



## Permainan Puzzle:

## Media Edukatif untuk mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini

**Andepi Daryana**

*paud.garut@gmail.com*

STAI Siliwangi Garut

**Tuti Sulastri**

*tutisulastri1404@gmail.com*

STIT Bandung

**Devi Sulaeman**

*[devisulaeman@gmail.com](mailto:devisulaeman@gmail.com)*

STIT Rakeyan Santang

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5–6 tahun melalui penggunaan media puzzle di PAUD Bunga Mawar. Latar belakang penelitian didasarkan pada rendahnya kemampuan anak dalam mengenal angka, huruf, bentuk, serta keterampilan berpikir logis dan pemecahan masalah. Metode penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kurt Lewin dengan dua siklus, masing-masing terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 13 anak kelompok B. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan: pada kondisi awal hanya 30% anak yang berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB), meningkat menjadi 96% pada akhir siklus II. Temuan ini menegaskan bahwa puzzle efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, mengenali pola, serta menyelesaikan masalah. Kebaruan penelitian ini terletak pada penekanan proses pembelajaran berbasis puzzle yang dikaitkan langsung dengan teori perkembangan kognitif tahap pra-operasional menurut Piaget. Puzzle terbukti tidak hanya menyenangkan, tetapi juga menciptakan pembelajaran bermakna yang dapat diadaptasi oleh guru PAUD.

**Kata Kunci:** Puzzle, Media Edukatif, Kognitif Anak, PAUD

**Abstract:** This study aims to improve the cognitive abilities of 5–6-year-old children through the use of puzzles at Bunga Mawar Preschool. The background of the study is based on children's low ability to recognize numbers, letters, shapes, as well as logical thinking and problem-solving skills. The research method used Kurt Lewin's Classroom Action Research (CAR) model with two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection. The study subjects were 13 children in Group B. Data were obtained through observation, interviews, and documentation, then analyzed qualitatively and quantitatively. The results showed significant improvement: initially, only 30% of children were in the Developing According to Expectations (BSH) and Developing Very Well (BSB) categories, increasing to 96% by the end of Cycle II. These findings confirm that puzzles are effective in developing logical thinking, pattern recognition, and problem-solving skills. The novelty of this study lies in the emphasis on the puzzle-based learning process, which is directly linked to Piaget's theory of pre-operational cognitive development. Puzzles have proven to be not only enjoyable but also create meaningful learning that can be adapted by Preschool teachers.

**Keywords:** Puzzle, Educational Media, Children's Cognitive, Early Childhood Education

---

*Submitted : 23-11-2025 | Accepted : 25-01-2026 | Published : 31-01-2026*

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan fondasi penting bagi tumbuh kembang anak secara menyeluruh, baik dari aspek fisik, sosial, emosional, maupun kognitif (Umi Kalsum et al., 2023). Pada tahap ini, anak sedang berada dalam periode emas (golden age), di mana berbagai potensi dasar berkembang sangat cepat. Perkembangan kognitif menjadi salah satu aspek yang paling krusial, karena berhubungan langsung dengan kemampuan anak untuk berpikir, mengingat, memahami, serta memecahkan masalah (Bonita et al., 2022)

Kemampuan kognitif yang optimal sejak dini akan membantu anak lebih siap menghadapi pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Sebaliknya, keterlambatan dalam perkembangan kognitif dapat berdampak pada kesulitan belajar, kurangnya konsentrasi, hingga rendahnya motivasi belajar (Padil & Lessy, 2025). Oleh karena itu, stimulasi yang tepat pada masa PAUD menjadi kebutuhan mendesak yang harus diperhatikan pendidik maupun orang tua

Salah satu strategi yang dapat digunakan adalah menghadirkan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan melalui media edukatif (Sufiani & Marzuki, 2021). Anak usia dini belajar lebih efektif ketika terlibat dalam aktivitas bermain yang mendorong eksplorasi, kreativitas, serta interaksi sosial (Limbong et al., 2024). Bermain sekaligus belajar tidak hanya membuat suasana kelas lebih hidup, tetapi juga memperkuat proses internalisasi pengetahuan dan keterampilan berpikir anak (Mulyati, 2019). Dalam konteks ini, puzzle hadir sebagai salah satu media permainan edukatif yang potensial untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak.

Meskipun perkembangan kognitif anak usia dini memiliki peran yang sangat penting, kenyataannya tidak semua anak memperoleh stimulasi yang memadai. Hasil observasi awal di PAUD Bunga Mawar menunjukkan bahwa sebagian besar anak usia 5–6 tahun masih mengalami kesulitan dalam mengenal angka, huruf, dan bentuk. Anak-anak juga tampak kurang mampu menyelesaikan tugas sederhana yang membutuhkan pemikiran logis, seperti mencocokkan pola atau mengurutkan benda berdasarkan ukuran.

Selain itu, proses pembelajaran yang berlangsung di kelas cenderung monoton karena masih didominasi metode konvensional seperti ceramah dan penggunaan buku teks. Media pembelajaran yang digunakan relatif terbatas sehingga kurang menarik minat anak. Akibatnya, anak-anak cepat merasa bosan, kurang fokus, dan tidak termotivasi untuk mengikuti kegiatan belajar. Kondisi ini berdampak langsung pada rendahnya perkembangan kognitif mereka.

Fenomena tersebut mengindikasikan adanya kesenjangan antara kebutuhan anak untuk memperoleh pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangannya dan pendekatan yang selama ini digunakan pendidik. Dengan kata lain, masih dibutuhkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan agar anak-anak dapat belajar secara optimal sekaligus menikmati proses pembelajaran.

Berbagai penelitian sebelumnya juga menunjukkan efektivitas puzzle dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. (Mu'min & Yultas, 2020) menemukan bahwa penerapan media puzzle mampu meningkatkan capaian kognitif anak secara signifikan, dari sebagian besar masih pada kategori Mulai Berkembang menuju Berkembang Sesuai Harapan dan Berkembang Sangat Baik. Hasil serupa ditunjukkan oleh (Marito, 2022) yang melaporkan adanya peningkatan perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun di TK Khoiriyah, dari 16,66% pada pra-siklus menjadi 83,33% pada siklus II. Penelitian terbaru oleh (Khaerunnisah et al., 2024) juga menguatkan temuan ini, bahwa penggunaan puzzle tangram tidak hanya meningkatkan keterampilan kognitif, tetapi juga motivasi, partisipasi, dan kemampuan memecahkan masalah anak.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut lebih menekankan pada hasil kuantitatif berupa persentase capaian keberhasilan tiap siklus. Aspek proses

pembelajaran yang terjadi saat anak berinteraksi dengan puzzle seperti bagaimana mereka mengamati, menalar, menyusun pola, dan memecahkan masalah belum banyak dieksplorasi secara mendalam. Padahal, analisis terhadap proses ini penting untuk memahami bagaimana puzzle berperan sebagai media edukatif yang tidak hanya menghasilkan peningkatan nilai, tetapi juga membentuk keterampilan berpikir logis dan kemampuan pemecahan masalah anak.

Dengan demikian, penelitian ini mencoba mengisi celah tersebut dengan menghadirkan perspektif baru: menekankan pada integrasi teori perkembangan kognitif Piaget dengan praktik pembelajaran berbasis puzzle di kelas PAUD. Fokus pada aspek proses sekaligus capaian hasil diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai peran puzzle dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui penerapan media puzzle di PAUD Bunga Mawar. Secara khusus, penelitian ini ingin mendeskripsikan bagaimana puzzle dapat digunakan sebagai media edukatif yang menyenangkan untuk menstimulasi kemampuan berpikir logis, mengenal pola, angka, dan bentuk, serta memecahkan masalah sederhana sesuai tahap perkembangan kognitif anak. Selain itu, penelitian ini juga berusaha menggambarkan proses pembelajaran yang berlangsung ketika anak bermain puzzle, sehingga hasil penelitian tidak hanya memberikan gambaran kuantitatif berupa capaian perkembangan, tetapi juga memberikan pemahaman kualitatif mengenai interaksi anak dengan media pembelajaran tersebut.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kurt Lewin yang meliputi empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Tindakan dilakukan dalam dua siklus dengan tujuan meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui penggunaan media puzzle.

Subjek penelitian adalah 13 anak kelompok B PAUD Bunga Mawar, Kecamatan Bantargadung, berusia 5-6 tahun. Pemilihan subjek didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan rendahnya kemampuan anak dalam mengenal angka, huruf, bentuk, serta dalam menyelesaikan masalah sederhana.

Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk menilai perkembangan kognitif anak berdasarkan indikator mengenal bentuk, warna, ukuran, pola, berpikir logis, dan pemecahan masalah. Wawancara dilakukan dengan guru kelas untuk memperoleh informasi tambahan terkait respon anak terhadap penggunaan puzzle, sedangkan dokumentasi berupa foto dan catatan kegiatan digunakan sebagai data pendukung.

Analisis data dilakukan secara kuantitatif menggunakan statistik deskriptif berupa persentase untuk mengetahui peningkatan capaian tiap siklus, dan secara kualitatif untuk mendeskripsikan proses pembelajaran yang terjadi. Penelitian dinyatakan berhasil apabila minimal 75% anak mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB).

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil Penelitian

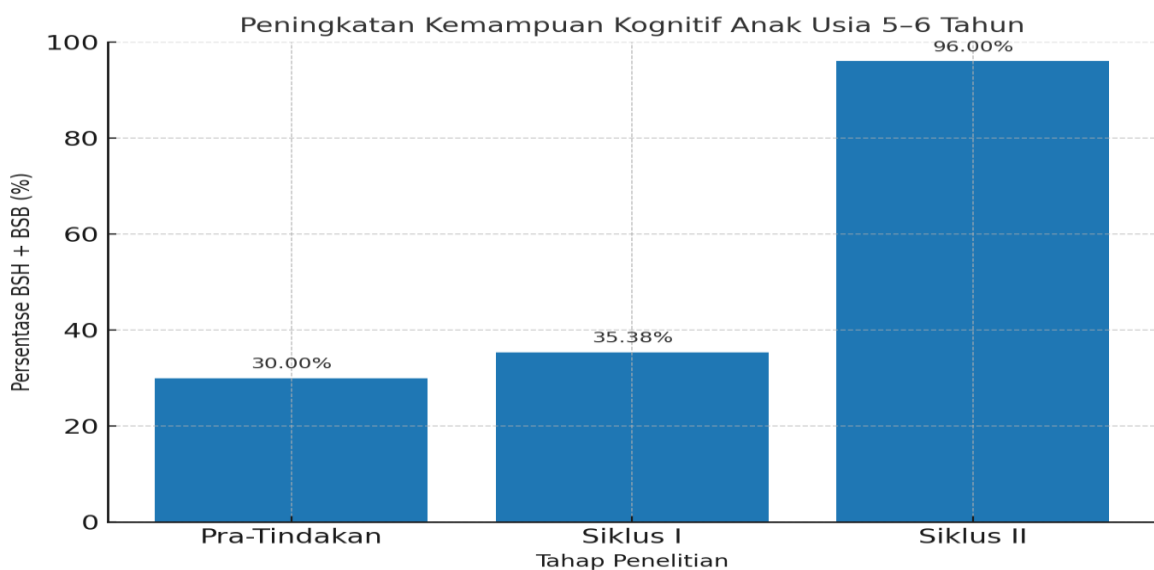
Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif anak setelah penerapan media puzzle pada setiap siklus. Ringkasan capaian dapat dilihat pada Tabel 1 berikut:

**Tabel 1. Rekapitulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Bunga Mawar**

Tahap	BSB	BSH	MB	BB	Total (%) BSH+BSB
Pra-Tindakan	1	3	6	3	30 %
Siklus I	2	5	4	2	35,38
Siklus II	6	7	0	0	96

Selain tabel, peningkatan persentase anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) juga divisualisasikan melalui grafik berikut.

Grafik 1: Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun



Pada kondisi awal (pra-tindakan), mayoritas anak masih berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) dan Belum Berkembang (BB). Hanya 30% anak yang sudah mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Anak tampak masih kesulitan mengenal huruf, angka, dan bentuk, serta mudah bosan saat mengikuti kegiatan belajar.

Setelah dilakukan tindakan pada siklus I dengan menggunakan media puzzle, terjadi peningkatan capaian menjadi 35,38%. Sebagian anak mulai mampu mengenal bentuk dan angka lebih baik, meskipun masih ada yang memerlukan bimbingan guru dalam menyelesaikan puzzle.

Peningkatan signifikan terjadi pada siklus II, di mana 96% anak berhasil mencapai kategori BSH dan BSB. Anak terlihat lebih antusias, fokus, dan percaya diri ketika bermain puzzle. Mereka juga menunjukkan kemampuan berpikir logis, seperti mengurutkan, mencocokkan, dan memecahkan pola.

Peningkatan dari pra-tindakan hingga siklus II menunjukkan bahwa puzzle efektif dalam menstimulasi kemampuan kognitif anak. Puzzle memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus menantang, sehingga anak terdorong untuk berpikir, mencoba, dan menemukan solusi. Perubahan perilaku anak yang lebih fokus dan bersemangat dalam belajar juga mendukung temuan kuantitatif ini.

## **2. Pembahasan**

Peningkatan kemampuan kognitif anak dari pra-tindakan hingga siklus II menunjukkan bahwa penggunaan puzzle sebagai media edukatif efektif dalam menstimulasi perkembangan berpikir anak usia dini. Pada pra-tindakan, mayoritas anak masih berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) dan Belum Berkembang (BB). Hal ini terlihat dari kesulitan anak dalam mengenal angka, huruf, dan bentuk, serta kurangnya kemampuan memecahkan masalah sederhana. Setelah penerapan puzzle pada siklus I, capaian mulai meningkat meskipun sebagian anak masih memerlukan bimbingan guru. Pada siklus II, peningkatan yang sangat signifikan terjadi, di mana hampir seluruh anak mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB).

Hasil ini mengindikasikan bahwa puzzle mampu menyediakan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan. Aktivitas menyusun puzzle mendorong anak untuk mengamati, membandingkan, dan menghubungkan potongan-potongan hingga membentuk pola utuh. Proses tersebut melibatkan keterampilan berpikir logis, konsentrasi, serta kemampuan memecahkan masalah. Puzzle juga memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar melalui percobaan dan kesalahan (trial and error), yang memperkuat kepercayaan diri ketika berhasil menyelesaikannya.

Secara teoritis, temuan ini sesuai dengan pandangan Piaget bahwa anak usia 5–6 tahun berada pada tahap pra-operasional, di mana mereka belajar melalui benda konkret dan aktivitas simbolik (Mu'min, 2013). Puzzle sebagai media konkret mendukung proses asimilasi dan akomodasi anak terhadap informasi baru. Selain itu, teori Vygotsky tentang zone of proximal development juga relevan, di mana

bimbingan guru pada tahap awal (scaffolding) membantu anak hingga akhirnya mampu menyelesaikan puzzle secara mandiri (Evania Yafie, 2024).

Penelitian ini juga menguatkan hasil studi sebelumnya. (Mu'min & Yultas, 2020) menunjukkan bahwa puzzle mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK Iklal Matabondu. (Marito, 2022) melaporkan peningkatan serupa di TK Khoiriyah, dengan capaian keberhasilan di atas 80%. Penelitian (Khaerunnisah et al., 2024) bahkan menemukan bahwa puzzle tangram tidak hanya meningkatkan kognitif, tetapi juga kreativitas dan interaksi sosial anak. Namun, penelitian ini memberikan kontribusi baru dengan menekankan pada aspek proses pembelajaran. Tidak hanya terlihat peningkatan capaian kognitif secara kuantitatif, tetapi juga teramati perubahan perilaku anak yang lebih fokus, antusias, dan percaya diri dalam menyelesaikan tugas. Selain itu, penelitian ini menegaskan bahwa puzzle yang dimodifikasi sesuai tema pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan bermakna, sehingga perannya tidak sebatas permainan, tetapi sebagai media pembelajaran yang fleksibel dan integratif.

Dengan demikian, pembelajaran berbasis puzzle dapat dipandang sebagai strategi edukatif yang tidak hanya mengembangkan kemampuan kognitif, tetapi juga mendukung sikap positif anak terhadap belajar. Implikasinya, guru PAUD dapat menjadikan puzzle sebagai alternatif media pembelajaran kreatif yang menyenangkan, sekaligus efektif untuk menstimulasi kemampuan berpikir logis anak sesuai tahap perkembangannya.

## **SIMPULAN**

Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan puzzle sebagai media edukatif mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di PAUD Bunga Mawar. Pada pra-tindakan, hanya 30% anak yang berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Setelah tindakan pada siklus I, capaian meningkat menjadi 35,38%, dan pada siklus II melonjak signifikan hingga mencapai 96%.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa puzzle efektif dalam membantu anak mengenal bentuk, angka, dan pola, sekaligus melatih keterampilan berpikir logis, konsentrasi, serta kemampuan pemecahan masalah. Selain capaian kuantitatif, penelitian ini juga menemukan perubahan perilaku positif, di mana anak menjadi lebih antusias, fokus, dan percaya diri dalam belajar.

Temuan penelitian ini memiliki beberapa implikasi praktis bagi dunia pendidikan anak usia dini. Bagi guru PAUD, puzzle dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan sekaligus efektif untuk menstimulasi kemampuan kognitif anak. Guru juga dapat memodifikasi bentuk serta tingkat kesulitan puzzle agar sesuai dengan tema pembelajaran yang sedang berlangsung. Bagi lembaga PAUD, hasil penelitian ini memberikan masukan berharga untuk memperkaya media pembelajaran yang digunakan, sehingga anak memperoleh pengalaman belajar yang lebih variatif dan bermakna. Sementara itu, bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini membuka peluang untuk melakukan kajian lanjutan mengenai pengaruh puzzle terhadap aspek perkembangan lain, seperti keterampilan

sosial, bahasa, dan kreativitas, sehingga pemanfaatan puzzle dalam pembelajaran anak usia dini dapat dilakukan secara lebih komprehensif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bonita, E., Suryana, E., Hamdani, M. I., & Harto, K. (2022). The Golden Age : Perkembangan Anak Usia Dini dan Implikasinya Terhadap Pendidikan Islam. *Tarbawiyah : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(2), 218–228. <https://doi.org/10.32332/tarbawiyah.v6i2.5537>
- Evania Yafie, A. (2024). *Strategi Stimulasi Perkembangan Kognitif Sains pada Anak Usia Dini : Pendekatan Teoritis dan Langkah Praktis*.
- Khaerunnisah, K., Ilham, I., Kaharuddin, K., & Salam, A. (2024). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Puzzle di TK Negeri Sangia. *Guiding World (Bimbingan Dan Konseling)*, 7(1), 62–70. <https://doi.org/10.33627/gw.v7i1.1921>
- Limbong, C. Y., Sindi Rotua Pardede, Dahlia Padang, & Etri Rehenda. (2024). Bermain sambil belajar: Strategi Pembelajaran Kreatif di Pendidikan Anak Usia Dini ramah anak. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 521–530. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v1i1.12740>
- Marito, L. S. (2022). Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Khoiriyah Desa Hulim Kecamatan Sosopan Kabupaten Padang Lawas melalui Media Puzzle. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2.
- Mu'min, S. A. (2013). Teori Pengembangan Kognitif Jian Piaget. *Jurnal AL-Ta'dib*, 6(1), 89–99. <https://ejournal.iainkendari.ac.id>
- Mu'min, S. A., & Yultas, N. S. (2020). Efektifitas Penerapan Metode Bermain dengan Media Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak. *Al-TA'DIB*, 12(2), 226. <https://doi.org/10.31332/atdbwv12i2.1217>
- Mulyati, M. (2019). Menciptakan Pembelajaran Menyenangkan Dalam Menumbuhkan Peminatan Anak Usia Dini Terhadap Pelajaran. *Alim | Journal of Islamic Education*, 1(2), 277–294. <https://doi.org/10.51275/alim.v1i2.150>
- Padil, R., & Lessy, Z. (2025). Analisis Fungsi Kognitif, Sosial Rendah, Gangguan Fisik Dan Sensorik Serta Implikasinya Terhadap Pembelajaran. *HARAPAN: Jurnal Ilmu Kesehatan Dan Psikologi*, 1(2), 83–91. <https://doi.org/10.70115/harapan.v1i2.220>
- Sufiani, S., & Marzuki, M. (2021). Joyful Learning: Strategi Alternatif Menuju Pembelajaran Menyenangkan. *Zawiyah: Jurnal Pemikiran Islam*, 7(1), 121. <https://doi.org/10.31332/zjpi.v7i1.2892>
- Umi Kalsum, Arsy Arsy, Rubi'ah Salsabilah, Patria Nabila Putri, & Dwi Noviani. (2023). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Perspektif Islam.

*Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(4), 94–113.  
<https://doi.org/10.47861/khirani.v1i4.632>