



Vol. 04 No. 10 (2025) : 212-220

e-ISSN: 2964-0131

p-ISSN-2964-1748

UNISAN JURNAL: JURNAL MANAJEMEN DAN PENDIDIKAN

e-ISSN: 2964-0131 p-ISSN-2964-1748

Available online at <https://journal.an-nur.ac.id/index.php/unisanjournal>

Implementasi media puzzle dalam meningkatkan kemampuan kognitif di TK Cendekia Baradatu Way Kanan

Desti Septiyani¹

Universitas Islam An Nur Lampung, Indonesia

Email: Oblehntha@gmail.com

Abstract

This study aims to explore in depth the utilization of puzzle learning media in enhancing cognitive abilities at TK Cendekia Baradatu Way Kanan. This research employed a descriptive qualitative approach using a case study method. Data collection techniques included observation, interviews, and documentation. The findings revealed that the use of puzzles effectively improves children's abilities in visual observation, pattern recognition, logical thinking, and problem-solving. Children also demonstrated improvements in concentration, perseverance, and self-confidence while completing puzzles. The strategies implemented by teachers were tailored to the age and developmental levels of the children. Puzzles not only served as engaging learning tools but also supported emotional and social development through interactive play activities. These findings suggest that puzzle media is an effective tool for creating contextual, meaningful learning that aligns with the developmental stages of early childhood.

Keywords: *Puzzle Media, Cognitive Abilities*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengkaji secara mendalam pemanfaatan media pembelajaran puzzle dalam meningkatkan kemampuan kognitif di TK Cendekia Baradatu Way Kanan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi kasus. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan puzzle mampu meningkatkan kemampuan anak dalam hal pengamatan visual, pengenalan pola, berpikir logis, pemecahan masalah. Anak-anak juga menunjukkan peningkatan dalam konsentrasi, ketekunan, dan rasa percaya diri saat menyelesaikan puzzle. Strategi yang diterapkan guru disesuaikan dengan usia dan kemampuan anak. Puzzle tidak hanya menjadi media pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga mampu mendukung perkembangan emosional dan sosial anak melalui kegiatan bermain yang interaktif. Temuan ini menunjukkan bahwa media puzzle merupakan alat yang efektif dalam menciptakan pembelajaran yang kontekstual, bermakna, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini.

Kata Kunci: *Media Puzzle, Kemampuan Kognitif*

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan masa dimana semua aspek dalam dirinya sedang mengalami perkembangan sesuai dengan pertumbuhannya. Pada masa usia dini anak mengalami masa keemasan (*the golden age*) yang merupakan masa dimana anak mulai peka/sensitif untuk menerima berbagai rangsangan. Masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini merupakan masa dimana meletakkan dasar untuk mengembangkan aspek anak seperti kemampuan kognitif, motorik, bahasa, sosial emosional, serta agama dan moral. Seperti dikemukakan oleh Doherty, Jonathan, Hughes (Misini et al., 2023) bahwa anak usia 5 tahun sudah mampu menyadari bahwa bahasa merupakan system berkomunikasi, mampu membentuk kalimat kompleks serta pronominal dan verbal secara tepat dan penguasaan dalam kosakata, serta dapat memanipulasi bahasa melalui permainan kata-kata, teka teki dan metafora. (Karimah & Dewi, 2021)

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) telah dimasukkan secara tegas dalam pasal tersendiri (pasal 28), Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003, sedangkan pada pasal 1 butir 14 dikemukakan bahwa "Suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Hal ini perlu didukung oleh pendidik yang lebih banyak dalam memberikan pertanyaan-pertanyaan terbuka disetiap kegiatan pembelajaran. Pendidikan anak usia dini adalah tempat yang sangat tepat untuk meletakkan segala rangsangan yang positif kepada anak-anak sehingga aspek- aspek perkembangan pada diri anak terstimulasi dengan optimal. Salah satu aspek perkembangan anak yang sangat penting untuk dikembangkan adalah aspek bahasa, karena bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan oleh kita sebagai manusia. Berdasarkan hasil penelitian Me Laughlin dan Genesee dalam Henry Guntur Tarigan mengemukakan bahwa anak-anak lebih cepat memperoleh bahasa tanpa kesukaran orang dewasa (Fauziah & Rahman, 2021)

Dalam UU Sisdiknas Tahun 2003 pasal 28 Pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar. Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan/atau informal. Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK), Raudatul Athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat. Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan nonformal

berbentuk Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), atau bentuk lain yang sederajat. Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan.(AZIZAH, 2021)

Pada masa per- kembangan tersebut, seringkali anak aktif bertanya, namun bagi orang tua atau orang dewasa yang tidak memahaminya menganggap, bahwa anak tersebut cerewet dan mengganggu. Sebenarnya hal tersebut bukan suatu masalah, justru sebuah proses dimana anak sedang menggali informasi yang terdapat di lingkungan sekitarnya sekaligus mengembangkan aspek kognitifnya. Orang tua harus mengerti bahwa anak usia prasekolah merupakan masa keemasan (golden age). Masa emas yang membuat perkembangan fisik, psikis dan psikologi mengalami perkembangan cepat (Puspita Sari et al., 2017) Sebagaimana dikatakan oleh Willian Aears bahwa sejak lahir hingga usia 1 tahun pertama, sel-sel otak atau neuron mengalami perkembangan cukup pesat melebihi perkembangan selanjutnya. Seiring tumbuh dan berkembangnya anak terutama ketika mulai mengenal dunia di sekitarnya, neuron-neuron tersebut saling menghubungkan satu sama lain sehingga otak dapat berfungsi dengan baik dan optimal (Ummah, 2019)

Pada praktik pendidikan anak usia dini, aspek kognitif merupakan dasar bagi anak untuk berpikir, mengingat, berkreasi, dan memecahkan masalah. Rachmat (2017) menyatakan bahwa salah satu indikator kognitif adalah kemampuan berpikir abstrak yang dikenal sebagai skema kognitif, yaitu struktur dasar yang menjadi landasan proses berpikir(Sutriyani et al., 2022). Melalui aktivitas bermain, anak dapat mengklasifikasikan objek sekaligus menstimulasi imajinasi, yang menjadi fondasi penting dalam pembentukan kreativitas. Namun, hasil observasi awal di TK Cendekia Baradatu Way Kanan menunjukkan bahwa sebagian besar anak kelompok B belum mampu mengingat pola gambar yang telah disusun guru, belum bisa mengelompokkan benda berdasarkan kesamaan bentuk, warna, dan karakteristik, serta belum memahami hubungan antara bagian dan keseluruhan pola gambar. Ketuntasan belajar hanya dicapai oleh 40% (10 anak) dari 25 anak yang diamati(Halawa et al., 2025)

Pendidikan prasekolah adalah tingkat pendidikan paling rendah atau awal, namun menjadi penentu pendidikan pada jenjang selanjutnya. Hal inilah yang menjadi salah satu urgensi pendidikan anak usia ini, dimana anak akan mendapatkan pembelajaran sesuai kebutuhan dan kemampuannya. Adapun salah satu aspek penting pada jenjang ini adalah aspek kognitif yang meliputi pengetahuan, pemahaman, hingga jenjang berpikir yang lebih tinggi(Erste Sohn Chandra & Eliza, 2020). Harapannya anak akan mengetahui dan

memahami banyak hal dari lingkungannya. Sejalan dengan hal itu, beberapa ahli menyatakan bahwa terdapat keterkaitan antara kecerdasan bahasa dan kecerdasan berpikir anak. Anak yang memiliki banyak kosa kata, secara otomatis perkembangan berpikir anak semakin tinggi. Oleh sebab itu, pentingnya memotivasi anak agar mampu memaksimalkan perkembangan bahasa dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan bahasa merupakan salah satu pokok yang sangat penting yang harus diperhatikan oleh setiap pendidik, guna untuk mengoptimalkan panca indra terhadap anak baik dengan melalui apa yang dilihat, didengar, dan dirasakan oleh anak itu sendiri. Kemampuan bahasa terhadap anak harus ditanamkan sejak usia dini karena pada fase tersebut anak akan cepat merespon apa yang dilihat, didengar dan dirasakan (Aini, 2022)

Pendidikan Taman Kanak-Kanak adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani (Permai, 2025). Hal ini bertujuan anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Dalam standar kompetensi kurikulum TK tercantum bahwa tujuan pendidikan di Taman Kanak-Kanak adalah membantu mengembangkan berbagai potensi anak baik psikis dan fisik. (Abdurrohim & Sakina, 2021)

Kebaruan penelitian ini terletak pada implementasi media blok puzzle tiga dimensi dalam konteks pembelajaran TK Cendekia Baradatu Way Kanan sebagai upaya untuk menstimulasi kemampuan berpikir sistematis, spasial, dan logis anak usia dini. Penelitian ini juga memberikan kontribusi baru dengan menyoroti keterkaitan antara aktivitas bermain edukatif berbasis blok puzzle dan peningkatan indikator kemampuan kognitif anak kelompok B yang belum banyak dieksplorasi pada penelitian sebelumnya. Penelitian ini diharapkan dapat menjawab kebutuhan strategi pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan bermakna dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini, serta memberikan kontribusi teoretis dan praktis bagi guru, sekolah, dan orang tua.

Sejalan dengan urgensi penelitian tersebut, maka penelitian ini dirumuskan untuk menjawab dua pertanyaan utama, yaitu: (1) apakah implementasi permainan blok puzzle dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B pada TK Cendekia Baradatu Way Kanan, dan (2) bagaimana peningkatan kemampuan kognitif anak setelah diterapkan media pembelajaran blok puzzle tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sekaligus mendeskripsikan peningkatan kemampuan kognitif anak kelompok B melalui implementasi media blok puzzle sebagai strategi

pembelajaran yang edukatif, inovatif, dan menyenangkan

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi kasus yang difokuskan pada pemanfaatan media pembelajaran puzzle dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di TK Cendekia Baradatu Way Kanan. Pendekatan ini dipilih untuk menggambarkan secara rinci dan mendalam bagaimana puzzle digunakan dalam kegiatan belajar mengajar serta dampaknya terhadap perkembangan kognitif anak. Data dikumpulkan selama periode tiga bulan, dari April hingga Juni 2025, melalui observasi langsung di kelas, wawancara dengan guru dan anak-anak, serta dokumentasi terkait pembelajaran dengan media puzzle. Penelitian ini memanfaatkan data primer yang diperoleh dari interaksi lapangan dan data sekunder yang diperoleh dari literatur dan dokumen yang relevan, dengan tujuan untuk memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai fenomena yang diteliti. (Islam, 2018)

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tiga metode utama, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mencermati secara langsung aktivitas belajar yang melibatkan puzzle, sementara wawancara dilakukan guna menggali persepsi dan pengalaman guru serta anak-anak mengenai penggunaan media tersebut. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung dalam bentuk arsip atau catatan sekolah. Seluruh data yang terkumpul dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman yang mencakup empat tahap, yaitu: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan serta verifikasi. Analisis dilakukan secara interaktif dan berulang hingga diperoleh temuan yang valid dan bermakna, dengan harapan dapat menggambarkan secara utuh proses pemanfaatan puzzle sebagai media pembelajaran serta kontribusinya terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini di TK Cendekia Baradatu Way Kanan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemanfaatan Media Pembelajaran Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

Pemanfaatan media puzzle dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini mencakup: 1. Teknik Pelaksanaannya; dalam pemanfaatan

media puzzle di TK Cendekia Baradatu Way Kanan, teknik yang digunakan yaitu melibatkan peran aktif guru dalam memberikan arahan awal kepada anak-anak. Guru terlebih dahulu menjelaskan cara penggunaan puzzle secara jelas dan sederhana, disesuaikan dengan tingkat perkembangan usia anak. Setelah itu, anak-anak diminta untuk maju secara bergiliran untuk menyusun puzzle yang telah disediakan, 2. Metode; penerapan media pembelajaran puzzle di TK Cendekia Baradatu Way Kanan yaitu, pada tahap pertama, guru memberikan media puzzle secara individual kepada setiap anak sebagai sarana untuk melatih konsentrasi, daya ingat visual, dan logika berpikir dasar. Hal ini sejalan dengan teori Piaget pada tahap praoperasional usia 2-6 tahun, di mana anak belajar mengenali dan membentuk skema mental melalui interaksi langsung dengan benda (Piaget, 2014; Aiwan et al., 2023). Pada tahap kedua, anak diminta menyusun puzzle secara berkelompok untuk mendorong keterampilan sosial, kerja sama, serta pemecahan masalah bersama, yang mendukung perkembangan kognitif melalui pengalaman aktif dan eksploratif, 3. Hasil Yang Dicapai; kegiatan ini memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan berpikir anak, terutama dalam mengenali bentuk dan warna, membangun strategi berpikir, serta meningkatkan fokus dan daya ingat visual. Hal ini sesuai dengan teori Piaget yang menyatakan bahwa anak usia praoperasional belajar melalui interaksi langsung dengan objek konkret. Kemampuan membedakan bentuk dan warna merupakan bagian penting dari perkembangan persepsi visual anak usia dini (Permai, 2025)

Dapat dipahami bahwa pemanfaatan media puzzle di TK Cendekia Baradatu Way Kanan dapat membantu meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan melatih konsentrasi, daya ingat, dan logika melalui kegiatan individu dan kelompok. Ini sesuai dengan teori Piaget dan Santrock yang menekankan pentingnya interaksi konkret dan perkembangan visual anak.

Strategi Efektif dalam Memanfaatkan Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle

Strategi yang digunakan dalam menerapkan media puzzle sebagai sarana pembelajaran pada anak usia dini, strategi yang digunakan perlu disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak, baik secara individual maupun konteks sosial. Adapun strategi yang dapat diterapkan oleh TK Cendekia Baradatu Way Kanan sebagai berikut: 1. Diferensiasi Berdasarkan Usia; strategi pertama yang digunakan oleh guru di TK Cendekia Baradatu Way Kanan adalah penyesuaian media puzzle dengan usia anak. Anak usia 3-4 tahun diberikan puzzle sederhana berpotongan besar seperti buah atau binatang, sedangkan untuk anak usia 5-6 tahun diberikan puzzle yang lebih

kompleks dengan potongan lebih banyak dan gambar yang lebih detail. Langkah ini sejalan dengan pendapat (Suyadi, 2021; Diva, 2025) yang menekankan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan usia anak untuk menstimulasi fungsi kognitif, seperti konsentrasi, daya ingat, dan logika dasar. Puzzle sebagai media konkret memungkinkan anak belajar melalui eksplorasi langsung, yang mendukung perkembangan berpikir sistematis secara bertahap. 2. Integrasi Dengan Rutinitas Harian; strategi kedua adalah menjadikan kegiatan bermain puzzle sebagai bagian dari rutinitas pembelajaran anak di TK Cendekia Baradatu Way Kanan, misalnya dilakukan setelah makan dan minum, saat anak berada dalam kondisi tenang. Pendekatan ini dinilai efektif untuk meningkatkan fokus dan kesiapan anak dalam menerima stimulasi belajar.

Menurut (Amini & Suyadi, 2020), pembelajaran anak usia dini harus disesuaikan dengan ritme biologis dan psikologi anak agar tercipta suasana belajar yang nyaman dan optimal. Dengan waktu pelaksanaan yang tepat, anak lebih mudah berkonstrasi dan terlibat aktif dalam aktivitas kognitif seperti menyusun puzzle, 3. Kaitkan Media Puzzle dengan RPPH; strategi ini digunakan oleh TK Cendekia Baradatu Way Kanan agar dapat menyesuaikan tema dan subtema pembelajaran RPPH dengan tujuan media puzzle ini dapat digunakan secara optimal. Puzzle dirancang sesuai dengan materi tematik harian, seperti tema "Binatang", "Buah-buahan", atau "Lingkungan sekitar", sehingga anak tidak hanya berlatih kemampuan kognitif, tetapi juga mengaitkan pengalaman bermain dengan konteks pembelajaran yang sedang berlangsung. Menurut (Purnama & Hayati, n.d.), pembelajaran yang dikaitkan dengan tema akan membantu anak memahami materi secara lebih utuh dan kontekstual. Penggunaan puzzle tematik ini ini memperkuat pemahaman konsep serta mendukung keterpaduan antara aspek perkembangan kognitif, bahasa, dan sosial emosional dalam satu kegiatan yang menyenangkan dan bermakna.

Secara garis besar, penerapan media puzzle di TK Cendekia Baradatu Way Kanan dirancang menyesuaikan tahap perkembangan anak usia dini. Strateginya mencakup penyesuaian tingkat kesulitan puzzle sesuai usia, pengintegrasian aktivitas puzzle kedalam rutinitas harian anak, serta pengaitan isi puzzle dengan tema pembelajaran dalam RPPH. Ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak secara optimal melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan relevan dengan kebutuhan perkembangan mereka.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle di TK Cendekia Baradatu Way Kanan efektif meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini, seperti pengenalan bentuk, ketekunan, dan kemampuan memecahkan masalah. Anak juga lebih percaya diri dan termotivasi. Dukungan guru serta penyesuaian puzzle dengan usia dan kemampuan anak menjadi kunci keberhasilan. Puzzle terbukti mampu mengintegrasikan aspek kognitif, emosional, dan sosial dalam pembelajaran, dengan catatan harus didampingi secara tepat..

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrohim, A., & Sakina, M. (2021). Persepsi Tentang Keluarga Sakinah (Studi Persepsi Para Pemenang Kontes Keluarga Sakinah Kota Balikpapan). *Ulumul Syar'i : Jurnal Ilmu-Ilmu Hukum Dan Syariah*, 9(2), 42–60. <https://doi.org/10.52051/ulumulsyari.v9i2.105>
- Aini, F. (2022). Penerapan Metode Bercerita Melalui Media Untuk Mengembangkan Bahasa Anak di RA Miftahul Khoir Kertasana KECAMATAN Kedondong Kabupaten Pesawaran Tahun Akademik 2022/2023. *Tarbiyah Jurnal ; Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 7.
- AZIZAH, S. M. (2021). Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Metode Role Playing. *AL-MIKRAJ : Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN: 2745-4584)*, 2(1), 17–24. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v2i1.762>
- Erste Sohn Chandra, W., & Eliza, D. (2020). Pengaruh Permainan Magic Card terhadap Kemampuan Bercerita Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 820. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.460>
- Fauziah, F., & Rahman, T. (2021). Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita. *Jurnal Kajian Anak (J-Sanak)*, 2(02), 108–114. <https://doi.org/10.24127/j-sanak.v2i02.870>
- Halawa, A., Made, N., Suryaningsih, A., & Prima, E. (2025). Implementasi Permainan Blok Puzzle Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Pendahuluan. 2, 173–188.
- Islam, J. P. (2018). *Jurnal Pemikiran Islam Vol. 4 No. 1 Juli 2018*. 4(1), 155–168.
- Karimah, F., & Dewi, A. C. (2021). Analisis Perkembangan Bahasa Melalui Bercerita Jurnal Pagi Dan Story Telling Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(2), 321–336. <https://doi.org/10.26877/paudia.v10i2.9239>

- Misini, M., Abidin, Z., Warisno, A., Andari, A. A., & Anshori, M. A. (2023). Planning Management Implementation to Improve Graduate Quality. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan)*, 8(1), 207-216.
- Permai, T. K. M. (2025). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di. 4*, 1-9.
- Puspita Sari, A., Nasirun dan Anni Suprapti, M., Nasirun, M., & Suprapti, A. (2017). PENERAPAN MEDIA TALKING STICK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA ANAK USIA DINI (Penelitian Tindakan Kelas Anak Kelompok B2 Di Tk Pertiwi 1 Kota Bengkulu). *Jurnal Ilmiah Potensia*, 2(2), 126-130.
- Sutriyani, W., Nichla, S., Attalina, C., Wiranti, D. A., & Zumrotun, E. (2022). *Inovasi Media Pembelajaran Puzzle Digital Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Sekolah Dasar. 01(02)*, 157-162.
- Ummah, M. S. (2019). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1-14.