



Penerapan Permainan Puzzle Telur Pintar (Putepin) Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

Ahmad Maududi¹

¹ STIT Palapa Nusantara Lombok NTB, Indonesia

Email: maududi1993@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui penerapan permainan puzzle telur pintar (putepin) anak usia 5-6 tahun pada kelompok B di TK Izzul Islam MT Wanasaba Lauk Tahun Pelajaran 2024/2025. Perkembangan kognitif anak pada pengenalan konsep bilangan rata-rata masih kurang, terutama pada konsep jumlah bilangan dan beberapa simbol angka yang memiliki kemiripan seperti angka 6 dan 9. Adapun jumlah keseluruhan sebanyak 18 anak. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus, masing-masing siklus terdiri dari 3 kali pertemuan, dengan tiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tiga prosedur yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa penerapan permainan puzzle telur pintar (putepin) dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Izzul Islam MT Wanasaba Tahun Pelajaran 2024/2025. Peningkatan tersebut dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan disetiap siklus yakni dari kondisi awal yang dapat kriteria belum tuntas 13 anak (72%), dan siswa tuntas sebanyak 5 anak (28%). Kemudian pada siklus I dapat diketahui anak yang dapat kriteria siswa tidak tuntas berjumlah 8 orang (44%), anak yang tuntas berjumlah 10 orang (55%). Serta pada siklus II anak yang dapat kriteria belum tuntas sebanyak 3 orang (17%), anak yang tuntas berjumlah 15 orang (83%). Sehingga sudah mencapai dari target ketuntasan klasikal yaitu 80%. Dengan demikian, di simpulkan bahwa penggunaan permainan edukatif puzzle dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal dan menyebut bilangan. Penggunaan metode yang tepat dan media yang menarik akan membuat proses belajar mengajar menjadi lebih asyik dan tidak membosankan.

ABSTRACT

This study aimed to improve children's cognitive development through the implementation of the smart egg puzzle game (Putepin) for children aged 5–6 years in Group B at TK Izzul Islam MT Wanasaba Lauk during the 2024/2025 academic year. The children's cognitive development in recognizing number concepts was found to be relatively low, particularly in understanding quantities and identifying number symbols with similar forms, such as the numbers 6 and 9. The total number of participants in this study was 18 children. This research employed Classroom Action Research (CAR), which consisted of two cycles, with each cycle comprising three meetings. Each cycle included the stages of planning, implementation, observation, and reflection. Data collection techniques in this study involved three procedures: interviews, observations, and

INFO ARTIKEL

Histori Artikel

Diterima 27 Desember 2025

Direvisi 28 Desember 2025

Disahkan 29 Desember 2025

Diterbitkan 30 Desember 2025

Kata Kunci:

Permainan Puzzle; Telur Pintar; Perkembangan Kognitif.

Korespondensi Penulis

Ahmad Maududi

Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah
Palapa Nusantara Jln Palapa No
01 Selebung Kruak Lombok
Timur NTB, Indonesia

documentation. Based on the research findings, it was evident that the implementation of the smart egg puzzle game (Putepin) effectively improved the cognitive development of children aged 5–6 years at TK Izzul Islam MT Wanasaba during the 2024/2025 academic year. This improvement was demonstrated by an increase in achievement across each cycle. In the initial condition, 13 children (72%) had not yet achieved mastery, while 5 children (28%) had achieved mastery. In Cycle I, the number of children who had not yet achieved mastery decreased to 8 (44%), while those who achieved mastery increased to 10 children (55%). In Cycle II, only 3 children (17%) had not yet achieved mastery, while 15 children (83%) had achieved mastery, thus exceeding the classical mastery criterion of 80%. Therefore, it can be concluded that the use of the educational smart egg puzzle game significantly enhances children's ability to recognize and name numbers. The use of appropriate methods and engaging learning media makes the teaching and learning process more enjoyable and less monotonous.

Keywords: Smart Egg; Puzzle Game; Cognitive Development.

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini atau biasa dikenal dengan istilah PAUD adalah pendidikan untuk anak usia dini yakni 0-6 tahun yang dilakukan melalui pemberian stimulus untuk membantu pertumbuhan dan perkembangannya (Susanto, 2017). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 146 Tahun 2014 Pasal 5 memuat strukutur kurikulum PAUD antara lain program-program pengembangan yang mencakup nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni. Terhambatnya pertumbuhan dan perkembangan pada masa PAUD akan berdampak pada terhambatnya pertumbuhan dan perkembangan masa selanjutnya.

Anak usia dini sedang dalam tahap perkembangan yang pesat. Menurut (Sofyan, 2018), perkembangan anak usia dini mencakup berbagai aspek, yaitu motorik, kognitif, sosial-emosi, moral, religiusitas, bahasa, dan motorik. Diantara aspek-aspek tersebut, perkembangan kognitif memiliki peran penting karena mencerminkan kemampuan anak dalam berpikir, memecahkan masalah, mengingat, dan bernalar (Basri, 2018). Kemampuan ini sangat erat kaitannya dengan keterampilan lain seperti komunikasi, adaptasi, serta perkembangan social dan emosional (Daniyati et al., 2023a). Retnaningrum & Umam, 2021; Simanjuntak & Siregar, 2022) dalam (Sidiq & Fadlillah, 2023a) juga menekankan bahwa perkembangan kognitif bertujuan untuk membentuk kemampuan persepsi, simbolisasi, dan pemecahan masalah yang akan menjadi fondasi pembelajaran sepanjang hayat. Faktor yang memengaruhi perkembangan ini meliputi hereditas, lingkungan, kematangan, minat dan bakat, serta kebebasan dalam belajar.

Salah satu pendekatan yang terbukti efektif dalam mendukung perkembangan kognitif anak usia dini adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu guru dalam menyampaikan informasi dan merangsang proses belajar anak secara efektif (Daniyati et al., 2023b). Salah satu bentuk media yang interaktif dan menyenangkan adalah permainan puzzle. Puzzle tidak hanya menyajikan aktivitas bermain, tetapi juga menjadi sarana pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis, imajinatif, keterampilan memecahkan masalah (Sidiq & Fadlillah, 2023b). Sedangkan menurut (Amalia & Hidayat, 2018), puzzle merupakan media pembelajaran berbentuk permainan yang dapat merangsang kreativitas dan ingatan anak. Pembelajaran dengan puzzle lebih berkesan karena memotivasi anak untuk memecahkan masalah dengan cara yang menyenangkan. Sifat puzzle yang dapat diulang-ulang membuat anak terus mencoba hingga berhasil, sehingga meningkatkan rasa penasaran dan ketegihan. Melalui permainan puzzle, anak-anak dapat mengembangkan kemampuan berpikir imajinatif dan daya khayal, yang sangat penting untuk perkembangan kognitif mereka. Selain itu, puzzle juga dapat mengembangkan keterampilan motorik halus, konsentrasi, dan koordinasi tangan-mata anak. Ada banyak sekali jenis-jenis puzzle salah satunya yaitu Puzzle Telur Pintar,

dimana permainan ini dapat membantu meningkatkan perkembangan kognitif anak karena anak akan perlu berpikir untuk memecahkan masalahnya yaitu menyusun potongan Puzzle dengan benar dan sebelumnya melewati berbagai rintangan dalam menyelesaikan permainan tersebut. Puzzle Telur Pintar adalah suatu permainan puzzle yang telah dimodifikasi. Yakni dimana kegiatan permainan ini tidak hanya menyusun kepingan-kepingan gambar dengan benar akan tetapi anak juga harus melewati beberapa rintangan untuk menyelesaikan atau menyusun kepingan-kepingan gambar tersebut yang dapat dilakukan secara perorangan maupun beregu atau berkelompok yang dimana dalam permainan ini juga dapat meningkatkan kognitif anak dan perkembangan lainnya seperti motorik kasar anak.

Berdasarkan data awal yang didapatkan diketahui bahwa anak usia 5-6 tahun dikelompok B yang berjumlah 18 anak didapatkan data bahwa perkembangan kognitif anak pada pengenalan angka rata-rata masih kurang. Dari 18 anak hanya ada 5 anak yang mengenal simbol angka 1-10 dan jumlah bilangannya dengan baik, dan sebagian anak hanya mampu mengenal beberapa simbol angka namun belum mengetahui jumlah bilangannya. Untuk itu perlu adanya inovasi metode pembelajaran yang lebih inovatif, agar kegiatan belajar lebih menarik dan menyenangkan. Dengan demikian peneliti akan menggunakan sebuah media pembelajaran yang edukatif dan sederhana. Adapun judul penelitian ini adalah “Penerapan Permainan Puzzle Telur Pintar untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Izzul Islam MT Wanasaba Lauk”.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian Tindakan kelas (PTK) yaitu penelitian yang dilakukan karena adanya suatu permasalahan dalam proses kegiatan belajar mengajar di Kelompok B usia 5-6 tahun TK Izzul Islam MT Wanasaba Lauk, sehingga perlu adanya suatu penelitian guna mengatasi permasalahan tersebut. Menurut Suyanto (2011) Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan bentuk penelitian yang bersifat reflektif yang dilakukan oleh guru itu sendiri, yang hasilnya dapat dimanfaatkan sebagai alat pengembangan sekolah, pengembangan keahlian, sehingga terciptanya perbaikan dan peningkatan kualitas pembelajaran. Penelitian tindakan kelas (PTK) ini menggunakan model kolaborasi yang mengutamakan antara guru dengan peneliti untuk memperbaiki praktik-praktik pembelajaran sehingga menjadi lebih efektif. Penelitian ini dimaksudkan untuk meningkatkan perkembangan kognitif dengan menggunakan media permainan puzzle telur pintar. Penelitian ini dilaksanakan di Kelompok B usia 5-6 tahun TK Izzul Islam MT Wanasaba Lauk tahun ajaran 2024/2025. Adapun yang menjadi subyek dalam penelitian ini adalah anak TK B yang berjumlah 18 orang yang terdiri dari 6 orang laki dan 12 orang perempuan. Tehnik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah (1) teknik observasi, observasi yaitu suatu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati kemampuan kognitif anak pada permainan puzzle telur pintar (putepin) yang dilakukan. (2) wawancara, wawancara dilakukan oleh peneliti kepada guru kelas yang bertujuan untuk memperoleh data tentang penerapan permainan puzzle telur pintar (putepin) dalam mengembangkan kognitif anak. (3) dokumentasi, peneliti menggunakan alat dokumentasi berupa hanphone yang digunakan untuk foto-foto pada saat siswa melakukan proses pembelajaran dengan penerapan permainan puzzle telur pintar dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak.

HASIL

Penelitian ini dilaksanakan di TK Izzul Islam Maraqitta'limat. TK Izzul Islam merupakan taman kanak-kanak yang terletak di Desa Wanasaba Lauk Kecamatan Wanasaba. Kelas yang

dipilih dalam penelitian ini adalah kelompok B yang berada pada rentang usia 5-6 tahun. Usia tersebut tergolong sebagai anak usia dini pada tahap praoperasioal menurut teori Piaget. Jumlah keseluruhan anak pada kelompok B yaitu 18 orang, dengan rincian 6 anak laki-laki dan 12 anak perempuan.

1. Deskripsi Kondisi Awal

Sebelum melakukan penelitian pada siklus I terlebih dahulu peneliti mencari data awal yang berkaitan dengan perkembangan kognitif anak. Perkembangan kognitif yang dimaksud adalah kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan yaitu menyebutkan, mengurutkan, mengenal simbol angka dan jumlah bilangannya dari angka 1-10. Penelitian tahap awal dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh data yang akan digunakan sebagai acuan untuk mengetahui perbedaan peningkatan dari data awal penelitian sebelum pelaksanaan tindakan dengan sesudah pelaksanaan tindakan melalui penerapan permainan puzzle telur pintar (putepin).

Berdasarkan data kondisi awal yang didapatkan mengenai perkembangan kognitif anak rata-rata masih kurang. Dari 18 anak hanya ada 2 anak yang mencapai ketuntasan dengan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) dan ada 3 anak yang mencapai ketuntasan dengan kriteria berkembang sangat baik (BSB), ada beberapa anak yang belum bisa membedakan angka 6 dan 9, ada juga yang belum bisa mengurutkan angka 1-10, dan ada pula yang belum mengenal beberapa simbol angka dan jumlah angka dengan baik. Hal ini diakibatkan kurangnya penggunaan media yang bervariasi untuk pengenalan simbol angka dan jumlah angka, pembelajaran lebih sering didalam kelas, serta kondisi kelas kurang terkendali. Sehingga masih banyak anak yang belum mengenal simbol angka terutama jumlah angka dengan baik karena kurangnya menejemen kelas yang baik oleh guru itu sendiri akibatnya kelas kurang kondusif.

2. Deskripsi Siklus I

Tindakan pembelajaran pada siklus I dilaksanakan dengan 3 kali pertemuan, yaitu pertemuan 1 sampai pertemuan ke 2 dilaksanakan dari tanggal 02 Agustus 2024 sampai tanggal 03 Agustus 2024 dengan dua indikator penilaian yang dilakukan disetiap harinya. Kemudian pertemuan ke 3 dilaksanakan pada tanggal 07 Agustus 2024 dengan satu indikator penilaian yang dilakukan. Dengan tema diriku sub tema anggota tubuh dan kesukaanku. Langkah-langkah tindakan pada siklus I dapat dideskripsikan sebagai berikut:

a. Perencanaan

Adapun tahap perencanaan pada siklus I meliputi kegiatan sebagai berikut:

- 1) Membuat kesepakatan dengan guru kelas mengenai waktu dan bahan ajar yang akan diajarkan
- 2) Menetapkan tema dan subtema pembelajaran
- 3) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) sebagai acuan peneliti dalam melaksanakan penelitian dalam setiap siklus, kemudian mengkonsultasikan dengan guru.
- 4) Mempersiapkan instrument penelitian yang digunakan berupa lembar observasi
- 5) Menyiapkan media dan kegiatan main yang dibutuhkan dalam pembelajaran
- 6) Diskusi pembagian tugas dengan guru kelas
- 7) Menyiapkan hadiah (permen) sebagai bentuk apresiasi kepada anak karena sudah melakukan kegiatan. Hadiah diberikan ketika anak akan pulang atau ditahap kegiatan recolling

b. Pelaksanaan

Tahap kedua dari penelitian ini adalah tahap pelaksanaan. Pelaksanaan tindakan dilaksanakan berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang sbelumnya sudah disiapkan. Pelaksanaan tindakan pembelajaran pada siklus I dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan, yang dimulai dari pukul 08:00 sampai pukul 09:00 pada kegiatan inti dengan alokasi waktu (60 menit). Pertemuan ke 1 dan ke 2 dilaksanakan pada hari Rabu dan Kamis, pada tanggal 02 dan 03 Agustus 2024, pertemuan ke 3 dilaksanakan pada hari Senin, 07 Agustus 2024 dengan 5 indikator penilaian secara keseluruhan.

c. Hasil Observasi

Peneliti melakukan pengamatan terhadap kegiatan yang dilakukan oleh anak. Berdasarkan hasil pengamatan dalam kegiatan pembelajaran meningkatkan perkembangan kognitif anak pada kelompok B, permainan puzzle telur pintar (putepin) ternyata sudah mulai menarik minat anak akan tetapi nilainya masih kurang maksimal.

Pada saat anak melakukan permainan puzzle telur pintar (putepin) masih banyak anak yang keliru dalam memainkan permainan tersebut terutama pada bentuk kotak ketika anak akan melompat menggunakan satu kaki pada kotak bertuliskan angka 1 dan melompat menggunakan dua kaki pada kotak bertuliskan angka 2. Ada satu anak yang tidak mau melakukan permainan, beberapa anak lainnya belum mampu mencocokkan kepingan puzzle dengan benar meskipun sudah diarahkan guru, dan beberapa anak juga belum mampu membedakan antara angka 6 dan 9. Walaupun masih banyak yang keliru dan belum mampu mencocokan puzzle, tetapi anak terlihat antusias dalam bermain. Setiap anak yang sudah selesai bermain langsung melakukan kegiatan berikutnya dan guru langsung melakukan pengisian skor pada lembar penilaian anak yaitu instrument observasi yang telah disediakan. Instrumen observasi ini digunakan untuk mengetahui perkembangan keberhasilan anak disetiap siklus. Berdasarkan hasil observasi tindakan pada siklus I terhadap perkembangan kognitif anak setelah dianalisis diperoleh data pada table 2 sebagai berikut:

Tabel 1: Data Hasil Perkembangan Kognitif Anak pada Siklus I

Tahap	Belum Berkembang (BB)	Mulai Berkembang (MB)	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Berkembang Sangat Baik (BSB)				
Siklus I	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%		
	3	17	5	28	6	33	4	22

Dari table 2 diatas dapat dilihat bahwa penerapan permainan puzzle telur pintar (putepin) untuk meningkatkan kognitif anak diperoleh data belum tuntas dilihat dari nilai rata-rata ketuntasan klasikal masih berada pada angka 55% yang masih berada pada kategori mulai berkembang (MB), dengan rincian dari 3 anak 1 anak tidak mau bermain dan 2 anak lainnya belum mampu mencocokkan kepingan puzzle dengan benar dan masih kurang dalam pemahaman konsep bilangan sehingga berada pada kategori belum berkembang (BB), sedangkan 5 anak mendapat nilai mulai berkembang (MB) sudah mampu mencocokkan kepingan melalui bantuan guru dan mulai mengetahui konsep bilangan, 6 anak diberi nilai berkembang sesuai harapan (BSH) sudah mampu mencocokkan kepingan puzzle dan memahami konsep bilangan sedikitnya lima angka, serta 4 anak bernilai berkembang sangat baik (BSB) karena sudah memahami konsep bilangan dengan lancar.

Dari data diatas dapat diketahui bahwa pada siklus I mengalami peningkatan rerata nilai walaupun masih belum mencapai indicator keberhasilan, jadi untuk mencapai indikator keberhasilan tersebut peneliti akan melakukan pelaksanaan tindakan siklus II melalui permainan puzzle telur pintar (putepin) untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun pada kelompok B di TK Izzul Islam MT Wanasaba.

d. Refleksi

Tahap refleksi merupakan tindak lanjut atau feedback dari proses pembelajaran untuk menelaah perkembangan kognitif anak di TK Izzul Islam MT Wanasaba Lauk. Dilihat dari hasil observasi anak yang berada pada kategori MB (mulai berkembang) masih berada pada kategori cukup meskipun sudah mencapai kategori mulai berkembang, tetapi masih ada kekurangan dalam proses pembelajaran. Maka dibutuhkan tindak lanjut agar pembelajaran menggunakan permainan puzzle telur pintar (putepin) dapat meningkat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Adapun kekurangan yang ada disebabkan oleh beberapa faktor sebagai berikut:

- 1) Masih terdapat anak yang tidak mau melakukan permainan puzzle telur pintar (putepin)
- 2) Masih terdapat anak yang tidak mau mendengarkan dan mengikuti arahan guru
- 3) Terdapat beberapa anak yang belum mampu mencocokkan kepingan puzzle dengan benar
- 4) Terdapat beberapa anak yang belum bisa membedakan antara angka 6 dan 9.
- 5) peneliti belum menguasai kelas dengan baik sehingga kelas menjadi kurang kondusif

Berdasarkan refleksi siklus I ini masih terdapat kekurangan dan permasalahan-permasalahan yang belum tuntas dalam permainan puzzle telur pintar (putepin), sehingga peneliti akan melakukan tindakan pada siklus berikutnya.

3. Deskripsi Siklus II

Tindakan pembelajaran pada siklus II dilaksanakan dengan 3 kali pertemuan, yaitu pertemuan 1 sampai pertemuan ke 2 dilaksanakan dari tanggal 15 Agustus 2024 sampai tanggal 16 Agustus 2024 dengan dua indikator penilaian yang dilakukan disetiap harinya. Kemudian pertemuan ke 3 dilaksanakan pada tanggal 21 Agustus 2024 dengan satu indikator penilaian yang dilakukan. Dengan tema tanah airku subtema lambang negara dan kebudayaan. Adapun langkah-langkah tindakan pada siklus II dapat dideskripsikan sebagai berikut:

a. Perencanaan

Pada tahap pelaksanaan tindakan siklus II peneliti membuat perencanaan yang hampir sama dengan perencanaan yang dilakukan ketika siklus I. Adapun kendala-kendala pada siklus I harus dapat diatasi pada siklus II agar proses pembelajaran yang dilakukan meningkat, sehingga peneliti memperbaiki rencana pembelajaran yang akan dilakukan.

b. Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan siklus II dilakukan sesuai perencanaan. Pelaksanaan tindakan pembelajaran penerapan permainan puzzle telur pintar (putepin) untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak pada siklus II dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan, yang dimulai dari pukul 08:00 sampai pukul 09:00 dengan alokasi waktu (60 menit) pada kegiatan inti. Pertemuan ke 1 dan ke 2 dilaksanakan pada hari Selasa dan Rabu, pada tanggal 15 dan 16 Agustus 2024, sedangkan pertemuan ke 3 dilaksanakan pada hari Senin, 21 Agustus 2024 dengan 5 indikator penilaian secara keseluruhan.

c. Hasil Observasi

Observasi atau pengamatan pada siklus II dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung. Peneliti bertindak sebagai pengajar dan observer. Observer mengamati jalannya

pelaksanaan pembelajaran sambil menceklis lembar observasi indikator yang telah disiapkan oleh peneliti sebelumnya. Observasi dilakukan terhadap guru dan anak, baik sebelum, saat, maupun sesudah tindakan didalam pembelajaran di kelas.

Aktivitas anak pada siklus II ini tampak lebih meningkat. Hal ini terlihat dari tingkat pemahaman anak dalam melakukan permainan yang sebelumnya tidak mau bermain pada siklus I pada siklus II menjadi sangat antusias untuk bermain dan meminta untuk bermain kembali meskipun sudah selesai bermain dan anak-anak sudah mampu mencocokkan kepingan puzzle dengan benar meskipun masih ada beberapa anak yang membutuhkan bantuan guru, tetapi secara umum perkembangan anak sudah sangat baik.

Keberhasilan produk adalah hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti terhadap tingkat keberhasilan aktivitas anak yang dinyatakan dalam bentuk dokumentasi, berupa lembar observasi yang terdiri dari 5 indikator penilaian yaitu kemampuan anak dalam memecahkan masalah, kemampuan dalam mencocokkan kepingan puzzle, kemampuan dalam menyebutkan angka 1-10, kemampuan dalam memahami konsep jumlah bilangan, dan kemampuan dalam mengurutkan angka 1-10. Hasil ini digunakan untuk mengukur sejauh mana perkembangan yang dicapai anak. Adapun hasil observasi terhadap aktivitas siswa setelah dianalisa diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 2: Data Hasil Perkembangan Kognitif Anak pada Siklus II

Tahap	Belum Berkembang (BB)	Mulai Berkembang (MB)	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Berkembang Sangat Baik (BSB)
Siklus I	Jumlah -	% 3	Jumlah 17	% 8

Dari table 3 diatas dapat dilihat bahwa hasil observasi pada siklus II sudah mencapai 83% dengan kategori berkembang sangat baik (BSB), dengan rincian 8 anak berkembang sesuai harapan (BSH) dan 7 anak berkembang sangat baik (BSB) dan total sebanyak 15 anak. Tidak ada anak dalam kriteria belum berkembang (BB), sedangkan 3 anak dalam kriteria mulai berkembang (MB) sudah mampu mencocokkan kepingan puzzle dengan benar namun masih melalui bantuan guru, 8 anak diberi nilai berkembang sesuai harapan (BSH) karena sudah mampu mencocokkan kepingan puzzle dan memahami konsep bilangan sedikitnya lima angka, serta 7 anak bernilai berkembang sangat baik (BSB) karena sudah mampu mengurutkan angka dengan lancar. Dari hasil nilai tersebut maka tingkat ketuntasan ini tergolong sangat baik. Oleh karena itu penerapan permainan puzzle telur pintar (putepin) untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak sudah meningkat sesuai harapan.

d. Refleksi Siklus II

Refleksi siklus II dilakukan oleh peneliti dan guru pada akhir siklus II. Dalam refleksi ini, dibahas mengenai proses pembelajaran yang terjadi saat melakukan tindakan. Anak sangat antusias dan senang dalam bermain. Dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada kegiatan siklus II bahwa perkembangan kognitif anak didik dalam mengenal konsep bilangan melalui penerapan permainan puzzle telur pintar (putepin) telah mencapai target, terlihat dari aktivitas anak dalam bermain yang mampu memecahkan masalah saat bermain dengan melewati berbagai rintangan dengan benar, anak sudah mampu mencocokkan setiap kepingan puzzle, mampu menyebutkan dan mengurutkan angka 1-10, dan mampu memahami konsep jumlah bilangan meskipun belum semua anak namun sebagian besar anak sudah bisa. Jadi pembelajaran melalui permainan puzzle telur pintar

(putepin) ini dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Izzul Islam MT Wanasaba Lauk.

PEMBAHASAN

Berdasarkan dari hasil tindakan yang telah dilakukan dari pra tindakan sampai tindakan siklus II. Hasil observasi seperti yang terdapat pada data kondisi perkembangan anak yaitu didapatkan pada tahap kondisi awal ditemukan bahwa terdapat 7 (39%) anak yang belum berkembang (BB), 6 (33%) anak sudah mulai berkembang (MB), 2 (11%) anak yang sudah berkembang sesuai harapan (BSH), dan 3 (17%) anak yang mencapai berkembang sangat baik (BSB). Hal ini disebabkan karena dalam metode yang digunakan kurang bervariasi, selain itu pembelajaran masih sering dilakukan didalam kelas, media pembelajaran yang digunakan juga terbatas pada satu media saja yaitu kartu angka, selebihnya pengenalan angka hanya diselipkan dalam pembelajaran dan disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.

Hasil penelitian dari observasi pada siklus I telah terjadi peningkatan perkembangan kognitif anak dalam mengenal angka, baik dari kemampuan pemecahan masalah, mencocokkan, menyebutkan, mengurutkan dan memahami simbol angka dengan jumlah bilangannya. Hasil observasi pra siklus nilai rata-rata masih berada pada angka 28% meningkat pada siklus 1 menjadi 55% dengan rincian nilai, 3 (17%) anak masih berada pada kategori belum berkembang (BB), 5 (28%) anak mulai berkembang (MB), 6 (33%) anak berkembang sesuai harapan (BSH), dan 4 (22%) anak sudah berkembang sangat baik (BSB). Meskipun terjadi peningkatan, tetapi hasilnya belum mencapai indikator keberhasilan yang diinginkan. Setelah merencanakan perbaikan pada tahap refleksi peneliti akan melaksanakan rencana tersebut pada siklus berikutnya sehingga pembelajaran yang dilakukan lebih maksimal dari sebelumnya.

Hasil yang didapatkan pada siklus II setelah dilakukannya perbaikan pada tindakan sebelumnya bahwa terjadi peningkatan yang lebih tinggi dari siklus I. kemampuan nilai rata-rata anak pada akhir siklus II meningkat menjadi 83%, dengan rincian 3 (17%) anak pada kriteria mulai berkembang (MB), 8 (44%) anak pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), dan 7 (39%) anak pada kriteria berkembang sangat baik (BSB). Peningkatan yang signifikan ini menunjukkan berhasilnya proses perencanaan berdasarkan refleksi hasil siklus I. Hasil penilaian pada siklus II telah mencapai kriteria berkembang sangat baik (BSB) dan telah melampaui indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebesar 80% dengan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH). Karena telah melampaui kriteria keberhasilan yang di inginkan maka penelitian ini dianggap berhasil dan selesai pada siklus II. Adapun data hasil penelitian pada tahap pra siklus, siklus I, dan siklus II dapat dilihat pada table 4 berikut:

Tabel 3: Data Hasil Perkembangan Kognitif Anak pada Tahap Kondisi Awal, Siklus I, dan Siklus II

Tahap	Belum Berkembang (BB)		Mulai Berkembang (MB)		Berkembang Sesuai Harapan (BSH)		Berkembang Sangat Baik (BSB)	
	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%
Pra Siklus	7	39	6	33	3	17	2	11
Siklus I	3	17	5	28	6	33	4	22
Siklus II			3	17	8	44	7	39

Berdasarkan tabel 4 hasil yang telah diperoleh, dapat dilihat bahwa telah terjadi peningkatan perkembangan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan dari siklus I ke siklus II. Hal ini didukung oleh permainan puzzle telur pintar (putepin) yang membantu anak didik di

kelompok B dalam mengenal angka. Hasil dari penelitian menunjukkan adanya perbedaan nilai evaluasi siklus I dan nilai evaluasi siklus II yang mengalami peningkatan yaitu siklus I diperoleh nilai rata-rata 55% yang berada pada kategori Mulai Berkembang (MB), sedangkan pada siklus II diperoleh nilai rata-rata 83% yang berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) yang artinya penelitian yang dilakukan berhasil.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode bermain puzzle dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak, hal ini terlihat bahwa kemampuan berpikir simbolik pada anak meningkat dengan penggunaan media (Kurniawati et al, 2019). Hal ini juga didukung oleh hasil penelitian bahwa melalui metode bermain puzzle angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengurutkan angka 1 sampai 20 (Al Mubarok & Amini, 2019). Dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan edukatif puzzle dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal dan menyebut bilangan. Dengan metode yang tepat dan media yang menarik akan membuat proses belajar mengajar menjadi lebih asyik dan tidak membosankan. (Mulyaningsih & Palangngan, 2021) dalam hasil penelitiannya juga menunjukkan permainan puzzle berpengaruh terhadap kemampuan anak dalam menyebutkan angka 1-10, menunjukkan angka 1-10 serta kemampuan anak dalam menuliskan angka 1-10.

Alat permainan dapat dikategorikan sebagai alat permainan edukatif untuk anak usia dini jika memenuhi cirri-ciri sebagai berikut (Ismawati 2016): Ditujukan untuk anak usia dini, berfungsi untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini, dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan atau bermanfaat multiguna, aman atau tidak berbahaya bagi anak, dirancang untuk mendorong aktifitas dan kreatifitas, bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan, mengandung nilai pendidikan. Menurut Soetjiningsih, 1995 (Veronica, 2018) dalam contoh alat permainan anak yang dapat menstimulus kognitif adalah puzzle. Bermain puzzle memberikan tantangan tersendiri bagi anak, disaat anak kebingungan mencari tiap keping dari susunan gambar disinilah peran orang tua untuk tetap memotivasi anak agar dia tidak menyerah dan menyelesaikannya sampai selesai. Motivasi orang tua mampu menumbuhkan rasa percaya diri anak, dia akan merasa bahwa dia pasti bisa menyelesaikannya (Al Mubarok & Amini, 2019).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dipaparkan dapat disimpulkan perkembangan kognitif anak mengalami peningkatan yakni dari kondisi awal yang dapat kriteria belum tuntas 13 anak (72%) dan yang tuntas sebanyak 5 anak (28%). Kemudian pada siklus I dapat diketahui anak yang dapat kriteria siswa tidak tuntas berjumlah 8 orang (44%), anak yang tuntas berjumlah 10 orang (55%). Serta pada siklus II anak yang dapat kriteria belum tuntas sebanyak 3 orang (17%), anak yang tuntas berjumlah 15 orang (83%). Sehingga sudah mencapai dari target ketuntasan klasikal yaitu 80% sehingga dapat disimpulkan penerapan permainan puzzle telur pintar (putepin) dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 pada kelompok B Di TK Izzul Islam MT Wanabasa Lauk. Untuk itu perlu dipertimbangkan kepada pendidik mampu memfasilitasi dan menstimulasi perkembangan anak sesuai tahapan usia perkembangannya, pendidik harus mampu meningkatkan kualitas pembelajaran anak. Pendidik dapat menggunakan Permainan Puzzle Telur Pintar (PUTEPIN) untuk meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun.

REFERENSI

- Al Mubarok, A. A. S., & Amini, A. 2019. "Kemampuan Kognitif dalam Mengurutkan Angka melalui Metode Bermain Puzzle Angka." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 77-89. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.221>
- Amalia, N. H., & Hidayat, N. (2018). Penggunaan Media Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle) dalam Meningkatkan Kemampuan Baca Tulis Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik Kelas III MI Ma'arif Giriloyo 1 Bantul. *Al-Bidayah : Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 10(1), Article 1. <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v10i1.133>
- Didik Kelas III MI Ma'arif Giriloyo 1 Bantul. *Al-Bidayah : Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 10(1), Article 1. <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v10i1.133>
- Basri, H. (2018). Kemampuan Kognitif Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Ilmu Sosial Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 18(1), Article 1. <https://doi.org/10.17509/jpp.v18i1.11054>
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023b). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Ismawati, P. 2016. "Penggunaan Alat Permainan Edukatif "Puzzle Jam" Terhadap Kemampuan Kognitif "Mengenal Lambang Bilangan". *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 2(1), 63-71. <https://doi.org/10.29062/seling.v2i1.218>
- Mulyaningsih, E., & Palangngan, S. T. 2021. "Pengaruh Permainan Puzzle terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Usia Dini." *Al-Gurfaah: Journal of Primary Education*, 1(1), 29-40.
- Pardjono, dkk. 2007. *Seri Metodologi Penelitian Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian UNY
- Sidiq, A. M., & Fadlillah, A. N. (2023a). Puzzle Games in Improving the Cognitive Development of 5-6 Years Old Children. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Al-Amin*, 1(2), Article 2. <https://doi.org/10.54723/ejpaud.v1i2.88>
- Sofyan, D. H. H. (2018). *Perkembangan Anak Usia Dini Dan Cara Praktis Peningkatannya*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono (2009). *Metode Penelitian kuantitatif kualitatif dan R & D*, Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Veronica, N. 2018. "Permainan Edukatif dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 49-55. <http://dx.doi.org/10.30651/pedagogi.v4i2.1939>