

## PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE* TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH ANAK USIA 5-6 TAHUN

Yesi Ratna Sari<sup>1\*</sup> M. Thoha B.S Jaya<sup>1\*</sup> Gian Fitria Anggraini<sup>2\*</sup>  
<sup>1</sup>FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No.1  
Email: [yesiratnasari129@gmail.com](mailto:yesiratnasari129@gmail.com)  
No Hp: 085789344852

**Abstract: Puzzle media usage on children problem solving aged 5-6 years old** The problem in this research was children lack Problem solving aged 5-6 old children. This research aimed to determine the different improvement of children problem solving through puzzle media and to determine the effect of puzzle media usage on children problem solving at LPM Raman Endra kindergarten. This research was quantitative research with experimental approach. The method in this research was experiment *Treatment By Subjects Design*. The sampling technique was used purposive sampling, sampling in this research amounted 38 children. The data were collected by observation and documentation. Data was analyzed by using simple linear regression and t-test. The results showed that there were an influences of through puzzle media toward children problem solving. Through puzzle media contributed 33,5 percent to the children problem solving.

**Keywords:** *early childhood, problem solving, puzzle media*

**Abstrak: Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 5-6 Tahun.** Masalah dalam penelitian ini adalah belum berkembangnya perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan peningkatan kemampuan pemecahan masalah anak melalui media *puzzle* dan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun di TK LPM Raman Endra. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan eksperimen. Metode dalam penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan *Treatment By Subjects Design*. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*, sampel dalam penelitian ini berjumlah 38 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Analisis data menggunakan *Regresi Linier Sederhana dan t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh antara penggunaan media *puzzle* terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah anak. Penggunaan media *puzzle* memberikan kontribusi sebanyak 33,5 persen terhadap kemampuan pemecahan masalah anak.

**Kata Kunci:** *anak usia dini, perkembangan kognitif, media puzzle*

---

### PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini memegang peranan penting dalam perkembangan anak karena pendidikan pada anak usia dini merupakan usia emas dalam meningkatkan perkembangan anak, pembentukan karakter, sikap, dan pengetahuan dasar anak terhadap lingkungannya. Pendidikan anak usia dini merupakan pondasi atau masa awal

kehidupan anak. Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.137 Tahun 2014 Pasal 10, terdapat beberapa aspek perkembangan yang dimiliki oleh anak usia dini yaitu perkembangan fisik, kognitif, motorik, bahasa, sosial-emosi dan seni. Pada masa ini seluruh perkembangan dan potensi yang dimiliki oleh anak dapat dikembangkan secara

optimal, dan salah satu aspek perkembangan yang dapat dikembangkan yaitu perkembangan kognitif khususnya dalam hal kemampuan pemecahan masalah.

Pemecahan masalah adalah suatu cara yang dilakukan seseorang dengan menggunakan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman untuk memenuhi tuntutan dari situasi yang tidak rutin (Putri, 2017). Kemampuan pemecahan masalah diawali dari aktivitas fisik dan psikis yang dilakukan anak. Namun untuk memfungsikan keduanya terlebih dahulu harus di stimulasi melalui aktivitas fisik yaitu penyelidikan. Hal ini sejalan dengan pendapat Semiawan (2007) bahwa perkembangan kognitif terjadi ketika anak sudah membangun pengetahuan melalui eksplorasi aktif dan penyelidikan pada lingkungan fisik dan sosial di lingkungan sekitarnya yang dilakukan secara langsung oleh anak. Proses memecahkan masalah yang terlihat pada saat penelitian sesuai dengan ciri pemecahan masalah yang disampaikan oleh (Sanjaya, 2006) terlihat bahwa aktivitas pembelajaran dilakukan langsung oleh anak itu sendiri dalam menggunakan media *puzzle*, aktivitas tersebut melatih kemampuan anak dalam pemecahan masalah seperti menyelesaikan kepingan *puzzle* hingga membentuk gambar utuh dengan menggunakan kemampuan berfikir menentukan strategi atau cara dalam menempatkan bentuk sesuai pola dan urutan.

Berdasarkan hasil prapenelitian yang dilakukan di TK LPM Raman Endra bahwa 50,00 persen dalam kemampuan memecahkan masalah masih rendah. Hal ini terlihat dari masih banyak anak belum mampu membuat sebuah karya yang guru instruksikan, anak masih bingung dengan berbagai bentuk, belum bisa memecahkan masalah sederhana seperti anak belum mengerti akan warna dan mencampurkan warna, anak terlihat sangat pasif. Masalah tersebut terjadi karena beberapa faktor diantaranya metode pembelajaran yang digunakan guru monoton dengan metode ceramah, media pembelajaran masih kurang menarik dan kurang menstimulus kemampuan memecahkan masalah anak, pembelajaran didominasi oleh buku majalah dan lembar kerja siswa.

Penggunaan media *puzzle* membantu anak dalam membangun keterampilan dalam memecahkan masalah karena menggunakan

media tersebut anak dapat mandiri dalam mengerjakan tantangan yang diberikan yang lain. Hal ini sejalan dengan pendapat (Soebachman, 2012) mengatakan bermain "*Puzzle* adalah permainan yang terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih tingkat konsentrasi". Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, saat menggunakan media *puzzle* terlihat bahwa manfaat menggunakan media *puzzle* yang disampaikan oleh (Yuliani, 2008) yaitu anak mengasah otaknya dengan mencari, menemukan, menyusun strategi, mencocokkan bentuk melatih kesabaran dan telah memecahkan masalah sederhana yaitu menyelesaikan kepingan *puzzle* secara mandiri dan selesai dengan benar.

Penerapan pembelajaran menggunakan media *puzzle* mampu mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dimana anak pengambilan keputusan, berfikir kritis, dan berfikir kreatif. Sebab pemecahan masalah merupakan salah satu tugas hidup yang harus dihadapi dalam kehidupan sehari-hari dengan rentangan kesulitan mulai dari yang paling sederhana hingga yang paling kompleks (Surya, 2015). Tugas individu inilah yang harus dituntaskan oleh anak sejak dini, namun kenyataan yang terjadi di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran anak pra sekolah menekankan pada calistung (membaca, menulis, dan berhitung) dan berpacu pada buku majalah dibandingkan mengarahkan anak pada kegiatan pemecahan masalah sederhana dikehidupan sehari-harinya. Sementara tuntutan lain yaitu anak harus mampu memecahkan masalahnya sendiri ketika anak berada pada lingkungan sosial. Kemampuan pemecahan masalah sebaiknya dikenalkan sejak dini sebab akan lebih menantang apabila proses pembelajaran melibatkan banyak usaha memecahkan masalah sebagai tujuan utama dan melibatkan secara aktif anak dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti akan meneliti lebih jauh permasalahan tersebut untuk melihat efektivitas penggunaan media *puzzle* terhadap kemampuan pemecahan masalah anak sehingga dapat berkembang dengan baik, dan salah satunya yaitu dengan menggunakan media *puzzle*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mencari perbedaan peningkatan perkembangan

kognitif anak sebelum dan sesudah menggunakan media *puzzle* dan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen dengan desain penelitian *Treatment By Subjects Desaignts*. Penelitian ini dilaksanakan di TK LPM Raman Endra yang beralamatkan di desa Raman Endra, Kecamatan Raman Utara, Kabupaten Lampung Timur. Waktu penelitian dilaksanakan pada tanggal 2 Januari sampai tanggal 16 Januari 2018.

Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa di TK LPM Raman Endra yang berusia 5-6 tahun yang berjumlah 38 anak yang terdiri dari 17 perempuan dan 21 laki-laki kelas B di TK LPM Raman Endra. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *sampling purposive*. Penentuan sampel dalam penelitian ini yaitu berdasarkan tujuan penelitian yaitu meningkatkan perkembangan kognitif anak yaitu usia 5-6 tahun. Berdasarkan pengertian di atas sampel dalam penelitian ini yaitu berjumlah 38 anak dengan tujuan meningkatkan perkembangan kognitif berdasarkan usia anak yaitu anak yang berusia 5-6 tahun.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan dokumentasi. Pedoman observasi yang digunakan dalam bentuk *rating scale* dalam bentuk *checklist* (✓). Proses kegiatan anak dibuat dalam daftar penilaian yang sudah dikelompokkan berdasarkan ciri-ciri yang akan dinilai sesuai dengan indikator yang diajarkan dan yang sudah berisi lajur skor bertingkat dalam kisi-kisi instrumen penelitian dan rubrik penelitian. Uji validitas yang digunakan yaitu uji validitas isi yang diuji oleh dua dosen ahli. Hasil uji reabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha* sebesar 0,737 yang menunjukkan bahwa instrumen penelitian valid dan reliabel.

Terdapat delapan indikator pada penggunaan media *puzzle* yaitu : aktivitas anak saat menggunakan media, aktivitas anak saat mengikuti kegiatan yang diberikan guru, keaktifan anak dalam memilih gambar/kata/huruf, kecepatan saat menggunakan media, aktivitas anak dalam mengamati gambar, keaktifan anak dalam merespon guru, keaktifan anak dalam bertanya dengan guru, aktivitas anak saat

*puzzle* terhadap perkembangan kognitif masalah anak usia lima sampai enam tahun di TK LPM Raman Endra.

menunjukkan bentuk sesuai perintah. Kriteria penilaian yang digunakan dalam indikator penggunaan media *puzzle* ialah Sangat Aktif (SA), Aktif (A), Cukup Aktif (CA), dan Kurang Aktif (KA).

Terdapat delapan indikator kemampuan pemecahan masalah yaitu : menjumlahkan sesuai dengan warna, menjumlahkan sesuai dengan gambar/bentuk, membedakan bentuk berdasarkan warna, mengelompokkan bentuk berdasarkan kelompok (habitat binatang, kendaraan, makanan), meyelesaikan tugas menyusun gambar/bentuk/huruf/kata hingga selesai, menyelesaikan tugas menyusun gambar/bentuk/huruf/kata hingga membentuk gambar utuh secara berkelompok, metepatan menyebutkan huruf sesuai nama gambar, menjawab pertanyaan berkaitan dengan gambar/huruf/kata. Kriteria penilaian yang digunakan dalam indikator perkembangan kognitif yaitu Berkembang Sesuai Harapan(BSH), Berkembang Sangat Baik (BSB), Mulai Berkembang (MB), Belum Berkembang (BB). Pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* dilakukan dengan menggunakan tema yang berbeda-beda namun tema yang digunakan berada disekitar anak, misalnya tema binatang, alat transportasi, geometri, dan buah-buahan.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis maka terlebih dahulu dilakukan uji analisis tabel yaitu tabel tunggal dan tabel silang yang diperoleh digolongkan menjadi 4 kategori lalu diterjemahkan menggunakan rumus interval. selanjutnya uji analisis hipotesis menggunakan rumus t-test dan rumus regresi linier sederhana sebagai berikut

$$\hat{Y} = a + bX$$

Gambar 1. Persamaan regresi linier sederhana

Keterangan :

- Y : Subyek dalam variabel dependen yang diprediksikan
- a : harga Y ketika harga X = 0 (harga

- b : konstan)  
 : Angka arah atau koefisien yang menunjukkan angka peningkatan ataupun penurunan variabel independen. bila (+) arah garis naik dan bila (-) maka garis turun
- X : subyek pada variabel independen yang mempunyai nilai tertentu

## Hasil

### Penggunaan Media *Puzzle*

Pembelajaran menggunakan media *puzzle* terdiri dari aktivitas mengamati benda dengan indera penglihatan, aktivitas mengamati benda dengan indera peraba, aktivitas menanya tentang sesuatu yang diamati, aktivitas menghubungkan pengalaman baru dengan pengalaman pernah dilaluinya, dan aktivitas dalam mengkomunikasikan hasil kegiatan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Sebaran kategori berdasarkan penggunaan media *puzzle*

No	Kategori (interval nilai)	Sebelum		Setelah		p-Value	
		n	%	n	%	t	sig
1	KA (8-13)	11	28,94	0	0,00		
2	CA(14-19)	17	44,73	5	13,15	-7,954	0,000
3	A (20-25)	8	21,05	20	52,63		
4	SA( $\geq$ 26)	2	5,26	13	34,21		
<b>Jumlah</b>		38	100,00	38	100,00		
<b>Rata-rata <math>\pm</math> Std</b>			17,53 $\pm$ 4,123		23,11 $\pm$ 2,803		
<b>Min- Max</b>			8- 32		8-32		

Keterangan :

KA : Kurang Aktif  
 CA : Cukup Aktif

A : Aktif  
 SA : Sangat Aktif

### Perkembangan Kognitif

Tabel 2. Sebaran kategori berdasarkan perkembangan kognitif

No	Kategori (interval nilai)	Sebelum		Setelah		p-Value	
		n	%	n	%	t	sig
1	BB (8-13)	10	26,31	0	0,00		
2	MB (14-19)	22	57,89	4	10,52	-9,843	0,000
3	BSH(20-25)	4	10,52	18	47,36		
4	BSB( $\geq$ 26)	2	5,26	16	42,10		
<b>Jumlah</b>		38	100,00	38	100,00		
<b>Rata-rata <math>\pm</math> Std</b>			17,57 $\pm$ 3,79		23,85 $\pm$ 2,86		
<b>Min- Max</b>			8-32		8-32		

Keterangan :

BB = Belum Berkembang  
 MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan  
 BSB = Berkembang Sangat Baik

Hasil dari data tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan aktivitas anak antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan media *puzzle* sebesar -7,954 persen dan terdapat peningkatan aktivitas anak antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan media *puzzle* sebesar -9,843 persen. Pengambilan keputusan tersebut berdasarkan kriteria menggunakan teknik dua arah.

Rata-rata aktivitas anak di TK LPM Raman Endra berada pada kategori cukup aktif sebelum dan setelah diberikan pembelajaran menggunakan media *puzzle* kemudian ada peningkatan pada kategori sangat aktif setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media *puzzle* ada 13 anak yang mencapai kategori ini. Selain aktivitas, peningkatan juga terjadi pada perkembangan kognitif, pada kategori mulai berkembang sebelum diberi perlakuan terdapat 22 anak

atau sebagian besar anak terdapat pada kategori tersebut. Setelah diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media *puzzle*

perkembangan anak meningkat pada kategori berkembang sangat baik terdapat 16 anak.

### Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Perkembangan Kognitif Anak

Tabel 3. Koefisien regresi linier sederhana berdasarkan pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap perkembangan kognitif anak

Variabel	Koefisien $\beta$			
	Tidak terstandarisasi	Terstandarisasi	t	Sig
Penggunaan media <i>puzzle</i>	0,606	0,594	4.429	0,000
Df (n)		37		
F		19,614		
R		0,594		
<i>Adjusted R Square</i>		0,335		

Keterangan

\*signifikansi pada  $p < 0.1$ , \*\*signifikan pada  $p < 0.05$ , \*\*\*signifikan pada  $p < 0.01$ .

Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa ada pengaruh signifikan positif ( $r = 0,594$ ,  $p < 0,01$ ). Koefisien determinasi (*Adjusted R Square*) untuk model persamaan regresi yang menganalisis pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap kemampuan pemecahan masalah anak adalah 0,335. Hasil tersebut menunjukkan adanya pengaruh antara penggunaan media *puzzle* terhadap perkembangan kognitif anak. Terdapat pengaruh yang signifikan pada perkembangan kognitif anak setelah diberi perlakuan melalui penggunaan media *puzzle* yakni sebesar 33,5 persen.

### Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap perkembangan kognitif anak. Pengaruh penggunaan media *puzzle* ini dilihat pada kegiatan yang anak lakukan dalam menggunakan media *puzzle*.

Peningkatan terjadi pada perkembangan kognitif anak sesudah diberi perlakuan menggunakan media *puzzle*, dengan kata lain aktivitas dengan menggunakan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar dan dapat merangsang terjadinya proses belajar pada anak. Anak belajar dengan berfikir, yaitu ketika anak melihat, mengamati dan mendengarkan, mengaitkan kecerdasan anak berdasarkan lingkungan yang dilihat, didengar, dan diamati, sesuai dengan pendapat yang disampaikan oleh (Sujiono, 2010). Hal ini terlihat pada saat anak mengamati suatu gambar maka anak akan mulai berfikir misalkan tentang warna, jumlah, nama dan ukuran. Ketika anak diberikan suatu media yang dapat melatih

kemampuan berfikir, secara tidak langsung akan membuat anak aktif dan menggunakan otaknya untuk berpikir mengenai apa yang telah dilihat dan didengarnya.

Kemampuan pemecahan masalah anak meningkat manakala anak diberikan peluang seluas-luasnya untuk berfikir dan mencoba sendiri tanpa dipaksa oleh guru, ketika kesempatan untuk berfikir diberikan lebih luas maka peluang anak mencari dan membuktikan akan lebih banyak (Dewey, 1964). Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan (Aral, 2012) bahwa penggunaan media sangat mendukung dan membantu menstimulus perkembangan anak, karena dengan menggunakan media anak tidak hanya bermain dan duduk diam namun anak akan terlihat secara aktif dalam penggunaan media tersebut terutama media *puzzle*. Selain perkembangan kognitif juga terdapat area perkembangan lain yang ikut berkembang yaitu perkembangan linguistik, motorik, sosial dan emosional. Media *puzzle* ini dapat menstimulus perkembangan kognitif anak karena anak akan dituntut untuk berfikir dan memecahkan suatu persoalan sederhana.

Kemampuan pemecahan masalah anak usia dini dapat dikembangkan melalui berbagai upaya salah satunya dengan memberikan kesempatan atau peluang pada anak untuk mencari solusi dari permasalahan yang dihadapi dengan memberikan kebebasan kepada anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi dengan benda-benda yang ada disekitar anak, lebih lanjut permasalahan yang diberikan kepada anak haruslah dihubungkan dengan dunia nyata dan berasal dari pengalaman sehari-hari anak, agar anak lebih tertarik untuk memecahkan masalah yang ditemuinya. Penggunaan media *puzzle*

membantu anak dalam menghubungkan pengetahuan lama dengan pengetahuan baru melalui benda yang ada disekitar. Melalui penggunaan media *puzzle* kemampuan anak dalam mencari solusi untuk memecahkan masalah sangat di asah seperti ketika anak mencar strategi atau cara untuk menyelesaikan tugas menyusun kepingan *puzzle*. Penelitian ini juga didukung oleh penelitian yang telah dilakukan oleh Putri (2017) menunjukkan hasil bahwa kemampuan pemecahan masalah anak dapat dilakukan dengan menerapkan pendekatan ilmiah. Hasil penelitian tersebut menyebutkan bahwa pengetahuan merupakan suatu yang dibangun dan diciptakan oleh anak, sebab sesungguhnya ketika anak menalar, secara tidak langsung anak mencari dan memecahkan masalah sesuai konteks yang anak pikirkan.

Kemampuan pemecahan masalah anak meningkat manakala anak diberikan peluang seluas-luasnya untuk berfikir dan mencoba sendiri tanpa dipaksa oleh guru, ketika kesempatan untuk berfikir diberikan lebih luas maka peluang anak mencari dan membuktikan akan lebih banyak. Kemampuan berfikir distimulus dengan penggunaan media *puzzle*. Penggunaan media sangat membantu anak dalam mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak terutama dalam pemecahan masalah, dimana dalam proses belajar anak harus sabar dalam mencari dan mencocokkan kepingan, memahami strategi untuk dapat menyelesaikan tantangan dengan cepat dan tepat. Hal tersebut juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Rilasya, 2016) menunjukkan hasil bahwa hasil analisis nilai rata-rata kemampuan memecahkan masalah anak meningkat dengan menggunakan alat permainan edukatif sebagai alat bantu dalam meningkatkan perkembangan. Hasil penelitian tersebut juga menunjukkan peningkatan pada perkembangan kognitif dalam pemecahan masalah sebelum dan sesudah diberi perlakuan dengan menggunakan alat permainan edukatif. Peningkatan tersebut terjadi karena media melatih anak untuk aktif dan kreatif serta dengan menggunakan media anak lebih mudah dalam menerima informasi dan membuat anak terlibat aktif dalam pembelajaran.

Anak belajar melalui bermain, mereka belajar dengan mengamati, mendengar dan melakukan suatu pengetahuan atau hal yang baru bagi anak. Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Yudiasmini,2014)

menunjukkan bahwa menggunakan media *puzzle* guru harus lebih aktif dalam memancing kreativitas siswa dan lebih memberikan kesempatan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, inovatif, dan kritis, melatih daya ingat anak, kesabaran dan rasa pantang menyerah. Melalui media *puzzle* anak dapat melakukan aktivitas secara langsung dan dapat mengaitkan pengalaman yang dimilikinya dengan penggunaan media *puzzle*. Penggunaan media *puzzle* membantu anak untuk belajar atau melatih dirinya dalam menghadapi masalah serta memecahkan masalah yang dihadapi terutama masalah kepingan dan menyusunnya menjadi suatu gambar yang utuh.

Aktivitas menggunakan media *puzzle* yang merupakan salah satu cara dalam memberikan stimulus pada anak usia dini sehingga memunculkan respon berupa meningkatkan aktivitas anak dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Khatimah, 2018) sebelum penggunaan media *puzzle* dilakukan observasi untuk mengetahui nilai awal. Setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media *puzzle* terlihat aktivitas belajar anak meningkat menjadi lebih aktif di kelas sehingga terjadi peningkatan perkembangan kognitif anak terutama dalam pemecahan masalah menyelesaikan permasalahan sederhana. Peningkatan kemampuan pemecahan masalah dikarenakan penggunaan media *puzzle* sebagai alat untuk melatih kemampuan anak, kemampuan tersebut meningkat karena terjadi proses membangun pengetahuan yang sudah dimiliki dan membangun pengetahuan baru dengan mengaitkan pengetahuan yang telah didapatkan dengan keterampilan yang nyata dan dilakukan langsung oleh anak, hal ini membuktikan bahwa teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Haenilah (2015) merupakan teori yang mendasari dalam penelitian ini.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Hasil analisis menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap

perkembangan kognitif dan terdapat perbedaan sebelum dan sesudah penggunaan media *puzzle* terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK LPM Raman Endra. Adanya pengaruh tersebut menunjukkan bahwa semakin sering anak diberikan penggunaan media *puzzle* maka akan semakin meningkat pula perkembangan kognitif anak terutama dalam pemecahan masalah. Keterbatasan yang ditemukan dalam penelitian ini adalah desain yang digunakan adalah *Treatment By Subjects Design* dimana metode tersebut hanya membandingkan kemampuan yang anak miliki sebelum dan sesudah di beri perlakuan hanya dengan satu kelompok saja dan tidak ada kelompok pembandingan.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan, maka penulis mengemukakan saran bagi pendidik,

Diharapkan guru dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui penggunaan media terutama media *puzzle* untuk menarik perhatian anak, sehingga dalam proses pembelajaran terasa menyenangkan. Guru sebaiknya lebih aktif, kreatif, dan inovatif dalam proses pembelajaran sehingga anak-anak akan termotivasi dalam proses belajar mengajar dan bermakna bagi anak. Bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian dibidang ini agar dapat menggunakan metode lain untuk mengembangkan perkembangan kognitif anak. Peneliti selanjutnya diharapkan agar desain yang digunakan tidak hanya *Treatment By Subjects Design t*, melainkan desain lain seperti *Intact-Group Comparison* dimana pada desain tersebut satu kelompok yang digunakan pada penelitian dibagi menjadi dua, yaitu setengah kelompok untuk eksperimen (yang diberi perlakuan), dan setengahnya lagi sebagai kelompok kontrol (yang tidak diberi perlakuan).

### DAFTAR RUJUKAN

- Aral, Gursoy, dan Yasar. 2012. An investigation of the effect of puzzle design on children's development areas. *procedia-social and behavioral sciences* (Online). <http://www.Sciencedirect.com>. Diakses pada 5 Desember 2017.
- Dewey, J. 1964. *How We Think, A Restatement of the Relation of Reflective Thinking to the Education Process*. Chicago : Henry Regne
- Haenilah, Een Y. 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran PAUD*. Media Akademi: Yogyakarta
- Khatimah, Husnul. 2018. Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Puzzle Pada Kelompok B Tk Tunas Harapan. *Jurnal Early Childhood Education Indonesian Journal Pedagogi* (Online). [https://scholar.google.co.id/scholar?q=jurnal+pengembangkan+kognitif+anak&btnG=&hl=id&as\\_sdt=0%2C5](https://scholar.google.co.id/scholar?q=jurnal+pengembangkan+kognitif+anak&btnG=&hl=id&as_sdt=0%2C5). Diakses pada 20 Januari 2018.
- Putri, Chintia Eka. 2017. *Pengaruh Pembelajaran Berbasis Pendekatan Ilmiah Melalui Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Al-Kautsar Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017* (Online). <http://jurnal.fkip.unila.ac.id>. Diakses pada 19 November 2017..
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014. *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Rahima. 2017. Pengaruh Permainan Edukatif Dengan Media Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Dalam Mengenal Bentuk Dan Warna Pada Anak Prasekolah Di Tk Aisyiyah Iv Kota Jambi. *Jurnal Akademika Baiturrahim*. (Online). [https://scholar.google.co.id/scholar?q=jurnal+pengembangkan+kognitif+anak&btnG=&hl=id&as\\_sdt=0%2C5](https://scholar.google.co.id/scholar?q=jurnal+pengembangkan+kognitif+anak&btnG=&hl=id&as_sdt=0%2C5) Diakses pada 19 November 2017.
- Rilasya, Vinka. 2016. *Pengaruh Penggunaan APE dalam Mengembangkan Kemampuan Pemecahan Masalah pada Anak Usia Dini* (Online). <http://jurnal.fkip.unila.ac.id>. Diakses pada 21 Oktober 2017.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana: Jakarta
- Semiawan, Conny. 2002. *Belajar dan Pembelajaran Dalam Taraf Usia Dini*. Prenhalindo: Jakarta

Soebachman, Agustina. 2012. *Permainan Asyik Bikin Anak Pintar*. IN Azna Books: Yogyakarta.

Sujiono, Yuliani Nurani. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Indeks: Jakarta

Surya, Mohammad. 2015. *Strategi Kognitif dalam Proses Pembelajaran*. Alfabeta: Bandung

Yudiasmini, Agung & ujjanti. 2014. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe

Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Puzzle Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif. *Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha* (Online).[https://scholar.google.co.id/scholar?q=jurnal+pengembangkan+kognitif+anak&btnG=&hl=id&as\\_sdt=0%2C5](https://scholar.google.co.id/scholar?q=jurnal+pengembangkan+kognitif+anak&btnG=&hl=id&as_sdt=0%2C5). Diakses pada 19 November 2017.

Yuliani, Rani. 2008. *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Laskar Askara: Jakarta