

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Anak Usia Dini

1. Pengertian anak usia dini

Waktu ideal bagi perkembangan dasar anak adalah pada masa kanak-kanak awal (usia 0-8 tahun), ketika mereka paling reseptif terhadap pengajaran pendidikan (formal, informal, atau lainnya), menurut Asosiasi Nasional untuk Pendidikan Anak Usia Dini (NAEYC). Halaman 53 publikasi Maulidah 2021. Anak-anak dari lahir hingga usia enam tahun dianggap berada dalam kategori "masa kanak-kanak awal", sebagaimana ditentukan dalam Pasal 28 ayat (1) Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Kerangka waktu ini mencakup fase perkembangan formatif yang membutuhkan stimulasi pendidikan. (Fadlillah, 15:2024).

Tahun-tahun antara lahir dan usia enam tahun dikenal sebagai masa kanak-kanak awal. Selama waktu ini, otak anak masih berkembang dengan pesat, sehingga ideal untuk meletakkan dasar bagi kesuksesan di sekolah dan kehidupan di kemudian hari. Sumber yang dikutip adalah Veerman dkk. (2023), halaman 1. Tahun-tahun antara kelahiran dan lima tahun merupakan masa pembentukan, zaman keemasan di mana otak dan tubuh anak meletakkan dasar bagi kecerdasan, karakter, dan kemampuan mereka di masa depan. (Nurasyiah & Atikah, 2023, p. 76). Berdasarkan definisi ini, jelas bahwa tahun-tahun antara kelahiran dan usia enam atau delapan tahun merupakan tahun-tahun pembentukan, masa perkembangan fisik dan spiritual yang sangat besar yang membutuhkan

pemberian stimulasi pendidikan untuk meletakkan dasar bagi pembelajaran seumur hidup.

2. Karakteristik anak usia dini

Berikut beberapa ciri masa kanak-kanak awal seperti yang dijelaskan oleh Ni Putu Widyasanti, M.Pd. (2025: 8):

a) Perkembangan fisik dan motorik

Pertumbuhan tinggi badan, kekuatan otot, dan koordinasi motorik adalah ciri khas perkembangan fisik dan motorik yang terjadi selama masa bayi. Kemampuan anak untuk mengendalikan anggota tubuhnya untuk melakukan berbagai tugas fisik, serta percepatan pertumbuhan berat badan dan tinggi badan, semuanya terjadi selama fase perkembangan ini.

b) Perkembangan kognitif

Selama tahun-tahun pembentukan kehidupan, anak-anak mengalami periode perkembangan kognitif yang kritis di mana mereka menunjukkan tanda-tanda berpikir, memahami, mengingat, dan memecahkan masalah dasar melalui interaksi mereka dengan dunia di sekitar mereka.

c) Perkembangan Bahasa

Indikator penting dari kemampuan komunikasi, kognisi, dan pemrosesan informasi anak di masa depan adalah kecepatan dan kualitas perkembangan bahasa selama masa kanak-kanak awal. Pada tahap perkembangan ini, anak-anak memperoleh kemampuan untuk memahami dan menggunakan bahasa, suatu proses yang dikenal sebagai perkembangan bahasa reseptif, serta kemampuan untuk mengekspresikan diri secara verbal, suatu proses yang dikenal sebagai perkembangan bahasa ekspresif.

d) Perkembangan Sosial dan Emosional

Kemampuan anak untuk memahami dan mengendalikan emosi mereka sendiri, mengidentifikasi dan merespons emosi orang lain dengan tepat, dan membentuk interaksi positif dengan lingkungan sekitar merupakan bagian dari perkembangan sosial dan emosional mereka selama tahun-tahun awal kehidupan. Melalui pengalaman emosional dan sosial sehari-hari mereka, balita mulai belajar bagaimana berempati dengan orang lain, berbagi, dan berinteraksi dengan orang dewasa dan teman sebaya mereka.

3. Perkembangan anak usia dini

Para penulis ini dan para ahli di bidang pendidikan anak usia dini di Indonesia meyakini bahwa terdapat enam ranah perkembangan anak yang saling terkait dan bersamaan. Berikut penjelasan tentang perkembangan anak usia dini (Nurlina & dkk, 2024):

a) Perkembangan nilai agama dan moral

Sebagai bagian dari ini, penting bagi anak-anak untuk dapat mengidentifikasi, memahami, dan hidup sesuai dengan prinsip-prinsip agama dan moral mereka. Berperilaku jujur, saling menghormati, berdoa sebelum dan sesudah acara, dan merayakan hari raya keagamaan adalah beberapa contohnya.

b) Perkembangan fisik motorik

Keterampilan motorik kasar dan kemampuan motorik halus adalah dua area utama yang termasuk dalam perkembangan ini.

c) Perkembangan kognitif

Kemampuan untuk berpikir, bernalar, dan menemukan lingkungan sekitar merupakan komponen kognitif.

4. Perkembangan kognitif anak usia dini

a. Pengertian perkembangan kognitif

Kemampuan berpikir dan belajar, sebagaimana dinyatakan oleh Pudjiarti dalam Khadijah, meliputi kemampuan-kemampuan berikut: menghafal fakta-fakta dasar, memahami lingkungan sekitar, dan menyerap pengetahuan baru dengan cepat (Khadijah, 2016). Anak-anak mulai belajar bagaimana melakukan hal-hal berikut selama perkembangan kognitif (Nurlina & et al., 2024):

1. Menganalisis data: Belajar untuk menerima dan memahami dunia di sekitar mereka adalah keterampilan penting bagi anak-anak
2. Menemukan solusi (Penyelesaian Masalah): Anak-anak mulai mencari cara untuk memperbaiki masalah-masalah kecil yang mereka hadapi
3. Mengenal lingkungan sekitar: Memahami lingkungan sekitar mereka.

Selama masa ini, mereka meletakkan dasar bagi ide dan informasi yang nantinya akan berkontribusi pada kecerdasan mereka. Alih-alih digambarkan sebagai proses independen, perkembangan kognitif ditingkatkan dalam konteks kematangan umum seorang anak. Penekanan utamanya adalah pada:

b. Piaget mengemukakan bahwa berikut ini paling tepat menggambarkan tahapan perkembangan kognitif dan psikologis anak:

- 1) Masa bayi dan anak usia dini (usia 0–2 tahun): tahap sensorimotor

- 2) Periode pra-operasional, yang berlangsung dari usia dua hingga tujuh tahun
- 3) Tahap operasional konkret, yang berkisar dari usia tujuh hingga sebelas tahun
- 4) Tahap fungsi formal (11–15 tahun)

Perubahan pada karakteristik fisik (motorik), emosional (kognitif), dan psikososial (interaksi lingkungan) anak merupakan bagian dari perkembangan anak (Mursid, 2018, 2). Tidak mungkin memisahkan pertumbuhan materi fisik dari segala sesuatu yang berkaitan dengan kemampuan materi tersebut untuk menawarkan fungsi. Tergantung pada tujuannya, perubahan fisik dapat membawa kematangan. Perkembangan fungsi psikologis sangat dipengaruhi oleh tingkat fungsi fisik. Jadi, tidak mungkin memisahkan perkembangan anak dari perkembangannya.

c. Tahapan perkembangan kognitif

Pematangan fisik dan fungsional organ tubuh merupakan bagian dari perkembangan, yang merupakan proses pertumbuhan abadi dan tak berujung. Contoh yang dapat diamati dari perkembangan ini termasuk pematangan organ tubuh, kemajuan dalam kehidupan spiritual seseorang, dan perluasan pikiran seseorang. Pertumbuhan ini tidak terjadi pada organ fisik tetapi lebih pada kemampuan mental. Baik pertumbuhan maupun perkembangan merupakan bagian penting dari pematangan anak; keduanya memiliki kualitas uniknya masing-masing, tetapi juga saling memengaruhi.

Orang tua dan guru dapat membantu anak-anak berkembang secara kognitif dengan tetap berpikiran terbuka tentang tahun-tahun kritis perkembangan otak dan

dengan menyediakan aktivitas dan pengalaman yang sesuai dengan usia. Membaca dengan lantang, membiarkan anak-anak menjelajahi lingkungan mereka, dan menyediakan sumber daya dan aktivitas yang merangsang pembelajaran adalah bagian dari proses ini. Dengan melakukan hal itu, anak-anak dapat mencapai potensi kognitif penuh mereka dan tumbuh menjadi pembelajar seumur hidup yang tidak takut untuk memimpin (Ramdhani and Dea, 2021).

Selama enam tahun pertama kehidupan seorang anak, Anda dapat melihat pertumbuhan mereka terjadi tepat di depan mata Anda. Hal ini karena sel dan jaringan antarsel mereka berkembang, yang menyebabkan ukuran dan struktur fisik mereka tumbuh, baik sebagian maupun seluruhnya, yang diukur dalam panjang dan berat (Susilo, 2016, 3). Bayi baru lahir, misalnya, memiliki panjang 50 cm dan berat 3 kg. Mereka mencapai tinggi 90 cm dan berat 12 kg ketika berusia dua tahun. Bayi tersebut sedang mengalami periode perkembangan. Pematangan fisik meliputi peningkatan koordinasi otot besar dan kecil, kemampuan untuk berbicara dan memahami bahasa lisan, pematangan interaksi sosial, dan pencapaian otonomi yang lebih besar. Sebagai contoh, bayi baru lahir dapat berbaring telentang. Seiring bertambahnya usia, bayi belajar berguling, meregangkan tubuh sendiri, dan akhirnya duduk dan berjalan.

Terdapat pola yang konsisten, berkelanjutan, dan saling terkait dalam pertumbuhan dan perkembangan anak sejak bayi hingga dewasa. Berikut adalah bagaimana seorang anak berkembang:

- 1) Waktu yang dihabiskan di dalam rahim sebagai janin, yang sering dikenal sebagai periode prenatal

2) Sebelas bulan pertama kehidupan seorang wanita hamil. Selama masa bayi, ibu dan bayi berada dalam jarak yang sangat dekat satu sama lain

3) Anak-anak kecil (seperti yang didefinisikan sebagai mereka yang berusia di bawah lima tahun). Menurut Muskibin (2012),

Piaget mengemukakan empat fase perkembangan kognitif anak sebagai berikut:

1) Sensori motor (usia 0-2 tahun)

Perkembangan kelima indera memiliki dampak mendalam pada anak-anak pada usia ini. Dalam kebutuhan mereka yang tak terpuaskan untuk mengetahui bagaimana orang lain akan menanggapi tingkah laku mereka, kontak fisik menjadi prioritas

2) Pra-operasional (2-7 tahun)

Anak-anak pada usia ini menjadi egois dan memberikan kesan hemat karena ketidakmampuan atau kurangnya pemahaman tentang pentingnya berbagi. Selain itu, anak-anak pada usia ini umumnya meniru orang tua dan orang dewasa lainnya

3) Operasional konkret (usia 7-11 tahun)

Sebagian besar, anak-anak pada usia ini berhenti bersikap hemat dan mulai bermain bersama dalam batasan yang telah ditetapkan. Selain termotivasi, mereka juga dapat memahami sistem yang kompleks.

4) Operasional formal (usia 11 tahun ke atas)

Konsep-konsep menjadi sangat jelas dan anak-anak dapat berpikir kritis pada usia ini. Mereka mampu membedakan yang benar dari yang salah. Anak-

anak diberi kesempatan dan ruang untuk memahami tantangan yang mereka hadapi selama transisi menuju pubertas pada titik ini (Janice, 2015, 15-16). Dalam penelitian ini, para peneliti melibatkan anak-anak berusia 5 dan 6 tahun dalam diskusi tentang tahap pra-operasional, yang berlangsung dari usia 2 hingga 7 tahun.

Menurut berbagai teori perkembangan kognitif anak usia dini, perkembangan kognitif siswa terjadi melalui stimulasi yang diterima dalam kehidupan sehari-hari. Karena masih dalam tahap perkembangan pra-operasional, siswa RA sangat reseptif terhadap semua bentuk informasi visual dan auditori yang disampaikan oleh guru mereka. Perkembangan kognitif yang optimal membutuhkan bimbingan dan stimulasi dari orang dewasa, seperti pengintegrasian permainan konkret ke dalam proses pembelajaran untuk menjaga keterlibatan siswa, membantu mereka memahami konsep, dan mendorong pertumbuhan pribadi mereka.

5. Pentingnya perkembangan kognitif

Agar anak-anak dapat belajar tentang dunia melalui indra mereka, perkembangan kognitif sangat penting. Informasi yang diperoleh siswa akan membantu mereka memahami dunia, tumbuh menjadi individu yang utuh, dan bertindak selaras dengan nilai intrinsik mereka sebagai ciptaan Tuhan, yaitu menggunakan bakat mereka untuk kebaikan orang lain. Sangat penting bagi pendidik untuk mendorong pertumbuhan kapasitas kognitif siswa, seperti yang dinyatakan oleh Piaget (seperti yang dirujuk dalam Sujiono, 2014: 1.25).

- 1) Untuk membantu siswa memperoleh pemahaman holistik dengan mendorong

pengembangan kapasitas persepsi mereka melalui paparan rangsangan visual, auditori, dan taktil

- 2) Untuk mempraktikkan semua hal yang ditemui siswa agar mereka mengingatnya
- 3) Untuk memfasilitasi pertumbuhan intelektual siswa
- 4) Memungkinkan siswa untuk memahami tanda-tanda yang ada di sekitar mereka
- 5) Membantu siswa mengembangkan kemampuan untuk bernalar tentang proses spontan dan ilmiah
- 6) Agar mereka dapat belajar menghadapi masalah dunia nyata.

Seperti yang dapat kita lihat dari penjelasan sebelumnya, alasan pertama mengapa penting bagi bayi untuk mengembangkan kapasitas kognitif mereka menurut Piaget adalah agar mereka dapat mengidentifikasi warna primer dan sekunder serta memahami konsep dan simbol angka 1–20. Dengan bantuan simbol-simbol yang ditemukan di sekitar mereka, termasuk warna primer dan sekunder, serta konsep dan simbol angka 1–20, anak-anak dapat belajar tentang dunia di sekitar mereka pada poin nomor 4.

6. Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif

Beberapa hal yang dapat memengaruhi perkembangan otak kita adalah:

a. Hereditas/Keturunan

Filsuf Schopenhauer adalah orang pertama yang mengemukakan gagasan ini. Ia berpendapat bahwa manusia dilahirkan dengan kapasitas tetap yang tidak dapat diubah oleh faktor eksternal. Hipotesis ini menyatakan bahwa IQ sudah

tertanam sejak lahir dan pengalaman hidup selanjutnya tidak berpengaruh pada tingkat kecerdasan seseorang. Loehlin, Lindzey, dan Spuhler, tiga psikolog, berpendapat bahwa faktor keturunan menyumbang 75–80% dari IQ. Karakteristik kelahiran menentukan kecerdasan bawaan

b. Lingkungan

Manusia adalah tabularasa, atau dilahirkan tanpa dosa, kata John Locke. Lingkungan memiliki dampak signifikan pada pertumbuhan seseorang. Ia mengklaim bahwa pengalaman dan pengetahuan lingkungan adalah penentu utama pertumbuhan kecerdasan.

c. Kematangan

Ketika setiap orang mencapai titik di mana mereka dapat menjalankan tanggung jawab mereka, kita mengatakan bahwa mereka telah mencapai kedewasaan. Usia dalam istilah kronologis (juga dikenal sebagai usia kalender) sangat berkaitan dengan kedewasaan.

d. Pembentukan

Pembentukan mencakup semua faktor lingkungan yang memengaruhi pematangan intelektual. Anda dapat mengklasifikasikan pembentukan sebagai disengaja atau tidak disengaja. Dengan demikian, perilaku cerdas adalah cara manusia beradaptasi atau mempertahankan gaya hidup mereka.

e. Minat dan bakat

Tindakan bekerja menuju suatu tujuan dan motivasi untuk melakukannya merupakan minat. Sesuatu yang menarik perhatian orang dan menginspirasi mereka untuk mencapai hasil yang lebih baik dan lebih banyak. Bakat,

sebaliknya, adalah keterampilan atau potensi bawaan yang, agar berkembang, membutuhkan latihan dan pengajaran. IQ seseorang dipengaruhi oleh bakat mereka. Akibatnya, akan lebih mudah bagi seseorang yang sudah berbakat untuk memperoleh kemampuan baru.

f. Kebebasan

Ketika orang bebas berpikir dengan cara yang berbeda, mereka dapat memilih cara memecahkan masalah dan masalah mana yang akan difokuskan berdasarkan kebutuhan mereka sendiri. (Sujiono, 2014: 1.28-1.30)

B. Media *Puzzle*

1. *Media Puzzle*

Setiap benda nyata yang dapat dirasakan secara visual, auditori, atau tekstual dianggap sebagai media oleh National Education Association (NEA) (Suryani & Achmad Setiawan, 2018, 1). Media bertindak sebagai perantara, menyampaikan informasi dari satu pihak ke pihak lain. Komponen kunci perkembangan kognitif anak, menurut hipotesis Jean Piaget, adalah paparan terhadap media bermain. Aspek penting dari teori media bermain Piaget adalah sebagai berikut:

a) Aklimatisasi dan penyerapan melalui bermain:

- 1) Menurut Piaget, anak-anak belajar paling baik ketika mereka secara aktif terlibat dalam apa yang mereka pelajari
- 2) Anak-anak belajar melalui bermain: Istilah "asimilasi" mengacu pada proses mengintegrasikan informasi baru ke dalam model mental yang sudah ada. Beri ruang untuk pengalaman baru dengan menyesuaikan skema yang sudah ada

3) Media bermain anak-anak mempermudah proses ini dengan memberi mereka situasi kehidupan nyata untuk diselidiki.

b) Sebagai media pengembangan ide:

1) Anak-anak dapat mengingat dan menerapkan apa yang telah mereka pelajari melalui bermain.

2) Media bermain anak yang sesuai dengan usia dan tahap perkembangan dapat membantu mereka belajar tentang dunia.

Secara luas, media dapat didefinisikan sebagai kombinasi orang, benda, atau peristiwa apa pun yang menumbuhkan lingkungan yang kondusif bagi pengembangan pengetahuan, nilai, dan keterampilan pada siswa. Salah satu pemahaman umum tentang peran media di kelas adalah bahwa media melengkapi alat bantu visual yang sudah digunakan oleh guru (Arsyad, 2013, 1). Media untuk pembelajaran adalah sesuatu yang menyampaikan informasi. Agar siswa tetap terlibat dan tidak bosan saat belajar, guru perlu berpikir kreatif dalam hal media. Salah satu caranya adalah dengan memasukkan permainan ke dalam proses pembelajaran. Untuk membuat siswa lebih terlibat dalam pembelajaran mereka sendiri, guru perlu kreatif dalam menemukan cara untuk menggabungkan pembelajaran dengan bermain, setelah mereka menciptakan media pembelajaran. Menurut Fadlillah (2017), anak-anak terlibat dalam bermain ketika mereka terlibat dalam suatu aktivitas atau serangkaian aktivitas yang memberi mereka kegembiraan. Bagi anak-anak, bermain merupakan bagian integral dari kehidupan sehari-hari mereka, memungkinkan mereka untuk mengekspresikan diri secara kreatif sekaligus memperluas pengetahuan dan pemahaman mereka tentang dunia

di sekitar mereka.

Menurut penelitian, pengalaman, dan pengamatan, anak-anak memperoleh manfaat dari bermain dengan cara-cara berikut:

- a) Saat bermain, imajinasi anak-anak dapat berkembang pesat
- b) Bermain membantu perkembangan otak anak-anak
- c) Empati adalah keterampilan yang dapat dipelajari anak-anak melalui bermain
- d) Indera diasah melalui bermain pada anak-anak (Darmadi, 2018, 43).

Bermain berarti terlibat dalam hiburan semata-mata untuk tujuan hiburan. Pertumbuhan kognitif anak-anak juga dapat dibantu dengan bermain permainan ini. Bermain puzzle melibatkan menyusun dan mengatur bagian-bagian dengan cara tertentu. Perkembangan kognitif anak-anak dapat ditingkatkan melalui permainan puzzle, yang menghadirkan masalah dan mengharuskan mereka untuk menyelesaikannya agar bagian-bagian tersebut dapat disatukan dengan benar. (Hasmalena & dkk, 2019, 41)

2. Tujuan Media *Puzzle*

Dalam ranah pendidikan anak usia dini, media puzzle menjadi pusat perhatian. Selain itu, media ini berpotensi untuk mendorong berbagai tonggak perkembangan pada anak, seperti yang berkaitan dengan kemampuan fisik-motorik, kognitif, linguistik, religius, sosial-emosional, dan kreatif. Perkembangan kemampuan kognitif dan pemecahan masalah anak difasilitasi oleh penyediaan media yang merangsang. Anak-anak dapat belajar melalui bermain dengan media puzzle, dan mereka dapat menguasai pelajaran melalui

bermain. Sunarti mengklaim (seperti yang dikutip oleh Etuis Senarti dan Rulli Purwanti) bahwa tujuan media puzzle adalah:

- 1) Mengajarkan anak-anak cara memecahkan masalah dengan cara yang lebih mendasar
- 2) Bertujuan untuk efisiensi, ketepatan, dan kecepatan dalam memecahkan masalah
- 3) Mengajarkan ketekunan dalam menghadapi kesulitan (Senarti & Rulli Purwanti, 2005, 49).

Disukai oleh orang-orang dari segala usia, teka-teki adalah jenis permainan yang menyenangkan. Meskipun demikian, memecahkan teka-teki sangat penting untuk pertumbuhan pemikiran kreatif dan kapasitas imajinatif. Teka-teki menguji fokus dan kapasitas kognitif anak-anak secara maksimal. Memecahkan teka-teki dan memahami ukurannya membutuhkan pemikiran kreatif. Untuk menyusun gambar dengan benar, teka-teki adalah masalah yang unik yang membutuhkan pemikiran kreatif dan tidak langsung. Berikut beberapa keuntungan dari teka-teki:

- 1) Mengerjakan teka-teki untuk mengasah kemampuan otak. Permainan ini mengajarkan anak-anak untuk berpikir kritis dan memecahkan tantangan, yang meningkatkan IQ mereka
- 2) Latih koordinasi tangan dan mata Anda
- 3) Ikuti latihan membaca yang berfokus pada pengenalan bentuk
- 4) Latihan penalaran. Anak-anak dapat berlatih mengidentifikasi berbagai bagian tumbuhan dengan bermain teka-teki berbentuk buah
- 5) Belajar bersabar. Karena membutuhkan kesabaran dalam memecahkan

kesulitan, teka-teki adalah cara yang bagus untuk melatih kesabaran

- 6) Bantu anak-anak belajar lebih banyak dengan mengajarkan mereka konsep dasar seperti warna dan bentuk.

Oleh karena itu, perkembangan kognitif anak sangat ditingkatkan dengan bermain puzzle. Perkembangan anak usia dini dapat diperkaya melalui bermain dalam enam cara berbeda. Pemanfaatan puzzle memfasilitasi hal ini. Dengan menyusun potongan-potongan puzzle, anak-anak dapat melatih kesabaran, mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, dan belajar untuk gigih menghadapi kesulitan.

3. Jenis-jenis Media *Puzzle*

a. *Puzzle Angka*



Gambar. 2.1 *Puzzle angka*

Media ini digunakan untuk menyajikan data numerik. Selain itu, dengan menyusun angka secara berurutan, anak-anak dapat melatih kemampuan logika mereka.

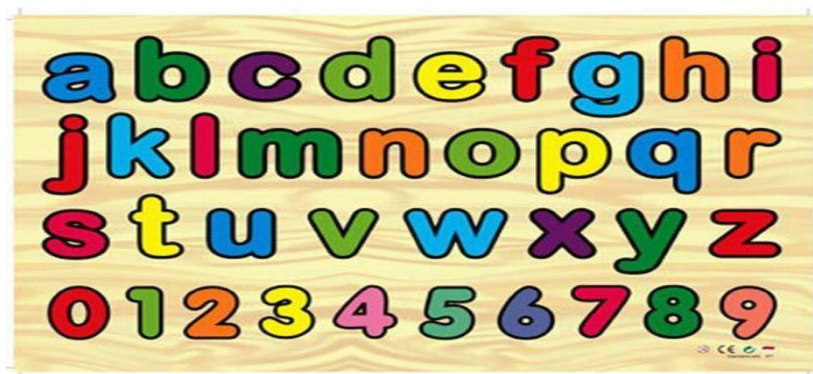
b. *Puzzle Huruf Besar*



Gambar. 2.2 *Puzzle Huruf Besar*

Tujuan media ini adalah untuk memperkenalkan huruf kapital. Selain itu, berlatih menempatkan huruf kapital dengan benar adalah cara yang bagus untuk membantu anak-anak mengembangkan kemampuan motorik kognitif mereka.

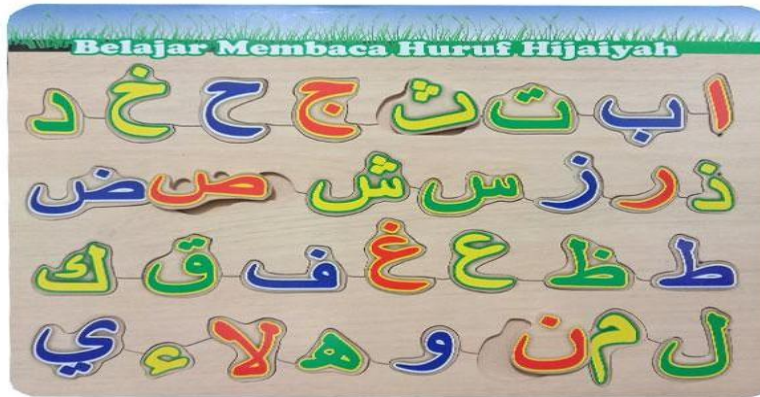
c. *Puzzle Huruf Kecil*



Gambar. 2.3 *Puzzle Huruf Kecil*

Huruf kecil diperkenalkan melalui media ini. Menempatkan huruf kecil di tempatnya juga merupakan cara yang bagus untuk melatih kemampuan motorik kognitif anak-anak.

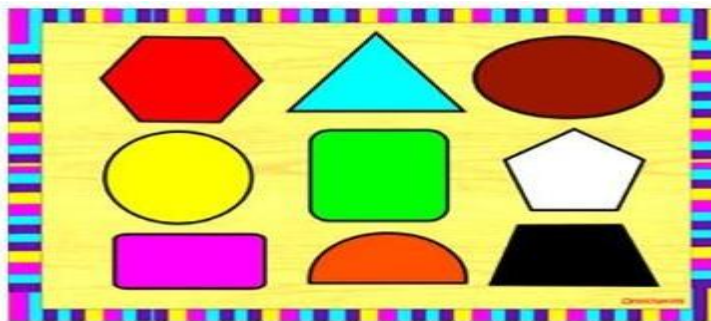
d. *Puzzle Huruf Hijaiyah*



Gambar. 2.4 *Puzzle Huruf Hijaiyah*

Tujuan media ini adalah untuk menyajikan alfabet Hijaiyah. Mempelajari huruf Hijaiyah yang benar juga merupakan cara yang bagus untuk membantu anak-anak mengembangkan kemampuan motorik kognitif mereka.

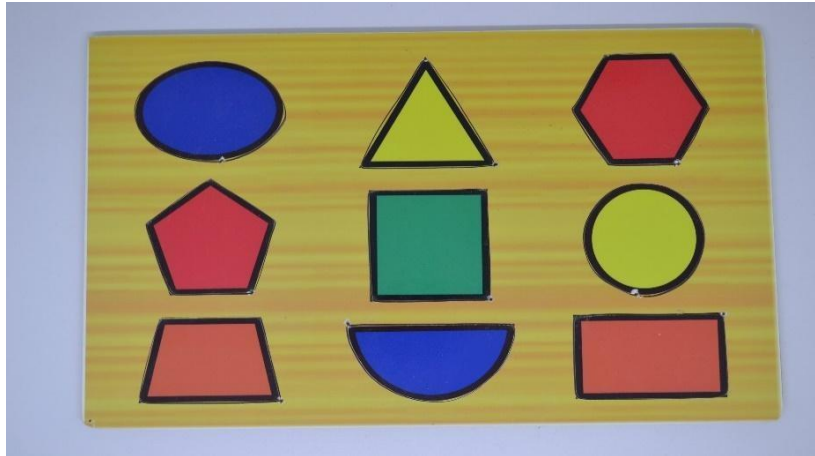
e. *Puzzle Warna*



Gambar. 2.5 *Puzzle warna*

Tujuan media ini adalah untuk menawarkan warna. Mempelajari nama-nama warna juga membantu anak-anak mengembangkan kemampuan motorik kognitif mereka.

f. *Puzzle Bentuk Geometri*



Gambar. 2.6 *Puzzle Bentuk Geometri*

Tujuan media ini adalah untuk menyajikan bentuk. Sebagai bonus tambahan, mengajari anak-anak untuk menyusun bentuk dengan benar dapat membantu mereka mengembangkan kemampuan motorik kognitif mereka.

4. Langkah-langkah Penggunaan Media *Puzzle*

Bagi anak-anak, bermain adalah kegiatan yang menyenangkan. Anak-anak memperoleh pengetahuan tentang lingkungan sekitar mereka melalui bermain. Terlibat dalam aktivitas ini juga dapat merangsang lebih banyak aktivitas sel otak. Alat bantu atau media pembelajaran, seperti teka-teki, digunakan untuk menyampaikan informasi di lingkungan kelas. Yesi Ratna Sari mengutip Yulianti yang mengatakan hal berikut tentang memecahkan teka-teki:

- a) Ambil setiap bagian teka-teki dari tempatnya masing-masing
- b) Susun kembali bagian-bagian teka-teki
- c) Lihat siapa yang dapat menyusun komponen-komponen masalah tersebut paling cepat (Sari, 2022, 23). Adapun proses pemecahan teka-teki, berikut

adalah langkah-langkahnya, seperti yang dikutip oleh Rosma dari Situmorang:

- a) Guru menyiapkan bahan puzzle dan memberikan instruksi kepada siswa
- b) Kelas dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil oleh instruktur
- c) Anak-anak mendapatkan bingkai puzzle mereka dari instruktur
- d) Kelas diberi kesempatan untuk menyusun puzzle oleh guru
- e) Kelas dan instruktur membahas apa yang telah dilakukan setiap orang
- f) Penilaian dilakukan oleh pendidik dengan cara yang telah ditentukan (Rosma, 2022, 53).

Dari uraian di atas, kita dapat menyimpulkan bahwa saat bekerja dengan media puzzle, yang terbaik adalah mengeluarkan potongan-potongan puzzle dari lokasi asalnya, meminta anak-anak mencarinya, dan kemudian mengembalikannya ke posisi semula. Anak-anak kemudian ditantang untuk menyelesaikan puzzle secepat mungkin.

5. Kelebihan dan kekurangan media *puzzle*

A. Suciaty al-Azizy berpendapat bahwa taman kanak-kanak dan bentuk pendidikan sekolah dasar lainnya dapat memperoleh manfaat dari penggunaan teka-teki sebagai alat pengajaran. Berikut beberapa manfaat teka-teki:

- a) Mengajarkan fokus, ketelitian, dan daya tahan.
- b) Membantu meningkatkan daya ingat.
- c) Otak kiri anak dapat melatih penalaran matematika dengan memilih gambar dan bentuk.
- d) Bahan-bahannya sederhana dan menyenangkan untuk dimainkan.

e) Anak-anak belajar dan berkembang lebih cepat ketika mereka terlibat dengan teka-teki karena teka-teki tersebut menarik dan aman.

f) Membantu anak-anak mengasah genggaman dan ketangkasan mereka.

Berikut beberapa kekurangan teka-teki:

a) Membutuhkan waktu lebih lama.

b) Membutuhkan ekspresi artistik dari pendidik.

c) Ruang kelas kurang teratur.

d) Gambar yang kekurangan satu bagian bukanlah gambar yang lengkap.

Penggunaan teka-teki tidak umum di ruang kelas. (Azizy, 2010, 79)

C. Penelitian yang relevan

1. Sarah Marito Lbs (2022) meneliti pengaruh media puzzle terhadap perkembangan kognitif anak usia 5 dan 6 tahun di Taman Kanak-kanak Khoiriah di Desa Hulim, Kecamatan Sosopan, Kabupaten Padang Lawas sebagai bagian dari tesisnya untuk Program Pendidikan Agama Islam Anak Usia Dini di Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Admad Addary Padang. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa perkembangan kognitif anak meningkat ketika mereka terlibat dengan media puzzle. Hal ini ditunjukkan pada siklus I, ketika persentase anak yang menyelesaikan meningkat dari 33,33 persen, atau 4 anak, menjadi 50 persen, atau 6 anak. Ketika melihat siklus II, terdapat peningkatan yang nyata dari 66,66%, atau 8 anak, menjadi 83,33%, atau 10 anak.
2. Irma Laynia (2020) meneliti penggunaan permainan puzzle dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif siswa usia dini di kelas B2 di Taman

Kanak-kanak Jumnih di Kota Palopo sebagai bagian dari tesisnya untuk Program Pendidikan Agama Islam Anak Usia Dini di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Selama penelitian, kapasitas kognitif anak-anak meningkat secara signifikan ketika terpapar media yang berisi permainan puzzle. Hasil pada siklus II meningkat sebesar 98%, peningkatan substansial sebesar 35%, sedangkan hasil pada siklus I meningkat sebesar 63%.

3. Artikel berjudul "Pengaruh Permainan Puzzle terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Ra Assiddiqi Aek Hitetoras" diterbitkan di Jurnal Tarbiyah bil Qalam pada tahun 2024 oleh peneliti Amalia Nurhakiki, Bukhari Is, Abdullah, dan Muhammad Zulham Munthe. Studi tersebut menemukan bahwa pertumbuhan kognitif anak meningkat ketika mereka bermain puzzle, khususnya anak usia 5 hingga 6 tahun. Hasil uji hipotesis penelitian, yang berupa uji t—uji satu sisi dengan tingkat signifikansi 5%—menjelaskan hal ini dengan cukup jelas. Nilai t-tabel adalah 2,048 dan nilai t-hitung adalah 4,824 dalam uji t satu sisi ini. Jika t-hitung lebih besar dari t-tabel, kita menerima H_a dan menyimpulkan bahwa permainan puzzle berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak.
4. Sebuah artikel yang diterbitkan dalam Jurnal Pendidikan Islam untuk Anak Usia Dini Al-Amin, Volume 1, No. 2, (2023), oleh Adelia Miranti Sidiq dan Azizah Nurul Fadlillah, membahas penggunaan permainan puzzle untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5 hingga 6 tahun. Temuan penelitian menunjukkan bahwa anak-anak memperoleh pengetahuan, pemahaman, daya pemrosesan, dan kemampuan pemecahan masalah melalui

bermain puzzle. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif.

5. Jurnal Ilmiah PLS Cendekiawan menerbitkan penelitian tentang penggunaan media pembelajaran puzzle dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun dalam Volume 9, Nomor 1 (2024). Penelitinya adalah Nurani Intan Nisa, Safuri Musa, dan Sutarjo. Menurut temuan penelitian, 1) media pembelajaran puzzle sangat penting karena merupakan bentuk pembelajaran yang menarik dan menghibur serta mengikuti proses terstruktur yang dimulai dengan persiapan, dilanjutkan dengan pelaksanaan, dan diakhiri dengan evaluasi. 2) Setelah menggunakan media pembelajaran puzzle, anak-anak di PAUD Sakura III yang berusia empat hingga lima tahun mulai menunjukkan pertumbuhan yang signifikan dalam kemampuan kognitif mereka, dibuktikan dengan indikator prestasi yang mengukur pembelajaran dan pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolis. Kelompok A akan berpartisipasi dalam Penelitian Tindakan Kelas (KPR) yang identik dengan penelitian yang akan dilakukan dengan menggunakan media bermain puzzle untuk meningkatkan perkembangan kognitif.

D. Kerangka Berpikir

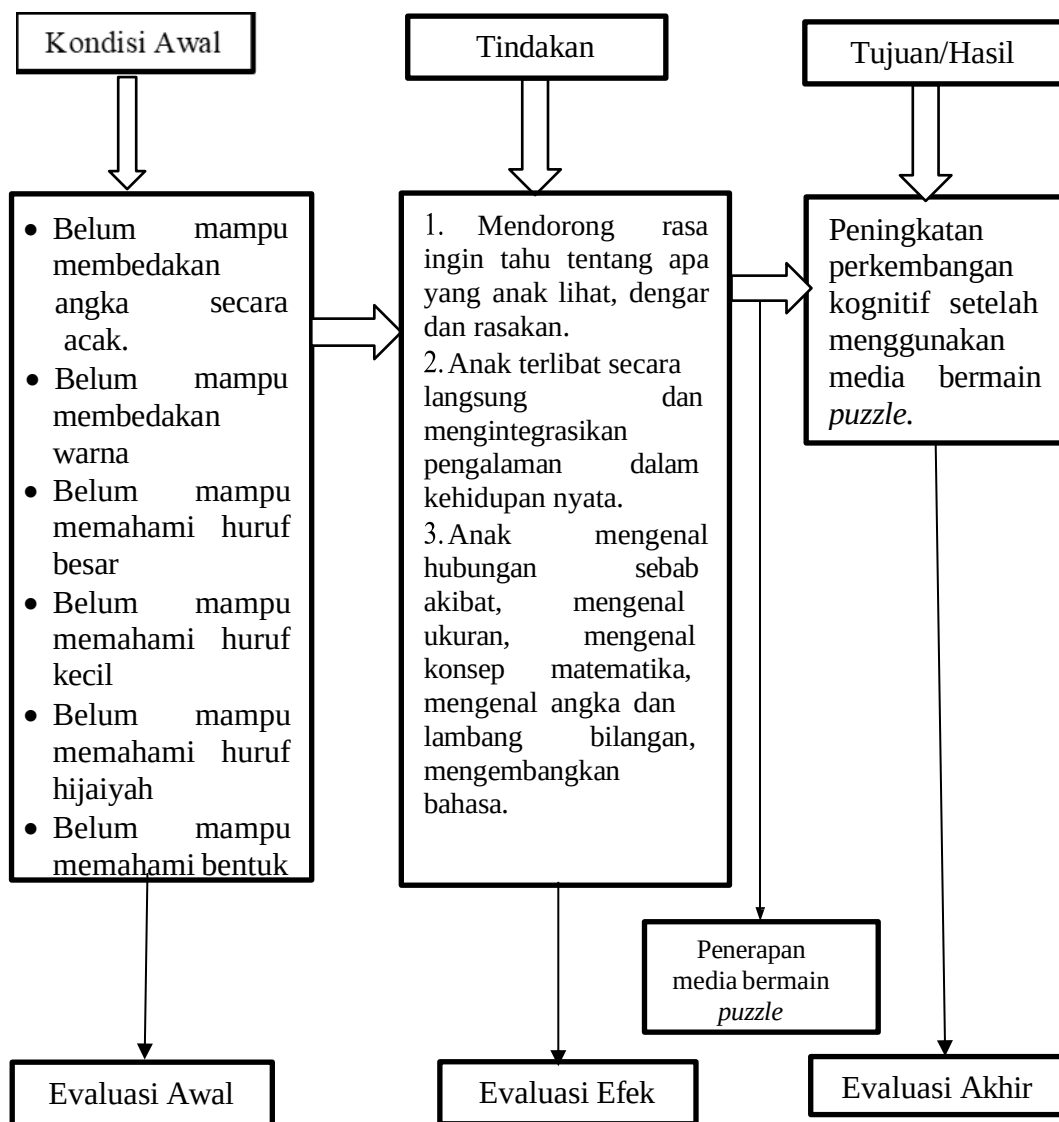
Penelitian yang didasarkan pada sintesis fakta, observasi, dan tinjauan pustaka dikenal sebagai kerangka konseptual. Deskripsi tersebut memberikan landasan yang kokoh untuk permasalahan penelitian dengan menjelaskan secara menyeluruh hubungan dan keterkaitan antar variabel penelitian. Peneliti akan melakukan penelitian tentang pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan

kognitif anak usia dini kelompok A. Pertumbuhan kognitif anak harus didorong sepenuhnya karena berpengaruh pada kematangan moral, spiritual, fisik, linguistik, dan sosial-emosional mereka, di antara potensi lainnya.

Perkembangan kognitif adalah studi tentang bagaimana kapasitas mental anak-anak usia dini, termasuk penalaran, ingatan, pemahaman, dan pemecahan masalah, tumbuh dan berubah sebagai respons terhadap lingkungan dan tantangan yang mereka hadapi. Karena pentingnya hal ini bagi anak-anak usia dini, perkembangan kognitif di kelas harus dimulai sejak usia muda. Realitas di RA Ma'arif NU 04 Istiqomah Kalisabuk Cilacap adalah bahwa proses pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan kognitif didasarkan pada permainan teka-teki yang berulang dan membosankan yang membuat anak-anak bosan. Pelajaran masih berpusat pada guru, yang berarti bahwa siswa tidak terlibat aktif dalam apa yang mereka pelajari; mereka tidak mampu membentuk perspektif unik mereka sendiri karena guru mengajarkan mereka sesuatu daripada menunjukkannya.

Dalam kegiatan proses pembelajaran yang dilakukan di RA Ma'arif NU 04 Istiqomah Kalisabuk Cilacap, peneliti menemukan bahwa perkembangan kognitif pada kelompok A belum berkembang secara optimal karena (1) anak-anak tidak mampu membedakan angka, (2) anak-anak tidak mampu membedakan warna, (3) anak-anak tidak mampu memahami huruf kapital, (4) anak-anak tidak mampu memahami huruf kecil, (5) anak-anak tidak mampu memahami huruf hijaiyyah, dan (6) anak-anak tidak mampu memahami bentuk-bentuk geometris. Peneliti dalam melakukan penelitian selama kegiatan proses pembelajaran menggunakan media bermain puzzle untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak

kelompok A di RA Ma'arif NU 04 Istiqomah Kalisabuk Cilacap. Bermain puzzle adalah jenis permainan yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak karena ketika bermain anak-anak harus mampu menyusun puzzle sesuai dengan letaknya sehingga potongan-potongan puzzle tersusun dengan benar. (Hasmalena & et al, 2019, 41). Dengan menerapkan metode permainan puzzle, diharapkan proses pembelajaran dapat meningkat dibandingkan sebelumnya bagi siswa di RA Ma'arif NU 04 Istiqomah Kalisabuk Cilacap. Kerangka umum penelitian dapat digambarkan dalam diagram di bawah ini.



Gambar. 2.7 Skema Kerangka Berpikir

E. Hipotesis Tindakan

Kerangka berpikir yang disebutkan di atas: pemanfaatan media puzzle berpotensi meningkatkan kemampuan kognitif siswa usia dini di RA Ma'arif NU 04 Istiqomah Kalisabuk Cilacap. Peneliti dalam penelitian ini menargetkan nilai 75% dari Pengembangan Sesuai Harapan (BSH) untuk perkembangan anak.