

PERAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) PUZZLE DALAM PERKEMBANGAN KOGNITIF PADA ANAK USIA DINI DI RA AL KHAIRAAT II KOTA BITUNG

Riska Aprilia Nusi

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Manado

riskanusi0@gmail.com

Abstrak

Media *puzzle* adalah salah satu bentuk permainan yang memiliki nilai-nilai edukatif dan dapat merangsang kemampuan kognitif anak. Perkembangan kognitif merupakan perkembangan berfikir atau kecerdasan, yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana. Penerapan pembelajaran menggunakan media *puzzle* dapat menstimulasi perkembangan kognitif peserta didik. Perkembangan kognitif peserta didik di RA Al Khairaat Kota Bitung sudah mulai berkembang baik sesuai dengan penggunaan media *puzzle* yang diterapkan. Namun ada juga dijumpai beberapa peserta didik yang mengalami masalah perkembangan kognitif seperti belum mampu mengenal warna, mengenal bentuk geometri. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif lapangan, yang mengambil lokasi di RA Al Khairaat Kota Bitung. Sumber data yang digunakan adalah sumber data primer dan sekunder, metode pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Kemudian dianalisis menggunakan triangulasi sumber, triangulasi teknik dan triangulasi waktu Berdasarkan penelitian dapat disimpulkan bahwa: 1) Peran Alat permainan *puzzle* dalam perkembangan kognitif di RA Al Khairaat Kota Bitung yaitu dengan media *puzzle* peserta didik akan dapat belajar memecahkan masalah sederhana, dapat mengenal warna, angka dan mengenal bentuk, 2) Faktor yang menjadi pendukung implementasi media *puzzle* dalam perkembangan kognitif di RA Al Khairaat Kota Bitung yaitu minat belajar, kemudian situasi yang menyenangkan dan kondisi yang nyaman, 3) faktor penghambat implementasi media *puzzle* dalam perkembangan kognitif di RA Al Khairaat Kota Bitung yaitu kurangnya inovasi pendidik di dalam menggunakan media pembelajaran, kondisi kelas yang panas dan gaduh, penerangan yang kurang tepat. Sehingga membuat peserta didik tidak nyaman ketika belajar.

Kata Kunci : Medi *Puzzle*, RA Al Khairaat

Abstract

Puzzle media is a form of game that has educational values and can stimulate children's cognitive abilities. Cognitive development is the development of thinking or intelligence, namely the ability to learn new skills and concepts, the ability to understand what is happening in the environment, as well as the ability to use memory and solve simple problems. The implementation of learning using puzzle media can stimulate students' cognitive development. The cognitive development of students at RA Al Khairaat Bitung City has begun to develop well in accordance with the use of puzzle media applied. However, there are also some students who experience cognitive development problems such as not being able to recognize colors or recognize geometric shapes. This research is a qualitative descriptive field study, conducted at RA Al Khairaat, Bitung City. Primary and secondary data sources were used, and data collection methods included interviews, observation, and documentation. The analysis was then carried out using source triangulation, technical triangulation, and time triangulation. Based on the research, it can be concluded that: 1) The role of puzzle game tools in cognitive development at RA Al Khairaat Bitung City is that with puzzle media students will be able to learn to solve simple problems, can recognize colors, numbers and recognize shapes, 2) Factors that support the implementation of puzzle media in cognitive development at RA Al Khairaat Bitung City are interest in learning, then a pleasant situation and comfortable conditions, 3) factors inhibiting the implementation of puzzle media in cognitive development at RA Al Khairaat Bitung City are the lack of innovation of educators in using learning media, hot and noisy classroom conditions, inappropriate lighting. So that makes students uncomfortable when learning.

Keywords: Puzzle Media, RA Al Khairaat

PENDAHULUAN

Perkembangan adalah suatu proses ke arah yang lebih sempurna dan tidak dapat diulang kembali, perkembangan juga dapat diartikan sebagai proses yang kekal dan tetap, menuju ke arah suatu organisasi pada tahap integrasi yang lebih tinggi, dan berdasarkan pertumbuhan, pematangan belajar. Perkembangan kognitif merupakan perubahan kemampuan kognitif atau intelektual, seperti juga kemampuan fisik. Dalam perkembangan kognitif, berfikir kritis merupakan hal yang penting. Ketika anak tertarik pada obyek tertentu, keterampilan berfikir mereka akan lebih kompleks, kemampuan peserta didik dapat dilihat ketika peserta didik dapat memecahkan masalah sederhana yang sedang dihadapi, peserta didik mengetahui benda, bentuk dan sebab akibat yang terjadi pada dirinya, peserta didik mampu membuat karya-karya yang baru sesuai dengan kemampuannya. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi juga semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dan pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar khususnya media pembelajaran. Ini lah nantinya yang akan membantu seorang pendidik dalam proses belajar mengajar bagaimana media pembelajaran ini digunakan, dan bagaimana media ini dimanfaatkan guna membantu pendidik dalam menyampaikan materi.

Media pembelajaran adalah salah satu alat yang wajib digunakan dan dikuasai oleh seorang pendidik, sesuai dengan peran dari media pembelajaran yakni “sebuah alat bantu yang digunakan untuk membantu pendidik mempermudah menyampaikan materi”, sebagai tenaga pendidik haruslah memperhatikan dan menyadari akan pentingnya hal ini. Pemanfaatan media yang baik akan membantu pendidik dalam penyampaian materi yang diserap akan lebih maksimal, dan tujuan dari pembelajaran akan tercapai.

Media puzzle merupakan suatu Alat Permainan Edukatif (APE) yang dapat merangsang perkembangan kognitif peserta didik, penggunaan media puzzle juga akan melatih peserta didik untuk melatih daya ingat mengenal bentuk dan dapat melatih daya fikir peserta didik dalam memecahkan kepingan puzzle, yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan puzzle berdasarkan kepingannya. Media puzzle merupakan permainan menyusun kepingan gambar sehingga menjadi sebuah gambar yang utuh. Media puzzle sangat sering digunakan di Taman Kanak-kanak karena media puzzle merupakan salah satu bentuk permainan yang memiliki nilai-nilai edukatif. Dengan puzzle, anak belajar memahami konsep bentuk, warna, ukuran dan jumlah. Tentunya bentuk Puzzle yang digunakan lebih beragam dan mempunyai warna yang lebih mencolok. Memasang kepingan Puzzle berarti mengingat gambar utuh, kemudian menyusun komponennya menjadi sebuah gambar benda.

Berdasarkan hasil prasurvey yang dilakukan peneliti dengan cara observasi pada 21 November 2024 yang mana dalam hasil prasurvey tersebut perkembangan kognitif peserta didik di RA Al Khairaat Kota Bitung sudah mulai berkembang baik sesuai dengan penggunaan media puzzle yang diterapkan.

Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan, beberapa peserta didik dengan perkembangan kognitif, seperti peserta didik dapat memahami jumlah dan ukuran, mengetahui warna ketika pendidik meminta peserta didik untuk menyebutkan dan menunjuk warna-warna yang ada di dalam kelas, menyebutkan angka mulai dari 1-10, dan menyusun balok. Namun ada juga dijumpai beberapa peserta didik yang mengalami masalah perkembangan kognitif seperti belum mampu mengenal warna, mengenal bentuk geometri.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di RA Al Khairaat Kota Bitung, peneliti

terdorong untuk melakukan penelitian yang berkenaan dengan Implementasi Media Puzzle Dalam Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Di RA Al Khairaat Kota Bitung.

LANDASAN TEORI

Pengertian Perkembangan Kognitif

Istilah Cognitive berasal dari kata Cognition yang artinya yaitu pengertian, mengerti. Kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan saraf pada waktu manusia sedang berpikir. Kognitif adalah bagaimana anak beradaptasi dan menginterpretasikan objek dan kejadian-kejadian disekitarnya. Perkembangan kognitif adalah hasil dari hubungan perkembangan otak dan sistem nervous dan pengalaman-pengalaman yang membantu individu untuk beradaptasi dengan lingkungannya.

Perkembangan kognitif merupakan perkembangan berfikir atau kecerdasan, yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana. Perkembangan kognitif meliputi kemampuan berpikir anak dalam mengolah perolehan belajar, menemukan berbagai alternatif pemecahan masalah, mengembangkan kemampuan logika matematika dan pengetahuan tentang ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan mengelompokkan dan mempersiapkan pengembangan berfikir teliti. Perkembangan kognitif menyangkut perkembangan berfikir dan bagaimana kegiatan berfikir itu bekerja. Perkembangan kognitif merupakan perubahan kemampuan berfikir atau intelektual, seperti juga kemampuan fisik. Dalam perkembangan kognitif, berfikir kritis merupakan hal yang penting. Ketika peserta didik tertarik pada obyek tertentu keterampilan berfikir mereka akan lebih kompleks. Perkembangan kognitif juga merupakan kemampuan anak untuk mengeksplorasi lingkungan karena bertambah besarnya koordinasi dan pengendalian motorik, maka dunia kognitif anak berkembang pesat, makin kreatif, bebas dan berimajinatif.

Perkembangan kognitif meliputi kemampuan metakognitif, strategi kognitif, gaya kognitif, dan pemikiran kritis. Metakognisi adalah pengetahuan dan kesadaran tentang proses kognitif atau pengetahuan tentang pikiran dan cara kerjanya. Strategi kognitif merupakan salah satu kecakapan aspek kognitif yang penting dikuasai oleh peserta didik dalam belajar atau memecahkan masalah

Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Ada banyak sekali faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Faktor hereditas atau keturunan, teori ini dipelopori oleh seorang ahli filsafat Schopenhauer berpendapat bahwa, manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan.
2. Faktor lingkungan atau empirisme, teori ini dipelopori oleh John Locke, berpendapat bahwa manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang masih bersih belum ada tulisan dan noda sedikitpun.
3. Faktor kematangan, tiap organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan matang apabila telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing.

4. Faktor pembentukan, pembentukan adalah segala keadaan yang ada pada diri seseorang yang dapat mempengaruhi intelegensi.
5. Faktor minat dan bakat, minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan suatu dorongan untuk melakukan lebih giat dan lebih baik lagi.
6. Faktor kebebasan, kebebasan adalah keleluasaan manusia untuk berpikir divergen (menyebar) yang berarti bahwa manusia dapat memilih metode tertentu dalam memecahkan masalah.
7. Selain itu, faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif diantaranya dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu faktor internal (ras, etnik atau suku bangsa, umur, jenis kelamin) dan faktor eksternal (prenatal, kelahiran, postnatal).

Tahap Perkembangan Kognitif

Tahap perkembangan kognitif menurut *Jean Piaget*, Perkembangan kognitif di bagi menjadi 4 tahap yaitu sebagai berikut:

1. Tahap sensori motorik (0-2 tahun)

Pada tahap ini bayi membentuk pemahaman sekitar dengan mengkoordinasikan pengalaman-pengalaman sensorik, seperti melihat, meraba, memegang dan mendengar dengan tindakan fisik dan motoriknya

2. Tahap pra-operasional (2-7 tahun)

Pada tahap ini anak sudah menggunakan simbol atau bahasa sebagai tanda intuisi.

3. Tahap operasional konkret (7-11).

Pada tahap ini anak mulai berfikir secara logis tentang kejadian-kejadian konkret.

4. Tahap operasional formal (11 tahun keatas)

Pada tahap ini perkembangan berfikir anak sudah hipotesis abstrak dan logis.

Piaget mengemukakan bahwa tahapan-tahapan tersebut saling berkaitan dengan urutan yang tidak bisa ditukar ataupun dibalikkan. Akan tetapi, tahun terbentuknya suatu tahap dapat berubah-ubah sesuai situasi dan kondisi dari masing-masing individu.

Berdasarkan Peraturan Menteri dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini dalam lingkup usia 5-6 tahun yaitu dijelaskan bahwa dalam perkembangan kognitif anak terdapat tiga sub tahap yaitu belajar dan pemecahan masalah, berfikir logis, dan berpikir simbolik.

Pengertian Media Puzzle

Media puzzle merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan kognitif peserta didik, yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan puzzle berdasarkan pasangannya, alat permainan edukatif memiliki dua makna pokok, yaitu alat permainan dan edukatif. Alat permainan adalah semua alat yang digunakan

Peran Alat Permainan Edukatif (APE) PUZZLE Dalam Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Di RA Al Khairaat II Kota Bitung

peserta didik untuk memenuhi naluri bermainnya. Kemudian edukatif memiliki arti nilai-nilai pendidikan jadi alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai sarana bermain sekaligus bermanfaat bagi perkembangan peserta didik

Manfaat Media Puzzle

Adapun manfaat dari media puzzle diantaranya:

1. Mengasah otak. Puzzle adalah cara yang bagus untuk mengasah otak peserta didik melatih sel-sel saraf dan memecahkan masalah.
2. Melatih koordinasi mata dan tangan. Puzzle dapat melatih koordinasi tangan dan mata. Mereka harus mencocokkan kepingan-kepingan puzzle dan menyusunnya menjadi satu gambar. Permainan puzzle dapat membantu peserta didik untuk mengenal bentuk.
3. Melatih nalar. Puzzle dalam bentuk manusia akan melatih nalar mereka. Mereka akan menyimpulkan dimana letak kepala, tangan, kaki dan lain-lain sesuai dengan logika.
4. Melatih kesabaran. Puzzle juga dapat melatih kesabaran peserta didik dalam menyelesaikan tantangan.
5. Pengetahuan. Dari media puzzle tersebut peserta didik akan belajar. Sedangkan manfaat dari media puzzle ditinjau dari aspek perkembangan diantaranya sebagai berikut:
 - 1) Kognitif, kemampuan mengetahui dan mengingat
 - 2) Motorik, kemampuan mengkoordinasikan anggota tubuh seperti tangan dan kaki
 - 3) Logika kemampuan berpikir secara tepat dan teratur
 - 4) Kreatif dan imajinatif, kemampuan menghasilkan ide sesuai dengan konteks
 - 5) Visual kemampuan mata menangkap bentuk dan warna obyek.

Tujuan Penerapan Media Puzzle

Dengan puzzle, peserta didik belajar memahami konsep bentuk, warna, ukuran dan jumlah. Tentunya bentuk puzzle yang digunakan lebih beragam dan mempunyai warna yang lebih mencolok. Memasang kepingan puzzle berarti mengingat gambar utuh, kemudian menyusun komponennya menjadi sebuah gambar benda. Cara peserta didik menyelesaikan gambar menjadi utuh puzzle adalah dengan menggunakan coba dan ralat. Warna dan bentuk kepingan adalah dua hal yang diperhatikan peserta didik saat memasang puzzle.

Bermain puzzle melatih peserta didik memusatkan pikiran karena ia harus berkonsentrasi pada saat mencocokkan kepingan-kepingan puzzle. Permainan edukatif berupa puzzle dapat menjadi salah satu analisis dalam mengembangkan kemampuan kognitif peserta didik melalui menyusun kepingan puzzle itu sendiri maupun dalam pengenalan konsep warna maupun bentuk dari beberapa kepingan puzzle. Kemudian puzzle juga bertujuan untuk mengenalkan bentuk-bentuk yang tak beraturan, melatih daya pengamatan dan konsentrasi, melatih keterampilan jari-jari tangan, melatih analisis- sintesis atau menguraikan dan menyatukan kembali pada bentuk semula, melatih motorik halus peserta didik.

Adapun tujuan dari penggunaan media puzzle diantaranya adalah:

1. Membentuk jiwa bekerjasama pada peserta didik
2. Peserta didik dapat lebih konsisten dengan apa yang sedang di kerjakan
3. Melatih kecerdasan logis matematis peserta didik

4. Menumbuhkan rasa solidaritas sesama peserta didik
5. Menumbuhkan rasa kekeluargaan antar peserta didik
6. Melatih strategi dalam bekerjasama antar peserta didik
7. Menanamkan rasa saling menghormati dan menghargai antar peserta didik
8. Menumbuhkan rasa saling memiliki antar peserta didik
9. Menghibur para peserta didik di dalam kelas

Langkah-Langkah Penerapan Media Puzzle

Adapun Langkah-langkah dalam penggunaan puzzle diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Lepaskan kepingan puzzle dari papannya
2. Acak kepingan puzzle tersebut
3. Mintalah peserta didik menyusun kembali
4. Berikan tantangan pada peserta didik untuk melakukannya dengan cepat, biasanya dengan hitungan angka dari 1-10, stopwatch, dan lain-lain.
- 5.

Penerapan Media Puzzle dalam Perkembangan Kognitif

Menggunakan media puzzle peserta didik dapat mengasah otaknya dengan mencari, menemukan, menyusun strategi, mencocokkan bentuk, melatih kesabaran dan telah memecahkan masalah sederhana yaitu menyelesaikan kepingan puzzle secara mandiri dan selesai dengan benar. Penggunaan media puzzle dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan kognitif khususnya dalam belajar dan pemecahan masalah, peserta didik dapat melakukan aktivitas secara langsung dan dapat mengaitkan pengalaman yang dimilikinya dengan penggunaan puzzle. Penggunaan media puzzle sangat baik karena dengan penggunaan media puzzle disitu peserta didik akan dituntut aktif dalam kegiatan menyusun dan mencari kepingan, dan peserta didik juga terlibat secara aktif dalam kegiatan tersebut.

Permainan puzzle sudah bukan permainan asing lagi bagi peserta didik khususnya untuk anak usia dini, berbagai macam bentuk, ukuran, gambar dan kepingan-kepingan pada media puzzle sangat menarik bagi peserta didik untuk menyusun, merangkai dan mencocokkan bentuk kepingan puzzle pada tempatnya. Puzzle bisa memberikan kesempatan belajar yang banyak kepada peserta didik, kemampuan kognitif serta rasa percaya diri peserta didik pun akan muncul sehingga peserta didik akan merasa yakin dan mampu menyusun media puzzle. Alat permainan dapat dikategorikan sebagai alat permainan edukatif untuk anak usia dini jika memenuhi ciri-ciri sebagai berikut :

1. Ditujukan untuk anak usia dini.
2. Berfungsi untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini.
3. Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan atau bermanfaat multiguna.
4. Aman atau tidak berbahaya bagi anak usia dini.
5. Dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas.

6. Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan.

7. Mengandung nilai pendidikan.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa penerapan media puzzle dalam perkembangan kognitif sangat baik untuk peserta didik, karena media puzzle dapat mengasah otak peserta didik untuk belajar memecahkan masalah contohnya seperti, menyusun kembali kepingan-kepingan puzzle menjadi utuh kembali.

METODE

Menurut jenis data yang digunakan dalam penelitian, maka penelitian dapat dibagi menjadi dua, yaitu penelitian kualitatif dan penelitian kuantitatif. Jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penelitian kualitatif.

Adapun alasan peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif dikarenakan subjek penelitiannya lebih tepat bila menggunakan jenis penelitian kualitatif, subjek penelitian mengarah pada media puzzle dan akan dideskripsikan melalui perkembangan kognitif dan akan di implementasikan di RA AL Khairaat Kota Bitung.

Penelitian yang peneliti lakukan memiliki tinjauan khusus yaitu mengenai Implementasi media puzzle dalam perkembangan kognitif di RA AL Khairaat Kota Bitung. Dalam penelitian ini peneliti berusaha mengumpulkan sumber-sumber yang relevan yaitu dengan teori, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Sesuai dengan penelitian yang bersifat deskriptif yakni penelitian yang difokuskan pada penelitian lapangan (field Research).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1) Belajar dan Pemecahan Masalah

Kemampuan kognitif pada usia 5-6 tahun dalam aspek perkembangan kognitif berfikir simbolik memiliki tingkat pencapaian yaitu: Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan). Contohnya seperti peserta didik mampu menyusun kepingan-kepingan puzzle kembali menjadi utuh. Berikut petikan wawancaranya:

“Mampu menyusun kepingan-kepingan puzzle menjadi utuh kembali”

Hal senada juga di sampaikan oleh Wali murid kelompok B dengan Ibu Lina bahwa, anaknya telah mampu menyusun potongan gambar kembali menjadi utuh tetapi belum terlalu banyak potongan gambar. Berikut petikan wawancaranya.

“Mampu menyusun potongan gambar kembali menjadi utuh tetapi tidak terlalu banyak potongan gambar”

Jadi, dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif pada aspek belajar dan pemecahan masalah dengan tingkat pencapaian yaitu, menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan) berkembang dengan baik dalam menyusun kepingan-kepingan puzzle kembali menjadi utuh atau gambar kembali menjadi utuh.

2) Berfikir Logis

Kemampuan kognitif pada anak usia 5-6 dalam aspek perkembangan kognitif berfikir logis memiliki tingkat pencapaian yaitu: Mengenal pola A-Z, contohnya mengetahui huruf O seperti bentuk bola berikut petikan wawancaranya.

Peran Alat Permainan Edukatif (APE) PUZZLE Dalam Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Di RA Al Khairaat II Kota Bitung

“Sudah bisa mengenal bentuk huruf contohnya huruf J seperti kail pancing”

Kemampuan kognitif pada usia 5-6 tahun dalam aspek perkembangan kognitif berfikir logis juga memiliki tingkat pencapaian yaitu: Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran “lebih dari”, “kurang dari” dan “paling ter”, contohnya seperti peserta didik dapat membedakan ukuran antara besar dan kecil, dan mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya. Berikut petikan wawancaranya:

“Sudah bisa membedakan antara benda yang memiliki ukuran besar dan benda yang memiliki ukuran kecil. Contohnya seperti membedakan benda yang memiliki ukuran besar antara pensil dan buku”

Hal senada juga disampaikan oleh Wali murid kelompok B dengan Ibu Yana, anaknya sekarang sudah mampu mengenal perbedaan berdasarkan ukuran “lebih dari”, “kurang dari” dan “paling ter”, contohnya seperti peserta didik dapat membedakan ukuran antara besar dan kecil, dan mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya. Berikut petikan wawancaranya:

“Sudah bisa membedakan antara benda yang memiliki ukuran besar dan benda yang memiliki ukuran kecil dan juga sudah bisa mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya”

Jadi, dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif dalam aspek berfikir logis dengan tingkat pencapaian Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran “lebih dari”, “kurang dari” dan “paling ter” Mengenal pola ABCD-ABCD Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya sudah berkembang dengan baik.

3) Berfikir Simbolik

Kemampuan kognitif pada anak usia 5-6 dalam aspek perkembangan kognitif berfikir simbolik memiliki tingkat pencapaian yaitu: Menyebutkan lambang bilangan 1-10. Contohnya yaitu Peserta didik pada usia 5-6 dapat berhitung 1-10.

Berikut petikan wawancaranya:

“sudah bisa berhitung mulai 1-10”

Kemampuan kognitif pada usia 5-6 tahun dalam aspek perkembangan kognitif berfikir simbolik juga memiliki tingkat pencapaian yaitu: Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan. kemudian menyebutkan huruf A-Z. Berikut petikan wawancaranya.

“sudah bisa menyebutkan huruf vokal A I U E O”

Hal senada juga disampaikan oleh Wali murid kelompok B dengan Ibu Yana bahwa, anaknya sekarang sudah mampu menyebutkan huruf vokal maupun konsonan. Berikut petikan wawancaranya.

“Sudah bisa menyebutkan huruf vokal maupun konsonan”

Jadi, dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif peserta didik dalam aspek berfikir logis dengan tingkat pencapaian menyebutkan lambang bilangan 1-10, Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan berkembang dengan baik.

Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media Puzzle dalam Perkembangan Kognitif di RA Al Khairaat Kota Bitung Sulawesi Utara

- 1) Faktor Pendukung Implementasi Media Puzzle dalam Perkembangan Kognitif di RA Al Khairaat Kota Bitung Sulawesi Utara.

Pada dasarnya RA Al Khairaat Kota Bitung Tidak terlalu sulit untuk mengaplikasikan

Peran Alat Permainan Edukatif (APE) PUZZLE Dalam Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Di RA Al Khairaat II Kota Bitung

media puzzle dalam proses pembelajaran, karena dengan adanya media tersebut minat belajar serta situasi dan kondisi yang nyaman akan membuat proses pembelajaran menjadi tidak monoton dan menyenangkan.

“Minat belajar peserta didik, situasi yang senang dan kondisi yang nyaman akan menjadikan pembelajaran yang berlangsung tidak monoton untuk peserta didik sehingga peserta didik merasa senang ketika pembelajaran”

Hal senada juga disampaikan oleh guru kelas RA Al Khairaat Kota Bitung, bahwa faktor pendukung implementasi media puzzle dalam perkembangan kognitif adalah minat belajar, situasi dan kondisi yang nyaman. Dalam proses pembelajaran peserta didik juga merasa senang ketika proses pembelajaran, mereka belajar sambil bermain dengan menggunakan media puzzle.

“Minat belajar, situasi dan kondisi yang nyaman membuat proses pembelajaran tidak monoton”

Hasil observasi diketahui bahwa bahwa faktor pendukung untuk implementasi media puzzle dalam perkembangan kognitif adalah minat belajar, situasi dan kondisi yang nyaman. Karena belajar sambil bermain dapat membuat peserta didik merasa senang ketika belajar dan membuat suasana yang aktif dan kreatif. Media puzzle yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat mengembangkan perkembangan kognitif peserta didik di RA Al Khairaat Kota Bitung.

2) Faktor Penghambat Implementasi Media Puzzle dalam Perkembangan Kognitif di RA Al Khairaat Kota Bitung Sulawesi Utara

Media puzzle dalam perkembangan kognitif sudah berjalan di RA Al Khairaat Kota Bitung. Namun, ketika dalam penerapannya di RA Al Khairaat Kota Bitung menemui kendala. Berikut petikan wawancaranya:

“Faktor penghambat implementasi media puzzle dalam perkembangan kognitif adalah: Kurangnya inovasi pendidik di dalam menggunakan media pembelajaran, kondisi kelas yang panas dan gaduh, penerangan yang kurang tepat. Sehingga membuat peserta didik tidak nyaman ketika belajar”

Hal senada juga disampaikan oleh guru kelas RA Al Khairaat Kota Bitung, kondisi kelas yang gaduh dan panas, penerangan yang kurang tepat, sehingga membuat peserta didik tidak nyaman dan pembelajaran tidak kondusif.

“Faktor penghambat implementasi media puzzle dalam perkembangan kognitif adalah: Kondisi kelas yang panas dan gaduh, penerangan yang kurang tepat”

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa faktor Hasil observasi diketahui bahwa penghambat implementasi media puzzle dalam perkembangan kognitif adalah kurangnya inovasi pendidik dalam menggunakan media pembelajaran, kondisi kelas yang panas dan gaduh, penerangan yang kurang tepat. Sehingga membuat proses pembelajaran menjadi tidak kondusif Pembahasan

3) Implementasi media puzzle dalam perkembangan kognitif di RA Al Khairaat Kota Bitung Sulawesi Utara

Pendidikan anak usia dini merupakan pondasi atau masa awal kehidupan anak. Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.137 Tahun 2014 Pasal 10, terdapat beberapa aspek perkembangan yang dimiliki oleh anak usia dini yaitu nilai- nilai agama dan moral, perkembangan fisik motorik kognitif, bahasa, sosial-emosi dan seni. Pada masa ini seluruh perkembangan dan potensi yang dimiliki oleh anak

Peran Alat Permainan Edukatif (APE) PUZZLE Dalam Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Di RA Al Khairaat II Kota Bitung

dapat dikembangkan secara optimal, dan salah satu aspek perkembangan yang dapat dikembangkan yaitu perkembangan kognitif.

Perkembangan kognitif merupakan kemampuan anak untuk mengeksplorasi lingkungan karena bertambah besarnya koordinasi dan pengendalian motorik, maka dunia kognitif anak berkembang pesat, makin kreatif, bebas dan berimajinatif. Oleh karena itu perkembangan kognitif harus dikembangkan sejak dini, karena anak usia dini adalah masa keemasan (golden age) yaitu usia yang sangat berharga dibandingkan usia- usia selanjutnya.

Kognitif anak usia 5-6 tahun adalah menyadari beberapa angka dan huruf, belajar arah kiri dan kanan, menanyakan arti kata, menempatkan 10 potongan atau lebih untuk melengkapi teka-teki, suka mempraktikkan kemampuan intelektual, dapat menghitung dengan benar jari-jari dari satu tangan dengan menggunakan jari telunjuk dari tangan yang lain dan mengemukakan jumlahnya, dapat memadankan bilangan dengan jumlah benda, dapat memisah-misahkan benda berdasarkan ukuran, warna, bentuk dan lain-lainnya.

Berdasarkan realita yang telah disampaikan oleh kepala sekolah, guru kelas dan orang tua peserta didik. Jadi hasil yang diperoleh dari hasil penelitian di lapangan tersebut bahwa penerapan media puzzle dalam perkembangan kognitif di RA Al Khairaat Kota Bitung telah berjalan dengan baik. Pendidik telah menerapkan media pembelajaran tersebut dengan semaksimal dalam proses pembelajaran sehingga hasil yang telah dicapai oleh peserta didik sangat baik.

Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi peserta didik.

Berdasarkan pengamatan langsung yang telah peneliti lakukan bahwa pada dasarnya pendidik telah menggunakan media puzzle dalam proses belajar mengajar, karena media pembelajaran tersebut dapat merangsang atau menstimulasi perkembangan kognitif peserta didik. Melalui aktivitas belajar sambil bermain semua kegiatan kerja peserta didik terwujud, dengan kemauan dan pemilihan permainan yang mereka sukai.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai implementasi media puzzle dalam perkembangan kognitif anak usia dini di RA Al Khairaat Kota Bitung, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle memiliki peran yang signifikan dalam mengembangkan aspek kognitif anak usia 5-6 tahun. Media puzzle sebagai alat permainan edukatif mampu memberikan stimulasi yang efektif terhadap kemampuan belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, serta berpikir simbolik anak. Melalui aktivitas membongkar dan menyusun kepingan puzzle, anak terlatih untuk berpikir kritis, mengamati bentuk, ukuran, warna, serta menyelesaikan masalah sederhana secara mandiri.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan kognitif anak pada aspek belajar dan pemecahan masalah berkembang dengan baik, yang ditandai dengan kemampuan anak menyusun kepingan puzzle menjadi gambar yang utuh. Pada aspek berpikir logis, anak mampu mengenal pola, membedakan ukuran, serta mengurutkan benda berdasarkan besar-kecil. Sementara itu, pada aspek berpikir simbolik, anak telah mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 serta mengenal huruf vokal dan konsonan. Hal ini

Peran Alat Permainan Edukatif (APE) PUZZLE Dalam Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Di RA Al Khairaat II Kota Bitung

menunjukkan bahwa media puzzle dapat membantu anak memahami konsep-konsep kognitif secara konkret melalui kegiatan belajar sambil bermain.

Implementasi media puzzle di RA Al Khairaat Kota Bitung didukung oleh minat belajar anak yang tinggi serta situasi dan kondisi pembelajaran yang menyenangkan, sehingga proses belajar menjadi lebih aktif, kreatif, dan tidak monoton. Namun demikian, penelitian ini juga menemukan beberapa faktor penghambat, seperti kurangnya inovasi pendidik dalam penggunaan media pembelajaran, kondisi kelas yang panas dan gaduh, serta penerangan yang kurang memadai, yang dapat memengaruhi kenyamanan dan konsentrasi anak dalam belajar.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media puzzle dalam pembelajaran di RA Al Khairaat Kota Bitung telah berjalan dengan baik dan memberikan dampak positif terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. Oleh karena itu, media puzzle layak digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak secara optimal melalui pendekatan belajar sambil bermain.

Referensi

- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Astuti, Ni Made Ary Astuti, Dkk. "Penerapan Metode Bermain Puzzle Berbantuan Brain GYM Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia Dini." *E-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesa*. (Universitas Pendidikan Ganesa: Singaraja), Vol. 2. No. 1 Tahun 2014.
- Aunurrahman. *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- Brasista Amar Faishal, Yanuar, Dkk. "Meningkatkan Interaksi Sosial Melalui Layanan Penguasaan Konten Dengan Media Puzzle Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015." Vol. 1, No. 1, Oktober 2014.
- Bungin, Burhan. *Metodologi Penelitian Sosial dan Ekonomi*. Jakarta: Kencana. 2013.
- Desmita. *Psikologi Perkembangan*. (Bandung: Pt Remaja Rosdakarya 2013.
- Diyah Ayu Warapsari, Diyah. "Pengembangan Contextual Puzzle Dalam Pembelajaran IPA Berbasis Proyek Tema Pencemaran Dan Dampaknya Bagi Makhluk Hidup." *Unnes Science Education Journal*, Vol. 4, No. 1, 2015.
- Djiwandono, Sri Esti Wuryani. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Grasindo, 2002.
- Metriani, dkk. "Peningkatan Perkembangan Kognitif Melalui Media Puzzle Pada Anak TK." *PG-PAUD, FKIP: Universitas Tanjungpura Pontianak*, Vol. 2, No. 5 Tahun 2016.
- Fadlillah, M. *Buku Ajar Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana, 2017.
- Herentina ,Tabita, dan Maria Anita Yusiana. "Peran Orang Tua Dalam Kegiatan Bermain Dalam Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah (5-6 Tahun)." *Jurnal Stikes*, Vol. 5, No. 2 Desember 2012.
- Hijriati. "Tahap Perkembangan Kognitif Pada Masa Early Childhood." *UIN Sunan Kalijaga: Yogyakarta*, Vol. 1, No. 2 Januari-Juni 2016.
- Ifanah, Evi, dan Elisabeth Christiana. "Pengaruh Media Permainan Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak Kelompok A." *Jurnal PAUD Teratai*, Vol. 05, No 02, Tahun 2016.
- Ismawati, Putri. "Penggunaan Alat Permainan Edukatif Puzzle Jam Terhadap Kemampuan Kognitif Mengenal Lambang Bilangan." *Jurnal Program Studi PGRA*. (Stitnu Al Hikmah: Mojokerto), Vol. 2, No. 1 Januari 2016.
- Karim, Muhammad Busyro, dan Wifroh, Siti Herlinah. "Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif." *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, 1, No. 2, 12 Oktober 2014.
- Khomsah, Rosiana, dan Jandut Gregorius. "Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar." *Jurnal PGSD*, Vol. 02, No. 02, Tahun 2013.
- Khotimah, Husnul. "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Media Puzzle Pada Kelompok B Tunas Harapan." *Early Childhood Education Indonesia Journal*, (Universitas Muhammadiyah: Palu), Vol. 1, No. 1, Januari , 2018.
- Kusnadi, Edi. 2008. *Metodologi Penelitian*. Metro: Ramayana Pers dan STAIN Metro.
- Latif, Mukhtar. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori & Aplikasi*. 2016.
- Masganti. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Depok: Kencana, 2017.
- Maslukhah, Khusnul dan Abdullah, M. Husnul. "Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SDN Klantingsari 1 Tarik

Peran Alat Permainan Edukatif (APE) PUZZLE Dalam Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Di RA Al Khairaat II Kota Bitung

- Sidoarjo." *Jurnal PGSD*, Vol. 01, No. 02, Tahun 2013.
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013.
- Muloke, Ingried Claudia, Dkk. "Pengaruh Alat Permainan Edukati (Puzzle) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Desa Linawan Kecamatan Pinolosia Kabupaten Bolang Mongondow Selatan." *E- Journal Keperawatan(E-Kp)*, Vol. 5, No. 1 Februari 2017.
- Nurhadi. "Multiple Intelligences Anak Usia Dini Menurut Al-Qur'an Ayat 12-19." (Kajian Filsafat Pendidikan). *Generasi Emas* Vol.1, No. 2, 30 Oktober 2018.
- Permendikbud. *Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. No.137, Tahun 2014.
- Rahima. "Pengaruh Permainan Edukatif Dengan Media Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Dalam Mengenai Bentuk Dan Warna Pada Anak Prasekolah Di TK Aisyiyah IV Kota Jambi." *Jurnal Akademika Baiturrahim*. (Jambi: Program Studi Profesi Ners Stikba), Vol. 6, No. 2, September 2017.
- Ratna Sari, Yesi, Dkk. "Penggunaan Media Puzzle Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 5-6 Tahun". *Jurnal Pendidikan Anak* (PG-PAUD FKIP: Universitas Lampung), Vol. 4, No.1 Tahun 2018.
- Risnawati, Bahar dan. "Pengaruh Penggunaan Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Di Kabupaten Gowa." *Jurnal Publikasi Pendidikan*. (Makassar: Program Studi Pendidikan Matematika Fkip Unsa), Vol. 9, No. 1, Februari 2019.
- Sriastuti, Ni Putu. "Peningkatan Minat Belajar dan Kemampuan Dasar Kognitif Melalui Penggunaan Media Puzzle Pada Anak Kelompok B TK Dharma Kumara Pedungan Denpasar Tahun Ajaran 2012/2013." *E-Journal Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesa*. (Universitas Pendidikan Ganesa: Denpasar), Vol.4, 2014.
- Sugiyono. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Suhada, Idad. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini (Raudhatul Athfal)*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA, 2016.
- Suryabrata, Sumadi. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014.
- Suryastini, Luh Ayu, Dkk. "Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media Puzzle Huruf Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Pada Anak TK." *E-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesa* 2, No. 1, 2014.
- Suyadi. *Manajemen PAUD TPA-KB-TK/RA*. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2014. Wibowo, Agus. *Pendidikan Karakter Usia Dini (Strategi Membangun Karakter Di Usia Emas)*. Yogyakarta: PUSTAKA BELAJAR, 2012.
- Wulandari, Mefi. "Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak 5-6 Tahun di PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu." *Institut Agama Islam Negeri Bengkulu*, 2019.
- Yasbiati, dan Gandana, Gilar. *Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*. Tasikmalaya: Ksatria Siliwangi, 2019.
- Yudrik Jahja, Yudrik. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana, 2011.
- Yusuf Ln, Syamsu. *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012.
- Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya, 2014.