

UPAYA MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI KEGIATAN BERMAIN PUZZEL DI PAUD MADRE MARGHRETA RICCI

Anjelina Surya Fernandes
enjelfernandez03@gmail.com¹

Universitas Katolik Indonesia St. Paulus Ruteng

ABSTRAK

Abstrak: Perkembangan kognitif pada anak usia dini merupakan salah satu cara anak berpikir, mengeksplorasi, mencari tahu dan memecahkan masalah sehari-hari. Setiap anak memiliki perkembangan kognitif yang berbeda-beda. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya kemampuan kognitif pada anak usia 5-6 tahun. Sehingga Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan metode bermain (bermain Puzzel) dalam meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia dini terutama anak usia 5-6 tahun. Karena metode bermain dapat membantu anak dalam belajar, melatih kerjasama dan kreativitas. Dunia anak merupakan dunia bermain sambil belajar. Dengan menerapkan metode bermain Puzzel dalam pembelajaran, itu dapat membantu meningkatkan perkembangan kognitif pada anak, itu dapat dilihat dari keseharian anak yaitu anak dapat memecahkan masalah dengan baik. Data yang dipakai dalam penelitian ini diperoleh dari sumber data observasi, yang merupakan data yang diperoleh melalui penelitian langsung. Hasil penelitian yang didapatkan bahwa dengan menerapkan metode bermain puzzel dapat membantu meningkatkan perkembangan kognitif pada anak

KataKunci: bermain puzzle, kognitif

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Masa usia dini (0 - 6 tahun) merupakan masa keemasan (golden age) dimana stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan Selanjutnya (Suryaningsih, 2015:132). Salah satu perkembangan yang penting adalah aspek perkembangan kemampuan kognitif. Seorang anak mengalami pertumbuhan yang sangat cepat, termasuk perkembangan otak dan kemampuan untuk memahami dan menyerap informasi dari lingkungan sekitarnya. Selain itu, perkembangan kognitifnya juga mulai mengalami kemajuan, Moh Fauzddin dalam (Anita Putri, 2021:1)

Secara mendasar, anak-anak memiliki kecerdasan yang bervariasi, dan terdapat berbagai aspek kemampuan yang perlu ditingkatkan, salah satunya adalah pengembangan kemampuan kognitif. Kognitif merujuk pada proses internal yang terjadi di pusat saraf saat seseorang sedang berpikir. Pendidikan kecerdasan kognitif merupakan suatu proses dimana anak diajarkan untuk memahami, mengamati dan bagaimana cara berfikir yang baik (Wulandari, Akbarjono dan Sahputra, 2019: 359). Perkembangan kognitif menggambarkan perubahan dalam aspek kognitif anak, dan perubahan ini merupakan suatu proses yang terus-menerus. Perkembangan kognitif membentuk fondasi bagi kemampuan anak untuk berpikir, berkreasi, dan menghasilkan karya. Peran kognitif menjadi krusial dalam mencapai kesuksesan belajar anak, mengingat sebagian besar kegiatan pembelajaran selalu terkait dengan kemampuan mengingat dan berpikir.(Aprianti

Wini, 2021:3). Peningkatan kecerdasan kognitif pada anak bertujuan agar mereka mampu memproses informasi pembelajaran dengan baik, mengemukakan berbagai alternatif solusi untuk masalah, mendukung perkembangan logika matematika mereka dalam konteks ruang dan waktu, serta melatih kemampuan mereka dalam memilah, mengelompokkan, dan mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir yang cermat (Sembiring, Nasriah, 2016:13). Maka dari itu, peneliti merasa tertarik untuk mengimplementasikan permainan puzzle agar dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. Menurut pengamatan peneliti di Paud Madre Margerita Ricci Lawir, guru di kelompok B usia 5-6 Tahun masih jarang menggunakan permainan puzzle dalam mengembangkan perkembangan kognitif anak usia dini. Sehingga minimnya pengetahuan anak dalam memilah, mengelompokkan serta memecahkan suatu masalah, kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak juga masih belum berkembang. Dengan demikian peneliti merasa permainan puzzle dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak dan dapat meningkatkan pengetahuan logika dan matematika pada anak. Maka dari masalah tersebut, peneliti bertujuan untuk mengembangkan kognitif pada anak melalui kegiatan bermain puzzle Berdasarkan masalah yang ada, maka peneliti mengangkat judul penelitian “Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Bermain Puzzle”.

METODOLOGI

Data yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh dari sumber data sekunder. Data sekunder merupakan data yang diperoleh melalui penelitian kepustakaan yaitu membaca, dan mempelajari berbagai dokumen yang berkaitan dengan upaya meningkatkan kemampuan mengenal angka anak usia 5-6 tahun dengan metode bermain puzzle.

Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan, dengan disertai pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran. Melalui teknik ini peneliti dapat mengetahui kondisi yang terjadi kemudian digunakan untuk membuktikan kebenaran dari desain penelitian yang sedang dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Anak Usia Dini

Definisi anak usia dini yang dikemukakan oleh NAEYC (National Association Education for Young Children) adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0 – 8 tahun. Anak usia dini merupakan sekelompok manusia yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Pada usia tersebut para ahli menyebutnya sebagai masa emas (Golden Age) yang hanya terjadi satu kali dalam perkembangan kehidupan manusia (Priyanto, 2014:42). Anak usia dini merupakan masa peka dalam berbagai aspek perkembangan yaitu masa awal pengembangan kemampuan fisik motorik, bahasa, sosial emosional, serta kognitif (Pebriana, 2017:4).

Anak usia dini menurut Diana merupakan anak dengan usia lahir hingga usia 6 tahun, serta pada masa ini anak diberikan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak, Mutiah (dalam Izzah, Adhani, Fitroh, 2020:63) . Pada usia ini orang dewasa yaitu orang tua, guru, dan orang di sekitarnya memiliki peran penting dalam rangsangan pada anak. Pemberian rangsangan yang tepat pada anak akan membantu anak dalam menyiapkan diri untuk memasuki fase pendidikan yang selanjutnya. Karakteristik anak usia dini diantaranya adalah unik, egosentris, aktif dan energik, rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal, eksploratif, spontan, senang dan kaya fantasi, masih mudah frustrasi, masih kurang pertimbangan dalam

melakukan sesuatu, daya perhatian yang pendek, bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman, semakin menunjukkan minat terhadap teman, yaitu anak mulai menunjukkan untuk bekerja. Anak usia dini terdapat 7 aspek dalam pertumbuhan dan perkembangan secara bertahap. Menurut Fadlillah terdapat 7 aspek dasar perkembangan anak usia dini, yaitu perkembangan fisik motorik, perkembangan kognitif, perkembangan moral, perkembangan emosi, perkembangan bahasa, perkembangan sosial, dan perkembangan imajinasi, Fadlillah (dalam Izzah, Adhani, Fitroh,2020:63) .

2. Pengertian Kognitif

Istilah cognitive berasal dari kata cognition yang padananya knowing, berarti mengetahui. Dalam arti yang luas, cognition ialah perolehan, penataan dan penggunaan pengetahuan (Neiser dalam Khadijah, 2016:31). Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.). Selanjutnya kognitif juga dapat diartikan dengan kemampuan belajar atau berfikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana (Pudjiati & Masykouri dalam Khadijah, 2016:31). Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Istilah Maslihah (2005) bahwa kognitif sendiri dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mengerti sesuatu. Artinya mengerti menunjukkan kemampuan untuk menangkap sifat, arti, atau keterangan mengenai sesuatu serta mempunyai gambaran yang jelas terhadap hal tersebut. Perkembangan kognitif sendiri mengacu kepada kemampuan yang dimiliki seorang anak untuk memahami sesuatu (Maslihah dalam Khadijah, 2016:32). Sementara itu di dalam kamus besar bahasa Indonesia, kognitif diartikan sebagai sesuatu hal yang berhubungan dengan atau melibatkan kognisi berdasarkan kepada pengetahuan faktual yang empiris. (Alwi, dkk, 2002: 579). Lebih lanjut proses kognisi adalah sebuah proses mental yang mengacu kepada proses mengetahui (knowing) sesuatu (Berk, 2005). Kemudian Yusuf (2005:10) mengemukakan bahwa kemampuan kognitif ialah kemampuan anak untuk berfikir lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah, berkembangnya kemampuan kognitif ini akan mempermudah anak menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga ia dapat berfungsi secara wajar dalam kehidupan masyarakat sehari-hari. Dalam perkembangan selanjutnya, istilah kognitif menjadi populer sebagai salah satu domain atau wilayah/ranah psikologis manusia yang meliputi setiap perilaku mental yang berhubungan dengan pemahaman, pertimbangan, pengolahan informasi, pemecahan masalah, kesengajaan, dan keyakinan. Selanjutnya, kognitif sering kali diartikan sebagai kecerdasan, daya nalar atau berpikir. Kognitif adalah pengertian yang luas mengenai berpikir dan mengamati sehingga muncul tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan (Patmodewo dalam Khadijah, 2016:32). Kognitif atau intelektual adalah suatu proses berfikir berupa kemampuan atau daya untuk menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya serta kemampuan menilai dan mempertimbangkan segala sesuatu yang diamati dari dunia sekitar. Kognitif dapat diartikan sebagai pengetahuan yang luas daya nalar, kreatifitas atau daya cipta, kemampuan berbahasa serta daya ingat. Gabungan antara kematangan anak dengan pengaruh lingkungan disebut kognisi. Dalam kognisi anak dapat menyelesaikan masalah lingkungan sendiri (Khadijah, 2016:32).

3. Pengertian Bermain

Bermain adalah suatu kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan pada anak usia dini. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak itu sendiri. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar yang baik pada

anak. Seperti yang dikatakan Fadlillah (dalam Wulandari, Akbarjono dan Sahputra, 2019: 360) Berdasarkan pengertian bermain di atas maka untuk lebih jelasnya dapat di perhatikan melalui pemaparan para pendidikan anak berikut ini: 1) menurut Piaget bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri sendiri; 2) menurut Parten bermain adalah suatu kegiatan sebagai sarana bersosialisasi dan dapat memberikan kesempatan pada anak untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan; 3) menurut Buhler dan danziger bermain merupakan kegiatan yang menimbulkan kenikmatan; 4) menurut Docket dan Fleeer bermain merupakan kebutuhan bagi anak karena anak memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya sendiri; 5) menurut Mayesty bermain merupakan kegiatan yang dilakukan oleh anak-anak sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah sebuah permainan. Bermain juga diartikan oleh Smith and Pellegrini dimana kegiatan yang dilakukan dalam bermain bermanfaat bagi kepentingan diri sendiri, dilakukan dengan cara-cara menyenangkan, tidak diorientasikan pada hasil akhir, fleksibel, aktif, dan positif. Hal ini berarti, bermain bukanlah kegiatan yang dilakukan demi menyenangkan orang lain, tetapi semata-mata karena keinginan dari diri sendiri. Oleh karena itu, bermain itu menyenangkan dan dilakukan dengan cara-cara yang menyenangkan bagi pemainnya. Dalam bermain, anak tidak berpikir tentang hasil karena proses lebih penting daripada tujuan akhir. Bermain juga bersifat fleksibel, karenanya anak dapat membuat kombinasi baru atau bertindak dalam cara-cara baru yang berbeda dari sebelumnya. Bermain bukanlah aktivitas yang kaku. Bermain juga bersifat aktif karena anak benar-benar terlibat dan tidak pura-pura aktif. Bermain juga bersifat positif dan membawa efek positif karena membuat pemainnya tersenyum dan tertawa karena menikmati apa yang mereka lakukan. Dengan demikian, bermain adalah kegiatan yang menyenangkan, bersifat pribadi, berorientasi proses, bersifat fleksibel, dan berefek positif (Wulandari, Akbarjono dan Sahputra, 2019: 361).

4. Pengertian Permainan Puzzle

Permainan puzzle adalah salah satu jenis permainan pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak dalam merangkai potongan-potongan menjadi satu kesatuan yang lengkap, sambil meningkatkan tingkat konsentrasi mereka. Keuntungan lain dari puzzle adalah variasi warna yang ada di dalamnya, yang mampu memikat minat anak-anak untuk belajar serta meningkatkan daya tahan mereka dalam proses pembelajaran. Mulkam Andika Situmorang menyatakan bahwa puzzle adalah sebuah permainan yang melibatkan potongan gambar, kotak-kotak, huruf, atau angka yang disusun sedemikian rupa dalam suatu permainan, yang akhirnya membentuk suatu pola tertentu. Hal ini bertujuan untuk mendorong peserta didik untuk menyelesaikannya dengan benar dan menjadi termotivasi. (Anita Putri, 2021:26-27). Cara bermain puzzle adalah dengan mengeluarkan potongan-potongan yang terpisah, kemudian menggabungkannya kembali hingga membentuk gambar. Dalam bermain puzzle, anak-anak usia dini dapat mengembangkan kognitif mereka karena permainan ini memerlukan kemampuan berpikir untuk menyusun gambar sesuai dengan posisinya. Oleh karena itu, puzzle dapat dianggap sebagai salah satu alat permainan pendidikan yang mengajarkan bagaimana menyatukan potongan-potongan untuk membentuk gambar atau tulisan yang telah ditentukan sebelumnya (Anita Putri, 2021:26-28). Permainan puzzle melibatkan kemampuan dalam merangkai gambar secara akurat dengan memperhatikan bentuk, warna, dan ukuran. Dalam permainan ini, insting atau kecerdasan diperlukan karena Anda harus memecahkan dan menyusun kembali elemen-elemen puzzle agar sesuai dengan pola, bentuk, dan warna yang benar. Permainan ini mengandalkan insting atau kecerdasan (Wulandari, Akbarjono

dan Sahputra, 2019: 362).

5. Manfaat Permainan Puzzle

Penggunaan media puzzle memberikan sejumlah manfaat untuk merangsang perkembangan anak usia dini dalam berbagai aspek, terutama dalam meningkatkan perkembangan kognitif. Melalui permainan puzzle, anak dapat mengembangkan keterampilan ketangkasan jari, koordinasi mata dan tangan, otak, kemampuan mencocokkan bentuk, kesabaran, serta keterampilan pemecahan masalah. Yuliani menjelaskan manfaat media puzzle sebagai berikut:

- Merangsang perkembangan otak dengan melatih kemampuan otak anak dalam memecahkan masalah.
- Meningkatkan koordinasi tangan dan mata dengan mengajak anak untuk mencocokkan bagian-bagian puzzle.
- Mendukung perkembangan membaca dengan membantu anak mengenal bentuk dan langkah-langkah penting dalam perkembangan keterampilan membaca.
- Meningkatkan kemampuan nalar anak melalui pemecahan masalah logis dalam bermain puzzle.
- Melatih kesabaran anak karena pemecahan masalah dalam bermain puzzle memerlukan kesabaran.

Dari penjelasan di atas, penelitian menyimpulkan bahwa penggunaan alat permainan edukatif berupa puzzle dapat mengoptimalkan kemampuan dan kecerdasan anak, terutama dalam aspek kognitif (Anita Putri, 2021:28-29).

6. Penerapan Permainan Puzzle Dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

Anak belajar melalui bermain, mereka belajar dengan mengamati, mendengar dan melakukan satu pengetahuan atau hal yang baru bagi anak. Penggunaan media puzzle akan membantu anak untuk belajar memecahkan masalah yang dihadapi terutama masalah yang dihadapi saat mencari beberapa kepingan dan menyusunnya menjadi suatu gambar yang utuh. penggunaan media puzzle tersebut sangat baik karena dengan penggunaan media puzzle disitu anak akan dituntut aktif dalam kegiatan menyusun dan mencari kepingan, dan anak juga terlibat secara aktif dalam kegiatan tersebut. Anak belajar dengan melakukan, melihat dan menganalisisnya dengan pemikiran anak sehingga anak dapat menceritakan hasil dan penyusunan puzzle tersebut (Aprianti Wini, 2021:30).

Permainan puzzle dapat melakukan suatu kegiatan simbolis kognisi anak usia dini yang menyenangkan dimana anak-anak mampu menikmati permainan dengan rileks untuk melatih keterampilan kognitif, berpikir kreatif, berpikir simbolik dan berpikir abstrak. penggunaan media puzzle dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan kognitif khususnya dalam belajar, dan pemecahan masalah anak dapat melakukan aktifitas secara langsung dengan penggunaan media puzzle. Penggunaan media puzzle akan membantu anak untuk belajar memecahkan masalah yang dihadapi saat mencari beberapa kepingan dan menyusunnya menjadi suatu gambar yang utuh (Anita Putri, 2021:31).

KESIMPULAN

Anak usia dini merupakan individu yang unik dan berbeda-beda. Perkembangan kognitif setiap anak usia dini juga sangat berbeda, tergantung dari cara stimulasi dan penggunaan metode yang dipakainya oleh guru. Kognitif merujuk pada proses internal yang terjadi di pusat saraf saat seseorang sedang berpikir. Pendidikan kecerdasan kognitif merupakan suatu proses dimana anak diajarkan untuk memahami, mengamati dan bagaimana cara berfikir yang baik. Salah satu cara yang digunakan untuk dapat meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia dini yaitu dengan cara menggunakan metode bermain puzzle. Karena dengan menerapkan metode bermain puzzle pada proses

pembelajaran di sekolah dapat melatih kemampuan anak dalam memecahkan sebuah masalah.

DAFTAR PUSTAKA

- Amini, M., & Aisyah, S. (2014). Hakikat anak usia dini. *Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, 65, 1-43.
- Hemah, E., Sayekti, T., & Atikah, C. (2018). Meningkatkan Kemampuan Bahasa anak melalui metode bercerita pada anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1).
- Izzah Lailatul, Adhani Dwi Nurhayati, Fitroh Siti Fadjryana (2020) Pengembangan Media Buku Dongeng Fabel Untuk Mengenalkan Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun Di Wonorejo Glagah. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, Volume 7, Nomor 2.
- Khadijah, K. (2016). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*.
- Putri, A. (2021). Upaya guru dalam meningkatkan perkembangan kognitif melalui permainan puzzle pada anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanu Athfal 6 Mataram (Doctoral dissertation, UIN Mataram).
- Sembiring, R., & Nasriah, N. (2016). Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Bermain Puzzle di TK SION Tanjung Morawa. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*, 2(1).
- Suryaningsih (2015) Pengaruh Metode Bernyanyi Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Di Lembaga PAUD Melati II Madiun Tahun Ajaran 2015/2016. meretas sukses publikasi ilmiah bidang pendidikan jurnal bereputasi.
- WINI, A. (2021). Penerapan permainan puzzle dalam mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun di Ra perwanida ii Bandar Lampung (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Wulandari, M., Akbarjono, A., & Saputra, A. (2019). Pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan kognitif pada anak 5-6 tahun di paud harapan ananda kota bengkulu. *Al Fitrah: Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 2(2).