



Alat Permainan Edukatif Puzzle Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Nurul Islam Purwosari

Siti Umayah^{1*}, Supinah², Junaenah³

¹²³Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Tanggamus

*Korespondensi Penulis. Email: siti.umayah@stittanggamus.ac.id

Abstrak

Metode penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif ini yang bertujuan untuk mengetahui penerapan alat permainan edukatif puzzle dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak. Penelitian ini menggunakan subjek guru dan anak yaitu 1 orang guru dan 15 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang dilakukan adalah reduksi data, display data dan menarik kesimpulan. Uji keabsahan menggunakan triangulasi. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di Paud Nurul Islam Purwosari bahwa penerapan alat permainan edukatif puzzle telah dilaksanakan, tetapi langkah-langkah dalam bermain puzzle belum sesuai dengan gabungan teori Subagio dan Situmorang, masih ada satu langkah yang belum diterapkan yaitu Guru mengumpulkan berbagai jenis puzzle dan membebaskan anak untuk memilih berbagai jenis puzzle yang mereka sukai. Tetapi di Paud ini guru langsung membagi puzzle kepada anak didik. Dan jenis puzzle yang dibagi semua disamakan oleh guru. Dari hasil perkembangan Kognitif anak dalam kategori belum berkembang ada 0 anak (0%), mulai berkembang ada 7 anak (46%), berkembang sesuai harapan ada 5 anak (33%) dan berkembang sangat baik ada 3 anak (20%).

Kata Kunci: Penerapan Puzzle, Kemampuan Kognitif, Kualitatif Deskriptif

Educational Puzzle Game Tool to Develop Cognitive Abilities of Children Aged 5-6 Years at ECCE Nurul Islam of Purwosari

Abstract

This descriptive qualitative research aims to determine the application of puzzle educational game tools in developing children's cognitive abilities. This study used the subjects of teachers and children, namely one teacher and 15 students. Data collection techniques use observation, interviews, and documentation. Data analysis techniques are data reduction, data display and concluding—test validity using triangulation. Based on research conducted at ECCE Nurul Islam Purwosari, the application of educational puzzle game tools has been implemented, but the steps in playing puzzles are not following the combined theory of Subagio and Situmorang. There is still one step that has not been applied. Namely, teachers collect various types of puzzles and free children to choose multiple types they like. But in this early childhood, the teacher immediately shares dilemmas with students. And the types of puzzles that are divided are all equalized by the teacher. From the results of children's cognitive development in the undeveloped category, 0 children (0%) are starting to develop. There are seven children (46%) developing according to expectations. There are five children (33%), and they are growing very well. There are three children (20%).

Keywords: Puzzle Application, Cognitive Ability, Descriptive Qualitative

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan satu bentuk penyelenggaraan Pendidikan yang menitik beratkan pada peletakkan dasar keatas pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya piker, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual) sosio emosional (sikap dan perilaku serta beragama), Bahasa dan komunikasi sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui anak usia dini (susanto, 2011).

Dalam UU No.20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 14 tentang Sistem pendidikan Nasional menyatakan bahwa Pendidikan anak usia dini adalah salah satu 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 agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan dasar.

Teori perkembangan kognitif menurut Piaget dan Santrock menyatakan bahwa anak secara aktif membangun pemahaman mengenai dunia dan melalui empat tahapan perkembangan kognitif. Adapun empat tahapan perkembangan kognitif tersebut adalah (1) tahap sensori motor : usia 0-2 tahun , (2) tahap praoperasional : usia 2-7 tahun, (3) tahap operasional konkret : usia 7-11 tahun , (4) tahap operasional formal: usia 11 tahun keatas.

Pola pembelajaran seperti diatas monoton karena interksi hanya berlangsung satu arah, yakni dari guru ke anak didik, kurang bersiat interaktif antara guru dan anak didik, ataupun anantara anak didik dengan anak didik lainnya. Kodisi init tentu sangat membosankan anak didik, sebab setelah penyampaian materi, anak didik diminta menulis dan menjawab soal pada lembar kerja atau kertas yang diberikan guru.

Selain melakukan observasi peneliti juga melakukan wawancara, Setelah peneliti lakukan wawancara dengan guru disana Kelas B1 di PAUD Nurul Islam Purwosari tentang Penerapan alat permainan yang diterapkan di Paud tersebut. Bahwa alat permainan edukatif puzzle sudah diterapkan diPaud tersebut namun biasanya permainan hanya pada waktu tertentu saja diterapkan padahal anak sangat antusias dalam bermain puzzle.

Pembelajaran yang digunakan disekolah ini sangat monoton, dimana guru hanya berdiri didepan menjelaskan/ menceritakan materi dan siswa diminta duduk utuk mendengarkan dan memperhatikan apa yang dijelaskan guru. Kodisi ini sangat membosankan untuk peserta didik, sebab setelah menyampaikan materi anak diminta menjawab soal pada lembar kerja atau kertas yang dibagikan oleh guru.

Jadi kesimpulan yang peneliti dapat melalui observasi dan wawancara yaitu anak usia 5-6 tahun di PAUD Nurul Islam Purwosari dalam melakukan permainan puzzle belum maksimal, untuk itu peneliti tertarik untuk melihat Bagaimanakan Alat Penerapan Edukatif Puzzle untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif. Tujuan peneliti diharapkan dapat mengetahui bagaimana pelaksanaan penerapan alat permainan edukatif puzzle dalam mengembangkan perkembangan kognitif anak di PAUD Nurul Islam Purwosari

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode analitis. Bogdan dan Taylor mengemukakan bahwa penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Penelitian kualitatif bertumpu pada latar belakang alamiah secara holistic, memposisikan manusia sebagai alat penelitian, melakukan analisis data secara induksi, lebih mementingkan prosedur dari pada hasil penelitian yang dilakukan disepakati oleh peneliti dan subjek peneliti (Anwar, 2014). Metode deskripsi dipilih karena penelitian yang akan dilakukan adalah berkaitan dengan peristiwa-peristiwa yang sedang berlangsung dan berkenaan dengan kondisi masa sekarang. Menurut Sukardi (2016), metode deskripsi adalah metode yang

secara umum dilakukan dengan tujuan utama untuk menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik objek atau subjek yang diteliti secara tepat.

Adapun jenis penelitian ini adalah konsepsi penelitian deskriptif. Metode deskriptif adalah suatu metode penelitian dalam suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Dimana penulis berusaha menggambarkan dan menginterpretasi obyek sesuai dengan apa adanya, penelitian ini mempunyai tujuan utama, yaitu menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik obyek atau subyek yang diteliti. Adapun peristiwa atau kejadian yang dimaksud dalam penelitian kali ini adalah mengenai penerapan alat permainan edukatif puzzle untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di PAUD Nurul Islam Purwosari (Sugiono, 2016).

Penelitian ini dilaksanakan di PAUD NURUL ISLAM PURWOSARI pada tanggal 1 Februari sampai dengan 1 Maret 2023 dapat diketahui bahwa jumlah peserta didik 15 anak terdiri dari 8 perempuan 7 anak laki-laki dan 1 tenaga pendidik. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek adalah guru (pendidik) di Kelas B1 PAUD NURUL ISLAM PURWOSARI. Sedangkan sumber data lainnya adalah semua pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran yaitu 15 peserta didik di kelas B1 PAUD Nurul Islam Purwosari. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi (pengamatan), interview (wawancara), dan dokumentasi. Peneliti kemudian menggunakan Prosedur Analisis Data yaitu data reduction, data display dan conclusion drawing/verification.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Anak Dapat Menyelesaikan Permainan Tanpa Bantuan Guru

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, pada tanggal 1 Februari 1 Maret di PAUD Nurul Islam Purwosari khususnya di Kelas B1, mengenai penerapan alat permainan edukatif puzzle untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak, dapat dilihat hasil pengamatan yang dilakukan yaitu terdapat 4 orang yang belum berkembang, 8 orang yang mulai berkembang 3 orang berkembang sesuai harapan dan belum terlihat perkembangan yang sangat baik. Dapat dilihat melalui penerapan alat permainan edukatif puzzle yang dilakukan anak dapat menyelesaikan tanpa bantuan oleh gurunya (Farah, 2017; Inggried, 2017).

2. Anak Mampu Menjawab Pertanyaan Yang Diberikan Oleh Guru

Pada saat permainan telah selesai anak mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. pada tahap mengevaluasi anak dengan mengulas kembali serta memberi pertanyaan tentang permainan puzzle pada saat itu dapat dilihat dari hasil pengamatan yang dilakukan yaitu terdapat 1 orang yang belum berkembang, 9 orang yang mulai berkembang, 4 orang berkembang sesuai harapan dan 1 orang berkembang sangat baik.

3. Anak Mampu Membedakan Warna-Warna Pada Kepingan Puzzle

Dalam permainan puzzle anak dapat membedakan warna- warna yang terdapat pada kepingan-kepingan puzzle, menurut pengamatan yang dilakukan oleh peneliti yaitu terdapat 0 orang yang belum berkembang, 7 orang yang mulai berkembang 4 orang berkembang sesuai harapan dan 4 orang berkembang sangat baik. Dapat dilihat pada saat guru mengevaluasi anak (Komang, 2014; Nilawati, 2014).

4. Anak Mampu Membedakan Kepingan Dan Menyusun Puzzle Sesuai Bentuk Dan Ukuran

Dalam permainan puzzle ini anak dapat meletakkan kepingan puzzle sesuai bentuk dan ukurannya masing-masing dan hasil. menurut pengamatan yang dilakukan oleh peneliti yaituterdapat 2 orang yang belum berkembang, 9 orang yang mulai berkembang 3 orang berkembang sesuai harapan dan 1 orang berkembang sangat baik. Dapat dilihat pada saat anak sedang bermain puzzle.

5. Anak Mampu Menyebutkan Dan Mengurutkan Lambang Bilangan 1-20

Dalam penerapan permainan puzzle yaitu puzzle anak anak dilatih untuk berkonsentrasi dalam mengurutkan dan menunjuk lambang bilangan agar anak dapat dengan mudah untuk mengingatnya seperti menurut pengamatan yang dilakukan oleh peneliti yaituterdapat 3 orang yang belum berkembang, 5 orang yang mulai berkembang 6 orang berkembang sesuai harapan dan 1 orang berkembang sangat baik.

6. Anak Mampu Menyebutkan Menyebutkan Dan Mengurutkn A-Z

Dalam penerapan permainan puzzle yaitu puzzle anak anak dilatih untuk berkonsentrasi dalam mengurutkan dan menunjuk lambang bilangan agar anak dapat dengan mudah untuk mengingatnya seperti menurut pengamatan yang dilakukan oleh peneliti yaitu terdapat 2 orang yang belum berkembang, 11 orang yang mulai berkembang 2 orang berkembang sesuai harapan dan 1 orang berkembang sangat baik.

7. Anak Mampu Bekerja Sama Dengan Teman

Anak mampu bekerja sama dengan temannya dilatih pada saat anak menyelesaikan permainan dilatih agar anak mampu berbagi kepingan-kepingan puzzle kepada temannya. seperti menurut pengamatan yang dilakukan oleh peneliti yaitu terdapat 0 orang yang belum berkembang, 10 orang yang mulai berkembang 5 orang berkembang sesuai harapan dan 0 orang berkembang sangat baik.

B. Pembahasan

Dari hasil yang dilakukan melalui observasi, wawancara dan pengambilan dokumentai, peneliti mendapatkan data bahwa di PAUD Nurul Islam Purwosari di kelas B1 terdapat beberapa anak yang belum berkembang, mulai berkembang, berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik dalam kemampuan kognitifnya, seperti anak dapat menyelesaikan permainan puzzle tanpa bantuan guru, anak dapat menjawab pertanyaan yang diberikan guru, anak dapat membedakan warna-warna pada puzzle, anak dapat membedakan bentuk puzzle yang sesuai dengan ukurannya, anak dapat menyebutkan dan menunjuk lambang bilangan, anak dapat menyebutkan dan menunjuk lambang huruf, anak bekerja sama dengan teman. Dalam observasi ini peneliti memfokuskan pada penerapan alat permainan puzzle untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak (Sumanto, 2014; Sari, 2018).

Guru yang terdapat di B1 PAUD Nurul Islam Purwosari penerapan alat permainan edukatif puzzle untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak sudah diterapkan disana, tetapi hanya menerapkan permainan sambil belajar disana hanya di waktu luang saja (Dewi, 2016). Pada permainan puzzle disekolah ini guru membuat aturan bahwa permainan puzzle dibatasi waktunya hanya 10-15 menit, lalu kelompok yang menang adalah kelompok yang paling cepat dalam menyelesaikan permainan puzzle (hariansyah, 2014; Herman, 2019; Khadijah, 2016). Dalam penelitian yang telah peneliti lakukan disini dapat di simpulkan bahwa penerapan alat permainan edukatif puzzle untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 masih belum maksimal atau pun masih dalam tahap mulai berkembang (Ansori, 2017; Anayanti, 2014).

Hasil observasi guru peneliti melihat ada salah satu langkah menurut teori yang tidak guru lakukan yaitu guru tidak membebaskan anak untuk memilih berbagai jenis puzzle yang mereka sukai tetapi disini peneliti hanya langsung membagi puzzle tersebut kepada anak, dan semua puzzle yang diberikan kepada anak pun sama. Misalkan hari ini guru memberikan puzzle angka semua kelompok mendapatkan puzzle angka. Proses penerapan puzzle anak dilakukan di PAUD Nurul Islam Purwosari. Media atau alat permainan yang diterapkan kepada anak terbuat dari bahan kayu yang halus dan ringan sehingga anak aman bila menggunakannya, puzzle tersebut terdapat beberapa macam puzzle yakni puzzle angka, puzzle huruf dan puzzle buah sehingga membuat anak lebih tertarik untuk bermain sambil belajar.

Dari hasil Penelitian penerapan alat permainan edukatif puzzle untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak di PAUD Nurul Islam Purwosari khususnya di B1 telah diterapkan permainan puzzle dengan langkah-langkah yang telah disimpulkan peneliti melalui teori Subagio, Situmorang bahwa guru harus menyiapkan media puzzle yang akan digunakan, membagi anak menjadi beberapa kelompok, menjelaskan proses Permainan, Guru menjelaskan aturan bermain, membebaskan kan untuk memilih berbagai jenis puzzle yang mereka sukai, bersama anak membacakan hasil kerja mereka, serta melakukan evaluasi atas materi yang disampaikan.

SIMPULAN

Dalam langkah-langkah bermain puzzle belum sesuai dengan gabungan teori Subagio dan Situmorang, masih ada satu langkah yang belum diterapkan yaitu Guru mengumpulkan berbagai jenis puzzle dan membebaskan anak untuk memilih berbagai jenis puzzle yang mereka sukai. Tetapi di Paud ini guru yang langsung membagi puzzle kepada anak didik. Dan puzzle yang di bagi semua disamakan oleh guru. Dari hasil perkembangan Kognitif anak dalam kategori belum berkembang ada 0 anak (0%), mulai berkembang ada 7 anak (46%), berkembang sesuai harapan ada 5 anak (33%) dan berkembang sangat baik ada 3 anak (20%).

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. (2011). Perkembangan Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Ansori. (2017). Psikologi pembelajaran. Bandung: Wacana Prima
- Anayanti Rahmawati. (2014). Metode Bermain Peran dan Alat Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Anak, Vol. III, Edisi 1, 2014.
- Chairul Anwar. (2014). Hakikat Manusia dalam Pendidikan Sebuah Tinjauan Filosofis. Yogyakarta: Suka Pres
- Departemen Agama Republik Indonesia. (2005). Al-Qur'an dan Terjemah. Toha: Semarang
- Departemen Pendidikan Nasional. (2004). Kurikulum TK dan RA. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini. (2003). Pembuatan Dan Penggunaan APE Anak Usia 3 – 6 Tahun. Jakarta: Depdiknas
- Dewi Wahyuni. (2016). Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Rancang Bangun Balok. Universitas Lampung
- Ellan, dkk. (2017). Penggunaan Media Puzzle untuk meningkatkan kemampuan Mengenal Bentuk Geometri. PGPAUD: Tasikmalaya
- Farah dhiba Amaral Zianeda. (2017). Pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan Kognitif
- Hamid Bahari. (2013). Perangsang karakter Positif anak. Diva Pres: Yogyakarta
- Heriansyah Syamsuddin. (2014). Brain Game Untuk Balita. Yogyakarta: Media Perssindo
- Herman Trimantara, Neni Mulya. (2019). Mengembangkan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun melalui Alat Permainan Edukatif Puzzle, Jurnal Al-Athfaal Vol.2 No 1, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

- Mulyasa. (2012). Manajemen PAUD, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Inggried Claudia Muloke, Amatus Yudi Ismanto, Yolanda Bataha. (2017). Pengaruh Alat Permainan Edukatif (Puzzle) Terhadap Perkembangan Kognitif
- Jhon Santrock. (2007). Perkembangan Anak. Jakarta: Erlangga
- Komang Srianis, Ni Ketut Suarni, Putu Rahayu Ujianti. (2014). Penerapan Metode Bermain Puzzle Geometri untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak dalam Mengetahui Bentuk. E-Journal PG-PAUD
- Khadijah. (2016). Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Cetakan Pertama. Medan: Perdana Mulyana
- Nilawati Tadjudin. (2014). Meneropong Perkembangan Anak Usia Dini Perspektif Al Qur'an. Depok: Herya Medika
- M. Fadlillah. (2017). Bermain dan Permainan. Jakarta: Kencana
- Mulkam Andika Situmorang. (2012). Meningkatkan Kemampuan Memahami Wacana Melalui Media Pembelajaran Puzzle
- Mohammad Fauziddin. (2017). Pembelajaran PAUD. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 137. (2014). Tentang Standar Isi Pendidikan Anak Usia Dini
- Umi, Romlah. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Melalui Kartu Angka di Taman Kanak-kanak Sekar Wangi Kedaton Bandar Lampung, Jurnal al Athfaal Vol. 1 No. 1, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Rosma. (2014). Penanganan Anak Hiperaktif melalui Terapi Permainan Puzzle (Studi Kasus) di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung. Lampung: Institut Agama Islam Negeri Lampung
- Khomsah, Rosiana. (2013). Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar, Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar Vol. 1 No. 2, 2013. Surabaya: PGSD FIP UNESA
- Sukardi. (2016). Metode Penelitian Pendidikan kompetensi dan praktiknya. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Sugiono. (2016). Metode Penelitian Pendidikan. Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Suharsimi Arikunto. (2013). Prosedur Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta : Rineka Cipta
- Syamsidah (2015). Permainan Kooperatif untuk PAUD & TK. Yogyakarta: Diva Kids
- Sumanto. (2014). Psikologi Perkembangan Fungsi dan Teori. Yogyakarta: Caps
- Tapan Kumar Basatria dkk. (2012). MAI (Multi- Dimensional Activity Based Integrated Approach) Strategi For Cognitive Of The Learners At The Elementary Stage
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 137 Tahun 2014, Tentang Standar Isi Pendidikan Anak Usia Dini
- Welli Rusani. (2017). Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Menggunakan Strategi Mind Map pada kelompok B2 di TK Kasih Ibu Way Dadi. Bandar Lampung: Universitas Islam Negeri Lampung
- Yuliani Nuraini Sujiono Dkk. (2013). Metode Pengembangan Kognitif. Jakarta: Universitas Terbuka
- Yuliani Nuraini Sujiono. (2013). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: PT Indeks
- Sari, Yesi Ratnasari (2018). Pengaruh media puzzle terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK RPM Laman Endra, Skripsi: Universitas Lampung