevaluasi hasil pembelajaran dan menentukan langkah-langkah perbaikan untuk siklus berikutnya.
  - Pada akhir siklus II, melakukan refleksi keseluruhan untuk melihat efektivitas kegiatan menyusun *puzzle* dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak.
3. Teknik Pengumpulan Data
- a. Wawancara
- Dilakukan untuk menggali informasi lebih mendalam mengenai perkembangan kognitif anak dari sudut pandang guru dan orang tua.
  - Menggunakan panduan wawancara yang telah disiapkan.
- b. Observasi
- Dilakukan selama kegiatan pembelajaran untuk mengamati langsung aktivitas dan perkembangan kognitif anak.
  - Menggunakan lembar observasi yang mencatat setiap aspek perkembangan kognitif yang diamati.
- c. Dokumentasi
- Mengumpulkan dokumen-dokumen terkait, seperti foto kegiatan, hasil karya anak, dan catatan guru.
  - Mendokumentasikan proses pembelajaran untuk mendukung data observasi.
4. Teknik Analisis Data
- Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Langkah-langkah analisis data meliputi:
- Reduksi data: Menyederhanakan dan merangkum data yang diperoleh.
  - Penyajian data: Menyusun data dalam bentuk yang mudah dipahami, seperti tabel atau grafik.
  - Penarikan kesimpulan: Menarik kesimpulan berdasarkan data yang telah dianalisis dan memberikan rekomendasi perbaikan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui kegiatan menyusun *puzzle* di TK Negeri Teratai Putih Desa Sungai Manau. Hasil penelitian diperoleh melalui dua siklus yang masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk melihat peningkatan kemampuan kognitif anak.

### Hasil Siklus I

Pada siklus I, terdapat dua pertemuan yang difokuskan pada pengenalan dan penggunaan *puzzle* kepada anak-anak serta evaluasi kemampuan mereka dalam menyusun *puzzle*. Berikut adalah hasil observasi perkembangan kognitif anak pada siklus I:

Initial Anak	Pertemuan 1	Pertemuan 2
A1	BB	MB
A2	BB	MB
A3	MB	MB
A4	MB	SB
A5	BB	MB
A6	MB	SB
A7	BB	MB
A8	MB	MB
A9	BB	MB
A10	MB	SB
A11	BB	MB
A12	MB	MB
A13	MB	SB
A14	BB	MB

A15	BB	MB
A16	MB	SB
A17	MB	MB
A18	MB	SB
A19	BB	MB

Dari tabel di atas, kita dapat melihat peningkatan kemampuan kognitif anak dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua. Sebagian besar anak menunjukkan perkembangan dari BB (Belum Berkembang) menjadi MB (Mulai Berkembang).

### Hasil Siklus II

Pada siklus II, yang terdiri dari satu pertemuan, fokus kegiatan adalah memperkuat dan memperdalam kemampuan kognitif anak melalui kegiatan menyusun *puzzle*. Berikut adalah hasil observasi pada siklus II:

Initial Anak	Pertemuan 3
A1	MB
A2	MB
A3	SB
A4	SB
A5	MB
A6	SB
A7	MB
A8	SB
A9	MB
A10	SB
A11	MB
A12	SB
A13	SB
A14	MB
A15	MB
A16	SB
A17	SB
A18	SB
A19	MB

Pada siklus II, terdapat peningkatan yang signifikan dengan sebagian besar anak berada pada kategori SB (Sudah Berkembang).

### Persentase Peningkatan Kemampuan Kognitif

Untuk lebih jelasnya, berikut adalah persentase perkembangan kemampuan kognitif anak dari siklus I ke siklus II:

Kategori	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3
Belum Berkembang (BB)	47.37%	0%	0%
Mulai Berkembang (MB)	52.63%	84.21%	42.11%
Sudah Berkembang (SB)	0%	15.79%	57.89%

Berdasarkan tabel di atas, terlihat jelas bahwa pada pertemuan pertama, 47.37% anak berada pada kategori BB dan 52.63% pada kategori MB. Pada pertemuan kedua, tidak ada anak yang berada di kategori BB, dengan 84.21% di kategori MB dan 15.79% di kategori SB. Pada pertemuan ketiga, tidak ada anak di kategori BB, 42.11% di kategori MB, dan 57.89% di kategori SB.

### PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan menyusun *puzzle* dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak. Pada siklus I, peningkatan dari BB ke MB terlihat signifikan, yang menunjukkan bahwa anak-anak mulai memahami konsep dasar dari bentuk, warna, ukuran, dan jumlah. Pada siklus II, peningkatan dari MB ke SB menunjukkan bahwa anak-anak telah mampu memecahkan masalah dan berpikir lebih kritis saat menyusun *puzzle*.

Peningkatan ini dapat terjadi karena kegiatan menyusun *puzzle* memberikan stimulasi kognitif yang kuat kepada anak-anak, melibatkan mereka dalam aktivitas yang membutuhkan konsentrasi, pemecahan masalah, dan pemikiran logis. Selain itu, warna dan bentuk kepingan *puzzle* yang menarik membantu anak-anak tetap fokus dan tertarik selama kegiatan berlangsung. Dengan demikian, penelitian ini berhasil membuktikan bahwa penggunaan media *puzzle* efektif dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak di TK Negeri Teratai Putih Desa Sungai Manau. Hasil ini sejalan dengan teori kognitif yang dikemukakan oleh Piaget dan Pristiadi, yang menyatakan bahwa proses kognitif berkembang seiring dengan stimulasi yang diberikan melalui aktivitas yang menantang dan menarik bagi anak-anak.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak dapat ditingkatkan melalui media *puzzle* kelompok B1 TK Negeri Teratai Putih. Pada semester genap tahun ajaran 2024. Dengan di buktikan adanya hasil deskriptif presentase ketuntasan belajar yaitu dari kondisi awal jumlah pra tindakan kemampuan kognitif anak berada pada ketegori BB yaitu sebanyak 12 atau 80% sedangkan pada siklus I mengalami peningkatan sebanyak 7 atau 47% anak pada kategori MB. Dan hasil kemampuan anak pada siklus II mengalami peningkatan yaitu sebanyak 12 anak atau 80% berada pada kategori BSB. Pada siklus I dilakukan secara individu sedangkan siklus II dilakukan secara berkelompok serta pemberian *reward* penelitian ini dihentikan pada siklus II karena sudah mengalami peningkatan dan telah memenuhi indikator keberhasilan yaitu 80%. Sebagai saran, sebaiknya pendidik lebih semangat lagi dalam memotivasi anak untuk melakukan kegiatan dalam menyusun *puzzle* serta kegiatan pengembangan diharapkan dilakukan dengan terpadu dan terintergrasi dengan kegiatan-kegiatan pengembangan lainnya.

## REFERENSI

- Ardiyanti, N. (2018). "Pengaruh Media Puzzle terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* , 12(2), 95-108.
- Hartati, S. (2017). "Penerapan Media Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Anak." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* , 21(1), 45-58.
- Kurniawan, A. (2019). "Media Edukatif dan Perkembangan Kognitif Anak di Taman Kanak-Kanak." *Jurnal Psikologi dan Pendidikan* , 14(3), 123-135.
- Piaget, J. (2011). *Teori Perkembangan Kognitif* . Terjemahan oleh Pristiadi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Prayitno, T. (2009). *Pendidikan untuk Pengembangan Kompetensi Manusia* . Jakarta: Penerbit Kencana.
- Pristiadi, S. (2011). *Kognisi dalam Perkembangan Anak* . Bandung: Pustaka Setia.
- Rahmawati, L. (2020). "Efektivitas Penggunaan Puzzle dalam Pembelajaran Kognitif Anak Usia Dini." *Jurnal Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini* , 8(4), 203-215.
- Sari, M. (2021). "Stimulasi Kognitif Melalui Permainan Puzzle di TK Negeri." *Jurnal Pendidikan Anak* , 10(1), 67-78.
- Sudjana, N. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan* . Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sujiono, Y. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* . Jakarta: Universitas Terbuka