

Permainan Puzzle Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini 5-6 Tahun

Adelia Miranti Sidiq¹, Azizah Nurul Fadlillah²

Email: lia.dwpkedungrejo@gmail.com¹, azizahfadhilah123@gmail.com²

^a STAI YPBWI Surabaya, ^b Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

Abstrak

Perkembangan kognitif anak usia dini menjadi salah satu faktor dalam perkembangan kemampuan anak yang berhubungan dengan pengetahuan, pemahaman dan proses psikologis anak terhadap lingkungan sekitar. Bermain puzzle merupakan salah satu bentuk permainan yang mampu menantang daya kreatifitas dan ingatan anak. Permainan ini digunakan guru maupun orang tua sebagai alternatif media stimulasi perkembangan kognitif anak usia dini. Jenis penelitian yang digunakan ialah metode kualitatif dengan pendekatan library research atau studi pustaka. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menganalisis permainan puzzle dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini 5-6 tahun. Berdasarkan hasil telaah yang sudah dilakukan oleh peneliti disimpulkan bahwa melalui puzzle anak akan belajar memahami dan mengolah informasi, memecahkan masalah serta mengetahui sesuatu. Adapun pada penelitian ini penulis menggunakan metode kualitatif deskriptif adalah suatu rumusan masalah yang memandu penelitian untuk mengeksplorasi atau memotret situasi sosial yang akan di teliti secara menyeluruh, luas dan mendalam.

Kata kunci: permainan, puzzle, perkembangan kognitif, AUD.

Abstract

Early childhood cognitive development becomes one of the factors in the development of children's abilities related to knowledge, understanding and psychological processes of children towards the surrounding environment. Playing puzzles is a form of play that can challenge children's creativity and memory. This game is used by teachers and parents as an alternative medium for stimulating early childhood cognitive development. The type of research used is a qualitative method with a literature review or literature review approach. This study aims to analyze puzzle games in improving the cognitive development of early childhood 5-6 years. Based on the results of the study conducted by the researchers, it was concluded that through puzzles children will learn to understand and process information, solve problems and know something. As for this study, the authors used a descriptive qualitative method, which is a formulation of the problem that guides research to explore or photograph social situations that will be examined thoroughly, broadly and in depth.

Keywords: games, puzzles, cognitive development, AUD

Article History

Submitted: 23 August 2023

Accepted: 11 September 2023

Published: 29 September 2023

PENDAHULUAN

Kesehatan bagi anak tidak terlepas dari pengertian kesehatan secara umum. Kesehatan di sini meliputi kesehatan badan, rohani, dan sosial, tidak terbatas hanya bebas dari penyakit, cacat dan kelemahan. Masa tumbuh kembang anak adalah masa yang beresiko bagi setiap kehidupan anak, maka sangat penting untuk memperhatikan semua aspek yang mendukung dan yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan (Sum, 2019). Pertumbuhan dan perkembangan, dua peristiwa yang berbeda namun saling berkaitan. Perkembangan merupakan suatu proses yang bersifat kumulatif artinya perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya (Isnainia & Na'imah, 2020). Anak usia dini berada dalam masa kecemasan disepanjang rentang usia perkembangan manusia, bahwa masa ini merupakan periode sensitif yang mudah menerima stimulus- stimulus dari lingkungannya baik disengaja maupun tidak disengaja (Suryana, 2016). Pada masa inilah terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis sehingga anak siap merespon dan mewujudkan semua tugas-tugas perkembangan yang diharapkan muncul pada perilaku sehari-hari.

Perkembangan kognitif bertujuan agar individu mampu mengembangkan kemampuan persepsinya, ingatan, berfikir, pemahaman terhadap simbol, melakukan penalaran dan memecahkan masalah. Perkembangan kognitif dipengaruhi oleh faktor hereditas, lingkungan, kematangan, minat dan bakat, pembentukan dan kebebasan (Retnaningrum & Umam, 2021; Simanjuntak & Siregar, 2022). Salah satunya permainan edukatif adalah puzzle karena dapat mempengaruhi kecerdasan kognitif pada anak (Zianeda, 2017). Perkembangan kognitif bertujuan agar individu mampu mengembangkan kemampuan persepsinya, ingatan, berfikir, pemahaman terhadap simbol, melakukan penalaran dan memecahkan masalah. Perkembangan kognitif dipengaruhi oleh faktor hereditas, lingkungan, kematangan, minat dan bakat, pembentukan dan kebebasan. Salah satunya permainan edukatif adalah puzzle karena dapat mempengaruhi kecerdasan kognitif pada anak (Zianeda, 2017).

Puzzle adalah media bermain dengan cara bermainnya seperti menyusun dan mencocokkan potongan-potongan gambar, huruf, bangun-

bangun, atau angka sehingga disusun menjadi sebuah puzzle yang utuh (Oktaviyani & Suri, 2019; Satriani & Ilyas, 2019). Dalam menyusun puzzle maka akan melatih kesabaran, ketangkasan mata, dan tangan untuk menyusun puzzle tersebut. Selain itu kegiatan ini dapat dilakukan melalui bermain agar anak tidak mudah merasa bosan dan menerapkan metode belajar melalui bermain dapat membantu anak dalam belajar sehingga meningkatkan hasil belajar anak menjadi lebih baik. Berbagai masalah perkembangan anak, seperti keterlambatan motorik, berbahasa, perilaku, austisme, hiperaktif dalam beberapa tahun terakhir ini semakin meningkat, angka kejadian di Amerika Serikat berkisar 12-16%, Thailand 24%, Argentina 22%, dan di Indonesia antara 13-18%. Melihat angka epidemiologi tersebut, maka diperlukan adanya deteksi dini pada anak dengan gangguan perkembangan untuk mencegah terjadinya keterlambatan penanganan. Apabila tidak ditangani dengan tepat, maka gangguan ini dapat berlanjut hingga remaja atau dewasa (Ayu, 2013). Berdasarkan permasalahannya di atas maka peneliti tertarik ingin mengkaji lebih dalam lagi terkait Permainan Puzzle Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini 5-6 tahun.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah langkah yang di miliki dan di lakukan oleh peneliti dalam rangka untuk mengumpulkan informasi atau data serta melakukan investigasi pada data yang telah di dapatkan tersebut. Metode penelitian memberikan gambaran rancangan penelitian yang meliputi antara lain: prosedur dan langka-langkah yang harus di tempuh, waktu penelitian, sumber data, dan dengan langkah apa data-data tersebut di peroleh dan selanjutnya dioalh dan di analisis. Metode yang dipakai pada artikel ini adalah metode pendekatan studi pustaka. Studi pustaka dapat dilakukan dengan menelaah isi dari buku rujukan dan dari hasil-hasil penelitian serupa dengan penelitian sebelumnya yang berfungsi untuk mendapatkan teori mengenai permasalahan yang ingin diteliti.

Teknik analisis data yang dipakai dalam penelitian ini ialah metode analisis *content analysis*. Analaisis ini digunakan untuk menemukan

inferensi yang valid dan dapat diteliti kembali sesuai situasinya (Mirzaqon & Purwoko, 2018). Penelitian kepustakaan merupakan suatu studi yang digunakan dalam mengumpulkan informasi dan data dengan bantuan berbagai macam material yang ada di perpustakaan seperti dokumen, buku, majalah, kisah-kisah sejarah, dsb. Penelitian kepustakaan merupakan kajian teoritis, referensi serta literatur ilmiah lainnya yang berkaitan dengan budaya, nilai dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti (Sugiyono, 2018). Berdasarkan hal tersebut, maka pengumpulan data dalam artikel ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data dan menelaah buku-buku, jurnal dokumen-dokumen yang dianggap relevan dengan kajian.

Pendekatan penelitian yang digunakan berupa kualitatif. Menurut Sugiyono dalam Fitri, penelitian kualitatif pada umumnya dibuat berdasarkan masalah yang ditentukan. Sugiyono berpendapat tentang penelitian kualitatif dalam bukunya menjelaskan bahwa penelitian kualitatif cenderung berfokus terhadap konsep teori yang akan dibahas (Fitri, 2020). Sumber data dalam penelitian diambil dari beberapa hasil analisis literature dan didasarkan pada beberapa penelitian terdahulu. Sedangkan teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menganalisis teori-teori yang didasarkan atas buku-buku, jurnal ilmiah, *google scholar* dan lainnya yang berhubungan dengan tema penelitian yang akan dikaji. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui strategi pengembangan kreativitas anak usia dini.

Langkah-langkah penelitian kepustakaan memiliki beberapa tahapan antara lain yaitu, mengumpulkan jurnal, buku-buku dokumen maupun web sehingga peneliti dapat menyimpulkan masalah yang akan dikaji. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara dokumentasi. Dokumentasi ialah cara memperoleh data melalui berbagai dokumen. Data yang didapatkan dari teknik dokumentasi cenderung merupakan data sekunder yaitu berisi surat-surat, laporan ataupun teori-teori para ahli (Fitri, 2020). Jadi, dapat disimpulkan bahwa dokumentasi ialah berupa kelengkapan yang disediakan melalui dokumen-dokumen tertentu yang dibutuhkan dalam proses penelitian yang sudah dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian kognitif dari para pakar salah satunya; Menurut Drever yang dikutip oleh Yuliana Nurani dan Sujiono disebutkan bahwa “kognitif yaitu sebutan yang terdiri dari semua cara memahami, yaitu tanggapan, khayalan, pemahaman, evaluasi, dan pemikiran”. Menurut Piaget, mengatakan “kognitif yaitu cara anak untuk adaptasi dan mendefinisikan objek dan kejadian yang ada dilingkungannya”. Piaget melihat jika anak melakukan peran yang baik untuk merencanakan pengetahuan tentang realita, anak tidak hanya menerima informasi begitu saja (Nurani dan Sujiono 2004).

Meskipun cara berpikir dan konsep anak tentang kenyataan sudah diperbaharui melalui pengalaman yang sudah dilaluinya, akan tetapi anak juga aktif mendefinisikan informasi yang ia peroleh dari pengalaman, serta dalam membiasakannya terhadap konsep dan pengetahuannya. Adapun pemahaman kognitif menurut Chaplin yang dikutip oleh Winda Gunarti mengemukakan bahwa “kognitif yaitu rangsangan universal memuat semua mengenali semua bentuk, menukas, mengkhayalkan mengukur, berspekulasi dan mengevaluasi (Gunarti 2008). Perkembangan kognitif suka disamakan pada perkembangan kecerdasan. Perkembangan kognitif yaitu pondasi untuk berkembang intelegensinya yang dimiliki anak. Pengetahuan untuk anak usia dini saat ini mempunyai sifat untuk berfikir relative serta perkembangannya akan terjadi jika mempunyai sifat factual jika telah sampai pada berkembangnya usia. Perihal itu sama dalam observasi yang sudah dilakukan oleh Piaget, seorang ahli dibidang psikologi dan biologi yang berasal dari Swiss mengatakan jika “Anak bisa memperlihatkan macam-macam kontrol tentang keadaan global semenjak anak lahir sampai remaja” (Yudha dan Rudyanto 2009).

Kemampuan kognitif beberapa orang terjalin dengan cara setiap orang mampu mempelajarinya, memperhatikannya, mengevaluasi serta berfikir tentang lingkungan sekitarnya. Jean Piaget menyuarakan sumbangan besar untuk tinjauan perkembangan kognitif. Piaget juga merupakan atktivis terkenal diantara pendidik karena pada setiap perbincangan yang membahas pertumbuhan terutama pertumbuhan dan perkembangan kognitif

nama belai akan disebutkan sebagai dasar dari perbincangan. Jean Piaget lahir di Neuchatel, terletak dikota kecil di Swiss. Piaget merintis karir dari orang yang mempunyai keahlian biologi, terutama tentang kerang. Akan tetapi minatnya akan sejarah serta ilmu pengetahuan kemudian berkelanjutan pada minantnya di keong. Beliau semakin tenggelam pada penelitian tentang tahapan berfikir yang dapat dikerjakan oleh sains, setelah itu beliau mempunyai kertertarikan mengusut tentang pemikiran, terutama pada proses berkembangnya.

Pengetahuan yang didapatkan dengan cara menjelajah dapat memperbanyak bentuk teori kognitif anak. Jika saat perencanaan penyesuaian tidak adanya teori yang sesuai guna meletakkan pengetahuan yang baru saja didupatkannya sehingga terciptanya teori baru pada otak anak guna untuk mendukung pengetahuan itu. Kejadian ini dalam teori Piaget dinamakan dengan *accommodation*. contohnya saat anak berhubungan dengan lingkungannya ada suatu objek yang diperhatikannya kemudian yang menjadi objeknya tidak pernah tidak diketahuinya sehingga objek tersebut menjadi pengetahuan yang baru, sehingga anak dapat membuat teori baru didalam otaknya guna mendukung apa saja informasi-informasi yang didupatkannya. Ekuilibrium suatu metode yang dicalonkan oleh Piaget guna memberikan penjelasan tentang cara anak bergerak secara bertahap tentang berfikir ketahapan berfikir selanjutnya. Pergerakan bisa terjadi Ketika anak melalui permasalahan kognitif, ataupun disekuilibrium ketika percobaan untuk mengerti lingkungan sekitarnya (J. Santrock 2010).

Pendapat Piaget tahapan belajar seorang anak sesuai dengan acuan serta tahapan berkembang anak disesuaikan pada usianya. Adapun tahapan-tahapan perkembangan menurut Piaget: Pertama tahapan sensorimotorik pada usia 0-18 bulan, anak mulai meraba serta pergerakan anak adalah suatu hal yang utama untu pengalaman yang didupatkannya, anak dapat mempelajarinya menurut pengalaman anak, berfikir dalam tindakannya. Anak mempelajari cara kerja anggota tubuhnya serta fungsi-fungsi pada motoric guna mengetahui dunia sekitarnya. Kedua tahapan pra operasional pada usia 18 bulan-6 tahun, tahapan saat anak belajar dengan memakai lambang ataupun symbol yang ada disekitarnya Ketiga tahapan operasional

kongkrit anak pada usia 6-12 tahun, tahapan ini mengenai pengelolaan secara umum bisa dilaksanakan dengan dibantu menggunakan benda nyata. Mengamati serta pemikiran untuk menunjukkan perkembangan. Anak dapat mengerti perubahan angka, terutama pada benda yang nyata. Bentuk benda nyata akan mempermudah pendidik dan peserta didik guna mengerti arti tersebut. Keempat tahapan operasi resmi pada usia 12 tahun-dewasa), dapat dimasukan akal tanpa adanya pertolongan melalui benda nyata. Pada tahapan saat ini anak meningkatkan daya berfikir abstrak dan hipotesis, anak dapat mempertimbangkan dengan penataan serta dapat membuat simpulan (Suyadi 2010 & Istiqomah & Maemonah, 2022; Supardi, 2015).

Puzzle adalah media bermain dengan cara bermainnya seperti menyusun dan mencocokkan potongan-potongan gambar, huruf, bangun-bangun, atau angka sehingga disusun menjadi sebuah puzzle yang utuh (Arofah & Efendi, 2015; Nuranisa et al., 2018). Dalam menyusun puzzle maka akan melatih kesabaran, ketangkasan mata, dan tangan untuk menyusun puzzle tersebut. Selain itu kegiatan ini dapat dilakukan melalui bermain agar anak tidak mudah merasa bosan dan menerapkan metode belajar melalui bermain dapat membantu anak dalam belajar sehingga meningkatkan hasil belajar anak menjadi lebih baik. Berbagai masalah perkembangan anak, seperti keterlambatan motorik, berbahasa, perilaku, austisme, hiperaktif dalam beberapa tahun terakhir ini semakin meningkat, angka kejadian di Amerika Serikat berkisar .

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari pembahasan di atas kita bisa simpulkan bahwa melalui permainan puzzle bisa meningkatkan perkembangan kognitif anak, karna dengan permainan puzzle akan melatih kesabaran, ketangkasan mata, dan tangan untuk menyusun puzzle tersebut. Selain itu agar anak tidak merasa bosan dan menerapkan metode belajar melalui bermain dan dapat juga membantu anak dalam belajar sehingga meningkatkan perkembangan kognitif anak menjadi lebih baik. Sudah harus menjadi upaya peneliti agar lebih baik lagi dalam menulis dan mengefektifkan jurnal ini, dan di dalam jurnal ini masih banyak kekurangan dan mohon masukan dari pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

- Arofah, S. J. N., & Efendi, M. (2015). Cross-game puzzle media for learning english of deaf students. *Jurnal P3LB*, 2(1), 39–43.
- Brewer, dan J. (2007). *Introduction to early childhood education preschool primary gradessixth edition*. New York: Pearson.
- Chaplin, dan JP. (2006). *Kamus Lengkap Psikologi (terjemahan)*. Jakarta: PT. Raja GrafindoPersada.
- Crain, dan William. (2007). *Teori Perkembangan, Konsep dan Aplikasi (Terjemahan)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Gunarti, Winda. (2008). *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Ibda, Fatimah. (2015). “Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget.” *Jurnal Intelektualita* 3, Nomer 1
- Isnainia, & Na’imah. (2020). Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 4(2), 197–207. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v4i2.968>
- Istiqomah, N., & Maemonah, M. (2022). Konsep Dasar Teori Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget. *Khazanah Pendidikan*, 15(2), 151–158.
- Nuranisa, L., Triani, M., Hidayah, W. A., Aurelia, P. M., Sanusi, D. A., Nasyatul K, N., & Khomaeny, E. F. F. (2018). PUZZLE SEBAGAI MEDIA BERMAIN UNTUK MELATIH KEMANDIRIAN ANAK USIA DINI. *EARLY CHILDHOOD: JURNAL PENDIDIKAN*. <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v2i2a.286>
- Oktaviyani, R. D., & Suri, O. I. (2019). Pengaruh terapi bermain puzzle terhadap perkembangan kognitif anak usia prasekolah. *Jurnal Kesehatan*, 10(2), 289841.
- Retnaningrum, W., & Umam, N. (2021). Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Mencari Huruf. *Jurnal Tawadhu*.
- Satriani, S., & Ilyas, S. N. (2019). Pengaruh Penggunaan Puzzle Jari Tangan Dalam Mengembangkan Motorik Halus Di Taman Kanak-Kanak. *Tematik*, 5(2), 84–93.
- Simanjuntak, K., & Siregar, R. S. (2022). Perkembangan Kognitif Peserta Didik dan Implementasi dalam Kegiatan Pembelajaran. *Jurnal Riyadhah*.
- Sum, T. A. (2019). PENTINGNYA PENDIDIKAN KESEHATAN DAN GIZI BAGI ANAK USIA DINI. *Jurnal Smart Paud*. <https://doi.org/10.36709/jspaud.v2i1.5919>
- Supardi, U. S. (2015). Peran berpikir kreatif dalam proses pembelajaran matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(3).
- Suryana, D. (2016). *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*. Kencana.