

**PENGARUH PERMAINAN PUZZLE TERHADAP KEMAMPUAN
KOGNITIF ANAK DI TK TOFENDAYA KECAMATAN TOJO
KABUPATEN TOJO UNA-UNA**

AMRULLAH & ROSTIFA

(Staf Pengajar Prodi PGPAUD & Alumni)

ABSTRAK

Permasalahan pokok dalam penelitian ini adalah kemampuan kognitif anak di TK Tofendaya Kecamatan Tojo Kabupaten Tojo Una-Una belum berkembang sesuai Harapan. Metode dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan pendekatan Kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Adapun jumlah subjek dalam penelitian ini yaitu 15 anak yang terdiri dari 8 orang anak laki-laki dan 7 orang anak perempuan, yang terdaftar pada tahun ajaran 2021/2022. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian bahwa kemampuan kognitif anak sudah berkembang sesuai harapan dalam masing-masing aspek yang diamati yaitu menyusun potongan gambar menjadi bentuk utuh, mencocokkan bentuk geometri sesuai tempatnya, dan mengurutkan kepingan puzzle angka 1-10, Berdasarkan hasil rekapitulasi sebelum diberikan perlakuan, terdapat 4,44% dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), 11,11% dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 60% dalam kategori Mulai Berkembang (MB) dan 24,44% berada dalam kategori Belum Berkembang (BB). Dan setelah dilakukan perlakuan berupa Permainan Puzzle, 28,89% dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), terdapat 44,44% kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 26,67%, kategori Mulai Berkembang (MB) dan tidak terdapat (tidak ada) atau 0% dalam kategori Belum Berkembang (BB). Demikian dapat disimpulkan bahwa ada Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Kognitif anak di TK Tofendaya Kecamatan Tojo Kabupaten Tojo Una-Una”.

Kata Kunci: *Permainan Puzzle, Kemampuan Kognitif Anak*

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual). Sosial emosional (sikap, perilaku dan agama), bahasa dan komunikasi sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Salah satu bentuk PAUD adalah Taman Kanak-Kanak (TK) yang merupakan bentuk pendidikan anak usia dini yang berada pada jalur pendidikan formal berbentuk taman kanak-kanak (TK), Raudathul Athfal (RA) atau bentuk lain yang sederajat. “Pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan anak usia 0-6 tahun, yang dilakukan melalui pemberian stimulus pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut baik pendidikan formal, nonformal, maupun informal” (Windayani, Ni Luh dkk. 2021).

Berdasarkan UU Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional secara tegas dinyatakan bahwa “pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut”. Berdasarkan penjelasan tersebut maka jelaslah bahwa pendidikan sejak usia dini sangatlah penting.

Proses pendidikan dilaksanakan dalam bentuk belajar sambil bermain. Proses pembelajaran efektif, menyenangkan, menarik dan bermakna bagi anak dipengaruhi berbagai unsur, antara lain guru yang memahami secara utuh, hakikat, sifat, karakteristiknya. Metode pembelajaran yang terpusat pada kegiatan, sarana belajar yang memadai juga menyenangkan. Alat permainan anak yang menarik dan menyenangkan, terjadinya sumber belajar akan mendukung penciptaan kondisi belajar anak yang menarik dan menyenangkan.

Belajar pada anak usia dini tidak selalu harus dilakukan dalam keadaan yang teratur dan berjangka waktu. Anak-anak bisa saja belajar sambil melakukan

aktifitas sehari-hari atau melalui bernyanyi. Permainan yang bervariasi dapat dijadikan materi dan cara yang tepat untuk menstimulasi kecerdasan anak. Namun, pada kenyataannya, orang tua dan guru sering melakukan kesalahan dalam mengartikan bermain pada usia anak-anak. Selama ini jika anak sudah belajar sambil bermain di TK, banyak orang tua membebani anak dengan tuntutan yang berat, seperti anak harus pandai menulis, berhitung dan membaca. Begitu juga dengan pihak TK, beberapa lembaga pendidikan prinsip belajar melalui bermain sebagian besar belum berjalan dengan benar, sehingga tujuan bermain anak tidak tercapai. Sementara itu guru juga masih belum optimal dalam menyediakan alat permainan edukatif bagi anak usia dini. Hal ini agar materi pengajaran yang disampaikan oleh guru mudah diterima, Maka sebagai guru harus mampu mencari cara yang efektif dan perlu melakukan tindakan tertentu untuk meningkatkan perkembangan kognitif.

Mengatasi permasalahan tersebut, peneliti memilih menggunakan kegiatan permainan puzzle untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak. Adapun alat yang digunakan yaitu potongan gambar buah dan puzzle angka.

Puzzle merupakan permainan menyusun potongan-potongan gambar. Menurut Zaman (2014:57), "Puzzle untuk anak usia 2-4 tahun memiliki bentuk sederhana dengan potongan atau keping puzzle yang sederhana dan jumlahnya tidak terlalu banyak". Puzzle merupakan salah satu bentuk permainan yang mampu mengasah kemampuan berpikir, mempermudah anak dalam mengingat dan memahami konsep-konsep, anak menjadi lebih kreatif dan manfaat bermain puzzle lainnya adalah berdampak pada perkembangan kognitif anak. Dalam bermain puzzle, anak dituntut bernalar sehingga otak anak akan terasah. (Yuniati, 2018). Sedangkan Soebachman (2012:48), menyatakan bahwa "bermain puzzle adalah permainan yang terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih tingkat konsentrasi".

Kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama ditujukan pada ide-ide dan

belajar. Kemampuan setiap anak pasti berbeda-beda, begitu juga dengan kemampuan kognitifnya. Menurut Fadhillah (2012:102), “kemampuan kognitif yaitu tindakan mengenal atau memikirkan situasi dimana tingkah laku itu terjadi”. Pada dalam proses pembelajaran, teori ini lebih menekankan pada kemampuan kognitif peserta didik.

Adapun kondisi yang terjadi di TK Tofendaya Kecamatan Tojo Kabupaten Tojo Una-Una dalam proses pembelajaran, guru dan tenaga pendidikan seringkali menggunakan media atau metode pembelajaran yang belum tepat untuk mengembangkan kemampuan dasar kognitif anak. Oleh sebab itu, mengingat dunia anak adalah dunia bermain dan bagian dari perkembangan kognitif maka penggunaan metode bermain pada anak usia dini sangatlah tepat salah satunya melalui permainan puzzle.

Berdasarkan hasil observasi awal calon peneliti menemukan bahwa di TK Tofendaya Kecamatan Tojo Kabupaten Tojo Una-Una terhadap pembelajaran masih kurang selain itu kemampuan kognitif anak terhadap pembelajaran belum berkembang sesuai harapan. Kondisi ini disebabkan banyak hal salah satunya anak selaku peserta didik, kurang dilibatkan secara langsung dalam menyelesaikan masalah. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pendidikan terhadap perkembangan kognitif anak belum tercapai sesuai yang diharapkan. Mengingat dunia anak adalah bermain dan merupakan bagian dari kognitif, maka penggunaan metode bermain pada anak usia dini sangatlah tepat.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan metode penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif Adapun yang menjadi variabel dari penelitian ini ada dua, yaitu permainan puzzle sebagai variabel bebas (O_1) dan kemampuan kognitif sebagai variabel terikat (O_2).

Penelitian ini memilih lokasi di Kecamatan Tojo Kabupaten Tojo Barat. Populasi dalam penelitian ini adalah 15 anak. terdaftar pada tahun ajaran 2020/2021.

METODE PENELITIAN

Rancangan penelitian yang dimaksud untuk memberikan gambar alur atau hubungan antara dua variabel, apakah ada pengaruh permainan puzzle terhadap kemampuan kognitif anak. rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah rancangan penelitian menurut Sugiyono (2015:110), adalah *one-group-pretest-posttest design*. Desainnya sebagai berikut :

$$O_1 \times O_2$$

Gambar 3.1 Model Rancangan Penelitian

Keterangan :

O1 : Pretest

X : Perlakuan

O2 : Posttest

Rancangan penelitian tersebut dapat dimodifikasi untuk anak usia dini yaitu sebagai berikut:

$$O_1 \times O_2$$

Gambar 3.1 Model Rancangan Penelitian

Keterangan :

O1 : Pengamatan Kemampuan kognitif Sebelum Diberikan Perlakuan

X : Perlakuan berupa bermain Puzzle

O2 : Pengamatan Kemampuan kognitif Sesudah Diberikan Perlakuan

HASIL PENELITIAN

Bagian ini akan dipaparkan hasil penelitian mengenai pengaruh permainan puzzle terhadap kemampuan kognitif anak yang dilakukan selama 4 minggu pada bulan November 2021 samai dengan bulan setember 2021 di tk tofendaya kecamatan tojo kabupaten tojo una-una. Peneliti akan menyajikan hasil pengamatan, hasil rekapitulasi sebelum dan sesudah perlakuan uji t (*paired sample t-test*) sebagaimana diuraikan dibawah ini :

Tabel 1 Rekapitulasi Kemampuan Kognitif Anak Sebelum diberikan Perlakuan

KATEGORI	Aspek yang diamati Sebelum Perlakuan						Aspek yang diamati Sesudah Perlakuan					
	Kemampuan Menyusun Puzzle Angka		Kemampuan Mengurutkan Kepingan Puzzle Angka		Kemampuan mencocokkan bentuk geometri berdasarkan tempatnya		Kemampuan Menyusun Puzzle Angka		Kemampuan Mengurutkan Kepingan Puzzle Angka		Kemampuan mencocokkan bentuk geometri berdasarkan tempatnya	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
Berkembang sangat baik (BSB)	2	13,33	0	0	0	0	5	33,33	3	20	5	33,33
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	2	13,33	2	13,33	1	6,67	6	40	6	40	8	53,33
Mulai Berkembang (MB)	8	53,34	7	46,67	12	80	4	26,67	6	40	2	13,33
Belum Berkembang (BB)	3	20	6	40	2	13,33	0	0,00	0	0,00	0	0,00

Sesuai tabel 1, dapat diketahui bahwa hasil rekapitulasi pengamatan awal sebelum melaksanakan permainan puzzle dalam menyusun potongan Puzzle angka terdapat 2 anak (13,33%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), 2 anak (13,33%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 8 anak (53,34%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB), dan 3 orang anak (20%) dalam kategori Belum Berkembang (BB). pada kemampuan mengurutkan angka, tidak terdapat anak dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), 2 anak (13,33%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 7 anak (46,67%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB), dan 6 orang anak (40%) dalam kategori Belum Berkembang (BB). pada kemampuan mencocokkan geometri berdasarkan tempatnya, tidak terdapat anak dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), 1 anak (6,67%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 12 anak (80%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB), dan 2 orang anak (13,33%) dalam kategori Belum Berkembang (BB).

Kemudian dapat diketahui hasil rekapitulasi sesudah diberikan perlakuan berupa permainan puzzle, terdapat perbedaan yang cukup jauh, yaitu pada aspek Menyusun Potongan Puzzle Angka, terdapat 5 anak (33,33%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), 6 anak (40%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 4 anak (26,67%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB), dan tidak terdapat anak dalam kategori Belum Berkembang (BB). pada aspek Mengurutkan Potongan Puzzle Angka, terdapat 3 anak (20%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), 6 anak (40%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 6 anak (40%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB), dan tidak terdapat anak dalam kategori Belum Berkembang (BB). pada aspek Mencocokkan Bentuk Geometri Berdasarkan Tempatnya, terdapat 5 anak (33,33%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), 8 anak (53,34%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 2 anak (13,33%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB), dan tidak terdapat anak dalam kategori Belum Berkembang (BB).

Berdasarkan uraian tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengamatan kemampuan kognitif anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa permainan puzzle, terdapat perubahan yang signifikan. Terlihat dari pelaksanaan permainan puzzle yang dilakukan oleh anak dari sebelum dan sesudah perlakuan di tiap minggunya, bahwa terjadi perubahan sesuai yang diharapkan oleh guru dan peneliti. Tabel dibawah ini adalah tabel mengenai uji beda dua sampel berpasangan (*Paired Sampel Test*) yang biasa disebut dengan uji t.

Tabel 4.13 Paired Samples Test

	Paired Differences					t	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 sebelumperlakuan - sesudahperlakuan	-3.46667	1.72654	.44579	-4.42279	-2.51054	-7.776	14	.000

Sesuai tabel 4.13, dapat dijelaskan bahwa nilai t hitung sebesar -7.776 , pada uji t tanda plus dan minus tidak diperhatikan sehingga nilai $-7.776 > t$ tabel 3.787 . Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti terdapat pengaruh permainan puzzle terhadap kemampuan kognitif anak di TK Tofendaya Kecamatan Tojo Kabupaten Tojo Una-Una.

Berdasarkan perbandingan nilai signifikansi, diketahui nilai signifikansi sebesar 0.000 karena nilai signifikansi $0.000 < 0.05$ sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam paired samples t test, maka dapat disimpulkan bahwa permainan puzzle sangat berpengaruh secara signifikan terhadap pengaruh kemampuan kognitif anak di TK Tofendaya Kecamatan Tojo Kabupaten Tojo Una-Una.

PEMBAHASAN

1. Kemampuan Menyusun Puzzle Angka

Menurut Mulkan Andika Situmorang bahwa puzzle adalah permainan yang terdiri dari potongan gambar-gambar kotak-kotak, huruf-huruf atau angka yang disusun seperti dalam sebuah permainan yang akhirnya membentuk sebuah pola tertentu sehingga membuat peserta didik menjadi termotivasi untuk menyelesaikan secara tepat. Menurut Reni Yulianti Permainan Puzzle yaitu dapat mengasah otak, melatih koordinasi mata dan tangan, melatih membaca dan nalar, melatih kesabaran dan pengetahuan anak. suatu gambar seperti gambar hewan dan manusia, buah-buahan, tumbuhan-tumbuhan dan sebagainya, yang bentuk kepingan-kepingan dan permainan yang tidak asing bagi anak-anak biasanya mereka merasa senang menyusun dan mencocokkan “bentuk” dan tempatnya atau “permainan bongkar pasang”.

Hasil penelitian sebelum diberikan perlakuan pada Kemampuan Menyusun Puzzle Angka dari 15 anak yang menjadi subjek penelitian, terdapat 2 anak (13,33%) dalam kategori (BSB), 2 anak (13,33%) dalam kategori (BSH), 8 anak (53,34%) dalam kategori (MB), dan 3 orang anak (20%) dalam kategori (BB). Sesudah melakukan penelitian, hasilnya menunjukkan bahwa dengan penerapan Menyusun Puzzle Angka sangat berpengaruh pada pengaruh permainan puzzle

terhadap kemampuan kognitif anak. Terbukti dari hasil penelitian sesudah diberikan perlakuan kegiatan mencuci tangan terdapat 5 anak (33,33%) dalam kategori (BSB), 6 anak (40%) dalam kategori (BSH), 4 anak (26,67%) dalam kategori (MB), dan tidak terdapat anak dalam kategori (BB).

2. Kemampuan Mengurutkan Kepingan Puzzle Angka

Menurut Hartati, *puzzle* merupakan alat permainan edukatif yang diperlukan anak untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan. Puzzle terdiri dari potongan-potongan yang dapat hilang, dan diperlukan kontrol terhadap kesalahan. *puzzle* angka adalah suatu permainan yang terdiri dari kepingan-kepingan gambar atau angka yang disusun menjadi suatu gambar yang utuh sehingga dapat mengasah kemampuan anak dalam memecahkan ragam masalah seperti menyelesaikan bentuk-bentuk dan warna yang sesuai dengan *puzzle* tersebut. Anak juga dapat mengembangkan kemampuan logika matematika, serta memahami konsep-konsep melalui potongan-potongan *puzzle* tersebut. Dengan penggunaan media puzzle angka dalam materi kemampuan kognitif dalam mengurutkan angka 1 sampai 20 dinilai sangat tepat dalam peningkatan kemampuan kognitif anak. Hal ini sesuai dengan pendapat Broove, bahwa media dapat diartikan sebagai alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. (Sanaky Hujair, 2013). Dengan penggunaan metode bermain dengan media puzzle angka diharapkan mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak terutama dalam mengurutkan angka 1 sampai 20. Hal ini terbukti dari peningkatan kemampuan kognitif anak dari tiap-tiap siklus. Tentunya bukan perkara mudah untuk menyusun puzzle yang ini.

Hasil penelitian sebelum diberikan perlakuan pada kegiatan Mengurutkan Kepingan Puzzle Angka dari 15 anak yang menjadi subjek penelitian, tidak terdapat anak dalam kategori (BSB), 2 anak (13,33%) dalam kategori (BSH), 7 anak (46,67%) dalam kategori (MB), dan 6 orang anak (40%) dalam kategori (BB). Sesudah melakukan penelitian, hasilnya menunjukkan bahwa dengan penerapan Mengurutkan Kepingan Puzzle Angka sangat berpengaruh pada permainan puzzle terhadap kemampuan kognitif anak. Terbukti dari hasil penelitian sesudah diberikan perlakuan kegiatan mencuci tangan terdapat terdapat 3 anak

(20%) dalam kategori (BSB), 6 anak (40%) dalam kategori (BSH), 6 anak (40%) dalam kategori (MB), dan tidak terdapat anak dalam kategori (BB).

3. Kemampuan Mencocokkan Bentuk Geometri Berdasarkan Tempatnya

Menurut Depdiknas (2010:312), yaitu “anak diharapkan mengenal dan menyebutkan berbagai macam benda berdasarkan bentuk geometri dengan cara mengamati benda-benda yang ada disekitar anak misalkan lingkaran, segitiga, belah ketupat, trapesium, segi empat, segi lima, segi enam, setengah lingkaran, oval”. Menurut Beaty (2013:240), puzzle dapat melatih ketangkasan jari, koordinasi mata dan tangan, mengasah otak, mencocokkan bentuk, konsep kognitif, melatih kesabaran anak dalam menyusun puzzle dan hubungan antar bagian puzzle sehingga menjadi bentuk puzzle yang utuh.

Hasil penelitian sebelum diberikan perlakuan pada kemampuan Mencocokkan Bentuk Geometri Berdasarkan Tempatnya dari 15 anak yang menjadi subjek penelitian, tidak terdapat anak dalam kategori (BSB), 1 anak (6,67%) dalam kategori (BSH), 12 anak (80%) dalam kategori (MB), dan 2 orang anak (13,33%) dalam kategori (BB). Sesudah melakukan penelitian, hasilnya menunjukkan bahwa dengan penerapan sangat berpengaruh pada permainan puzzle terhadap kemampuan kognitif anak. Terbukti dari hasil penelitian sesudah diberikan perlakuan kemampuan Mencocokkan Bentuk Geometri Berdasarkan Tempatnya terdapat 5 anak (33,33%) dalam kategori (BSB), 8 anak (53,34%) dalam kategori (BSH), 2 anak (13,33%) dalam kategori (MB), dan tidak terdapat anak dalam kategori (BB).

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya, maka dapat di simpulkan sebagai berikut :

- a. Penerapan permainan puzzle diterapkan seminggu sekali selama 4 minggu penelitian. Hambatan-hambatan yang di alami guru dalam melaksanakan kegiatan permainan puzzle adalah sedikitnya alat permainan yang

menunjang pembelajaran tersebut, waktu yang di sediakan untuk pembelajaran bermain terbatas sehingga pembelajaran kurang efektif.

- b. Kemampuan kognitif anak sudah berkembang sesuai harapan dalam masing aspek yang diamati yaitu Kemampuan Menyusun Puzzle Angka, Kemampuan Mengurutkan Kepingan Puzzle Angka, dan Kemampuan Mencocokkan Bentuk Geometri Berdasarkan Tempatnya. Maka dapat dilihat dari rekapitulasi kemamuan kognitif anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan bahwa melalui Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Kognitif Anak pada Kemampuan Menyusun Puzzle Angka, untuk kategori BSB dari 13,33% menjadi 33,33%, kategori BSH dari 13,33% menjadi 40%, kategori MB dari 53,34% menjadi 26,67% dan kategori BB dari 20% menjadi 0%. Sedangkan aspek Kemampuan Mengurutkan Kepingan Puzzle Angka, untuk kategori BSB dari 0% menjadi 20%, kategori BSH dari 13,33% menjadi 40%, kategori MB dari 46,67% menjadi 40% dan kategori BB dari 40% menjadi 0%. Dan Kemampuan Mencocokkan Bentuk Geometri Berdasarkan Tempatnya, untuk kategori BSB dari 0% menjadi 33,33%, kategori BSH dari 6,67% menjadi 53,34%, kategori MB dari 80% menjadi 13,33% dan kategori BB dari 13,33% menjadi 0%.
- c. Adapun penggunaan permainan puzzle sebelumnya masih kurang efektif karena masih sangat jarang diberikan oleh guru. Dan pada saat diberi perlakuan anak telah memperlihatkan perkembangan kognitifnya, dengan Kemampuan Menyusun Puzzle Angka, Kemampuan Mengurutkan Kepingan Puzzle Angka, serta Kemampuan Mencocokkan Bentuk Geometri Berdasarkan Tempatnya. Perkembangan kognitif anak setelah melakukan permainan puzzle telah memperlihatkan perkembangan secara signifikan dari sebelumnya.

2. **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, ada beberapa saran sebagai berikut:

- a. Anak didik, diharapkan agar selalu aktif dalam kegiatan didalam kelas maupun diluar kelas serta memanfaatkan fasilitas yang ada untuk dapat mengembangkan potensi yang dimiliki anak.
- b. Guru, sebaiknya dalam mengajar hendaknya dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang unik dan kreatif agar anak merasa senang dan bersemangat untuk mengikuti kegiatan dan dapat mendukung keberhasilan anak dalam proses pembelajaran serta dapat mengembangkan kemampuan motorik halus anak.
- c. Kepala TK, diharapkan terus memberikan masukan dan dorongan kepada guru, terutama dalam merancang strategi pembelajaran yang efektif dan lebih memperhatikan anak didik.
- d. Peneliti, dapat menambah pengetahuan, pengalaman, keterampilan, tentang pentingnya pemberian pengamatan dan kegiatan yang menyenangkan dalam proses pembelajaran terhadap motivasi belajar anak.
- e. Peneliti lain, untuk menjadi hasil penelitian ini sebagai bahan acuan atau pertimbangan dalam merancang penelitian yang sama atau berbeda, baik masalah, metode, teknik pengumpulan data maupun analisisnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Departmen Pendidikan Nasional R.I. (2003) *Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2003*. Jakarta: Depdiknas R.I.
- Fadillah, Muhammad. (2012). *Desain Pembelajaran Paud*. Jogjakarta: Arruz Media
- Sanaky Hujair, A. (2013). Paradigma Baru Pendidikan Islam-Sebuah Upaya Menuju Pendidikan Yang Memberdayakan. *Jurnal Penelitian FIAI UII Yogyakarta*.
- Ni Luh Windayani, dkk. *Pengantar Teori Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis, 2021.
- Yuniati, E. (2018). Puzzle mempengaruhi perkembangan motorik halus anak usia prasekolah di TK At Taqwa Mekarsari Cimahi. *Jurnal Kesehatan Poltekkes Ternate*.<https://doi.org/10.32763/juke.v1i1.85>

Zaman, Badru, (2011) *media dan sumber belajar PAUD* Jakarta: Universitas
Terbuka

Sugiyono, (2015). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Bumi Aksara.