

Stimulasi Bermain Puzzle untuk Mengembangkan Perkembangan Kognitif di TK. Madinatul Ilmi

Lisda Nurhasanah*, Rika Purnamasari

Pendidikan Islam Anak Usia Dini, STAI D.R K.H E.Z Muttaqien Purwakarta
Jl. Syeikh Baing Yusuf No. 35-Kec. Babakancikao, Kab. Purwakarta, Jawa Barat-4115.

*Email: lisda.nda702@gmail.com

Abstract: *This research aims to explore the potential of puzzle games as an educational medium in fostering cognitive development in early childhood at Madinatul Ilmi Kindergarten. Recognizing early childhood as a critical period for cognitive growth, this study investigates how puzzle play can stimulate essential skills such as logical reasoning, shape and spatial recognition, and problem-solving capacities. Employing a qualitative research paradigm with a field study approach, data collection methods included in-depth interviews with teachers experienced in utilizing puzzles in the classroom, participatory observation of children engaging in puzzle activities, anecdotal record-keeping to capture specific instances of learning and behavior, and documentation through photographs and potentially video recordings. The findings of this study demonstrate that integrating puzzles into the learning environment can significantly enhance children's cognitive abilities. Observed improvements encompassed enhanced hand-eye coordination, demonstrable development in logical thinking processes, and increased patience and perseverance in completing tasks. Furthermore, the collaborative nature of some puzzle activities facilitated positive social interactions amongst the children, enriching their overall learning experience. However, the implementation of puzzle-based learning was not without its challenges. These included limitations in available time within the curriculum for dedicated puzzle play and the need for greater parental involvement and reinforcement of these learning activities outside the classroom setting. In conclusion, this research strongly suggests that puzzle games are a valuable and effective tool for supporting and promoting cognitive development in early childhood education at Madinatul Ilmi Kindergarten.*

Keywords: *cognitive; puzzle games; stimulation*

Abstrak: Penelitian ini waktu yang sangat penting dalam perkembangan kognitif untuk anak, dan bertujuan untuk mengeksplorasi potensi permainan puzzle sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini di TK Madinatul Ilmi. Masa usia dini adalah Rentang permainan puzzle dapat merangsang keterampilan berpikir logis, pengenalan bentuk, serta kemampuan memecahkan masalah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan teknik studi lapangan, yang mencakup wawancara mendalam dengan guru, observasi partisipatif terhadap kegiatan bermain anak, serta pencatatan anekdot dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan puzzle sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan kognitif anak, termasuk dalam hal koordinasi mata dan tangan, kemampuan berpikir logis, serta kesabaran. Selain itu, penggunaan puzzle juga memfasilitasi interaksi sosial antar anak dan memperkaya pengalaman belajar mereka. Tantangan yang dihadapi dalam implementasi permainan puzzle meliputi keterbatasan waktu dan dukungan orang tua yang masih perlu ditingkatkan. Secara keseluruhan, permainan puzzle terbukti sebagai alat yang berpengaruh dalam mendukung perkembangan kognitif anak usia dini di TK Madinatul Ilmi.

Kata kunci: *bermain puzzle; kognitif; stimulasi*

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun. Masa ini merupakan masa yang penting bagi perkembangan anak, sehingga pada masa ini sering disebut dengan masa emas (*golden age*) dimana pada masa ini perkembangan dan pertumbuhan anak sangat

berkembang pesat terutama pada aspek perkembangan kognitif yang meliputi memori, pemahaman, dan pengetahuan (Purnamasari 2018).

Persiapan sejak usia dini sangat diperlukan untuk tumbuh kembang yang optimal dalam sisi kognitif walaupun Setiap individu memiliki kemampuan yang berbeda untuk mengolah informasi yang didapatkan untuk membentuk suatu konsep tentang dunianya. Pada usia pra sekolah, anak-anak memperlihatkan perkembangan yang cepat pada aspek kognitif, salah satunya adalah perkembangan bahasa dimana mereka mulai mampu menggabungkan kata menjadi sebuah kalimat. Dengan begitu pada usia ini anak-anak tergantung pada kegiatan pembelajaran yang diberikan oleh pendidik. Sehingga setiap guru harus memiliki kemampuan kreativitas dalam pembelajaran, agar anak mampu menerima pembelajaran dengan mudah dan menyenangkan melalui permainan salah satunya adalah puzzle.

Permainan puzzle, sudah sejak lama dikenal sebagai alat yang efektif untuk merangsang perkembangan kognitif anak. Dengan menyusun potongan-potongan gambar yang acak menjadi satu kesatuan yang utuh, anak diajak untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mengembangkan daya imajinasi. Proses ini tidak hanya melatih otak untuk mengingat bentuk dan warna, tetapi juga mengasah kemampuan spasial dan logika anak. Berbagai penelitian telah mengungkap sejumlah manfaat signifikan dari bermain puzzle bagi tumbuh kembang anak. Menurut Martuti (2008), puzzle dapat meningkatkan keterampilan kognitif, motorik halus, dan sosial anak. Selain itu, puzzle juga melatih koordinasi mata-tangan, logika, dan kesabaran. Sementara itu, Al-Azizy (2010) menambahkan bahwa puzzle berperan penting dalam mengasah otak, melatih nalar, dan menambah pengetahuan anak. Dengan beragam manfaat yang ditawarkan, puzzle menjadi pilihan yang tepat untuk merangsang perkembangan otak anak usia dini. Aktivitas menyusun puzzle tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memberikan tantangan yang sehat bagi anak untuk berpikir lebih kreatif dan inovatif. Melalui permainan puzzle, anak diajak untuk belajar sambil bermain, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna. Melihat pentingnya permainan puzzle dalam mendukung perkembangan anak, maka tidak mengherankan jika puzzle sering digunakan sebagai media pembelajaran di berbagai lembaga pendidikan, termasuk Taman Kanak-kanak (TK) Madinatul Ilmi. Dengan memasukkan puzzle dalam kegiatan pembelajaran, diharapkan anak-anak dapat mengembangkan potensi diri secara optimal dan tumbuh menjadi individu yang cerdas, kreatif, dan mandiri di TK. Madinatul Ilmi.

Taman Kanak-kanak (TK) Madinatul Ilmi, sebagai lembaga pendidikan usia dini yang berkomitmen pada pertumbuhan holistik anak, secara khusus memfokuskan perhatian pada pengembangan kemampuan berpikir anak didiknya. Dalam upaya mencapai tujuan tersebut, lembaga ini senantiasa berinovasi dalam merancang kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan efektif. Salah satu pendekatan yang diadopsi adalah pemanfaatan permainan puzzle sebagai alat bantu belajar. Puzzle, dengan beragam bentuk dan tingkat kesulitannya, tidak hanya sekadar permainan, melainkan juga media yang kaya akan manfaat untuk merangsang perkembangan kognitif anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk menggali lebih dalam mengenai potensi puzzle dalam mendukung proses pembelajaran di TK Madinatul Ilmi.

Secara spesifik, penelitian ini akan mengeksplorasi bagaimana penggunaan puzzle dapat berkontribusi pada peningkatan kemampuan kognitif anak, seperti kemampuan pemecahan masalah, logika berpikir, dan konsentrasi. Selain itu, penelitian ini juga akan mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan penggunaan puzzle sebagai media pembelajaran, baik dari segi karakteristik anak, metode pembelajaran yang diterapkan, maupun dukungan dari lingkungan sekitar. Dengan demikian, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang berharga bagi pengembangan kurikulum dan praktik pembelajaran di lembaga pendidikan anak usia dini.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi lapangan untuk menggali secara mendalam pengaruh stimulasi bermain puzzle terhadap perkembangan kognitif anak di Taman Kanak-kanak (TK) Madinatul Ilmi. Pemilihan pendekatan kualitatif didasari oleh keinginan untuk memahami fenomena secara holistik dan mendalam, dengan fokus pada interpretasi dan makna yang terkandung dalam interaksi dan pengalaman yang terjadi di lapangan. Metode studi lapangan dipilih karena memungkinkan peneliti untuk terlibat langsung dalam konteks penelitian dan mengamati secara langsung bagaimana permainan puzzle diimplementasikan dalam lingkungan pembelajaran sehari-hari.

Peneliti secara aktif terlibat dalam konteks penelitian melalui berbagai teknik pengumpulan data yang relevan. Salah satu teknik utama yang digunakan adalah wawancara mendalam dengan dua orang guru TK yang memiliki pengalaman langsung dalam mengimplementasikan permainan puzzle dalam kegiatan pembelajaran. Wawancara mendalam dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menggali informasi secara mendalam dan terperinci dari informan. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dalam wawancara bersifat terbuka dan eksploratif, memberikan kesempatan bagi guru untuk berbagi pengalaman, pandangan, dan pemahaman mereka secara bebas.

Melalui observasi ini, peneliti dapat mengamati secara langsung bagaimana anak-anak berinteraksi dengan puzzle, strategi pemecahan masalah yang mereka gunakan, serta perubahan perilaku yang terjadi selama proses bermain. Observasi ini memungkinkan peneliti untuk menangkap nuansa-nuansa penting yang mungkin terlewatkan melalui metode pengumpulan data lainnya.

Untuk melengkapi data yang diperoleh dari wawancara dan observasi, peneliti juga membuat catatan anekdot. Catatan anekdot ini berisi deskripsi rinci mengenai kejadian-kejadian menarik atau peristiwa-peristiwa penting yang terjadi selama proses penelitian. Misalnya, peneliti dapat mencatat percakapan anak-anak saat bermain puzzle, ekspresi wajah mereka ketika menghadapi tantangan, atau strategi unik yang mereka kembangkan. Catatan anekdot ini sangat berguna untuk memberikan gambaran yang lebih kaya dan mendalam tentang pengalaman belajar anak-anak.

Terakhir, peneliti juga mengumpulkan data dokumentasi, seperti foto dan video, untuk mendukung temuan-temuan penelitian. Data dokumentasi ini dapat berupa dokumentasi proses pembelajaran, hasil karya anak-anak. Dengan demikian, penelitian ini menghasilkan data kualitatif yang kaya dan beragam, memungkinkan peneliti untuk melakukan analisis yang mendalam dan holistik terhadap pengaruh stimulasi bermain puzzle terhadap perkembangan kognitif anak usia dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Peran Puzzle dalam Perkembangan Anak Usia Dini

Penggunaan puzzle sebagai alat belajar di TK Madinatul Ilmi telah terbukti efektif dalam merangsang perkembangan kognitif anak usia dini. Para guru di TK tersebut sepakat bahwa puzzle bukan sekadar permainan yang menyenangkan, tetapi juga merupakan sarana edukatif yang dapat membantu anak dalam mengembangkan berbagai keterampilan penting. Dengan menyusun puzzle, anak-anak belajar menganalisis permasalahan, memecahkan tantangan, dan mengenal pola. Sehingga semuanya dapat berkontribusi dalam perkembangan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas mereka.

Proses penyusunan puzzle juga melatih kesabaran dan ketelitian anak, karena mereka perlu fokus dalam menyusun potongan-potongan menjadi satu kesatuan yang utuh. Kemampuan untuk berkonsentrasi dalam waktu yang cukup lama ini sangat penting dalam

menunjang perkembangan daya ingat dan keterampilan motorik halus mereka. Keberhasilan dalam menyelesaikan puzzle dapat meningkatkan rasa percaya diri anak, karena mereka merasa bangga dengan pencapaian yang telah diraih. Sebagaimana dalam penelitian menurut Mu'min & Yultas (2019). Yang menjelaskan bahwa selain menarik dan menyenangkan, kegiatan bermain dengan puzzle juga dikaitkan dengan nilai-nilai pendidikan karakter agar kemampuan kognitif anak dapat meningkat dengan baik. Hal ini juga dapat membangun motivasi intrinsik mereka untuk terus belajar dan mencoba tantangan baru.

Selain merangsang perkembangan kognitif, bermain puzzle juga berperan krusial dalam membentuk kecakapan sosial anak. Ketika anak-anak berkolaborasi menyelesaikan puzzle bersama teman sebayanya, mereka secara tidak langsung belajar keterampilan berharga seperti kerja sama tim, menghargai perbedaan pendapat, dan berkomunikasi secara efektif. Proses interaksi sosial dalam menyelesaikan puzzle ini mengajarkan anak untuk berbagi tugas, saling membantu, serta memahami pentingnya berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama. Sejalan dengan teori Yus (2011). Stimulasi melalui pembelajaran yang menyenangkan, seperti bermain puzzle, sangat penting bagi perkembangan anak.

Puzzle, sebagai media pembelajaran yang menarik, memungkinkan anak-anak untuk mengeksplorasi kemampuan intelektualnya secara mandiri. Dengan memanipulasi potongan-potongan puzzle, anak-anak tidak hanya melatih motorik halus, tetapi juga mengembangkan kemampuan kognitif seperti pemecahan masalah, logika, dan visualisasi. Bekerja sama dalam penggunaan alat permainan juga mampu menumbuhkan interaksi sesama teman sebayanya. Pendapat lain menyatakan Bermain juga dapat menyebabkan anak belajar hidup secara sosial, belajar memecahkan masalah yang timbul dalam hubungan dengan kawan sebayanya (Hidayat 2005).

Secara keseluruhan, penggunaan puzzle dalam kegiatan belajar di TK Madinatul Ilmi merupakan pendekatan yang sangat bermanfaat untuk mendukung perkembangan anak secara holistik. Dengan berbagai manfaat yang ditawarkan, puzzle tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, tetapi mampu mengembangkannya fisik motorik halus, keterampilan sosial dan emosional anak. Oleh karena itu, pendidik menjadikan puzzle sebagai bagian dari aktivitas belajar sambil bermain di TK. Madinatul Ilmi menjadi pilihan yang tepat untuk membantu anak-anak dalam mencapai dan menggali potensi terbaik mereka di berbagai aspek perkembangan.

3.2 Kegiatan Bermain Puzzle

Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru 1 dan Guru 2 mengenai penempatan aktivitas bermain puzzle dalam jadwal pembelajaran di TK Madinatul Ilmi, terungkap adanya dua perspektif yang menarik untuk dikaji lebih lanjut. Pertama, Guru 1 menyoroti potensi puzzle sebagai alat untuk memperkuat pemahaman konseptual anak terhadap tema pembelajaran yang sedang berlangsung. Dengan mengintegrasikan puzzle ke dalam kegiatan inti, diharapkan anak-anak dapat lebih aktif terlibat dalam proses belajar dan menghubungkan potongan-potongan informasi secara lebih baik. Pandangan ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran yang menekankan pada keterlibatan aktif siswa. Guru 2 lebih menekankan pada aspek psikologis anak, terutama terkait dengan kesiapan belajar. Beliau berargumen bahwa puzzle dapat berfungsi sebagai kegiatan pemanasan yang membantu anak-anak rileks dan fokus sebelum memasuki materi pembelajaran yang lebih kompleks. Adriana (2020) menyatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain dan bersosialisasi bersama teman sebayanya, melalui kegiatan bermain semua aspek perkembangan anak bisa ditumbuhkan hingga anak menjadi pribadi yang lebih aktif dan cerdas. Dengan demikian, puzzle dianggap sebagai salah satu alat untuk meningkatkan motivasi belajar dan sebagai wadah untuk menyalurkan minat dan bakat anak sehingga anak dapat mengembangkan segala aspek terutama dalam aspek pengembangan kognitif anak.

Perbedaan pendapat antara kedua guru ini sebenarnya mencerminkan kompleksitas dalam merancang jadwal pembelajaran yang efektif. Di satu sisi, kita ingin memastikan bahwa semua aktivitas pembelajaran memiliki tujuan yang jelas dan saling mendukung. Di sisi lain, kita juga perlu mempertimbangkan karakteristik individu anak, seperti gaya belajar, minat, dan tingkat perkembangan kognitif. Untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas mengenai efektivitas kedua pendekatan tersebut, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut yang melibatkan pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif. Misalnya, dapat dilakukan eksperimen dengan membandingkan hasil belajar anak-anak yang melakukan aktivitas puzzle sebelum, selama, atau setelah kegiatan inti. Selain itu, penting juga untuk melibatkan anak-anak secara langsung dalam memberikan umpan balik mengenai pengalaman mereka dalam melakukan aktivitas puzzle.

Berdasarkan hasil wawancara dan catatan perilaku sementara ini, dapat dikatakan bahwa kegiatan bermain puzzle dapat diterapkan dan dikembangkan dengan menyesuaikan waktu anak. Mengenai waktu yang paling tepat untuk memasukkan aktivitas bermain puzzle dalam jadwal pembelajaran. Fleksibilitas dalam penempatan aktivitas ini sangat penting untuk mengakomodasi kebutuhan dan karakteristik yang berbeda-beda dari setiap kelompok anak. Idealnya, guru dapat mengkombinasikan kedua pendekatan tersebut dengan menyesuaikannya dengan tema pembelajaran, usia anak, dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Dengan hasil wawancara dengan Guru 1 dan Guru 2 memberikan wawasan yang berharga untuk peneliti mengenai pentingnya mempertimbangkan berbagai faktor dalam merancang jadwal pembelajaran yang efektif, kreatif dan menyenangkan. Terutama terkait dengan penempatan aktivitas bermain puzzle. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk menguji secara empiris efektivitas kedua pendekatan tersebut dan untuk mengembangkan pedoman yang lebih jelas mengenai penggunaan puzzle dalam konteks pendidikan anak usia dini.

3.3 Jenis-jenis Puzzle

Pengamatan yang dilakukan di TK Madinatul Ilmi terhadap penggunaan puzzle sebagai media pembelajaran sangat menarik. Puzzle, dengan kepingan-kepingannya yang unik, tidak hanya menjadi permainan yang menyenangkan, tetapi juga menjadi alat yang efektif untuk merangsang perkembangan kognitif anak usia dini. Penggunaan puzzle sebagai media pembelajaran di TK Madinatul Ilmi telah menunjukkan hasil yang sangat menyenangkan. Tidak hanya menjadi permainan yang menyenangkan bagi anak-anak usia dini, tetapi juga menjadi alat yang efektif untuk merangsang perkembangan kognitif mereka. Melalui kegiatan menyusun puzzle, anak-anak diajak untuk aktif terlibat dalam proses belajar, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan.

Pengamatan terhadap penggunaan puzzle gambar sederhana dengan objek sehari-hari seperti buah-buahan, hewan, atau kendaraan menunjukkan bahwa anak-anak sangat antusias dalam menyelesaikan tugas tersebut. Kegiatan ini membantu mereka dalam melatih kemampuan kognitif dasar, seperti pengenalan bentuk, warna, dan ukuran. Selain itu, menyusun puzzle juga membantu anak-anak mengembangkan keterampilan motorik halus mereka, seperti koordinasi mata-tangan dan kemampuan memegang pensil.

Seiring dengan bertambahnya usia dan kemampuan kognitif anak-anak, tingkat kesulitan puzzle pun secara bertahap ditingkatkan. Puzzle dengan jumlah kepingan yang lebih banyak dan gambar yang lebih detail mulai diperkenalkan. Tantangan yang lebih kompleks ini mendorong anak-anak untuk berpikir lebih kritis, memecahkan masalah, dan mengembangkan kemampuan pemecahan masalah mereka. Selain itu, puzzle dengan gambar yang lebih detail juga merangsang imajinasi dan kreativitas anak-anak.

Selain puzzle gambar, puzzle bentuk juga menjadi favorit anak-anak. Puzzle bentuk geometri seperti lingkaran, segitiga, dan persegi membantu anak-anak memahami konsep dasar

bentuk dan ruang. Melalui kegiatan menyusun puzzle bentuk, anak-anak secara tidak langsung belajar tentang hubungan antar bentuk, dan warna serta mengembangkan kemampuan visual-spasial mereka. Sehingga anak melatih diri untuk mampu memecahkan masalah. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Lestari, R. P. (2014). dengan hasil terdapat peningkatan perkembangan kognitif dalam mengenal bentuk pada anak setelah diterapkan metode bermain Puzzle Geometri. Dilain sisi puzzle bentuk-bentuk objek yang lebih kompleks, seperti puzzle binatang atau kendaraan, juga melatih anak-anak untuk membandingkan bentuk dan mengembangkan kemampuan berpikir abstrak mereka.

Secara keseluruhan, penelitian di TK Madinatul Ilmi menunjukkan bahwa penggunaan puzzle sebagai media pembelajaran memiliki banyak manfaat bagi perkembangan anak usia dini. Permainan ini juga tidak hanya menyenangkan, akan tetapi dapat memberikan tantangan intelektual yang mendorong anak untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan memahami pola serta hubungan antar objek (Veronica, 2015). Puzzle tidak hanya membantu anak-anak dalam mengembangkan kemampuan kognitif, tetapi juga membantu mereka dalam meningkatkan kepercayaan diri dan motivasi belajar. Oleh karena itu, penggunaan puzzle sebagai media pembelajaran sangat dianjurkan untuk diterapkan di berbagai lembaga pendidikan anak usia dini.

3.4 Media Puzzle dalam Aspek Kognitif Pemecahan Masalah

Berdasarkan hasil wawancara dengan para pendidik, puzzle terbukti menjadi alat edukatif yang efektif dalam mengasah berbagai keterampilan penting pada anak-anak. Salah satu kemampuan yang paling dominan berkembang melalui permainan puzzle adalah pemecahan masalah. Ketika anak-anak menyusun puzzle, mereka dihadapkan pada tantangan untuk mengidentifikasi dan mencocokkan potongan-potongan yang tepat agar membentuk gambar yang utuh. Proses ini melibatkan analisis bentuk, ukuran, dan posisi potongan puzzle, yang mengajarkan anak untuk berpikir secara logis dan sistematis. Mereka juga dilatih untuk merencanakan strategi penyusunan, mengambil keputusan yang tepat, serta mencari solusi ketika menghadapi kesulitan. Ketika mereka berpartisipasi dalam permainan puzzle, mereka dapat mengembangkan keterampilan logika mereka (Cemerlang & Nurdyansyah 2024). Dengan demikian, permainan puzzle menjadi sarana penting untuk melatih kemampuan berpikir kritis dan kreatif anak.

Selain kemampuan pemecahan masalah, puzzle juga memberikan manfaat signifikan dalam pengembangan keterampilan visual-spasial. Anak-anak belajar mengenali dan memahami hubungan antara bentuk, ukuran, dan posisi objek, yang merupakan dasar penting dalam penguasaan konsep-konsep matematika dan geometri. Hal ini sependapat dengan yang dikemukakan oleh Rahmayani, dkk (2021) secara sederhana pengertian visual-spasial adalah kemampuan intelektual serta menguasai dunia ruang visual dengan tepat. Sehingga keterampilan visual-spasial ini akan sangat berguna bagi perkembangan kemampuan akademik anak di kemudian hari. Selain itu, permainan puzzle juga berkontribusi pada peningkatan konsentrasi dan fokus anak. Aktivitas ini menuntut anak untuk memperhatikan detail setiap potongan puzzle, sehingga mereka terbiasa melatih perhatian dan ketelitian dalam menyelesaikan tugas. Melalui puzzle, anak-anak juga belajar untuk bersabar, karena tidak semua puzzle dapat diselesaikan dengan cepat, sehingga mereka mengembangkan ketahanan mental dan ketekunan.

3.5 Faktor Penghambat dan Pendukung Bermain Puzzle

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di temukan faktor penghambat dan pendukung dalam pengembangan kognitif dalam stimulasi bermain puzzle di TK. Madinatul Ilmi. Beberapa hambatan utama teridentifikasi saat memahami kendala-kendala ini peneliti

menjadi langkah awal yang krusial untuk menyusun strategi yang efektif dalam memaksimalkan manfaat bermain puzzle bagi anak-anak. Salah satu kendala utama yang dihadapi adalah keterbatasan sumber daya. Kurangnya variasi puzzle, kondisi puzzle yang kurang baik, hingga keterbatasan ruang penyimpanan menjadi faktor penghambat. Kondisi ini tentu saja membatasi pilihan dan minat anak-anak untuk bermain puzzle. Padahal, variasi puzzle yang beragam sangat penting untuk merangsang minat dan kemampuan kognitif anak yang berbeda-beda.

Selain keterbatasan sumber daya, perbedaan minat dan kemampuan anak juga menjadi tantangan tersendiri. Tidak semua anak menyukai puzzle dengan tingkat kesulitan yang sama. Beberapa anak mungkin lebih tertarik pada puzzle dengan gambar yang familiar, sementara yang lain lebih menyukai puzzle dengan tingkat abstraksi yang tinggi. Perbedaan ini perlu diperhatikan agar kegiatan bermain puzzle dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu setiap anak. Faktor lain yang tidak kalah penting adalah kurangnya waktu yang dialokasikan untuk bermain puzzle. Padatnya jadwal kegiatan di TK. Madinatul Ilmi seringkali membuat waktu bermain menjadi terbatas. Padahal, bermain puzzle membutuhkan waktu yang cukup bagi anak untuk berkonsentrasi dan menyelesaikan tugas. Selain itu, kurangnya pelatihan bagi guru mengenai strategi pembelajaran melalui puzzle juga menjadi kendala. Guru perlu diberikan pengetahuan yang memadai agar dapat mengoptimalkan manfaat bermain puzzle di TK. Madinatul Ilmi. Madinatul Ilmi.

Namun, ada juga hambatan lainnya dalam mengimplementasikan permainan puzzle di TK Madinatul Ilmi, tantangan ini merupakan pokok utama dalam keterbatasan kolaborasi dan dukungan dari orang tua terkait manfaat bermain puzzle di waktu luang pulang sekolah. Banyak orang tua yang kurang memahami pentingnya permainan puzzle dalam mendukung perkembangan kognitif anak. Sebagian besar mereka mungkin menganggap puzzle sebagai kegiatan yang tidak memiliki dampak signifikan, sehingga anak-anak tidak didorong untuk bermain puzzle di rumah. Padahal, konsistensi dalam bermain puzzle, baik di sekolah maupun di rumah, sangat penting bagi anak untuk mendalami keterampilan yang dikembangkan melalui permainan ini. Di sisi lain, ada juga orang tua yang lebih cenderung memberikan anak-anak perangkat digital sebagai sarana hiburan untuk anak, meskipun begitu orang tua tetap memiliki peran penting dalam proses pendidikan mereka karena orang tua adalah guru yang paling utama bagi anak-anak (Dunham, et al. (2012). Bagaimanapun, orang tua lah yang mengajarkan banyak hal kepada anak dari setiap tahapan terutama pada masa golden age Trisnawati, W., & Sugito. (2020). Tanpa menyadari bahwa media puzzle sebagai permainan fisik lebih efektif dalam mengembangkan keterampilan berpikir anak ketika Bersama orangtua dirumah. Untuk itu, penting bagi pihak sekolah untuk melakukan sosialisasi kepada orang tua mengenai manfaat permainan puzzle sebagai bagian dari pengembangan kognitif anak, serta mendorong mereka untuk ikut berperan aktif dalam melaksanakan kegiatan ini di rumah.

Selain dukungan orang tua, keterbatasan fasilitas juga menjadi penghambat dalam implementasi permainan puzzle. Di TK Madinatul Ilmi, jumlah dan variasi puzzle yang tersedia masih terbatas, sehingga tidak semua anak dapat mengakses permainan ini sesuai dengan tingkat kemampuannya. Puzzle yang terlalu mudah tidak menantang anak untuk berpikir lebih kritis, sementara puzzle yang terlalu sulit dapat menyebabkan rasa frustrasi dan hilangnya motivasi. Oleh karena itu, penting untuk menyediakan puzzle dengan tingkat kesulitan yang beragam agar dapat menyesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan anak-anak. Keterbatasan ruang dan waktu juga mempengaruhi efektivitas kegiatan ini. Suasana yang bising dan kurang kondusif dapat mengganggu konsentrasi anak dalam menyelesaikan puzzle, yang pada akhirnya mengurangi manfaat yang seharusnya diperoleh.

Secara keseluruhan, meskipun permainan puzzle dapat menjadi alat yang sangat efektif dalam mendukung perkembangan kognitif anak usia dini, ada berbagai faktor yang perlu

diperhatikan agar kegiatan ini dapat diimplementasikan secara optimal. Dukungan orang tua, ketersediaan fasilitas yang memadai, serta lingkungan yang kondusif sangat penting untuk mendukung proses belajar anak melalui permainan puzzle. Untuk itu, perlu adanya upaya bersama antara pihak sekolah dan orang tua dalam menciptakan suasana yang mendukung agar anak-anak dapat merasakan manfaat maksimal dari permainan puzzle.

Meskipun terdapat berbagai hambatan dalam pengembangan kognitif anak melalui permainan puzzle di TK Madinatul Ilmi, terdapat pula sejumlah faktor pendukung yang dapat membantu mengatasi kendala tersebut. Salah satu faktor pendukung yang dapat dioptimalkan adalah ketersediaan puzzle yang beragam, meskipun dalam jumlah yang terbatas. Keberadaan berbagai jenis puzzle tetap memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan keterampilan kognitif mereka sesuai dengan minat dan kemampuan masing-masing. Selain itu, minat dan antusiasme anak dalam bermain puzzle menjadi dorongan penting dalam proses pembelajaran, terutama ketika mereka diberikan jenis puzzle yang menarik dan sesuai dengan preferensi mereka. Tidak hanya itu, peran guru juga menjadi aspek krusial dalam mendukung kegiatan ini. Meskipun masih terdapat keterbatasan dalam hal pelatihan, guru-guru di TK Madinatul Ilmi tetap berusaha memberikan bimbingan dan motivasi kepada anak-anak agar mereka dapat lebih percaya diri dalam menyelesaikan puzzle. Lingkungan belajar yang nyaman dan aman juga berkontribusi dalam menciptakan suasana yang kondusif bagi anak-anak untuk bermain dengan fokus dan konsentrasi yang optimal. Selain itu, meskipun jadwal kegiatan di TK cukup padat, guru dan pihak sekolah masih berupaya untuk memberikan fleksibilitas waktu bermain puzzle, baik dalam kegiatan bebas maupun sebagai bagian dari pembelajaran tematik. Kesadaran akan pentingnya permainan puzzle dalam pengembangan kognitif anak juga menjadi faktor pendukung yang signifikan, yang dapat mendorong berbagai upaya dalam mengatasi hambatan yang ada. Dengan demikian, faktor-faktor pendukung ini dapat dimanfaatkan secara optimal untuk mengatasi berbagai hambatan yang ada dan meningkatkan manfaat bermain puzzle bagi anak-anak di TK Madinatul Ilmi.

SIMPULAN

Penggunaan puzzle sebagai media pembelajaran di TK Madinatul Ilmi terbukti memberikan kontribusi yang signifikan terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. Dari segi kognitif, puzzle tidak hanya melatih kemampuan pemecahan masalah, tetapi juga meningkatkan percaya diri, konsentrasi, kesabaran, dan kemampuan berpikir kritis anak. Melalui permainan puzzle, anak-anak belajar mengidentifikasi pola, mengasah keterampilan visual-spasial, dan merencanakan strategi penyelesaian masalah. Selain manfaat kognitif, puzzle juga mendukung pengembangan keterampilan sosial emosional dan fisik motorik halus, karena anak-anak dapat berinteraksi dengan teman sebaya, bekerja sama, berbagi tugas saat bermain bersama dan juga melatih kefokuskan anak dengan kegiatan koordinasi Mata dengan tangannya. Walaupun banyak manfaat yang dapat diperoleh, implementasi puzzle dalam kegiatan pembelajaran di TK Madinatul Ilmi masih dihadapkan pada sejumlah tantangan, seperti keterbatasan sumber daya, waktu, serta dukungan orang tua yang belum optimal. Meskipun demikian, keberhasilan yang sudah terlihat pada beberapa aspek perkembangan anak menunjukkan bahwa puzzle adalah alat yang sangat berpotensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di usia dini.

Untuk mengoptimalkan penggunaan puzzle dalam pengembangan kognitif anak, TK Madinatul Ilmi sebaiknya melakukan beberapa langkah strategis. Pertama, peningkatan jumlah dan variasi puzzle yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak sangat penting. Ini dapat mencakup puzzle dengan berbagai tema, gambar yang lebih kompleks, serta puzzle bentuk yang dapat menstimulasi imajinasi dan keterampilan berpikir abstrak anak. Kedua, pelatihan lebih lanjut bagi guru mengenai metode penggunaan puzzle yang efektif dalam pembelajaran perlu

dilakukan. Ini akan memastikan bahwa guru dapat mengintegrasikan puzzle dengan tepat dalam kegiatan belajar dan mendukung perkembangan anak secara maksimal. Selain itu, peran orang tua juga harus lebih diperkuat, dengan mengedukasi mereka tentang pentingnya puzzle dalam pengembangan kognitif anak dan mendorong mereka untuk menyediakan puzzle di rumah. Ketiga, penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif, dengan alokasi waktu yang cukup untuk bermain puzzle serta menciptakan suasana yang tenang dan fokus agar anak dapat lebih optimal dalam menyelesaikan puzzle. Terakhir, pendidik perlu terus menyesuaikan waktu dan metode penggunaan puzzle agar sesuai dengan kebutuhan setiap anak, sehingga setiap anak dapat merasakan manfaat yang optimal dari permainan ini. Dengan pendekatan yang lebih terintegrasi dan kolaboratif antara pendidik, orang tua, dan lingkungan, manfaat puzzle dalam pembelajaran anak usia dini dapat dimaksimalkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriana. (2020). Alat Permainan Edukatif (APE) untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Bulletin of Counseling and Psychotherapy*, 4(2), 382-386.
- Al-Azizy, A. S. (2010). Ragam Latihan Khusus Asah Otak Anak Plus Melejitkan Daya Ingatannya.
- Cemerlang, D. A. H., & Nurdyansyah. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Puzzle Berbasis Make A Match untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 1-10.
- Dunham, et al. (2012). Permasalahan Pola Asuh dalam Mendidik Anak di Era Digital. *Jurnal Pendidikan dan Keluarga*, 1(1), 45-58.
- Hidayat, A. A. (2005). Peran Bermain dalam Pembelajaran Sosial Anak. Jakarta: Salemba Medika.
- Lestari, R. P. (2014). Penerapan Metode Bermain Puzzle Geometri untuk Meningkatkan Perkembangan Anak dalam Mengenal Bentuk. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 45-52.
- Martuti, A. (2008). Mengelola PAUD dengan aneka permainan meraih kecerdasan majemuk. *Yogyakarta: kreasi wacana*.
- Mu'min, S. A., & Yultas, N. S. (2019). Efektifitas Penerapan Metode Bermain dengan Media Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak. *Al-Ta'dib: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 12(2), 226-239.
- Rahmayani, dkk. (2021). Pelaksanaan Pengembangan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Pertiwi 1 Kota Padang. *Jurnal Pendidikan AURA (Anak Usia Raudhatul Atfhal)*, 3(2), 165-178.
- Sipatahoenan 4.2 (2018).Purnamasari, R. (2018). Strategi pembelajaran mnemonic untuk meningkatkan memori siswa. *Sipatahoenan*, 4(2).
- Trisnawati, W., & Sugito. (2020). Pendidikan Anak dalam Keluarga Era Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 823-831.
- Veronica. (2015). Permainan Edukatif dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 45-52.
- Yus, A. (2011). *Model pendidikan anak usia dini*. Kencana.