

## **BAB IV**

### **PAPARAN DATA, TEMUAN PENELITIAN, DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Paparan Data dan Temuan Penelitian**

##### **1. Profil TK PKK Nyalabu Daya Kecamatan Pamekasan**

###### **a. Sejarah singkat TK PKK Nyalabu Daya Kecamatan Pamekasan**

TK PKK Nyalabu Daya adalah salah satu TK di Pamekasan yang beralamatkan di desa Nyalabu Daya Kecamatan Pamekasan Kabupaten Pamekasan. Memiliki letak yang cukup strategis yang membuat sekolah ini selalu menjadi pilihan beberapa orang tua dan siswa untuk menempuh ke jenjang sekolah dasar nantinya. Serta memiliki visi dan misi serta tujuan seperti dibawah. Sekolah ini didirikan pada tahun 1988 dan mulai beroperasi pada tanggal 31 Agustus 1988. Sekolah TK PKK Nyalabu Daya Pamekasan ini berada dalam naungan Dinas Pendidikan.

###### **b. Identitas Lembaga**

Nama Lembaga: TK PKK Nyalabu Daya

NPSN: 20583939

Alamat Lembaga: Dusun Tengah Desa Nyalabu Daya Kec.  
Pamekasan Kab. Pamekasan

Kecamatan: Pamekasan

Kabupaten: Pamekasan

Provinsi: Jawa Timur

Akreditasi: B

Tahun Berdiri: 1988

**c. Visi, Misi, dan Tujuan TK PKK Nyalabu Daya Kecamatan Pamekasan**

1) Visi TK PKK Nyalabu Daya Pamekasan

Upaya mewujudkan generasi penerus bangsa yang beriman dan berakhlak mulia, mandiri, kreatif, dan berprestasi.

2) Misi TK PKK Nyalabu Daya Pamekasan

a) Meletakkan dasar-dasar bagi anak didik untuk berbudi pekerti yang baik di landasi oleh nilai agama dan budaya.

b) Menanamkan sikap moral dan sikap sosial serta kedisiplinan.

c) Membiasakan anak untuk mandiri tampil di muka publik dan percaya diri agar memiliki rasa tanggung jawab.

d) Mengembangkan bakat anak untuk berprestasi dalam semua kegiatan.

3) Tujuan TK PKK Nyalabu Daya Pamekasan

a) Menjadikan sekolah sebagai sarana pembinaan dan pengembangan kemampuan berbagai kecerdasan anak (Intelektual, Emosional, Spiritual, dan Sosial).

b) Membina kehidupan beragama siswa di sekolah dan lingkungan.

**d. Alokasi Pembelajaran**

Alokasi pembelajaran di satuan PAUD TK PKK Nyalabu Daya Pamekasan sebanyak 30 jam @30 menit (900 menit) dalam seminggu. Kegiatan tatap muka dilaksanakan selama 6 hari Senin-Minggu dimulai dari pukul 07.00 s/d 10.00 WIB.

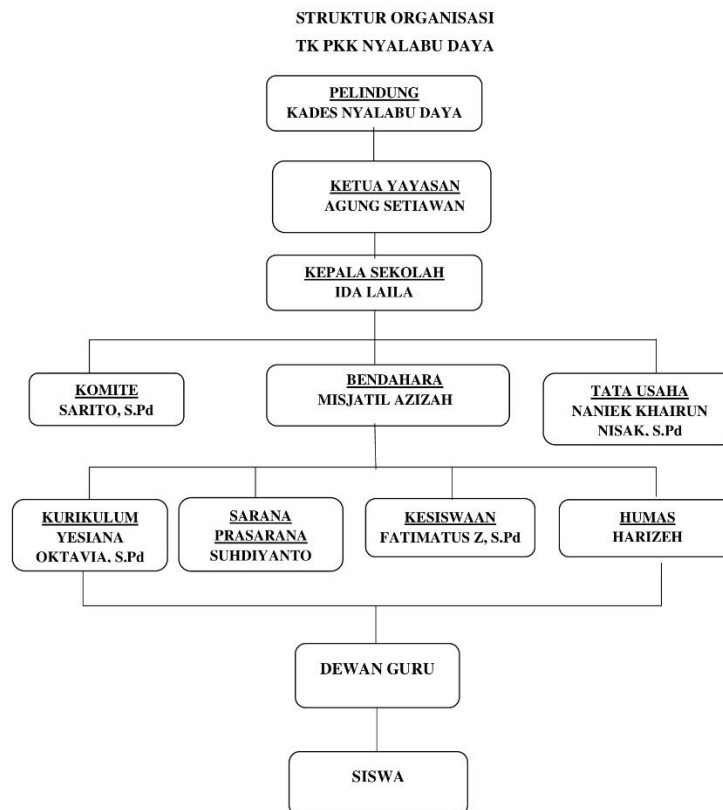
**e. Sarana dan Prasarana**

- 1) Ruang Kelas
- 2) Ruang Kepala Sekolah
- 3) APE *indoor* dan *outdoor*
- 4) Alat Pengukur Berat dan Tinggi Badan
- 5) Perlengkapan Cuci Tangan
- 6) Komputer

**f. Program Khusus dan Pendukung**

- 1) TPQ
- 2) CALISTUNG
- 3) Kegiatan Parenting
- 4) Kegiatan Pentas Seni

### g. Struktur Organisasi



Adapun paparan data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi yang mana peneliti mencari keaslian data melalui guru kelas TK PKK Nyalabu Daya tentang Penerapan Permainan Puzzle untuk Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini di TK PKK Nyalabu Daya Kecamatan Pamekasan.

Awal peneliti melakukan observasi dan wawancara di TK PKK Nyalabu Daya Pamekasan dari tanggal 02-09 Mei 2023 untuk memperoleh data terkait tentang penerapan permainan puzzle untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini dan apa manfaat

yang diperoleh dari penggunaan permainan puzzle untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini. Peneliti melihat langsung ketika guru menggunakan permainan puzzle dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 08-09 Mei 2023 dengan guru kelas yaitu Ibu Yesiana Oktavia, S. Pd mengenai penerapan permainan puzzle untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini di TK PKK Nyalabu Daya Pamekasan yaitu:

“Puzzle merupakan permainan bongkar pasang dan juga salah satu permainan edukatif yang banyak dijumpai di sekolah-sekolah dan sangat anak sukai. Untuk penerapan puzzlenya ketika di kelas, sebelum memulai ke inti pembelajaran saya memperlihatkan terlebih dahulu puzzle yang akan digunakan kepada anak, puzzle yang akan digunakan menyesuaikan dengan tema pembelajaran di setiap harinya. Setelah itu saya menjelaskan dan memberikan contoh cara memainkannya, baru setelah itu membagikan puzzle pada anak untuk dimainkan bersama kelompoknya supaya mereka bisa bekerja sama dalam menyusun puzzle. Biarkan anak bermain sendiri menyelesaikannya tanpa dibantu baru apabila ada anak yang kesusahan untuk menyelesaikan maka dibantu. Berikan anak waktu bermain menyusun puzzle yang cukup sehingga anak bisa bermain berulang-ulang sampai anak sampai anak mampu untuk melakukannya sendiri. Anak sangat senang dan bersemangat sekali dalam bermain puzzle ini, mereka berlomba-lomba untuk menyelesaikannya supaya mereka bisa berganti bermain puzzle dengan bentuk yang lainnya. Setelah anak selesai menyusun puzzle biasanya anak akan ditanya mengenai gambar yang ada di puzzle misalkan seperti warna, ukuran dan simbol-simbol atau abjad yang terdapat pada puzzle. Jadi dengan permainan puzzle ini dapat merangsang otak anak sehingga anak lebih aktif dalam berpikir, bagaimana dalam menyusun dan membentuk puzzle.”

Beliau juga menyampaikan manfaat yang diperoleh dari penggunaan permainan puzzle untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini, yaitu:

“Dengan menggunakan permainan puzzle ini dapat meningkatkan kecerdasan anak untuk melatih mengenal warna, mengenal gambar, mengenal bentuk, mengenal ukuran, angka dan huruf. Dengan menggunakan media permainan yang lebih bervariasi seperti puzzle ini maka diperlukan kemampuan berpikir yang tinggi dan lebih yang dimiliki anak sehingga daya pikir anak akan terlatih. Selain itu, permainan puzzle juga melatih memori anak saat mengingat kembali potongan gambar atau pola yang bisa saja tidak cocok saat disusun dan mengharuskan anak menyusun ulang puzzle hingga menemukan potongan yang sesuai. Misalkan dalam bermain puzzle bentuk geometri anak itu harus mencocokkan bentuk yang sesuai seperti bentuk lingkaran, persegi, dan lainnya.”

Selanjutnya wawancara dengan Ibu Naniek Khairun Nisak, S. Pd selaku guru kelas B mengenai penerapan permainan puzzle untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak serta manfaat yang diperoleh dari penggunaan permainan puzzle untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini di TK PKK Nyalabu Daya Pamekasan yang pemaparannya sebagai berikut:

“Permainan puzzle ini merupakan permainan yang sangat menyenangkan bagi anak karena dalam bermain puzzle ini ada kegiatan membongkar dan memasang seperti teka-teki sehingga anak bisa menjadi lebih kreatif. Di TK ini menggunakan berbagai jenis puzzle menyesuaikan dengan tema-tema pembelajaran, ada puzzle bergambar binatang, puzzle bergambar buah, puzzle bergambar alat transportasi, juga ada puzzle berbentuk angka dan huruf. Sehingga tidak terkesan monoton dan juga anak tidak akan merasa bosan dengan adanya permainan puzzle yang bermacam-macam. Dalam menerapkan permainan puzzle ketika pembelajaran di kelas anak-anak itu diperkenalkan terlebih dahulu apa itu puzzle dan bagaimana bentuknya kemudian diberi contoh terlebih dahulu, karena kalau masih awal-awal anak tidak

mungkin langsung bisa mengerjakan sendiri. Setelah itu anak dilepas supaya anak bisa berpikir sendiri atau bisa menyelesaikan sendiri, kalau ada anak yang tidak bisa maka dibantu. Dan baru setelah anak sudah bisa mengerjakan sendiri saya memberikan kebebasan pada anak untuk bermain puzzle secara berulang-ulang sesuai dengan waktu belajar yang telah ditentukan, memberikan stimulasi kepada anak dengan cara mengajak anak berlomba dalam bermain puzzle. Bagi siapa yang menyelesaikan terlebih dahulu boleh bermain. Dengan puzzle yang bermacam-macam ini pembelajaran tidak terkesan monoton apalagi permainan puzzle ini tidak sama seperti alat permainan edukatif yang lainnya. Puzzle ini cara memainkannya sedikit rumit jadi anak ketika bermain akan menggunakan pikirannya sehingga jadi lebih kreatif, misalkan puzzle bergambar mobil anak pasti bisa berpikir lebih menalar seperti letak badan mobil dan roda mobil tempatnya disebelah mana.”

Beliau juga memaparkan mengenai manfaat dari penggunaan permainan puzzle untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini, yaitu:

“Manfaat dari penggunaan permainan puzzle dapat memberikan stimulus pada aspek perkembangan kognitif anak. Sering kita jumpai mainan puzzle anak yang tersedia dengan berbagai macam tema dan gambar, huruf alfabet, angka dan lainnya. Secara tidak langsung hal ini dapat memicu rasa ingin tahu anak, contohnya puzzle geometri anak akan mencoba mencari tahu mengapa puzzle yang warna merah masuk ke dalam bentuk lingkaran, dan lainnya. Melalui permainan puzzle maka anak dapat melatih memecahkan masalah, mengasah otak, dan mencocokkan bentuk. Anak juga memperoleh pengetahuan seperti mengenal jenis-jenis benda, menganal berbagai macam warna dan bentuk. Dari beberapa manfaat tersebut sangat membantu anak dalam mengoptimalkan perkembangan kognitifnya dalam belajar dan pemecahan masalah. Penggunaan puzzle pada anak dapat memberikan simbol atau pengetahuan karena anak belum bisa berpikir abstrak sehingga diberi pengalaman secara langsung atau diberikan benda konkrit. Dalam bermain puzzle juga memerlukan beberapa strategi dalam menyelesaikannya sehingga anak terlatih untuk berpikir nalar, serta dapat melatih kecermatan dan ketelitian anak dalam menyelesaikan masalah.”

Dari pemaparan hasil wawancara diatas juga diperkuat dengan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti sebanyak tiga kali dalam jangka waktu dari tanggal 02-06 Mei 2023 yaitu pada observasi pertama pembelajaran menggunakan puzzle bergambar binatang, pada observasi kedua menggunakan puzzle bergambar buah, dan pada observasi ketiga ketika pembelajaran menggunakan puzzle bergambar alat transportasi. Guru mengenalkan nama-nama binatang, mengenalkan warna dari binatang, nama-nama buah, mengenalkan warna dan bentuk buah, dan macam-macam alat transportasi, mengenalkan warna dan ukuran alat transportasi, dan sebelum bermain guru memberikan contoh terlebih dahulu cara memainkannya. Dengan menggunakan permainan puzzle dapat meningkatkan kecerdasan anak, anak memperoleh pengetahuan seperti mengenal berbagai warna, mengenal bentuk, mengenal ukuran, angka dan huruf. Setiap tema diajarkan dengan pengulangan, dengan permainan puzzle membuat anak lebih antusias dan termotivasi untuk belajar, dengan pengulangan tersebut dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak menjadi lebih baik karena jika hanya diajarkan satu kali saja kemampuan anak akan lama untuk berkembang.

Jadi dapat disimpulkan dari paparan diatas bahwasannya dengan penerapan permainan puzzle dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak menjadi lebih baik yaitu dengan permainan puzzle yang cara memainkannya cukup rumit dapat membuat rasa ingin tahu anak



menjadi lebih besar sehingga anak akan mencoba memainkannya dimana pada saat bermain puzzle dapat melatih daya pikirnya untuk berpikir nalar, anak memperoleh pengetahuan seperti mengenal nama-nama benda, warna, bentuk dan ukuran, melatih daya ingat anak, dan anak juga dapat berpikir simbolik.

## **2. Temuan Penelitian**

Berdasarkan hasil temuan yang peneliti kumpulkan setelah melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi maka peneliti menemukan temuan penelitian sebagai berikut:

### **a. Penerapan Permainan Puzzle untuk Menstimulasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di TK PKK Nyalabu Daya Pamekasan**

Permainan puzzle merupakan media permainan yang dapat digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran agar mempermudah dalam menyampaikan materi dan menjalin komunikasi yang baik antara guru dan anak karena dapat menarik perhatian dan minat anak dalam belajar, dengan begitu anak bisa belajar sambil bermain sehingga dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak.

Manfaat dari penggunaan media permainan puzzle ketika pembelajaran di dalam kelas untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak, anak akan dilatih untuk berpikir nalar dan aktif dalam berkreaitivitas, juga melatih daya ingat anak, pengetahuan anak seperti mengenal warna, bentuk, ukuran, angka dan huruf, serta anak juga bisa terlatih dalam menyelesaikan atau memecahkan masalah.

Ketika peneliti datang ke TK PKK Nyalabu Daya Pamekasan untuk mengamati penerapan permainan puzzle untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini peneliti menemukan tahapan pelaksanaannya yaitu yang pertama, sebelum pelajaran dimulai guru menyiapkan media permainan puzzle kemudian membaca doa sebelum belajar bersama-sama dan dilanjutkan dengan membaca surah-surah pendek serta doa-doa harian. Setelah itu guru menjelaskan sedikit tentang tema pembelajaran, agar anak tidak merasa bosan maka diselingi dengan bernyanyi dan tepuk bersama. Yang kedua, sebelum pelajaran inti dimulai guru mengkondufikan anak terlebih dahulu baru setelah itu guru memperlihatkan dan mengenalkan puzzle pada anak dan lanjut untuk menjelaskan lagi pada anak gambar yang ada pada puzzle lalu guru memberikan contoh cara memainkannya. Kemudian setelah guru menjelaskan dan memberikan contoh barulah guru membagikan beberapa puzzle pada anak dan meminta anak untuk bermain puzzle sendiri, guru hanya

perlu membimbing dan membantu sampai anak bisa menyusun puzzle sendiri.

Dengan menerapkan atau menggunakan media permainan puzzle dalam proses pembelajaran maka akan menjadi daya tarik bagi anak dan bersemangat dalam belajar, memfokuskan anak dalam belajar. Selain itu dengan berbagai macam puzzle yang bervariasi yang digunakan dalam pembelajaran akan jelas maksud dan tujuannya sehingga mempermudah anak dalam menguasai pembelajaran dan ketika pembelajaran sedang berlangsung tidak terasa monoton dan anak tidak merasa cepat bosan, itu juga sangat membantu bagi para guru agar lebih mudah dalam mengajar.

Adapun hasil temuan penelitian yang diperoleh dari lapangan mengenai penerapan permainan puzzle untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini di TK PKK Nyalabu Daya Pamekasan antara lain:

1. Media permainan yang digunakan yaitu permainan puzzle karena puzzle ini merupakan permainan yang sangat menarik dan relatif mudah untuk mendapatkannya untuk dijadikan sebagai alat pembelajaran.
2. Guru berusaha untuk mengkondusifkan anak dalam kelas agar anak memusatkan perhatiannya sehingga bisa fokus untuk belajar.
3. Sebelum membagikan puzzle kepada anak guru menjelaskan terlebih dahulu dan memberikan contoh pada anak agar anak bisa

meniru dan memainkannya. Sebelumnya guru membagi anak menjadi beberapa kelompok agar anak bisa saling bekerja sama ketika bermain.

4. Setelah selesai membagikan guru meminta anak untuk langsung bermain puzzle, apabila ada anak yang masih belum bisa maka guru akan membantu sampai anak bisa dan setelah puzzle tersusun utuh guru akan menanyakan kepada anak mengenai gambar pada puzzle seperti apa namanya, warna, bentuk dan ukurannya.

#### **b. Manfaat Penggunaan Permainan Puzzle untuk Menstimulasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di TK PKK Nyalabu Daya Pamekasan**

Untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak memerlukan media pembelajaran yang sangat menarik bagi anak agar ketika proses pembelajaran berlangsung anak akan antusias dalam mengikuti pembelajaran sampai selesai dengan tenang di dalam kelas.

Dalam proses pembelajaran yang dilakukan, puzzle yang digunakan menyesuaikan dengan tema yang akan diajarkan kepada anak dan juga menyesuaikan dengan usia dan kemampuan anak. Tema yang akan diajarkan dengan menggunakan permainan puzzle ini yaitu binatang, tanaman buah, dan transportasi (kendaraan). Dengan ke

tiga tema yang berbeda ini anak sudah bisa mengetahui berbagai macam binatang, buah-buahan, dan alat transportasi. Yang diajarkan kepada anak lebih fokus pada pengembangan kognitifnya. Jadi anak bukan hanya asal menyebutkan nama atau warna akan tetapi juga mengetahui bagaimana bentuk aslinya. Misalnya ketika guru memperlihatkan puzzle bergambar buah anak bisa menyebutkan namanya, menyebutkan warnanya, menyebutkan bentuknya, dan bagaimana rasanya.

Berikut akan dipaparkan hasil temuan mengenai manfaat penggunaan permainan puzzle untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini di TK PKK Nyalabu Daya Pamekasan antara lain:

1. Dengan menggunakan permainan puzzle lebih mempermudah anak dalam proses pembelajaran, anak akan lebih tertarik untuk belajar dan juga anak lebih kreatif dalam belajar.
2. Permainan puzzle ini melatih daya pikir, memberikan anak pengetahuan seperti mengenal warna, bentuk, ukuran, angka dan huruf.
3. Melatih anak untuk berpikir nalar dan memecahkan masalah, dalam bermain puzzle anak akan menggunakan pikiran atau logikanya untuk memasangkan bagian-bagian puzzle antara yang satu dengan yang lainnya agar tersambung kembali menjadi utuh dan sesuai.

4. Melatih daya ingat anak, dalam bermain puzzle anak akan berusaha mengingat bentuk awal puzzle. Ketika menyusunnya kembali menjadi bagian yang utuh seperti semula dapat menstimulasi kemampuan anak dalam berkonsentrasi dan daya ingat anak untuk menyelesaikan permainan tersebut.

## **B. Pembahasan**

Dari paparan dan hasil temuan peneliti diatas, peneliti dapat melakukan pembahasan sesuai dengan fokus penelitian yaitu sebagai berikut:

### **1. Penerapan Permainan Puzzle untuk Menstimulasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di TK PKK Nyalabu Daya Pamekasan**

Penerapan permainan puzzle merupakan salah satu cara untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak. Karena puzzle adalah permainan modern yang dimainkan dengan cara menyusun kepingan-kepingan gambar menjadi kesatuan yang utuh. Melalui bermain puzzle ini akan melatih anak dalam memecahkan masalah, mengenal warna, bentuk, dan ukuran serta mengenal lambang bilangan dan huruf.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Wini Aprianti, Penerapan Permainan Puzzle dalam Mengembangkan Kognitif Aanak Usia 5-6 Tahun di RA Perwanida II Bandar Lampung, (Skripsi: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2021), 1.

Dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik anak akan lebih mudah menyerap dan memahami sesuatu yang dipelajari karena proses pembelajarannya terasa menyenangkan bagi anak. Permainan puzzle ini juga menjadi perantara bagi guru dalam mengajar sehingga guru lebih mudah dalam menyampaikan materi pada anak dan tercapainya hasil pembelajaran yang diinginkan.

Di TK PKK Nyalabu Daya Pamekasan ada beberapa tahapan yang harus dilakukan terlebih dahulu sebelum masuk pada Penerapan Permainan Puzzle untuk Menstimulasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di TK PKK Nyalabu Daya Pamekasan. Yang pertama perencanaan, perencanaan pelaksanaan pembelajaran yang berkaitan dengan penentuan apa yang akan dilakukan, apa yang akan digunakan dalam pembelajaran, dan penentuan kegiatan berdasarkan jadwal sehari-hari. Perencanaan dapat disusun berdasarkan kebutuhan dalam jangka waktu tertentu dan dapat dilaksanakan dengan mudah serta tepat pada sasaran.<sup>2</sup> Pada tahap ini guru menyiapkan media yang akan digunakan ketika pembelajaran yaitu media permainan puzzle. Yang kedua tahap pelaksanaan, sebelum memulai pembelajaran guru membagi anak menjadi beberapa kelompok kemudian guru memberikan contoh cara memainkannya, setelah itu guru membagikan beberapa puzzle tersebut pada setiap kelompok. Guru meminta anak untuk memainkan puzzle tersebut apabila ada anak yang masih belum bisa menyelesaikan maka

---

<sup>2</sup> Asmidar Parapat, *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Jawa Barat: Edu Publisher, 2020), 43.

guru akan membantu. Lalu ketika anak sudah menyusun puzzle menjadi utuh guru melakukan tanya jawab dengan anak seperti menanyakan nama, warna, bentuk dari gambar yang ada pada puzzle.

Penggunaan media permainan puzzle di TK PKK Nyalabu Daya Pamekasan ini menyesuaikan dengan tema. Pada saat itu tema yang dipilih untuk menggunakan permainan puzzle yaitu tema binatang, tanaman buah, dan transportasi. Guru memilih menggunakan puzzle untuk tema tersebut karena selain mudah diingat, anak juga sudah mengetahui beberapa dari berbagai macam gambar tema-tema tersebut.

Dengan menerapkan permainan puzzle bisa memberikan kesempatan belajar yang banyak bagi anak, dalam proses pembelajaran permainan puzzle dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam memecahkan masalah, berpikir logis dan berpikir simbolik karena anak tertarik dan antusias mengikuti pembelajaran di kelas. Dengan menggunakan media permainan puzzle ini terdapat perubahan kemampuan kognitif anak yang semakin berkembang dari sebelumnya.

Dalam mengajar guru juga sangat terbantu ketika menyampaikan materi lebih mudah dan anak juga mudah untuk memahami serta mengingatnya.

Jadi dapat disimpulkan bahwasannya dengan penerapan media permainan puzzle ini dapat memudahkan dalam proses pembelajaran antara guru dan anak sehingga bisa membantu mengembangkan kognitif anak. Selain itu permainan puzzle ini mudah di dapatkan dan biaya atau harganya pun juga masih terjangkau tidak terlalu mahal.



## **2. Manfaat Penggunaan Permainan Puzzle untuk Menstimulasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di TK PKK Nyalabu Daya Pamekasan**

Penggunaan alat permainan sebagai media pembelajaran dapat memotivasi anak untuk melakukan kegiatan dan menggunakan panca inderanya secara aktif. Media pembelajaran berupa permainan mendukung anak untuk lebih banyak melakukan kegiatan belajar yaitu mendengarkan penjelasan dari guru, selain itu juga anak mengamati dan mendemonstrasikan. Alat permainan yang digunakan oleh guru untuk mengajar salah satunya adalah puzzle.<sup>3</sup>

Bermain puzzle akan melatih anak untuk dapat mengenali gambar, ukuran, dan bentuk yang berbeda-beda. Sebelum puzzle disusun menjadi bentuk tertentu, potongan gambar puzzle diacak terlebih dahulu sehingga anak akan berusaha mencoba menyusun dalam bingkai dengan cara menghubungkan potongan-potongan dari puzzle menjadi utuh sehingga anak melatih dirinya agar mampu memecahkan masalah.<sup>4</sup>

Menurut Rani dalam Sitti Aisyah Mu'min mengemukakan bahwa manfaat permainan puzzle adalah mengasah otak, melatih koordinasi mata dan tangan, melatih nalar, melatih kesabaran, dan memberikan pengetahuan. Puzzle bermanfaat untuk mengasah kecerdasan otak anak

---

<sup>3</sup> Yayuk Fuji Rahayu, Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Puzzle di Kelompok B TK Dharma Wanita Sidowarek II Plemahan-Kediri, (Artikel: FIP Universitas Surabaya), 8.

<sup>4</sup> Wulan Diana, Bermain Puzzle Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah (4-5 tahun), Volume 5, Nomor 2, (2019), 14.

karena kecerdasan otak anak akan terlatih pada saat bermain puzzle dengan aktifnya sel-sel otak untuk memecahkan masalah. Puzzle dapat melatih nalar melalui permainan puzzle dalam bentuk manusia, misalnya seperti anak akan menyimpulkan dimana letak kepala, tangan, kaki dan lainnya sesuai dengan logika anak. Puzzle juga bisa memberikan pengetahuan pada anak untuk mengenal warna dan bentuk, jenis-jenis benda, angka dan huruf, anatomi tubuh manusia, dan lain-lain.<sup>5</sup>

Sesuai analisis data mengenai manfaat penggunaan permainan puzzle di TK PKK Nyalabu Daya Pamekasan menunjukkan bahwa ada dampak pada kemampuan kognitif anak yang mengalami perkembangan dengan pesat ketika menggunakan permainan puzzle dalam proses pembelajaran. Anak sudah dapat mengenal macam-macam benda ataupun makanan, mengenal macam-macam warna, mengenal bentuk dan ukuran, mengenal huruf abjad, dan juga memecahkan masalah dengan berpikir nalar menggunakan logikanya. Guru sangat telaten dalam membimbing anak, dalam proses pembelajaran guru tidak hanya mengajari anak satu kali melainkan mengajari anak dengan mengulangi kembali hingga anak paham atau mengerti dan bisa melakukannya sendiri tanpa harus dibantu lagi oleh guru.

---

<sup>5</sup> Sitti Aisyah Mu'min, Efektifitas Penerapan Media Bermain dengan Media Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak, Volume 12, Nomor 2, (2019), 230-231.

