
Implementasi Media Puzzle dalam Perkembangan Kognitif Anak di TK Mardhotillah Kecamatan Bangko Pusako Kabupaten Rokan Hilir

Yuliana¹⁾, Ria Ayu Safitri^{2)*}

^{1,2)}Institut Agama Islam Rokan

*Penulis Koresponden:

Email : yulianasiregar888@gmail.com
riaayusafitri81@gmail.com

Abstrak

Media puzzle merupakan permainan edukatif yang mampu merangsang perkembangan kognitif anak, seperti kemampuan memahami lingkungan, mengingat, serta memecahkan masalah sederhana. Pembelajaran menggunakan puzzle dapat menstimulasi kemampuan berpikir peserta didik secara lebih aktif dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penggunaan media puzzle dalam mengembangkan kognitif anak di TK Mardhotillah Kecamatan Bangko Pusako, Kabupaten Rokan Hilir. Penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan sumber data primer dan sekunder, serta teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Analisis dilakukan dengan triangulasi sumber, teknik, dan waktu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Implementasi media puzzle membantu anak mengenal warna, angka, bentuk, serta melatih kemampuan memecahkan masalah. (2) Faktor pendukung penggunaan puzzle meliputi minat belajar anak, suasana pembelajaran yang menyenangkan, dan kondisi kelas yang nyaman. (3) Faktor penghambatnya adalah kurangnya inovasi guru dalam memanfaatkan media, kondisi kelas yang panas dan gaduh, serta pencahayaan yang kurang memadai sehingga mengurangi kenyamanan belajar peserta didik.

Kata kunci: Puzzle, Kognitif, Anak.

Abstract

Puzzle media is an educational form of play that can stimulate children's cognitive abilities, including learning new concepts, understanding their environment, using memory, and solving simple problems. Using puzzles in learning helps enhance students' cognitive development through engaging and hands-on activities. This study aims to describe how puzzle media is applied to develop children's cognitive skills at Mardhotillah Kindergarten, Bangko Pusako District, Rokan Hilir Regency. The research uses a descriptive qualitative field approach, with primary and secondary data collected through interviews, observations, and documentation. Data were analyzed using triangulation of sources, techniques, and time. The findings show that: (1) The implementation of puzzle media helps children recognize colors, numbers, shapes, and improve simple problem-solving skills. (2) Supporting factors include students' interest in learning, enjoyable learning situations, and a comfortable classroom environment. (3) Inhibiting factors involve limited teacher innovation in media use, hot and noisy classroom conditions, and inadequate lighting, all of which reduce students' comfort during learning activities.

Keywords: Puzzle, Cognitive, Child.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar, yang merupakan suatu upaya pembinaan untuk ditunjukkan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar peserta didik memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal (Wibowo, 2012). Maju-mundurnya atau baik buruknya peradaban masyarakat suatu bangsa akan ditentukan oleh bagaimana pendidikan yang dijalankannya (Nuthadi, 2018). Pendidikan dan pengajaran merupakan masalah yang cukup kompleks, dimana banyak faktor, yang ikut mempengaruhinya, salah satu keberhasilan dalam proses pembelajaran yang tergantung pada kelancaran interaksi komunikasi antara pendidik dan peserta didiknya dan interaksi yang terjadi selama proses belajar tersebut dipengaruhi oleh lingkungannya, yang

terdiri atas kepala sekolah, pendidik, peserta didik, perpustakaan, petugas, bahan materi pelajaran, berbagai sumber belajar, fasilitas, saran dan prasarana.

Dalam UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak mulai sejak lahir sampai dengan empat usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dan memasuki pendidikan lebih lanjut (Latif, 2016).

Mendidik anak dalam pandangan islam merupakan pekerjaan yang mulia yang harus dilaksanakan oleh setiap orang tua, agar anak terhindar dari hal-hal negatif sehingga memperoleh kebahagiaan di dunia dan akhirat. Sebagaimana dijelaskan dalam firman Allah surat al-Tahrim ayat 6 yang berbunyi: “Hai orang-orang yang beriman, peliharanya dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, yang keras, yang tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan.”.

Oleh sebab itu, proses pembelajaran pada pendidikan anak usia dini harus didesain lebih spesifik yang didasarkan pada potensi pertumbuhan dan perkembangan peserta didik yang mencakup seluruh aspek kemampuan dasar, yaitu, nilai-nilai agama dan moral, fisik motorik, sosial emosional, bahasa, kognitif dan seni.

Media pembelajaran adalah salah satu alat yang wajib digunakan dan dikuasai oleh seorang pendidik, sesuai dengan peran dari media pembelajran 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.

Puzzle adalah sebuah media permainan merangkai potongan gambar yang berantakan agar menjadi suatu gambar yang utuh (Warapsari, 2015). Puzzle merupakan salah satu bentuk permainan yang mampu mengasah kemampuan berpikir, mempermudah peserta didik dalam mengingat dan memahami konsep-konsep, peserta didik menjadi lebih kreatif dan manfaat bermain puzzle lainnya adalah berdampak pada perkembangan kognitif peserta didik (Yuniati, 2018). Puzzle merupakan permainan yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan peserta didik dalam merangkainya. Puzzle merupakan kepingan tipis yang terdiri dari 4-6 atau 8-10 potong yang terbuat dari potongan kayu atau karton, yang berukuran 10 cm x 15 cm (Maslukhah & Abdullah, 2013).

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 (Suryastini, 2014). 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.

Memberikan kesempatan peserta didik bermain berarti memberikan kesempatan bagi mereka untuk belajar. Melalui aktivitas bermain semua kegiatan kerja peserta didik terwujud, dengan kemauan dan pemilihan permainan yang mereka sukai. Bila bermain telah menjadi sebuah kebutuhan, maka perkembangan peserta didik menjadi kurang baik bila kebutuhan ini tidak terpenuhi. Bermain juga merupakan salah satu kegiatan yang menyenangkan bagi peserta didik, melalui bermain peserta didik juga dapat belajar mengenal lingkungannya. Kegiatan yang

menyenangkan juga dapat meningkatkan aktivitas sel otak secara aktif, dalam proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas digunakan suatu alat bantu atau media pembelajaran sebagai alat untuk menyampaikan informasi misalnya dengan menggunakan media puzzle (Ifanah & Cristiana, 2016).

Berdasarkan hasil prasurvey yang dilakukan peneliti dengan cara observasi yang mana dalam hasil prasurvey tersebut perkembangan kognitif peserta didik di TK Mardhotillah 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.

Sebagaimana telah disebutkan bahwa penelitian difokuskan pada pembahasan implementasi media puzzle dalam perkembangan kognitif di TK Mardhotillah Kecamatan Bangko Pusako Kabupaten Rokan Hilir, ada beberapa penelitian yang membahas tentang perkembangan kognitif dan media puzzle. Misalnya, Sari (2018) meneliti tentang “Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK LPM Raman Endra “. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa berbagai macam bentuk media puzzle berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. Demikian juga dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Wulandari (2019), “Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak 5-6 Tahun di PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu”. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara permainan Puzzle dengan pengembangan kognitif anak.

Sementara itu, Kemudian hasil penelitian yang dilakukan oleh Rahima (2017) yang berjudul “Pengaruh Permainan Edukatif Dengan Media Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Dalam Mengenal Bentuk Dan Warna Pada Anak Prasekolah Di TK Aisyiyah IV Kota Jambi”. Hasil penelitian ini secara spesifik menyatakan bahwa APE berupa puzzle berpengaruh terhadap perkembangan kognitif khususnya dalam mengenal bentuk dan warna pada anak usia dini. Adapun Hasil penelitian yang dilakukan oleh Sriastuti (2014), dengan judul “Peningkatan Minat Belajar dan Kemampuan Dasar Kognitif Melalui Penggunaan Media Puzzle Pada Anak Kelompok B TK Dharma Kumara Pedungan Denpasar Tahun Ajaran 2012/2013”, menunjukkan bahwa adanya peningkatan pada minat belajar dan kemampuan dasar kognitif melalui penggunaan media puzzle.

Dari penelitian tersebut, dapat dilihat perbedaannya dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah terletak pada arah penelitiannya, dimana penelitian Yesi Ratna Sari, Mefi Wulandari dan Rahima lakukan yaitu tentang adanya pengaruh media puzzle terhadap perkembangan kognitif. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Ni Putu Sriastuti dan Husnul Khatimah melakukan penelitian tentang adanya peningkatan perkembangan kognitif melalui media puzzle. Dari beberapa penelitian tersebut belum menyentuh apa yang akan diteliti dalam penelitian ini, yaitu pada jenis penelitian yang di gunakan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan menggambarkan bagaimana fakta- fakta yang terjadi di lapangan. Penelitian yang dilakukan memiliki tinjauan khusus yaitu mengenai Implementasi media *puzzle* dalam perkembangan kognitif di TK Mardhotillah Kecamatan Bangko Pusako Kabupaten Rokan Hilir. 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

Pemahaman Pendidik Tentang Media *Puzzle* Dalam Perkembangan Kognitif Di TK Mardhotillah

Media pembelajaran *puzzle* sudah tidak asing bagi dunia pendidikan khususnya di lingkungan TK Mardhotillah. Hal ini sangat penting untuk dapat dilaksanakan atau diaplikasikan dalam pembelajaran di lingkungan sekolah TK tersebut. Karena dengan *puzzle* tersebut peserta didik akan belajar sambil bermain sehingga peserta didik tidak merasa bosan dalam proses belajar mengajar. Jadi TK Mardhotillah sudah menerapkan media *puzzle* untuk menstimulasi aspek perkembangan kognitif peserta didik. Berikut petikan wawancaranya:

“Media puzzle sudah tidak asing lagi bagi TK Mardhotillah dan sudah menerapkan media puzzle untuk menstimulasi perkembangan kognitif peserta didik”

Hal senada juga disampaikan oleh guru kelas TK Mardhotillah, bahwa media *puzzle* sudah diterapkan di sekolah dalam pembelajaran untuk merangsang aspek perkembangan kognitif pesertadidik. Berikut petikan wawancaranya:

“Media puzzle dapat merangsang perkembangan kognitif peserta didik, mereka akan belajar memecahkan masalah sederhana dengan menyusun kepingan puzzle”

Hasil observasi dapat diketahui bahwa media *puzzle* merupakan media yang baik untuk menstimulasi perkembangan kognitif peserta didik. Dengan belajar dan sambil bermain mereka tidak akan merasa bosan dalam belajar.

Implementasi media *puzzle* dalam proses pembelajaran di TK Mardhotillah

Anak usia prasekolah memerlukan stimulasi yang tepat, salah satunya melalui kegiatan pembelajaran yang mampu mengembangkan pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh. Media pembelajaran dapat menstimulasi aspek perkembangan kognitif, diantaranya yaitu: media balok, media *flascard*, media *puzzle* dan juga buku-buku. Berikut petikan wawancaranya:

“Media yang digunakan untuk merangsang perkembangan kognitif yaitu: media balok, media puzzle, media flashcard dan buku-buku”

Pendidik di TK Mardhotillah sudah melaksanakan atau mengimplementasikan media *puzzle* dalam poses pembelajaran, hanya saja media *puzzle* yang masih terbatas sehingga peserta didik bergantian untuk menggunakannya. Berikut petikan wawancaranya.:

“Media puzzle pada TK Mardhotillah Masih kurang, walaupun mereka telah mengimplementasikannya dalam proses pembelajaran”

Hal senada juga disampaikan oleh guru kelas TK Mardhotillah, bahwa pendidik sudah menerapkan media *puzzle* dalam pembelajaran akan tetapi media *puzzle* yang masih kurang sehingga harus bergantian ketika pemakaian. Berikut petikan wawancaranya:

“Pendidik TK Mardhotillah sudah mengimplementasikan, tapi belum maksimal karena media puzzle masih kurang”

Maka diperlukan media *puzzle* yang lebih untuk menerapkan media *puzzle* tersebut. Sehingga para peserta didik tersebut dapat menggunakan media *puzzle* tidak bergantian dengan peserta didik yang lainnya.

Sekolah memegang peran penting dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangan peserta didik. Bila sejak awal peserta didik telah di stimulasi aspek perkembangan kognitifnya, maka perkembangan peserta didik akan berkembang dengan baik. Bila hal tersebut berhasil di stimulasi maka para peserta didik akan siap untuk melanjutkan kejenjang pendidikan berikutnya.

Alat permainan edukatif yang sesuai dengan perkembangan anak usia dini akan memberikan perasaan senang dan aman serta merangsang peserta didik untuk melakukan

kegiatan sehingga peserta didik betah di lembaga pendidikan Taman Kanak-kanak. Media *puzzle* merupakan salah satu media pembelajaran dalam menstimulasi perkembangan kognitif peserta didik melalui menyusun kepingan *puzzle* itu sendiri peserta didik dapat belajar memecahkan masalah sederhana maupun dalam pengenalan konsep warna, bentuk dari kepingan beberapa *puzzle*. Berikut petikan wawancaranya:

“Efektif dalam pembelajaran untuk membantu perkembangan peserta didik. Dengan media puzzle peserta didik akan dapat mengenal warna, angka dan mengenal bentuk dan dapat belajar memecahkan masalah sederhana, dengan puzzle anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu membongkar, menyusun kembali kepingan-kepingan gambar puzzle tersebut menjadi bentuk utuh.”

Hal senada juga disampaikan oleh guru kelas kelompok B TK Mardhotillah, bahwa media *puzzle* merupakan media yang efektif dalam pembelajaran untuk merangsang perkembangan kognitif peserta didik dan motorik halus anak. Berikut petikan wawancaranya:

“Efektif untuk pembelajaran, menggunakan media puzzle dapat mengembangkan beberapa aspek yaitu perkembangan kognitif dan motorik halus peserta didik”

Hal senada juga disampaikan oleh guru kelas kelompok A TK Mardhotillah, bahwa media *puzzle* merupakan media yang efektif dalam pembelajaran untuk merangsang perkembangan kognitif, akan tetapi *puzzle* yang diberikan kepada peserta didik di kelompok A memiliki kepingan atau potongan *puzzle* lebih sedikit sesuai dengan rentang usia peserta didik. Berikut petikan wawancaranya:

“Media puzzle efektif dalam pembelajaran untuk merangsang perkembangan kognitif peserta didik, puzzle untuk kelompok A memiliki bentuk sederhana dengan potongan yang tidak terlalu banyak. Jadi alat permainan edukatif puzzle dirancang sesuai dengan rentang usia tertentu”

Hasil observasi diketahui bahwa media *puzzle* merupakan media yang efektif dalam pembelajaran untuk mengembangkan perkembangan kognitif dan motorik halus peserta didik yang dirancang sesuai dengan rentang usia tertentu.

Aspek Perkembangan Kognitif dengan Tingkat Pencapaiannya

Dalam 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 berfikir simbolik.

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 telalu 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.

“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

Pada dasarnya TK Mardhotillah Tidak terlalu sulit untuk mengaplikasikan 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 TK Mardhotillah, 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 TK Mardhotillah.

Media puzzle dalam perkembangan kognitif sudah berjalan di TK Mardhotillah. Namun, ketika dalam penerapannya di TK Mardhotillah 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 TK Mardhotillah, 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.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada TK Mardhotillah tentang implementasi media puzzle dalam perkembangan kognitif dapat disimpulkan bahwa implemetasi media puzzle dalam perkembangan kognitif pada TK Mardhotillah telah berjalan dengan baik. hal ini terbukti dengan Implementasi media puzzle, aspek-aspek perkembangan kognitif yang meliputi belajar dan pemecahan masalah, berfikir logis, berfikir simbolik telah berkembang dengan baik sesuai tingkat pencapaian perkembangan yang harus dicapai oleh peserta didik sesuai dengan usia anak. Faktor yang menjadi pendukung implementasi medi puzzle dalam perkembangan kognitif di TK Mardhotillah yaitu minat belajar, kemudian situasi yang menyenangkan dan kondisi yang nyaman. 3) faktor penghambat implementasi media puzzle dalam perkembangan kognitif di TK Mardhotillah 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.

REFERENSI

- Ifanah, E., & Christiana, E. (2016). Pengaruh Media Permainan Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak Kelompok A. *Jurnal PAUD Teratai*, 5(02).
- Latif, M. (2016). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori & Aplikasi*. Jakarta: Prenada Media.
- Masluhah, K., & Abdullah, M. H. (2013). Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V Sdn Klantingsari I Tarik Sidoarjo. 1(2).

- Mefi, W. (2019). Pengaruh permainan puzzel terhadap perkembangan kognitif pada anak 5-6 tahun di paud harapan Ananda kota Bengkulu. Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.
- Nurhadi, N. (2018). Multiple Intelligences Anak Usia Dini Menurut Al-Qur'an Surat Luqman Ayat 12-19 (Kajian Filsafat Pendidikan). *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 144-167. [https://doi.org/10.25299/ge.2018.vol1\(2\).2568](https://doi.org/10.25299/ge.2018.vol1(2).2568).
- Rahima, R. (2018). Pengaruh Permainan Edukatif Dengan Media Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Dalam Mengenal Bentuk dan Warna Pada Anak Prasekolah Di Tk Aisyiyah Iv Kota Jambi. *Jurnal Akademika Baiturrahim Jambi*, 6(2), 62-66. <http://dx.doi.org/10.36565/jab.v6i2.30>.
- SARI, Y. R. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun DI TK LPM Raman Endra.
- Sriastuti, N. P., Lasmawan, M. P. P. I. W., & Marhaeni, M. P. A. N. (2014). Peningkatan Minat Belajar dan Kemampuan Dasar Kognitif melalui Penggunaan Media Puzzle pada Anak Kelompok B TK Dharma Kumara Pedungan Denpasar Tahun Ajaran 2012/2013 (Doctoral dissertation, Ganesha University of Education).
- Suryastini, L. A., Wirya, N., Ujianti, P. R., & Psi, S. (2014). Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media Puzzle Huruf untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa pada Anak TK. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 2(1). <https://doi.org/10.23887/paud.v2i1.3531>.
- Veronica, N., & Lutfiah, L. (2019). Peningkatan Perkembangan Kognitif Melalui Permainan Puzzle pada Anak TK B. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 19(3). <https://doi.org/10.30651/didaktis.v19i3.3985>
- Warapsari, D. A., & Saptorini, S. (2015). Pengembangan Contextual Puzzle Dalam Pembelajaran IPA Berbasis Proyek Tema Pencemaran dan Dampaknya Bagi Makhluk Hidup. *Unnes Science Education Journal*, 4(1). <https://doi.org/10.15294/USEJ.V4I1.5014>.
- Wibowo, A. (2012). Pendidikan Karakter Usia Dini: Strategi Membangun Karakter Di Usia Emas. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Yuniati, E. (2018). Puzzle Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah Di TK At Taqwa Mekarsari Cimahi. *Jurnal Kesehatan Poltekkes Ternate*, 11(1), 36-48.