

PERBEDAAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA PRASEKOLAH SEBELUM DAN SESUDAH BERMAIN PUZZLE DI TK DHARMA WANITA PERSATUAN TUNGGULWULUNG

Evaline Maria Nofriani Tae¹, Rahmawati Maulidia², Ridwan Sofian³
ventae18@gmail.com¹, rahmawatimaulidia61@gmail.com², ridwan@stikesmaharani.ac.id³

STIKes Maharani Malang

ABSTRAK

Perkembangan kognitif merupakan perkembangan kemampuan berfikir manusia, termasuk perhatian, daya ingat, penalaran, kreativitas, dan bahasa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan perkembangan kognitif anak usia pra sekolah sebelum dan sesudah bermain puzzle di TK Dharma Wanita Persatuan Tunggulwulung. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain penelitian ini adalah pre experimental dengan jenis penelitian one-grup Pretest-Posttest Design. Pendekatan yang dipakai dalam proses penelitian ini adalah cross-sectional. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas A dengan 15 siswa dan kelas B dengan 22 siswa di TK Dharma Wanita Persatuan Tunggulwulung, jadi jumlah populasi sebanyak 37 siswa. Dengan sampel sebanyak 34 siswa dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Kriteria inklusi dalam penelitian ini adalah siswa TK Dharma Wanita Persatuan Tunggulwulung yang bersedia menjadi responden penelitian dan Anak yang hadir disekolah dan tidak izin/sakit, sedangkan kriteria eksklusi adalah siswa yang memiliki gangguan perkembangan. Variabel indepen dalam penelitian ini adalah bermain puzzle sedangkan variabel dependen adalah perkembangan kognitif anak. Analisis data dilakukan secara univariat dan bivariat menggunakan uji wilcoxon untuk mengetahui perbedaan perkembangan kognitif anak sebelum dan sesudah bermain puzzle . Hasil penelitian menunjukan bahwa terdapat perbedaan sebelum dan sesudah bermain puzzle di TK Dharma Wanita Persatuan Tunggulwulung, dengan nilai $p = 0,000m (< 0,05)$, yang berarti lebih kecil dari nilai signifikansi 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara perkembangan kognitif anak usia prasekolah sebelum dan sesudah bermain puzzle di TK Dharma Wanita Persatuan Tunggulwulung.

Kata Kunci: Perkembangan Kognitif, Bermain Puzzle, Anak Usia Prasekolah.

ABSTRACT

Cognitive development is the development of human thinking skills, including attention, memory, reasoning, creativity, and language. This study aims to determine the differences in the cognitive development of preschool-age children before and after playing puzzle s at Dharma Wanita Persatuan Tunggulwulung Kindergarten. This study uses a quantitative method with the design of this research is pre-experimental with a type of one-group research Pretest-Posttest Design. The approach used in this research process is cross-sectional. The population in this study is all class A students with 15 students and class B with 22 students at Dharma Wanita Persatuan Tunggulwulung Kindergarten, so the total population is 37 students. With a sample of 34 students, they were selected using the purposive sampling technique. The inclusion criteria in this study are students of Dharma Wanita Persatuan Tunggulwulung Kindergarten who are willing to be research respondents and children who are present at school and are not allowed/sick, while the exclusion criteria are students who have developmental disorders. The independent variable in this study is playing puzzle s while the dependent variable is the child's cognitive development. Data analysis was carried out univariate and bivariate using the wilcoxon test to determine differences in children's cognitive development before and after playing puzzle s. The results showed that there was a difference before and after playing puzzle s at Dharma Wanita Persatuan Tunggulwulung Kindergarten, with a value of $p = 0.000m (< 0.05)$. which means it is smaller than the significance value of 0.05. Thus, it can be concluded that there is a significant difference between the cognitive development of preschool-age children before and after playing puzzle s at Dharma Wanita Persatuan Tunggulwulung Kindergarten.

Keywords: Cognitive Development, Puzzle Games, Preschool Children.

PENDAHULUAN

Aspek perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek yang harus dimaksimalkan pertumbuhannya. Dalam mengontrol sikap dan sifat orang lain yang berpatokan di dalam otak maka kognitif sangat perlu dikembangkan. Keterampilan seseorang dalam memahami konsep belajar, memikirkan hal baru, memahami sekitarnya, memecahkan permasalahan yang dihadapi serta menemukan konsep baru merupakan makna dari landasan kognitif. Dalam memaksimalkan kognitif anak dapat diberikan dengan beberapa kegiatan yaitu seperti bermain pola, menyusun, mengenal bentuk, ukuran dan warna, serta menghadapi permasalahan kecil dan apabila dari beberapa aspek kegiatan tersebut tidak terpenuhi maka hal ini akan mengakibatkan terjadinya keterlambatan perkembangan yaitu pada saat awal perkembangan dan perkembangan yang selanjutnya (Rahmadyanti, 2024).

Spesialis anak Hassenfeld Children's Hospital at NYU Langone di New York, mengelompokkan beberapa jenis keterlambatan perkembangan yang terjadi pada anak dan salah satunya adalah keterlambatan perkembangan kognitif. Keterlambatan kognitif dapat mempengaruhi fungsi intelektual, mengganggu kesadaran dan menyebabkan kesulitan dalam belajar. Selain itu, anak juga mengalami kesulitan berkomunikasi dan bermain dengan orang lain. Keterlambatan kognitif dapat terjadi pada anak yang mengalami cedera otak karena infeksi, seperti meningitis, yang dapat menyebabkan pembengkakan di otak yang dikenal sebagai ensefalitis.

Di samping itu, down syndrome, juga dapat meningkatkan risiko terjadinya keterlambatan kognitif (Rahmadyanti, 2024).

Berdasarkan data WHO (World Health Organization) 2016, mengungkapkan bahwa 250 juta atau 43% anak-anak di negara berpenghasilan rendah dan menengah tidak mengalami perkembangan penuh. Perkembangan usia dini meliputi perkembangan fisik, sosio emosional, kognitif dan motorik, terjadi pada tahun 0-8 tahun. Bukti terbaru yang menyebabkan tingginya beban anak-anak yang berisiko mengalami perkembangan yang tidak optimal karena intervensi yang tidak efektif, fasilitas kesehatan, dan penghasilan (WHO, 2018). Berdasarkan Data Riset Kesehatan Dasar 2018, menunjukkan total indeks perkembangan anak usia 36-59 bulan di Indonesia yaitu 88,3%, dimana 64,6% mengalami perkembangan kognitif, 97,8% mengalami perkembangan sosial emosional dan 95,2% mengalami perkembangan kemampuan berbicara dan Bahasa (Kemenkes RI, 2018, Susanti et al, 2020).

Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI) Jawa Timur pada tahun 2019 yang telah melakukan pemeriksaan perkembangan terhadap 2.634 anak dari usia 0-72 bulan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa 53% perkembangan anak normal sesuai usianya, 13% meragukan dan membutuhkan pemeriksaan lebih lanjut, dan 34% mengalami penyimpangan. Penyimpangan perkembangan yang ditemukan tersebut yaitu 10% aspek motorik kasar (seperti duduk dan berjalan), 30% aspek motorik halus (memegang dan menulis), 44% bicara dan 16% sosialisasi kemandirian. Anak mengalami gangguan perkembangan kognitif dan bahasa sekitar 8%.

Sesuai dengan penelitian Mussyahidah (2020), di Jawa Timur pada tahun 2020 sebesar 32,1% anak mengalami gangguan perkembangan kognitif dan di Malang tahun 2020 sebanyak 7,9% anak mengalami masalah perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif yang terhambat ketika usia dini akan berakibat pada kualitas manusia dewasa yang rendah. Manusia berkualitas mempunyai kecerdasan, salah satunya adalah kecerdasan kognitif. Pada anak usia dini yang berusia 0-6 tahun terjadi pertumbuhan dan perkembangan yang cepat termasuk otak. Pertumbuhan dan perkembangan otak akan berpengaruh pada perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif merupakan pertumbuhan dan pematangan semua jenis proses berfikir termasuk menerima, mengingat, menyelesaikan masalah, penggambaran, dan pertimbangan. Perkembangan kognitif merupakan perkembangan kemampuan berfikir

manusia, termasuk perhatian, daya ingat, penalaran, kreativitas, dan Bahasa. Perkembangan kognitif dapat dirangsang melalui permainan. Hal ini dapat terlihat pada saat anak bermain, maka anak akan mencoba melakukan komunikasi dengan bahasa anak, mampu memahami obyek permainan seperti dunia tempat tinggal, mampu membedakan khayalan dan kenyataan, mampu belajar warna, memahami bentuk ukuran dan berbagai manfaat benda yang digunakan dalam permainan, sehingga fungsi bermain pada model demikian akan meningkatkan perkembangan kognitif selanjutnya (Susanti et al., 2020).

Pola bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan atau memberikan informasi, memberikan kesenangan dan mengembangkan imajinasi anak secara spontan dan tanpa beban.

Bermain juga memiliki fungsi sebagai media terapi atau konseling sama hal dengan orang dewasa, anak usia dini juga sering kali mengalami masalah terutama berkaitan dengan perkembangannya. Permasalahannya mulai dari derajat ringan hingga berat. Masalah berat pada anak usia dini mulai dari gangguan perilaku (agresif, sering mengganggu dan sulit dikontrol), masalah masalah koordinasi dan motorik halus sampai gangguan konsentrasi, gangguan perhatian/mudah beralih dan keterbelakangan mental (Wailaba, 2022). Bermain bisa menunjang perkembangan motorik, personal sosial, bahasa dan kematangan kognitif pada anak. Melalui bermain anak diajak untuk mengeksplorasi diri kemudian menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang berada didekatnya sehingga pembelajaran sangat bermakna bagi anak. Bermain menyebabkan anak belajar hidup secara sosial, belajar memecahkan masalah yang timbul dalam hubungan dengan kawan sebayanya (Diana, 2019). Dalam mengoptimalkan aspek-aspek perkembangan anak serta untuk mengembangkan potensi diri anak yaitu dapat dilakukan melalui sebuah permainan menggunakan alat permainan edukatif. Alat permainan edukatif merupakan alat permainan yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak sesuai usia dan tingkat perkembangannya yang berguna untuk mengembangkan aspek fisik, bahasa, kognitif, dan sosial anak. Anak bebas mengekspresikan perasaan takut, cemas, gembira atau perasaan lainnya, sehingga dengan memberikan kebebasan bermain, orang tua mengetahui suasana hati anak. Diharapkan bahwa dengan bermain, anak akan mendapatkan stimulus yang cukup agar anak dapat berkembang secara optimal (Rahmadyanti, 2024). Alat permainan yang memiliki nilai edukatif untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak yang merupakan media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan dalam menunjang pendidikan sehingga dapat memberikan anak suatu pengetahuan, pengalaman langsung, serta mampu mengembangkan bagaimana cara anak berpikir untuk menyelesaikan suatu masalah. Contoh Alat Permainan Edukatif (APE) yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak; yaitu Puzzle, balok susun, plastisin, balok geometri, kartu angka, kartu huruf, ular tangga, dan lain sebagainya.

Permainan Puzzle merupakan suatu konsep permainan dengan menyusun gambar secara benar, dengan melihat bentuk, warna dan juga ukuran. Dalam permainan Puzzle ini mengandalkan insting atau kecerdasan dengan cara membongkar dan memasang ulang dalam kesesuaian bentuk, pola atau warnanya. Permainan Puzzle juga bermanfaat terhadap perkembangan kognitif anak yaitu untuk meningkatkan keterampilan kognitif dengan bermain Puzzle anak akan coba memecahkan masalah yaitu dengan menyusun gambar dan juga mengenal bagian-bagian Puzzle tersebut (Permata, 2020). Manfaat dari bermain Puzzle yaitu untuk mengasah otak pada anak, melatih koordinasi antara mata dan tangan melatih nalar, melatih kesabaran dan menambah pengetahuan. Berdasarkan hal di atas dapat diartikan bahwa media permainan Puzzle merupakan media permainan yang bisa menunjang anak dalam meningkatkan aspek kognitif, yaitu kemampuan pemecahan masalah dalam diri anak dengan gaya yang menyenangkan bagi anak usia dini (Dwi, 2020). Hasil penelitian yang dilakukan di TK Negeri Sangia, oleh Khaerunnisah et al (2024), didapatkan hasil bahwa pada siklus penilaian I terdapat beberapa anak yang mengalami keterbatasan dalam beberapa

aspek. misalnya, dalam hal menyusun kepingan menjadi bentuk utuh, beberapa anak masih berada pada tahap Mulai Berkembang (MB), sedangkan beberapa lainnya sudah Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Begitu pula dalam hal mengenal bentuk dan warna, serta dalam hal berkreasi membentuk pola. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak saat bermain Puzzle tangram masih tergolong rendah sedangkan pada siklus ke II ini terlihat bahwa dalam hal menyusun kepingan menjadi bentuk yang utuh, 7 anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) tetapi dalam hal mengenal bentuk masih ada 5 anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 4 anak Berkembang Sangat Baik (BSB) sedangkan terlihat 2 Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 7 anak Berkembang Sangat Baik (BSB) dalam hal mengenal warna. Dan dalam hal berkreasi membentuk pola, terlihat hanya 2 anak yang mulai Berkembang (MB), 7 anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Adapun hasil penelitian yang dilakukan di PAUD Garuda Surabaya, oleh Wulan Diana (2019), didapatkan hasil bahwa terdapat perbedaan kemampuan kognitif yang dimiliki anak sebelum dan sesudah bermain Puzzle. Sebelum bermain Puzzle, setengah dari anak (50,0%) mempunyai perkembangan kognitif cukup sedangkan sebagian kecil memiliki perkembangan kognitif kurang (25,0%) dan kategori baik (25,0%). Sesudah bermain Puzzle, hampir seluruh anak (90,0%) memiliki perkembangan kognitif baik dan sebagian kecil lainnya mempunyai perkembangan kognitif cukup, dimana sebelum diberikan bermain Puzzle, mereka belum mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna dan ukuran. Setelah diberikan bermain Puzzle, hampir seluruh anak mampu mengklasifikasikan atau mengelompokkannya.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan berupa wawancara dan observasi yang dilakukan pada tanggal 3 September 2024 di TK Dharma Wanita Persatuan Tunggulwulung, diperoleh data bahwa dari 7 siswa terdapat 1 siswa Belum Berkembang saat menyusun kepingan Puzzle menjadi bentuk yang utuh, 2 siswa Belum Berkembang dalam mengenal bentuk Puzzle, 2 siswa Belum Berkembang dalam mengenal warna Puzzle, dan 2 siswa Belum Berkembang saat mengkreasi beberapa bentuk kepingan Puzzle. Penilaian kemampuan kognitif anak saat bermain Puzzle menunjukkan bahwa masih ada beberapa anak yang mengalami keterbatasan dalam beberapa aspek. Misalnya, dalam hal menyusun kepingan menjadi bentuk utuh, sebagian anak masih berada pada tahap Belum Berkembang (BB), sedangkan sebagian lainnya sudah Mulai Berkembang (MB). Begitu pula dalam hal mengenal bentuk dan warna, serta dalam hal berkreasi membentuk pola.

Berdasarkan uraian di atas tujuan peneliti mengangkat judul ini agar anak dapat di latih untuk meningkatkan perkembangan kognitifnya yaitu dengan kegiatan bermain Puzzle karena dengan adanya permainan Puzzle ini perkembangan kognitif anak akan berkembang dan juga permainan ini sangat menarik karena adanya warna gambar yang membuat anak lebih semangat dalam belajar. Berdasarkan latar belakang tersebut diatas maka peneliti tertarik ingin melakukan penelitian dengan judul “Perbedaan Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah Sebelum dan Sesudah Bermain Puzzle di TK Dharma Wanita Persatuan Tunggulwulung”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain pre experimental jenis one-group pretest-posttest design untuk mengetahui perbedaan perkembangan kognitif anak usia prasekolah sebelum dan sesudah bermain puzzle di TK Dharma Wanita Persatuan Tunggulwulung. Populasi penelitian terdiri dari 37 siswa kelas A dan B, dengan sampel sebanyak 34 responden yang ditentukan menggunakan rumus Slovin dan teknik purposive sampling, berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi. Variabel independen dalam penelitian ini adalah bermain puzzle, sedangkan variabel dependen adalah perkembangan kognitif anak.

Instrumen penelitian menggunakan lembar penilaian observasi dengan metode checklist dan skala ordinal, dengan skor 1–2 = Belum Berkembang (BB), 3–4 = Mulai Berkembang (MB), 5–6 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 7–8 = Berkembang Sangat Baik (BSB). Pengumpulan data dilakukan melalui pretest, pemberian intervensi bermain puzzle, dan posttest pada tanggal 17–19 Maret 2025. Analisis data dilakukan secara univariat dan bivariat, dengan uji Wilcoxon untuk mengetahui perbandingan perkembangan kognitif sebelum dan sesudah intervensi menggunakan SPSS 20 for Windows. Penelitian telah dinyatakan layak etik oleh Yayasan Ngudia Husada Madura, Universitas NHM (UNHM), dengan nomor 2520/KEPK/UNIV-NHM/EC/III/2025.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Gambaran Umum Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan kepada siswa dan siswi di TK Dharma Wanita Persatuan Tunggulwulung yang beralamat di Jl. Arumba No.6, Kelurahan Tunggulwulung, Kec. Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur. Lembaga sekolah ini memiliki 2 kelas yaitu kelas untuk kelompok A dan kelas untuk kelompok B. Adapun penelitian ini dilaksanakan pada anak kelompok A dan kelompok B. Secara geografis TK Dharma Wanita Persatuan Tunggulwulung cukup strategis karena terletak di tengah-tengah pemukiman warga dan sangat mudah diaset dari segala arah, sehingga mudah dijangkau oleh berbagai alat transportasi. Hal ini sangat mendukung proses pembelajaran karena anak didik tidak terganggu dengan keramaian kendaraan bermotor yang ada di jalanan. Untuk fasilitas dan ruangan yang tersedia terdapat ruang kelas, ruang guru, ruang diskusi, dan tempat bermain untuk anak-anak serta dengan taman yang sangat asri, karena penuh bunga yang berwarna warni dan pohon-pohon yang terletak diantara alat-alat permainan anak-anak.

1) Karakteristik Usia Responden

Tabel 1 Distribusi Frekuensi berdasarkan Usia Responden

Usia	Frekuensi	Presentas (%)
4 tahun	6	17.6
5 tahun	25	73.5
6 tahun	3	8.8
Total	34	100

(Sumber : Data Primer 2025)

Berdasarkan hasil penelitian pada Tabel 1 menunjukkan bahwa dari 34 responden, dapat diketahui bahwa sebagian besar berada pada usia 5 tahun yaitu sebanyak 25 responden (73,5%) di TK Dharma Wanita Persatuan Tunggulwulung.

2) Karakteristik Jenis Kelamin Responden

Tabel 2 Distribusi Frekuensi berdasarkan Jenis Kelamin Responden

Jenis Kelamin	frekuensi	Presentase (%)
Laki-laki	15	44.1
Perempuan	19	55.9
Total	34	100

(Sumber : Data Primer 2025)

Berdasarkan Tabel 2 menunjukkan bahwa dari 34 responden, sebagian besar berjenis kelamin perempuan yaitu sebanyak 19 responden (55,9%) di TK Dharma Wanita Persatuan Tunggulwulung.

2. Data Khusus

Data khusus dalam penelitian ini memiliki data khusus yang meliputi data Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah Sebelum Dan Sesudah Bermain *Puzzle* di TK Dharma Wanita Persatuan Tunggulwulung, dan hasil uji *Wilxcon* sebagai berikut:

1) Karakteristik perkembangan kognitif anak usia prasekolah sebelum bermain *Puzzle* di TK Dharma Wanita Persatuan Tunggulwulung

Hasil yang didapat dari penelitian terkait perkembangan kognitif anak usia prasekolah sebelum bermain *Puzzle* di TK Dharma Wanita Persatuan Tunggulwulung sebagai berikut :

Tabel 3 Distribusi Frekuensi perkembangan kognitif anak usia prasekolah sebelum bermain *Puzzle* di TK Dharma Wanita Persatuan Tunggulwulung

Perkembangan Kognitif sebelum	Frekuensi	Presentase (%)
Belum Berkembang	6	17.6
Mulai Berkembang	21	61.8
Berkembang Sesuai Harapan	7	20.6
Total	34	100

(Sumber : Data Primer 2025)

Berdasarkan Tabel 3 menunjukkan bahwa dari 34 responden, sebagian besar perkembangan kognitif anak usia prasekolah sebelum bermain *puzzle* berada pada kategori mulai berkembang yaitu sebanyak 21 responden (61,8%).

2) Karakteristik perkembangan kognitif anak usia prasekolah sesudah bermain *Puzzle* di TK Dharma Wanita Persatuan Tunggulwulung

Penelitian tentang keterlambatan perkembangan kognitif anak usia prasekolah sesudah bermain *Puzzle* di TK Dharma Wanita Persatuan Tunggulwulung menghasilkan temuan sebagai berikut:

Tabel 4 Karakteristik perkembangan kognitif anak usia prasekolah sesudah bermain *Puzzle* di TK Dharma Wanita Persatuan Tunggulwulung

Perkembangan Kognitif sesudah	Frekuensi	Presentase (%)
Mulai Berkembang	3	8.8
Berkembang Sesuai Harapan	22	64.7
Berkembang Sangat Baik	9	26.5
Total	34	100

(Sumber : Data Primer 2025)

Berdasarkan Tabel 4 menunjukkan bahwa dari 34 responden, setelah bermain *puzzle* sebagian besar perkembangan kognitif anak usia prasekolah berada pada kategori berkembang sesuai harapan yaitu sebanyak 22 responden (64,7%) TK Dharma Wanita Persatuan Tunggulwulung.

3) Analisa Data

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Perbedaan Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah Sebelum Dan Sesudah Bermain *Puzzle* di TK Dharma Wanita Persatuan Tunggulwulung dengan menggunakan uji Wilxcon. Pengambilan keputusan data didasarkan pada signifikansi (α) kurang dari 0,05. Berikut ini adalah data yang disajikan:

Tabel 5 Analisa Hubungan Antara Variabel

Hubungan antar variabel	Asymp. Sig. (2-tailed)
Perbedaan Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah Sebelum Dan Sesudah Bermain <i>Puzzle</i>	0,000 < 0,05

(Sumber : Data Primer 2025)

Berdasarkan Tabel 5 menunjukkan bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang berarti lebih kecil dari nilai signifikansi 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara perkembangan kognitif anak usia prasekolah sebelum dan sesudah bermain *puzzle* di TK Dharma Wanita Persatuan Tunggulwulung. Hasil ini menunjukkan bahwa permainan *puzzle* berpengaruh terhadap peningkatan perkembangan kognitif anak usia prasekolah.

Pembahasan

1. Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah Di TK Dharma Wanita Persatuan Tunggulwulung

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK Dharma Wanita Persatuan Tunggulwulung dengan jumlah sampel 34 responden menunjukkan bahwa dari 34 responden, setelah bermain puzzle sebagian besar perkembangan kognitif anak usia prasekolah berada pada kategori berkembang sesuai harapan yaitu sebanyak 22 responden (64,7%). Sebanyak 9 responden (26,5%) berada pada kategori berkembang sangat baik, dan hanya 3 responden (8,8%) yang masih berada pada kategori mulai berkembang. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan perkembangan kognitif anak setelah bermain puzzle di TK Dharma Wanita Persatuan Tunggulwulung.

Perkembangan kognitif memiliki peranan yang sangat penting bagi kehidupan anak. Kognitif adalah semua aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah depan atau semua proses psikologis yang berhubungan dengan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya (Akbar et al., 2022).

Anak-anak prasekolah yang berusia 3-6 tahun berada dalam tahapan perkembangan pra operasional, yang berarti menggunakan citra dan kemampuan ingatan sehingga mereka harus dikondisikan untuk belajar dan menghafal. Anak pada usia tiga tahun pertama merupakan masa-masa paling penting dan menentukan dalam membangun kecerdasan anak di banding masa sesudahnya. Anak yang mendapat rangsangan yang maksimal maka potensi tumbuh kembang anak akan terbangun secara maksimal. Pada setiap tahap perkembangan anak akan terjadi integrasi perkembangan anak secara utuh.

Dalam masa perkembangan anak terdapat masa kritis, dimana pada masa tersebut memerlukan pembinaan tumbuh kembang anak secara komprehensif dan berkualitas (Susanti et al., 2020). Anak usia 4-5 tahun memberanikan diri dan berusaha berteman dengan anak-anak lain. Permainan cenderung memiliki fungsi belajar dan anak membutuhkan pengalaman belajar dengan lingkungan dan orangtuanya sedangkan untuk anak usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Diana, 2019).

Menurut Piaget kemampuan kognitif adalah hasil dari hubungan perkembangan otak dan system nervous dan pengalaman-pengalaman yang membantu individu untuk beradaptasi dengan lingkungannya. Kemampuan Kognitif anak dapat ditunjukan dengan cara melaksanakan kegiatan bermain menggunakan alat permainan yang mengandung unsur atau nilai edukatif. Sedangkan perkembangan kognitif adalah Perkembangan 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 (Utsmani & Faizah, 2020).

Dari beberapa teori diatas peneliti berpendapat bahwa dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak sangatlah penting, dikarenakan aspek perkembangan kognitif merupakan pondasi bagi kemampuan anak untuk berpikir, berkeaktifan, dan berkarya. Perkembangan kognitif pada anak yang berusia 4-6 tahun dibagi menjadi 3 bagian, yaitu: pemecahan masalah, berfikir logis dan berfikir simbolik. Dalam perkembangan kognitif banyak hal yang dapat dikembangkan seperti mengenal lambang bilangan, konsep bilangan, memecahkan masalah sederhana, warna, mengenal bentuk, ukuran, pola dan sebagainya.

Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berpikir. Kemampuan anak untuk mengkoordinasikan berbagai cara berpikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat dipergunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan. Proses

kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelejensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama ditujukan kepada ide-ide dan belajar. 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.

Usia dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak sebelum bermain puzzle . Anak usia 3-4 tahun dengan kategori belum berkembang sebanyak 6 anak (17, 7%), usia 5 tahun dengan kategori mulai berkembang sebanyak 21 anak (61,7%), dan usia 6 tahun dengan kategori berkembang sesuai harapan sebanyak 7 anak (20,5%). Usia dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak setelah bermain puzzle . Anak usia 3-4 tahun dengan kategori mulai berkembang sebanyak 3 (8,8%), usia 5 tahun dengan kategori berkembang sesuai harapan sebanyak 22 (64, 7%) dan anak usia 6 tahun dengan kategori berkembang sangat baik sebanyak 9 (26,4%).

Usia dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak karena pada anak usia dini yang berusia 0-6 tahun terjadi pertumbuhan dan perkembangan yang cepat termasuk otak. Pertumbuhan dan perkembangan otak akan berpengaruh pada perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif merupakan pertumbuhan dan pematangan semua jenis proses berfikir termasuk menerima, mengingat, menyelesaikan masalah, penggambaran, dan pertimbangan. Perkembangan kognitif merupakan perkembangan kemampuan berfikir manusia, termasuk perhatian, daya ingat, penalaran, kreativitas, dan Bahasa(Susanti et al., 2020).

Perkembangan pada masa ini meliputi perkembangan motorik, bahasa, adaptasi sosial dan intelektual (kognitif). Perkembangan kognitif mulai menunjukkan perkembangan pada masa prasekolah dan anak mulai mempersiapkan diri untuk masuk sekolah. Pada anak usia 3 tahun anak dapat menyebutkan nama benda dan warna dasar serta mengenal angka 1-5 dan dapat menghitung benda sederhana. Anak usia 4-5 tahun mengelompokkan benda berdasarkan bentuk, warna, dan fungsi, memberanikan diri dan berusaha berteman dengan anak-anak lain sedangkan pada anak usia 6 tahun anak mulai dapat menghitung hingga 20 atau lebih dan mampu menyelesaikan puzzle sederhana (6-10 potongan puzzle). Permainan cenderung memiliki fungsi belajar dan anak membutuhkan pengalaman belajar dengan lingkungan dan orangtuanya. Bagi anak usia prasekolah, bermain merupakan proses belajar yang efektif dan lebih mudah diterima, bermain juga sangat baik untuk perkembangan kognitif anak (Diana, 2019).

Menurut opini peneliti, usia berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak usia dini karena pada usia ini anak mengalami banyak perkembangan fisik dan mental, dengan berbagai karakteristik. Perkembangan kognitif memiliki peranan yang sangat penting bagi kehidupan anak. Kognitif adalah semua aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah dan merencanakan masa depan atau semua proses psikologis yang berhubungan dengan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya. Sebuah penelitian menunjukkan bahwa sekitar 40% dari keseluruhan perkembangan manusia terjadi pada periode ini. Oleh karena itu, fase ini dianggap sangat penting dan sering disebut sebagai masa emas (golden age), yang hanya terjadi sekali sepanjang hidup seseorang. Pada masa ini, anak memiliki rasa ingin tahu yang besar dan sangat antusias untuk mengeksplorasi dunia di sekitarnya. Mereka juga cenderung aktif secara fisik, dengan kecenderungan untuk mengikuti minat dan kesenangan mereka.

Jenis kelamin dapat mempengaruhi perkembangan kognitif pada anak usia prasekolah, jenis kelamin sebagian besar berjenis kelamin perempuan dengan kategori Belum Berkembang sebanyak 5 responden (33,3%), Mulai Berkembang sebanyak 4 responden

(26,7%) , Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 3 responden (20%) dan Berkembang Sangat Baik sebanyak 3 responden (20%). Sedangkan untuk yang berjenis kelamin laki-laki dengan kategori Belum Berkembang sebanyak 8 responden (42,1%), Mulai Berkembang sebanyak 4 responden (21,1%), Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 3 responden (15,7%) dan Berkembang Sangat Baik sebanyak 4 responden (21,1%).

Dalam penelitian (Susanti et al., 2020), menjelaskan bahwa hasil penelitian dari Newcastle University yang diterbitkan dalam jurnal *Cerebral Cortex* memberikan penjelasan bahwa perkembangan otak anak laki-laki lebih besar, namun otak anak perempuan berfungsi lebih efisien. Bukan berarti otak anak laki-laki kurang pintar atau mengalami kesulitan belajar. Besar resiko perkembangan kognitif sebelumnya dilakukan pretest responden laki-laki ada yang belum paham dan kurang memuaskan dalam mengerjakan tugas yang diberikan dalam penelitian. Perbedaan gender merupakan perbedaan psikologis dan perilaku antara laki-laki dan perempuan secara fisik, perbedaan gender pada laki-laki lebih tinggi tingkat aktifitas, penampilan motorik lebih baik terutama setelah masa pubertas, dan agresif fisik yang cenderung tinggi.

Menurut opini peneliti, laki-laki dan perempuan mungkin mengalami perkembangan kognitif yang berbeda, perbedaan yang ada lebih disebabkan oleh faktor-faktor seperti perbedaan pembelajaran biologis dan sosial, serta strategi yang digunakan untuk menyelesaikan tugas kognitif. Hal ini menunjukkan bahwa otak anak laki-laki dan perempuan berkembang dengan sedikit cara yang berbeda. Misalnya, anak perempuan cenderung lebih cepat mengembangkan keterampilan bahasa dan komunikasi, sedangkan laki-laki kadang lebih cepat dalam keterampilan spasial dan motorik kasar.

2. Permainan Puzzle Pada Anak Usia Prasekolah Di TK Dharma Wanita Persatuan Tunggulwulung

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK Dharma Wanita Persatuan Tunggulwulung dengan jumlah sampel 34 responden didapatkan hasil bahwa dari 34 responden tersebut sebagian besar sebelum bermain puzzle berada pada kategori mulai berkembang yaitu sebanyak 21 responden (61,8%). Sementara itu, terdapat 7 responden (20,6%) yang berada pada kategori berkembang sesuai harapan, dan sebanyak 6 responden (17,6%) berada pada kategori belum berkembang.

Bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. 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. Bermain merupakan sarana untuk menggali pengalaman belajar yang sangat berguna untuk anak. Bermain juga dapat menjadi sarana untuk mengembangkan kreativitas dan daya cipta, karena bermain adalah sumber pengalaman dan uji coba (Nurhakiki et al., 2024). Dengan bermain juga bisa memberikan rangsangan yang tepat bagi anak-anak karena dengan melalui bermain memungkinkan anak-anak untuk mengembangkan kompetensi dan keterampilan yang diperlukannya dengan cara yang menyenangkan, dan bermain dapat melatih struktur-struktur kognitif anak (Susanti et al., 2020).

Bermain dari segi pendidikan adalah kegiatan permainan menggunakan alat permainan yang mendidik serta alat yang bisa merangsang perkembangan aspek kognitif, sosial, emosi, dan fisik yang dimiliki anak. Dari sudut pandang pendidikan bermain sangat membutuhkan alat permainan yang mendidik, seperti puzzle (Nurhakiki et al., 2024).

Permainan Puzzle merupakan bentuk teka-teki yang cara penyelesaiannya dengan cara menyusun potongan-potongan gambar menjadi suatu gambar yang utuh. Puzzle dapat dikatakan sebagai permainan edukatif yang menarik bagi siswa untuk belajar.

Puzzle merupakan bentuk teka-teki dengan model menyusun potongan potongan gambar yang utuh. Puzzle adalah permainan teka-teki atau bongkar pasang yang menghibur

dan dapat dinikmati oleh anak-anak maupun orang dewasa. Namun permainan puzzle memiliki urgensi yang besar dalam mengembangkan imajinasi dan pemikiran yang inovatif dalam diri manusia. Manusia dipaksa untuk berkonsentrasi dan menggunakan daya pikirnya secara maksimal agar dapat menyelesaikannya. Penggunaan media puzzle digunakan untuk melatih keterampilan kognitif anak, karena dengan penggunaan media ini berfungsi untuk melatih motorik halus, melatih keterampilan tangan, persepsi visual yaitu untuk mencoba memecahkan masalah. Penggunaan media puzzle tersebut maka anak akan mengenal warna, bentuk, dan rupa dari benda-benda di sekitarnya (Nurhakiki et al., 2024).

Berdasarkan penelitian dan beberapa teori tersebut, peneliti berpendapat bahwa dengan bermain puzzle anak dapat mengembangkan perkembangan kognitif seperti, anak mampu mengenal warna-warna yang ada dalam puzzle, mengenal bentuk dan gambar dalam puzzle tersebut, menghitung jumlah kepingan puzzle, menyusun kepingan puzzle dan menyelesaikan bentuk gambar dari puzzle tersebut dengan benar. Bermain puzzle tidak hanya melibatkan penyusunan kepingan-kepingan gambar menjadi satu bentuk yang utuh, tetapi juga bermain puzzle dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk berkreasi dan mengeluarkan kreativitas mereka dalam membuat sesuatu yang baru sesuai dengan imajinasi mereka. Melalui permainan ini, pendidik dapat mengamati sejauh mana motivasi belajar anak dan peningkatan perkembangan kognitif mereka, terutama dalam meningkatkan konsentrasi dalam mengenal bentuk.

Permainan puzzle dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak sebelum bermain puzzle. Anak usia 3-4 tahun dengan kategori belum berkembang sebanyak 6 anak (17,6%), usia 5 tahun dengan kategori mulai berkembang sebanyak 21 anak (61,8%), dan usia 6 tahun dengan kategori berkembang sesuai harapan sebanyak 7 anak (20,6%). Permainan puzzle dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak setelah bermain puzzle. Anak usia 3-4 tahun dengan kategori mulai berkembang sebanyak 3 (8,8%), usia 5 tahun dengan kategori berkembang sesuai harapan sebanyak 22 (64,7%) dan anak usia 6 tahun dengan kategori berkembang sangat baik sebanyak 9 (26,5%).

Salah satu permainan yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif, motorik halus, dan sosial emosional anak usia dini yaitu melalui permainan puzzle. Permainan puzzle adalah konsep permainan menyusun gambar secara benar, dengan melihat bentuk, warna dan juga ukuran dalam permainan puzzle ini mengandalkan insting atau kecerdasan dengan cara membongkar dan memasang ulang dalam kesesuaian bentuk, pola atau warna. Didalam pelaksanaannya, metode bermain menggunakan puzzle ini memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreativitasnya dalam menyusun kepingan bentuk geometri menjadi berbagai bentuk. Sebelumnya anak akan diperkenalkan dengan bentuk-bentuk geometri dan warna yang ada pada puzzle tersebut. Kegiatan bermain Puzzle ini berfokus pada anak, pendidik hanya berperan sebagai fasilitator dan pengamat dalam mengembangkan kemampuan anak terutama pada kemampuan kognitifnya. (Diana, 2019) Kegiatan bermain puzzle ini dapat dirangkai dengan potongan jumlah yang sesuai dengan usia anak. Misalnya pada usia 2-3 tahun, potongan puzzle nya tidak kurang dari 4 biji; usia 3-4 tahun potongan puzzle nya tidak lebih dari 5 biji, untuk anak TK (4-5) tahun potongan puzzle nya tidak lebih dari enam biji dan untuk SD keatas potongan puzzle nya tidak lebih dari tujuh biji (Utami et al., 2022).

Menurut opini peneliti, usia berpengaruh terhadap aktivitas permainan puzzle pada anak usia prasekolah karena seiring bertambahnya usia, kemampuan berpikir logis, memecahkan masalah dan memahami hubungan spasial meningkat. Anak yang lebih tua misalnya 5-6 tahun biasanya lebih mampu mengidentifikasi pola, bentuk, dan bagian gambar yang cocok dibandingkan anak yang lebih muda misalnya anak usia 3 tahun.

Permainan puzzle pada anak usia prasekolah, jenis kelamin sebagian besar berjenis kelamin perempuan dengan kategori Belum Berkembang sebanyak 5 responden (33,3%),

Mulai Berkembang sebanyak 4 responden

(26,7%), Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 3 responden (20%) dan Berkembang Sangat Baik sebanyak 3 responden (20%). Sedangkan untuk yang berjenis kelamin laki-laki dengan kategori Belum Berkembang sebanyak 8 responden (42,1%), Mulai Berkembang sebanyak 4 responden (21,1%), Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 3 responden (15,7%) dan Berkembang Sangat Baik sebanyak 4 responden (21,1%).

Puzzle merupakan salah satu permainan yang mampu meningkatkan perkembangan kognitif karena puzzle melatih pola pikir anak dalam menyusun potongan potongan menjadi satu kesatuan dan mempunyai bentuk yang utuh. Stimulasi ini dapat diberikan melalui kegiatan bermain. Kegiatan bermain yang menyenangkan bagi anak dapat direncanakan melalui pemilihan media pembelajaran yang unik dan menarik. Salah satu media pembelajaran tersebut adalah media puzzle. Bermain sambil belajar melalui media puzzle diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Menurut opini peneliti, perbedaan tingkat keaktifan antara anak perempuan dan laki-laki saat bermain puzzle bisa dipengaruhi oleh berbagai faktor, diantaranya faktor biologis, faktor psikologis maupun sosial. Anak perempuan umumnya mengalami perkembangan otak yang lebih cepat dibanding anak laki-laki, terutama dalam tahun-tahun awal kehidupan. Ini bisa terlihat dalam kemampuan bahasa dan keterampilan sosial yang muncul lebih awal.

Sedangkan anak laki-laki Perkembangan otaknya cenderung lebih lambat dalam beberapa aspek diantaranya bahasa dan komunikasi, kemampuan sosial dan emosional, namun menunjukkan keunggulan pada keterampilan motorik kasar dan aktivitas fisik di usia tertentu. Anak perempuan mungkin lebih tertarik pada aktivitas yang melibatkan keterampilan visual-spasial yang tenang dan fokus seperti permainan puzzle. Sedangkan anak laki-laki cenderung tertarik pada aktivitas fisik yang lebih dinamik. Hal ini bisa membuat anak perempuan tampak lebih aktif atau terlibat saat bermain puzzle.

3. Perbedaan Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah Sebelum dan Sesudah Bermain Puzzle Di TK Dharma Wanita Persatuan Tunggalwulung

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 5.5, hasil uji statistik dengan menggunakan uji Wilcoxon menunjukkan bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang berarti lebih kecil dari nilai signifikansi 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara perkembangan kognitif anak usia prasekolah sebelum dan sesudah bermain puzzle di TK Dharma Wanita Persatuan Tunggalwulung. Hasil ini menunjukkan bahwa permainan puzzle berpengaruh terhadap peningkatan perkembangan kognitif anak usia prasekolah.

Penelitian ini mendukung temuan Akbar et al., (2022), bahwa terdapat perbedaan hasil pada pre-test dan post-test terhadap perkembangan kognitif dengan berdasarkan hasil analisis data menggunakan t-test pada perkembangan kognitif diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil pada pre-test dan post-test terhadap perkembangan kognitif. Dari hasil analisis data diketahui juga t hitung sebesar 32,171 dan t Tabel dengan nilai df 33 yaitu sebesar 2,034.

Dengan demikian karena nilai thitung 32,171 > tTabel 2,034, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil pada pre-test dan post-test terhadap perkembangan kognitif yang artinya ada pengaruh perkembangan kognitif sebelum dan sesudah permainan puzzle angka rata perkembangan kognitif pada post-test lebih tinggi dari pada pre test.

Puzzle mempengaruhi perkembangan kognitif anak karena dalam melakukan permainan puzzle anak dapat mengembangkan perkembangan kognitif anak seperti, anak mampu mengenal warna warna yang ada dalam puzzle, mengenal bentuk dan gambar dalam puzzle tersebut, menghitung jumlah kepingan puzzle, menyusun kepingan puzzle dan menyelesaikan bentuk gambar dari puzzle tersebut dengan benar serta meningkatkan keterampilan sosial

anak jika dimainkan secara berkelompok, ini akan membuat anak berinteraksi dengan lingkungan lainnya saling menghargai dan saling membantu, melatih kesabaran anak dan memperluas pengetahuan anak tentang gambar yang ada di puzzle tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa, bermain puzzle dapat meningkatkan kemampuan perkembangan kognitif anak dengan membuat anak menjadi lebih semangat dan termotivasi dalam mengembangkan minat dan bakatnya. Bermain puzzle tidak hanya dengan menyusun kepingan-kepingan gambar menjadi satu bentuk yang utuh, tetapi memberikan kesempatan kepada anak untuk berkreasi dan kreatif dalam membuat sesuatu yang baru sesuai dengan imajinasinya. Melalui permainan Puzzle peneliti dapat mengamati sejauh mana motivasi belajar anak dan peningkatan perkembangan kognitif anak khususnya meningkatkan konsentrasi dalam mengenal bentuk. Hal ini dikuatkan dengan teori oleh Sarah Dan Lathifaturrahmah (dalam Rifanti et al., 2023), berpendapat bahwa “Permainan puzzle dengan menggunakan potongan-potongan kecil bentuk geometri seperti bentuk persegi, segitiga dan jajaran genjang. Kemudian potongan geometri disusun menjadi bentuk seperti berbagai jenis-jenis hewan, binatang, orang, dan benda-benda yang ada di sekitar anak berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak”

KESIMPULAN

Berdasarkan data dan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Responden memiliki rata-rata sebelum bermain puzzle berada pada kategori mulai berkembang yaitu sebanyak 21 responden (61,8%).
2. Responden memiliki rata-rata setelah bermain puzzle sebagian besar perkembangan kognitif anak usia prasekolah berada pada kategori berkembang sesuai harapan yaitu sebanyak 22 responden (64,7%).
3. Ada perbedaan yang signifikan mengenai anak usia dini sebelum dan sesudah diberikan permainan puzzle dimana dapat dilihat dari hasil Uji Wilcoxon diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan perkembangan anak usia prasekolah sebelum dan sesudah bermain puzzle di TK Dharma Wanita Persatuan Tunggulwulung.

Saran

1. Bagi Orang Tua Responden

Orang tua untuk selalu memperhatikan kebutuhan anak terutama kebutuhan bermain yang bisa membantu mengembangkan kematangan fisik, emosional dan mental sehingga anak tumbuh menjadi anak yang kreatif, cerdas dan penuh inovatif

2. Bagi Pendidik (Guru PAUD)

Kepada pengajar PAUD agar memberikan media belajar bagi anak usia prasekolah dengan permainan yang lebih variatif agar anak tidak bosan dan mampu merangsang perkembangan kognitifnya lebih baik.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Untuk melakukan penyusunan dan uji coba kuisioner yang lebih sistematis untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap variabel yang diteliti cakupan yang lebih luas, baik dari segi jumlah responden, durasi intervensi, maupun variasi permainan edukatif yang digunakan. Selain itu, dapat pula dilakukan penelitian lanjutan yang mengkaji perkembangan aspek lain seperti motorik, sosial-emosional, atau bahasa anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Gea Fawita, I. Wayan Karta, dan I. Made Suwasa Astawa. 2022. "Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif, Motorik Halus dan Sosial Emosional Pada Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Labuhan Haji." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 7(4b). doi: 10.29303/jipp.v7i4b.1042.
- Avia, Imelda., Ira. Kusumawaty, dan Dian. Solehudin. Hariati. Handian, Feriana Ira. Yunike. Ahmad, Azizah N S. Simanjuntak, G Volta. Wahyurianto, Yasin. Surani, Vincensius. Achmad, V Septiyana. Suprpto. Muslimin. 2022. Penelitian keperawatan. pertama. diedit oleh R. M. Sari, Mila. Sahara. Padang, Sumatera Barat.: PT. GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI Redaksi.
- Diana, Wulan. 2019. "Bermain Puzzle meningkatkan perkembangan kognitif anak usia prasekolah (4-5 Tahun)." *Adi Husada Nursing Journal* 5(2):10–15.
- Dwi Permata, Rista. 2020. "Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun." *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran* 5(2):1–10. doi: 10.29407/pn.v5i2.14230.
- Hardani, Ustiawaty, Jumari. Andriani, Helmina., dan Hikmatul Nur. Sukmana, Dhika Juliana. Utami, Fatmi Evi. Istiqomah, R. Rahmatul. Fardani Asri Roushandy. Sukmana, Juliana Dhika. Auliya. 2020. *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. diedit oleh H. Abadi. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group Yogyakarta.
- Islam Usia Dini 4 Nomor 1:1–13.
- Izzuddin, Ahmad. 2021. "E D I S I Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Sains." *Oktober* 3(3):542–57.
- Khaerunnisah, Ilham, Kaharuddin, Salam A. 2024. "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Puzzle di TK Negeri Sangia Improving Children's Cognitive Abilities Through Playing Puzzle s in Sangia State Kindergarten." *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Puzzle di TK Negeri Sangia Jurnal Guiding World* 7(1):62–70.
- Mahendri t, Yuhastriati, Rosmiati, Suhartati, Khoiriyah. 2023. "Kegiatan Main Untuk Mengembangkan Kognitif Pada Anak Di Tk Harapan Bunda Kabupaten Aceh Selatan." *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini (JIM PAUD)* 8(1):40–49.
- Mansur A, Rohman. 2019. *Tumbuh Kembang Anak Usia Prasekolah*. Vol. 1. diedit oleh M. Neherta M, Sari, I. padang: 2019.
- Mulya, Susanti Meity, Rahmawati, dan Widi Leny Susanti. 2020. "Pengaruh Bermain Mengenal Warna Dengan Perkembangan Kognitif Anak Prasekolah Tahun di PAUD Anggrek Kecamatan Purwodadi Kabupaten Grobogan." *Journal of TSCS1Kep* 5(2):2503–2445.
- Nadlifah. Zahriani, N. Latif M, Abdul. 2022. *Perkembangan Kognitif AUD teori dan aplikasinya*. diedit oleh A. Latif, M. Yogyakarta: CV. mULtiartHa Jatmika.
- Nurhakiki A, Is B, Abdullah, Munthe M, Zulham. 2024. "Jurnal Tarbiyah bil Qalam." *Jurnal Tarbiyah bil Qalam: Jurnal Pendidikan Agama dan Sains VIII*:8–21.
- Nurhayati, Siti, Khamim Zarkasih Putro, Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini, Rahmadyanti, Fepy Martini. 2024. "Dampak Permainan Lego terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini." *Journal of Telenursing (Joting)* 6:447–55.
- S. Brilliant. Purwokerto Selatan, Kab. Banyumas Jawa Tengah: CV. Pena Persada Redaksi Jl.
- Sari, Apriyana. 2020. "Gambaran Perkembangan Anak Usia Prasekolah Di Paud/Tk Tunas Rimba 1 Semarang." *Angewandte Chemie International Edition* 6 (11):10–27.
- Sari, Ratih Permata. 2019. "Kreativitas Bermain Anak Usia Dini." *ncrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1(1):10–23.
- Siti Nur Hayati, Dan Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta. 2021. "GENERASI EMAS Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Volume 4 Nomor 1, Mei 2021, BERMAIN DAN PERMAINANANAK USIA DINI." *Jurnal Pendidikan*
- Untari Tyas Dhian. 2018. *METODOLOGI PENELITIAN* : diedit oleh R. N. F. T.
- Untari Tyas Dhian. 2022. *Metodologi penelitian*.
- Wailaba. 2022. "Skripsi Literature Review Hubungan Pola Bermain Dengan Kemandirian Anak Usia Prasekolah." 1–75.
- Widodo, Slamet. Ladianii, Festy. Asrianto, La Ode. Rusdi. Khairunnisa. Lestari, Puji Maria Sri. Wijayanti, Dian Rachma. Devriany, Ade. Hidayat, Abas. Dalfian. Nurcahyati. Sjahriani, Tessa. Armi. Widya, Nurul. Rogayah. 2023. *Buku Ajar Metode Penelitian*. Diedit Oleh M. Seto.

Pangkalpinang: CV SCIENCE TECHNO DIRECT PERUM KORPRI, PANGKALPINANG.
Yuliantin, Sera. 2019. "Permainan dan Bermain di PAUD." Jurnal Kajian Pendidikan Dasar dan Anak
Usia Dini II(2):200–2012.