



Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Perkembangan Kognitif Anak

Ahmad Zubaidi¹, Baik Nilawati Astini^{1*}, I Made Suwasa Astawa¹, Fahrudin¹

¹ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia.

DOI: [10.29303/jcar.v4i3.2318](https://doi.org/10.29303/jcar.v4i3.2318)

Received: 15 Agustus 2022

Revised: 10 Oktober 2022

Accepted: 22 Oktober 2022

Abstract: Media is still rarely used by teachers in learning. In the 21st century, students and teachers are required to master technology. Media is very important in learning. The purpose of this study was to determine the effect of puzzle media on the cognitive development of children in group B at Tk Dharma Wanita Siti Aisyah Kabul. This type of research is comparative quantitative, using an experimental design, namely a pre-experimental design in the form of a group pretest-posttest design. The data collection techniques used are treatment, observation using research instruments, and documentation. The data analysis technique in this study is using non-parametric statistical methods. The subjects in this study were children of group B at Tk Dharma Wanita Siti Aisyah Kabul. The results showed that the cognitive development of group B children in Tk Dharma Wanita Siti Aisyah Kabul. before being given treatment using puzzle media, the children's pre-test results were obtained with an average score of 42.9%, namely the child's cognitive development was in the undeveloped criteria. After being given treatment using puzzle media, post-test data were obtained with an average score of 76, 5%, namely the child's cognitive development is in the criteria of moderately developed. This means that children's cognitive development has the potential to develop if it can be stimulated properly using appropriate and effective methods. Based on the results of the calculation of the Wilcoxon table value with the number of samples = 4 and a significance level of 5% with the output "Statistical Test" known Asymp. Sig (2-tailed) has a value of $0.03 < 0.05$, it can be concluded that "The hypothesis is accepted". So it can be concluded that there is an influence of puzzle media on cognitive development in group B children at Siti Aisyah Kabul Dharma Wanita Kindergarten.

Keywords: Media Puzzle, Cognitive Development, Dharma Wanita Kindergarten Siti Aisyah Kabul.

Abstrak: Media masih jarang digunakan guru kedalam pembelajaran. Pada saat abad 21 siswa dan guru dituntut untuk menguasai teknologi. Media sangat penting dalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh dari media puzzle terhadap perkembangan kognitif anak kelompok B di Tk Dharma Wanita Siti Aisyah Kabul. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif komparatif, menggunakan desain eksperimen yaitu pre eksperimental design dengan bentuk group pretest - posttest design. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu pemberian treatment, observasi menggunakan instrumen penelitian, dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode statistik non-parametris. Subyek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B di Tk Dharma Wanita Siti Aisyah Kabul. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan kognitif anak kelompok B di Tk Dharma Wanita Siti Aisyah

Email: nilawati@unram.ac.id

Kabul. sebelum diberikan perlakuan menggunakan media puzzle diperoleh hasil pre-test anak dengan skor rata-rata 42,9% yaitu perkembangan kognitif anak berada pada kriteria belum berkembang. Setelah diberikan perlakuan menggunakan media puzzle dapat diperoleh data post-test dengan skor rata-rata 76,5% yaitu perkembangan kognitif anak berada pada kriteria cukup berkembang. Artinya perkembangan kognitif anak memiliki potensi untuk berkembang jika dapat distimulus dengan baik menggunakan metode yang tepat dan efektif. Berdasarkan hasil perhitungan nilai t tabel Wilcoxon dengan jumlah sampel = 4 dan tingkat signifikansi 5 % dengan output " Test Statistik" diketahui Asymp. Sig (2-tailed) bernilai $0,03 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa "Hipotesis di terima". Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media puzzle terhadap pengembangan kognitif pada anak kelompok B di Tk Dharma Wanita Siti Aisyah Kabul.

Kata kunci: Media Puzzle, Perkembangan Kognitif, TK Dharma Wanita Siti Aisyah Kabul.

Pendahuluan

Media pembelajaran dapat mempermudah guru dalam proses belajar mengajar (Yustiqvar, et al., 2019). Peserta didik akan lebih mudah memahami materi, ketika penyampaian guru menggunakan media pembelajaran (Hadisaputra, et al., 2019; Gunawan, et al., 2021). Media puzzle juga merupakan salah satu bagian dari media pembelajaran. Media puzzle efektif diterapkan dalam perkembangan kognitif anak (Chandra, 2019), hal ini membuktikan bahwa sebagai seorang pendidik harus terampil dalam menyampaikan materi. Selain itu, hal ini dapat berdampak pada hasil belajar peserta didik (Ramdani, et al., 2021; Cahyani, et al., 2022). Sedangkan hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik setelah peserta didik menerima pengalaman belajar (Fauziah, et al., 2022). Hasil belajar kognitif ini terfokus pada kegiatan dan aktifitas peserta didik dimana guru melihat ketrampilan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa guru belum maksimal dalam menggunakan media pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Matovani, et al (2022); Chyalutfu, et al (2022) Pembelajaran yang berlangsung masih terpusat pada guru. Guru kurang menggali potensi yang dimiliki peserta didik ketika menyampaikan materi pelajaran. Hal ini mengakibatkan peserta didik kurang terlibat dalam proses pembelajaran pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran selama ini kurang menarik. Selain itu, media masih jarang digunakan kedalam pembelajaran. Hal ini terlihat pada peserta didik yang kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga perkembangan kognitif peserta didik masih kurang.

Perkembangan kognitif merupakan hal yang berkaitan dengan akal pemikiran ataupun pemahaman sehingga akan mempengaruhi aspek perkembangan lainnya. Salah satu indikator dalam aspek kognitif ini adalah pemecahan masalah. Kemampuan pemecahan

masalah ialah kemampuan dasar bagi anak untuk belajar memecahkan masalah sederhana karena akan menemui permasalahan-permasalahan dalam bermain yang perlu dipecahkan sendiri. Perkembangan kognitif melatih anak untuk berfikir secara logis, sehingga anak dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai sebab akibat serta apa yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Berdasarkan data dari penelitian yang dilakukan oleh Sari, dkk pada bulan Januari 2018 menunjukkan bahwa 50,00% dalam perkembangan kognitif masih rendah. Hal ini terlihat dari masih banyak anak belum mampu membuat sebuah karya yang guru instruksikan, anak masih bingung dengan berbagai bentuk, belum bisa memecahkan masalah sederhana seperti anak belum mengerti akan warna dan mencampurkan warna, anak terlihat sangat pasif. Masalah tersebut terjadi karena beberapa faktor diantaranya metode pembelajaran yang digunakan guru monoton dengan metode ceramah, media pembelajaran masih kurang menarik dan kurang menstimulus perkembangan kognitif anak, pembelajaran didominasi oleh buku majalah dan lembar kerja siswa.

Pada dasarnya prinsip pembelajaran anak usia dini adalah belajar melalui bermain, karena melalui bermain anak dapat mengembangkan potensi dirinya, mengekspresikan ide, gagasan serta pengetahuannya, selain itu dengan bermain anak memperoleh informasi serta wawasan yang mereka bangun dan yang paling penting anak dapat merasakan kesenangan tersendiri maupun dengan temannya ketika melakukan proses kegiatan. Bermain tentunya membutuhkan alat permainan edukatif. Alat permainan edukatif yang dapat digunakan untuk membantu anak dalam perkembangan kognitif adalah dengan menggunakan *puzzle*. Alasan menggunakan *puzzle* karena dengan *puzzle* anak secara langsung mengamati, melakukan aktivitas bermain dalam memecahkan masalah, berfikir logis dan sistematis serta ketepatan anak dalam menyusun beberapa kepingan menjadi kesatuan yang

utih. *Puzzle* tersebut dibuat dalam bentuk yang menarik sehingga dapat menarik daya belajar anak.

Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *kuantitatif komparatif*. Menggunakan desain *eksperiment* yaitu *pre eksperimental design* dengan bentuk *group pretest - posttest design* yaitu metode yang menggunakan pretest, sebelum diberi perlakuan. Penelitian ini dilakukan di TK Dharma Wanita Siti Aisyah Kabul. Subyek penelitian dalam penelitian ini adalah anak kelompok B di TK Dharma Wanita Siti Aisyah Kabul

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu pemberian *treatment*, observasi menggunakan instrumen penelitian, dan dokumentasi. Data-data yang didapatkan kemudian dikumpulkan, dianalisis dan disimpulkan. Analisis data yang digunakan bersifat kuantitatif atau statistik non-parametris menggunakan uji beda rumus Wilcoxon *Match Pairs Test*.

Hasil dan Pembahasan

Perkembangan kognitif anak kelompok B di Tk Dharma wanita Siti Aisyah Kabul diukur menggunakan instrumen penelitian perkembangan kognitif yang terdiri dari 8 item indikator. Instrumen perkembangan kognitif ini telah diuji validitasnya oleh dua ahli. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa koefensi validitas isi instrumen variabel perkembangan kognitif yang telah diuji coba adalah 1 dengan kategori validitas sangat tinggi untuk digunakan dalam mengukur perkembangan kognitif anak. Dikarenakan kedua ahli menyatakan bahwa semua instrumen valid.

Untuk mengetahui perkembangan kognitif anak kelompok B di Tk Dharma wanita Siti Aisyah Kabul, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi untuk mendapatkan data *pre-tes* perkembangan kognitif anak kelompok B di Tk Dharma wanita Siti Aisyah Kabul. Hasil data *pre-tes* perkembangan kognitif anak keseluruhan disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Data pretest perkembangan kognitif anak

No	Nama	Nilai Pre-test
1	Azm	43,7%
2	Ajg	50%
3	Slh	37,5%
4	Akl	40,6%
Jumlah		171,8%
Rata-rata		42,9%

Dari hasil penelitian tersebut dapat diketahui bahwaperkembangan kognitif anak kelompok B yang berjumlah 4 anak di Tk Dharma wanita Siti Aisyah Kabulsebelum diberikan perlakuan menggunakan media *puzzle* diperoleh hasil *pre-test* anak dengan skor rata-rata 42,9% yaitu perkembangan kognitif anak berada pada kriteria belum berkembang.

Berdasarkan hasil *pre-test* dapat diperoleh hasil perkembangan kognitif anak rata-rata masih belum berkembang, tingkat perkembangan kognitif anak yang belum berkembang dengan inisial Azmdengan total skor 43,7%, Ajg dengan total skor 50%, Slh dengan total skor 37,5%, dan Akldengan total skor 40,6.

Adapun dalam penelitian ini, peneliti memberikan perlakuan terhadap anak kelompok B yang dijadikan subyek penelitian menggunakan media *puzzle* untuk mengetahui bagaimana pengaruhnya terhadap perkembangan kognitif anak kelompok B. Kemudian peneliti melakukan observasi untuk mendapatkan data *post-tes*. Hasil data *post-tes* perkembangan kognitif anak kelompok B keseluruhan disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Data posttest perkembangan kognitif anak

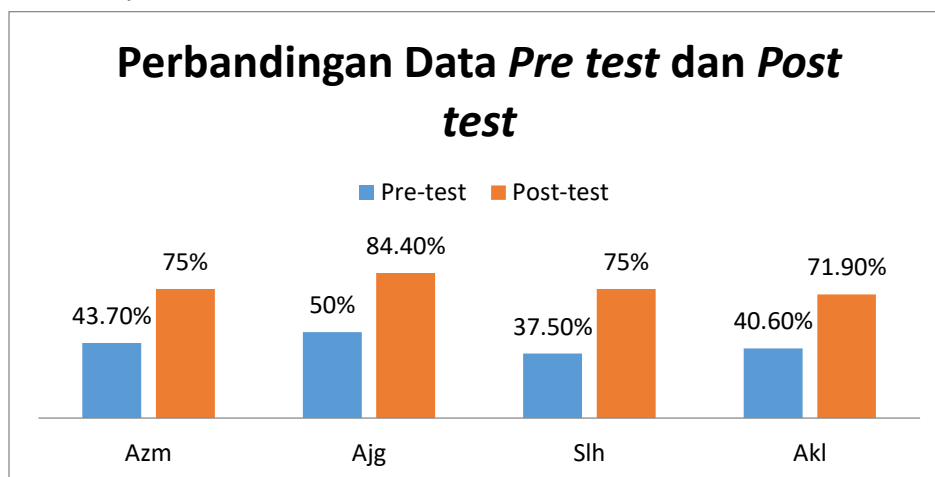
No	Nama	Nilai Post-test
1	Azm	75,5%
2	Ajg	84,4%
3	Slh	75,5%
4	Akl	71,9%
Jumlah		306,3%
rata-rata		76,5%

Setelah diberikan perlakuan menggunakan media *puzzle*, dapat diperoleh data *post-test* dengan skor rata-rata 76,5% yaitu perkembangan kognitif anak berada pada kriteria cukup berkembang. Dari data *post-test* tersebut diperoleh hasil perkembangan kognitif masing-masing anak yaitu berada pada kriteria kurang berkembang dan beberapa anak sudah meningkat mencapai kriteria cukup berkembang dan berkembang sesuai harapan. Adapun anak dengan tingkat perkembangan kognitif kurang berkembang yaitu anak dengan inisial Akl dengan total skor 71,9%, anak dengan tingkat perkembangan kognitif cukup berkembang yaitu anak dengan inisial Azm dan Slh dengan total skor 75%. Sedangkan anak dengan perkembangan kognitif berkembang sesuai harapan yaitu anak yang berinisial Ajg dengan total skor 84,4%.

Dari data tersebut dapat diketahui bahwa rata-rata perkembangan kognitif anak kelompok B di Tk Dharma wanita Siti Aisyah Kabul yang paling banyak adalah pada tingkat kemampuan cukup berkembang.

Untuk mengetahui perbandingan data hasil perkembangan kognitif anak kelompok Bdi Tk Dharma wanita Siti Aisyah Kabul sebelum dan

sesudah diberikan perlakuan menggunakan media *puzzle*, dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Data pretest dan posttest peserta didik

Berdasarkan Gambar 1 dapat diketahui bahwa media *puzzle* dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak secara signifikan, dapat dilihat dari hasil *post-test* setiap anak meningkat. Hal tersebut sesuai dengan yang dikemukakan oleh Piaget dalam Allen (2010) menyatakan perkembangan kognitif adalah proses interaksi yang berlangsung antara anak dan pandangan perseptualnya terhadap sebuah benda atau kejadian di suatu lingkungan. Hal tersebut diperlukan anak untuk dapat berfikir secara baik sehingga perkembangan kognitif dapat dikatakan berkembang, selain itu faktor lingkungan juga sangat berpengaruh karena intelegensi ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan.

Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan kognitif anak sesudah diberikan permainan *puzzle* lebih baik dari pada perkembangan kognitif anak sebelum diberikan eksperimen menggunakan permainan *puzzle*. Hal ini dikarenakan karena dengan melakukan permainan *puzzle* anak dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya. Anak juga dapat mengembangkan intelegensinya, dengan menggunakan permainan *puzzle* yang menarik dan bervariasi, dengan demikian anak dapat bermain sambil belajar dalam suasana yang menyenangkan. Dalam kegiatan permainan *puzzle* ini anak sangat antusias karena pembelajaran dengan permainan *puzzle* menggunakan *puzzle* yang bergambar menarik dan berwarna cerah. Anak dapat merangkai *puzzle* menjadi bentuk utuh yang membuat anak senang dan melatih konsentrasi. Dengan demikian secara tidak sadar anak melatih koordinasi mata dan tangan dalam memasang kepingan *puzzle* menjadi bentuk utuh serta melatih kemampuan kognitif dalam memecahkan

masalah dalam permainan tersebut. Anak berkembang lebih optimal setelah dilakukan eksperimen dengan permainan *puzzle*.

Kesimpulan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *puzzle* memiliki pengaruh terhadap perkembangan kognitif anak kelompok B. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang menunjukkan bahwa skor *pos-test* untuk perkembangan kognitif anak kelompok B mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan menggunakan media *puzzle*. Adapun gambaran perkembangan kognitif anak kelompok Bdi Tk Dharma wanita Siti Aisyah Kabul yaitu berada pada kriteria cukup berkembang hingga berkembang sesuai dengan harapan. Meskipun ada beberapa anak masih berada pada kriteria kurang berkembang, namun seiring bertambahnya usia dan proses pendidikan yang dijalannya maka perkembangan kognitif kemungkinan akan meningkat sesuai tingkat perkembangannya. Perkembangan kognitif ini juga dapat ditingkatkan melalui berbagai stimulasi oleh guru dan orang tua menggunakan metode yang tepat.

References

- Cahyani, A., Tahir, M., & Setiawan, H. (2022). Pengaruh Media Boneka Tangan (Hand Puppet) Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 4(2), 87-92.
- Chandra, R. D. A. (2019). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Kemampuan Anak Mengenal Angka

- (1-10) Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Nusa Indah Desa Gumuksari Kecamatan Kalisat Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(01), 32-45.
- Chandra, Ratnasari Dwi Ade. 2019. Pengaruh Media Puzzle Terhadap Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Nusa Indah Desa Gumuksari Kecamatan Kalisat Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Volume 01. Nomor 01
- Chyalutfa, U., Makki, M., & Jiwandono, I. S. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pohon Literasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 4(3), 82-86.
- D Ramdayani, F Fahrudin, N Nurhasanah, IW Karta. 2020. Pengembangan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini (Studi Kasus Anak Usia 4-5 Tahun) Di Desa Puyung Kecamatan Jonggat Kabupaten Lombok Tengah. *Jurnal pendidikan dasar dan anak Indonesia* 1 (4) 139-145, 2020.
- Fahrudin, F & Astini, B. N. 2018. Pelatihan Program Parenting Untuk Meningkatkan Profesionalisme Guru Paud Di Kota Mataram Tahun 2018. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 1(1), 38
- Fauziah, N. R., Dewi, N. K., & Jiwandono, I. S. (2022). Pengembangan Media Poster Muatan PPKN Materi Pancasila Kelas IV. *Journal of Classroom Action Research*, 4(4), 7-14.
- Gunawan, G., Purwoko, A. A., Ramdani, A., & Yustiqvar, M. (2021). Pembelajaran menggunakan learning management system berbasis moodle pada masa pandemi covid-19. *Indonesian Journal of Teacher Education*, 2(1), 226-235.
- Hadisaputra, S., Gunawan, G., & Yustiqvar, M. (2019). Effects of Green Chemistry Based Interactive Multimedia on the Students' Learning Outcomes and Scientific Literacy. *Journal of Advanced Research in Dynamical and Control Systems (JARDCS)*, 11(7), 664-674.
- Ilma, Rofidatul. 2016. Penerapan Media game Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A1 Dalam Mengenal Bilangan di TK Dharma Wanita grenden Puger Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2015/2016
- Ismail, Andang. 2009. *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media
- Khatimah, Husnul. 2017. Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Puzzle Pada Kelompok B TK Tunas Harapan
- Matovani, D. S., Istiningsih, S., & Khair, B. N. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Sole (Self Organized Learning Environment) Menggunakan Media Quiziz Terhadap Pemahaman Konsep. *Journal of Classroom Action Research*, 4(4).
- Ramdani, A., Purwoko, A. A., & Yustiqvar, M. (2021, December). Improving Scientific Creativity of Teacher Prospective Students: Learning Studies Using a Moodle-Based Learning Management System During the COVID-19 Pandemic. In *International Joint Conference on Science and Engineering 2021 (IJCSE 2021)* (pp. 261-267). Atlantis Press.
- Sari, Yesi Ratna. 2018. Pengaruh Media Puzzle Terhadap Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk LPM Rama Endra 2018
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Surwati. 2016. Peningkatan Kemampuan Mengenal Binatang Melalui Permainan Puzzle Pada Siswa Kelompok B Di TK Dharma Wanita Buluagung Kecamatan Karang Kabupaten Trenggalek Semester I Tahun 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Profesiona*. Volume 5, Nomor 3
- Surya, Mohamad. 2016. *Strategi Kognitif Dalam Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Susanto, Ahmad .2011. *Perkembangan Anak USia Dini, Pengantar dalam berbagai aspeknya*, Jakarta: Kencana.
- Susilawati, N Nurhasanah, IN Suarta, BN Astini. 2020. Identifikasi Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Gugus 1 Kecamatan Pemenang Kabupaten Lombok Utara. *Indonesian journal of Elementary and Childhood Education* 1(4), 155-162
- Yustiqvar, M., Hadisaputra, S., & Gunawan, G. (2019). Analisis penguasaan konsep siswa yang belajar kimia menggunakan multimedia interaktif berbasis green chemistry. *Jurnal Pijar Mipa*, 14(3), 135-140.