



STIMULASI PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI PERMAINAN PUZZLE KREASI DI TK NURUL JIHAD PEROPA KECAMATAN KALEDUPA SELATAN KABUPATEN WAKATOBI

Fitriani^{1*}, Muhammad Iksan¹, Rachman Saleh¹

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Buton¹

Email : *fitrianilayla87@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun melalui permainan puzzle kreasi di TK Nurul Jihad Peropa Kecamatan Kaledupa Selatan Kabupaten Wakatobi. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif dalam kaitannya yang dimaksud dengan penelitian deskriptif yaitu prosedur penelitian dengan cara mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan kognitif anak melalui permainan puzzle kreasi mengalami peningkatan dan perubahan kearah yang lebih baik dalam menstimulasi perkembangan kognif anak di TK Nurul Jihad Peropa. Hal tersebut dapat diketahui dari pencapaian perkembangan yang telah dicapai anak pada setiap indikator. Pada indikator pertama dari jumlah 6 orang anak telah diteliti 1 orang anak mulai berkembang (MB), 2 orang anak berkembang sesuai harapan (BSH) dan 3 orang anak berkembang sangat baik (BSB) berikutnya , pada indikator kedua yaitu dari 6 orang anak yang diteliti 1 orang anak mulai berkembang (MB), 3 orang anak berkembang sesuai harapan (BSH) dan 2 orang anak berkembang sangat baik (BSB) kemudian, untuk indikator ke tiga yakni ada 6 orang anak yang telah diteliti 1 orang anak mulai berkembang (MB), 2 orang anak berkembang sesuai harapan (BSH) dan 3 orang anak berkembang sangat baik (BSB) selanjutnya indikator ke empat yakni dari jumlah 6 orang anak ada 1 orang anak mulai berkembang (MB), 2 orang anak berkembang sesuai harapan (BSH) dan 3 orang anak berkembang sangat baik (BSB) dan pada indikator ke lima yakni ada 6 orang anak yang diteliti 1 orang anak mulai berkembang (MB), 3 orang anak berkembang sesuai harapan (BSH) dan 2 orang anak berkembang sangat baik (BSB)

Kata Kunci: permainan puzzle kreasi, perkembangan kognitif, ,

ABSTRACT

This study aims to stimulate the cognitive development of children aged 4-5 years through creative puzzle games at Nurul Jihad Peropa Kindergarten, South Kaledupa District, Wakatobi Regency. This study uses a type of descriptive qualitative research in relation to what is meant by descriptive

KORESPONDENSI Fitriani ✉ fitrianilayla87@gmail.com ☎ 0852-xxxx-xxx

research, namely research procedures by collecting data in this study are observation, interviews and documentation. The results showed that children's cognitive development through creative puzzle games increased and changed for the better in stimulating children's cognitive development in Nurul Jihad Peropa Kindergarten. This can be seen from the developmental achievements that have been achieved by children in each indicator. In the first indicator of the number of 6 children studied, 1 child began to develop (MB), 2 children developed according to expectations (BSH) and 3 children developed very well (BSB), in the second indicator, from 6 children studied 1 child is starting to develop (MB), 3 children are developing as expected (BSH) and 2 children are developing very well (BSB) then, for the third indicator, there are 6 children who have been studied 1 child is starting to develop (MB), 2 children developed according to expectations (BSH) and 3 children developed very well (BSB), then the fourth indicator was from a total of 6 children, 1 child began to develop (MB), 2 children developed according to expectations (BSH) and 3 children developed very well (BSB) and on the fifth indicator, namely 6 children studied, 1 child began to develop (MB), 3 children developed according to expectations (BSH) and 2 children developed very well (BSB)

Keywords: creative puzzle game, cognitive development

1. PENDAHULUAN

Kognitif adalah suatu proses dalam berpikir, yaitu kemampuan setiap individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa (La Jeti, 2019). Menurut (Permendikbud 137, 2014) perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun mencakup membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan dan mengenal lambang bilangan sedangkan menurut (Veronica, 2019) aspek kognitif mencakup kemampuan menyebutkan dan mengkomunikasikan benda.

Menurut Sunarti, (2005) permainan puzzle mempunyai tujuan mengenalkan berapa strategi sederhana dalam menyelesaikan masalah, melatih kecepatan, kecermatan, dan ketelitian dalam menyelesaikan masalah, dan menanamkan sikap pantang menyerah dalam menghadapi masalah (Setyaningsih & Wahyuni, 2018).

Pemainan puzzle kreasi merupakan permainan yang dapat melatih otak anak untuk berfikir, anak dapat belajar membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan, kemampuan menyebutkan, dan mengkomunikasikan benda yang ada dalam permainan puzzle kreasi. Alasan peneliti menggunakan permainan puzzle kreasi ini dikarenakan permainan puzzle kreasi mempunyai banyak manfaat untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun. Beberapa kajian penelitian relevan tentang permainan puzzle akan tetapi belum ada penelitian tentang permainan puzzle kreasi.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti dalam pelaksanaan penelitian awal di TK Nurul Jihad Peropa diketahui bahwa anak usia dini di TK Nurul Jihad lebih banyak melakukan kegiatan yang mengarah pada motoriknya saja dibandingkan dengan kemampuan kognitif. Pengenalan yang dilakukan ketika masa belajar di sekolah hanya sebatas menulis dan kurang menarik. Sehingga

hal ini berpengaruh pada kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun dimana kemampuan membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan, kemampuan menyebutkan benda dan mengkomunikasikan benda belum berkembang dengan baik. Dari 11 orang anak usia 4-5 tahun di TK Nurul Jihad Peropa, terdapat enam anak yang belum berkembang, dua orang yang mulai berkembang dua orang anak berkembang sesuai harapan dan satu orang berkembang dengan baik

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru Tk mengatakan bahwa anak usia 4-5 tahun yang ada di TK Nurul Jihad Peropa, dari hasil wawancara bahwasanya di TK Nurul Jihad Peropa belum pernah melakukan pembelajaran dengan menggunakan permainan puzzle kreasi. Maka hal tersebut membuat penulis tertarik untuk mengadakan penelitian Deskripsi Kualitatif dengan mengangkat judul "Stimulasi Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Puzzle Kreasi di TK Nurul Jihad Peropa Kecamatan Kaledupa Selatan Kabupaten Wakatobi".

2. METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif bersifat deskriptif ini peneliti harus mendeskripsikan suatu objek, fenomena, atau setting sosial yang akan dituangkan dalam tulisan yang bersifat naratif, arti dalam penulisannya data dan fakta yang dihimpun berbentuk kata atau gambar dari pada angka.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Nurul Jihad Peropa bertempat di Desa Peropa Kecamatan Kaledupa Selatan Kabupaten Wakatobi, lokasi penelitian ini merupakan tempat penelitian yang diharapkan mampu memberikan informasi tentang stimulasi perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun melalui permainan puzzle kreasi. Waktu yang dilaksanakan pada penelitian yaitu pada bulan Juli 2021.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun di TK Nurul Jihad Peropa dengan rincian yaitu sebanyak 6 anak yang terdiri dari 3 anak laki-laki dan 3 anak perempuan, karena perkembangan kognitif anak belum optimal. Adapun objek dalam penelitian ini adalah permainan puzzle kreasi yang digunakan dalam perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun di TK Nurul Jihad Peropa Kecamatan Kaledupa Selatan Kabupaten Wakatobi.

Sumber Data

a. Data primer

Menurut teori penelitian, (Siyoto & Sodik, 2015) Data primer adalah data dalam bentuk verbal atau kata-kata yang diucapkan secara lisan, gerak-gerik atau perilaku yang dilakukan oleh subjek yang dapat dipercaya, dalam hal ini adalah subjek penelitian (informan) yang berkenaan dengan variabel yang diteliti.

b.Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari dokumen-dokumen grafis (tabel, catatan, notulen rapat, dll), foto-foto, flem, rekaman video, benda-benda, dan lain-lain yang dapat memperkaya data primer.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1.Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang diperlukan dalam peneliti ini seperti Observasi adalah proses pengambilan data dalam penelitian dimana peneliti atau pengamat melihat situasi penelitian. Wawancara adalah bentuk komunikasi antara dua orang melibatkan seseorang yang ingin memperoleh informasi dari seseorang lainnya dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan, berdasarkan tujuan tertentu. Dokumentasi adalah proses pengumpulan data-data verbal dalam bentuk tulisan seperti catatan-catatan resmi.

2.Instrument Pengumpulan Data

Adapun instrument pengumpulan data berupa paduan observasi adalah suatu alat yang digunakan untuk mencari pokok-pokok pembahasan dalam penelitian yang memuat apa-apa yang akan diobservasi dan hasil dari observasi itu. Pedoman wawancara adalah daftar pertanyaan yang digunakan sebagai acuan untuk mengenali informasi dengan melakukan wawancara terkait pokok persoalan yang diteliti pada objek penelitian, dan dapat memberi hasil yang diharapkan peneliti dalam proses penelitian. Dokumentasi ini merupakan alat atau data hasil kerja peneliti yang berupa gambar, video dll terkait dengan yang ingin diteliti yaitu menstimulasi perkembangan kognitif anak 4-5 tahun melalui permainan puzzle kreasi di TK Nurul Jihad Peropa Kecamatan Kaledupa Selatan Kabupaten Wakatobi.

Teknik Analisis Data

Menurut Miles dan huberman (Salim & Syahrur, 2007) mengemukakan terdapat tiga langkah analisis data, yaitu reduksi data, penyajian data menarik kesimpulan atau verifikasi.

1.Reduksi Data

Mereduksi data-data yang telah didapati dari hasil observasi dan wawancara dan dirangkum satu persatu agar memudahkan peneliti dalam memfokuskan data.

2.Penyajian Data

Setelah data direduksi maka langkah selanjutnya adalah menyajikan data. Data-data yang berupa tulisan tersebut disusun kembali secara baik dan akurat untuk dapat memperoleh kesimpulan yang valid sehingga lebih memudahkan peneliti dalam memahami penyajian data dalam penelitian kualitatif berbentuk uraian yang singkat dan jelas.

3.Menarik Kesimpulan atau Verifikasi

Setelah data disajikan yang juga dalam rangkaian analisis data, maka proses selanjutnya adalah penarikan kesimpulan atau verifikasi data.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini diawali dengan observasi yang dilakukan di TK Nurul Jihad Peropa, Kecamatan Kaledupa Selatan Kabupaten Wakatobi, untuk mengetahui perkembangan kognitif anak. Hasil kegiatan stimulasi perkembangan kognitif anak melalui permainan puzzle kreasi. Penulis menggunakan strategi deskripsi untuk menilai data.

Penulis mengumpulkan data pada enam anak di TK Nurul Jihad Peropa, Kecamatan Kaledupa Selatan, Kabupaten Wakatobi pada tanggal 14 juli 2021-14 agustus 2021, dapat diketahui perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun melalui permainan puzzle kreasi berjalan dengan baik, setelah melalui beberapa proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan selama lima kali pertemuan dari kegiatan awal sampai kegiatan akhir terlaksana sesuai dengan yang telah direncanakan peningkatan kognitif anak ini dapat dilihat dari hasil pengamatan yang dilakukan peneliti dan guru terhadap kegiatan anak. Hasil observasi perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun di gambarkan dalam tabel :

Tabel 1. Perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun melalui permainan puzzle kreasi

No	Indikator	B B			
		B	M	B	B
		B	B	S	S
				H	B
1	Membilang banyak benda satu sampai sepuluh		1	2	3
2	Mengenal konsep bilangan		1	3	2
3	Mengenal lambang bilangan		1	2	3
4	Kemampuan menyebutkan benda		1	2	3
5	Mengkomunikasi kan benda		1	3	2

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil penelitian yang dilakukan selama 5 kali pertemuan melalui permainan puzzle kreasi untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun di TK Nurul Jihad Peropa kecamatan Kaledupa Selatan Kabupaten wakatobi berkembang sangat baik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelompok A untuk mengetahui perkembangan kemampuan anak berdasarkan kelima indikator pencapaian perkembangan anak usia 4-5 tahun anak-anak sudah dapat mmbilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan, kemampuan menyebutkan benda dan mengkomunikasikan benda dalam permainan puzzle kreasi.

Pembahasan

Berdasarkan hasil studi lapangan, yang telah dilakukan selama lima kali pertemuan dapat diketahui bahwa melalui permainan puzzle kreasi dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun. Permainan puzzle kreasi merupakan permainan dari ide seseorang yang mengkreasi permainan dengan bahan yang ada lingkungan sekitar dengan menyusun benda sesuai dengan urutan daun sukun yang sudah dianyam menggunakan sapu lidi sampai berbentuk tikar, permainan ini juga dapat dilakukan secara berulang-ulang. Hal ini sesuai dengan pendapat (Wulandari et al., 2019) permainan puzzle adalah konsep permainan menyusun gambar secara benar dengan melihat bentuk, warna dan juga ukuran. Sedangkan (Oktaviyani & Suri, 2019) puzzle adalah media bermain dengan cara bermainnya seperti menyusun dan mencocokkan potongan-potongan angka atau huruf, bangunan-bangunan, atau angka sehingga disusun menjadi puzzle yang utuh.

Pada penelitian ini menggunakan permainan Puzzle yang mengkreasikan bahan dari lingkungan sekitar sebagai permainan, anak dapat kreatif bermain menggunakan bahan yang ada dilingkungan tempat tinggalnya. Hal ini sesuai dengan pendapat (Sudarwati, 2018) permainan puzzle merupakan bentuk permainan yang menantang daya kreatifitas dan ingatan siswa lebih mendalam dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa mencoba memecakan masalah, namun tetap menyenangkan sebab bisa di ulang-ulang.

Melalui permainan puzzle kreasi ini rata-rata anak dapat membilang banyak benda satu sampai sepuluh dalam permainan puzzle kreasi. Mengenal konsep bilangan satu sampai sepuluh dengan menghitung satu persatu daun mangga yang melambangkan konsep pada bilangan dalam permainan puzzle kreasi. Mengenal lambang bilangan satu sampai sepuluh dengan mencocokkan jumlah daun mangga dengan bilangan dalam permainan puzzle kreasi. Hal ini sependapat dengan (Permendikbud 137, 2014) pencapaian perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun mencakup kemampuan membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan dan mengenal lambing bilangan. Kemampuan menyebutkan benda pada setiap daun sukun dalam permainan puzzle kreasi dan Mengkomunikasikan kegiatan pembelajaran dalam permainan puzzle kreasi. Sependapat dengan (Veronica, 2019) kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun mencakup kemampuan menyebutkan benda dan mengkomunikasikan benda.

Indikator

1. Membilang banyak benda satu sampai sepuluh

Sebelum peneliti melakukan kegiatan pembelajaran terlebih dahulu menyiapkan benda berupa gambar. Menyediakan alat dan bahan yang digunakan seperti gunting, daun suku, sapu lidi dan gambar anggota tubuh. Selesai menyediakan alat dan bahan yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran peneliti langsung mengunjungi sekolah yang akan diteliti untuk meminta izin kepada kepala TK Nurul Jihad Peropa dan kedatangan peneliti disambut dengan baik oleh kepala TK Nurul Jihad Peropa. Setelah itu ajak anak keteras sekolah untuk bermain permainan puzzle kreasi sebelum melakukan permainan terlebih dahulu guru memperkenalkan permainan setelah selesai peneliti menyiapkan permainan puzzle kreasi, lalu mencontohkan tata cara membilang banyak benda satu sampai sepuluh dalam permainan puzzle kreasi selanjutnya peneliti membimbing anak dalam melakukan permainan puzzle kreasi dalam hal ini yaitu membilang banyak benda satu sampai sepuluh.

Pada saat proses kegiatan berlangsung peneliti mengamati sakti mulai berkembang, mulai bisa membilang banyak benda satu sampai delapan akan tetapi belum lancar dan masih di bantu oleh guru atau peneliti. Naila sudah berkembang, sudah bisa membilang banyak benda satu sampai sembilan dalam permainan puzzle kreasi. Sinta sudah berkembang, sudah bisa membilang banyak benda satu sampai sepuluh dalam permainan puzzle kreasi. Azra, M.Naufal dan Nelvi berkembang sangat baik, mampu membilang banyak benda satu sampai sepuluh dengan tepat.



Gambar 1

2. Mengenal konsep bilangan

Menggunakan permainan puzzle kreasi dengan mengenal konsep bilangan satu sampai sepuluh dengan menghitung satu persatu daun mangga yang melambangkan konsep pada bilangan sebagai media pembelajaran. Sebelum peneliti melakukan pembelajaran terlebih dahulu guru menyediakan alat dan bahan yang digunakan berupa daun sukun, sapu lidi, gunting dan daun mangga. Menyiapkan permainan dengan cara menggunting tangkai daun sukun kemudian susun daun sukun lalu dianyam menggunakan sapu lidi sampai berbentuk tikar selanjutnya susun daun mangga disamping daun sukun. Memberikan contoh tata cara melakukan kegiatan mengenal konsep bilangan dalam permainan puzzle kreasi. guru membimbing anak-anak untuk memberikan contoh yang mudah sehingga anak bisa melakukan permainan puzzle kreasi.

Pada saat proses berlangsungnya kegiatan peneliti mengamati Sakti mulai berkembang, mulai bisa mengenal konsep bilangan satu sampai enam dengan menghitung satu persatu daun mangga yang melambangkan konsep pada bilangan dalam permainan puzzle kreasi akan tetapi belum lancar dan masih dibantu oleh guru atau peneliti. Azra berkembang sesuai harapan sudah bisa

mengenal konsep bilangan satu sampai delapan dengan menghitung satu persatu daun mangga yang melambangkan konsep pada bilangan dalam permainan puzzle kreasi. Naila berkembang sesuai harapan, sudah bisa mengenal konsep bilangan satu sampai sembilan dengan menghitung satu persatu daun mangga yang melambangkan konsep pada bilangan dalam permainan puzzle kreasi. Sinta berkembang sesuai harapan, sudah bisa mengenal konsep bilangan satu sampai sepuluh dengan menghitung satu persatu daun mangga yang melambangkan konsep pada bilangan dalam permainan puzzle kreasi. M. Naufal dan Nelvi berkembang sangat baik, mampu mengenal konsep bilangan dengan menginjak daun sukun dari satu sampai sepuluh sambil menghitung satu persatu daun mangga yang melambangkan konsep pada bilangan.



Gambar 2

3. Mengenal lambang bilangan

Menggunakan permainan puzzle kreasi dengan mengenal lambang pada bilangan dengan mencocokkan jumlah daun mangga dengan bilangan sebagai bahan pembelajaran. Sebelum peneliti melakukan pembelajaran terlebih dahulu peneliti menyiapkan benda berupa angka satu sampai sepuluh. Peneliti menyediakan alat dan bahan yang digunakan berupa daun sukun, sapu lidi, gunting, daun mangga dan benda berupa angka satu sampai sepuluh. Menyiapkan permainan dengan cara menggunting tangkai daun sukun kemudian susun daun sukun lalu dianyam menggunakan sapu lidi sampai berbentuk tikar selanjutnya susun daun mangga dan benda berupa angka satu sampai sepuluh pada setiap samping daun sukun. Memberikan contoh tata cara melakukan kegiatan mengenal lambang bilangan dalam permainan puzzle kreasi. guru membimbing anak-anak untuk memberikan contoh yang mudah sehingga anak bisa melakukan permainan puzzle kreasi.

Pada saat proses berlangsungnya kegiatan peneliti mengamati Sakti mulai berkembang, mulai bisa mengenal lambang bilangan satu sampai sepuluh dengan mencocokkan jumlah daun mangga dengan bilangan dalam permainan puzzle kreasi akan tetapi belum lancar dan masih di bantu oleh guru atau peneliti. Naila dan Sinta berkembang sesuai harapan sudah bisa mengenal lambang bilangan satu sampai sepuluh dengan mencocokkan jumlah daun mangga dengan bilangan dalam permainan puzzle kreasi. Azra, M. Naufal dan Nelvi berkembang sangat baik mampu mengenal lambang bilangan satu

sampai sepuluh dengan mencocokkan jumlah daun mangga dengan bilangan dalam permainan puzzle kreasi dengan tepat.



Gambar 3

4. Kemampuan Menyebutkan Benda

Menggunakan permainan puzzle kreasi yang dapat melihat kemampuan anak menyebutkan benda pada setiap daun sukun dalam permainan sebagai media pembelajaran. Sebelum peneliti melakukan pembelajaran terlebih dahulu menyiapkan benda berupa gambar perlengkapan sekolah berupa tas, buku, penggaris, pensil, topi, baju, rok, celana, kaos kaki dan sepatu. menyediakan alat dan bahan yang digunakan berupa daun sukun, sapu lidi, gunting, daun mangga dan benda berupa angka satu sampai sepuluh. Menyiapkan permainan dengan cara menggunting tangkai daun sukun kemudian susun daun sukun lalu dianyam menggunakan sapu lidi sampai berbentuk tikar selanjutnya susun benda berupa gambar perlengkapan sekolah pada setiap samping daun sukun. Memberikan contoh tata cara melakukan kegiatan menyebutkan benda dalam permainan puzzle kreasi. peneliti membimbing anak-anak untuk memberikan contoh yang mudah sehingga anak bisa melakukan permainan puzzle kreasi.

Pada saat proses berlangsungnya kegiatan peneliti mengamati Sakti mulai berkembang, mulai bisa menyebutkan benda pada setiap daun sukun akan tetapi belum lancar dan masih di bantu oleh guru atau peneliti. Azra dan Sinta berkembang sesuai harapan, sudah bisa menyebutkan benda pada setiap daun sukun dalam permainan puzzle kreasi. M.Naufal, Naila dan Nelvi berkembang sangat baik, mampu menyebutkan benda pada setiap daun sukun dalam permainan puzzle kreasi dengan tepat.



Gambar 4

5. Mengkomunikasikan benda

Peneliti melihat kemampuan anak dalam mengkomunikasikan permainan puzzle kreasi. Sebelum melakukan peneliti mengingatkan kembali kegiatan yang dilakukan anak dalam permainan puzzle kreasi. Setelah selesai peneliti menunjuk satu persatu anak untuk mengkomunikasikan benda dapat dilihat dari kemampuan anak dalam menceritakan semua kegiatan pembelajaran yang dilakukan dalam permainan puzzle kreasi.

Pada saat proses berlangsungnya kegiatan peneliti mengamati Sakti mulai berkembang, mulai bisa menceritakan kegiatan pembelajaran dalam permainan puzzle kreasi secara tidak teratur dan belum lancar masih di bantu oleh guru atau peneliti. M.Naufal, Naila dan Sinta berkembang sesuai harapan sudah bisa menceritakan kegiatan pembelajaran dalam permainan puzzle kreasi. Azra dan Nelvi berkembang sangat baik mampu menceritakan kegiatan pembelajaran dalam permainan puzzle kreasi secara tepat.



Gambar 5

4. KESIMPULAN

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah Stimulasi perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun melalui permainan puzzle kreasi di TK Nurul Jihad Peropa Kecamatan Kaledupa Selatan Kabupaten Wakatobi sudah berkembang dengan optimal. Sebelum melakukan penelitian, kemampuan kognitif anak belum berkembang yakni 6 orang anak masih mengalami kesulitan dalam membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenalkan konsep bilangan, mengenal lambang bilangan, kemampuan menyebutkan, serta mengkomunikasikan benda, akan tetapi setelah diselenggarakan kegiatan penelitian kemampuan kognitif anak meningkat secara maksimal. Dengan berjalannya kegiatan dimana peneliti harus mengenalkan bahan lalu mencontohkan cara bermain agar kegiatan permainan puzzle kreasi berjalan efektif.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Aghnaita, A. (2017). Perkembangan Fisik-Motorik Anak 4-5 Tahun Pada Permendikbud no. 137 Tahun 2014 (Kajian Konsep Perkembangan Anak). AL-ATHFAL: JURNAL PENDIDIKAN ANAK, 3(2), 219. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2017.32-09>
- Anggraini, V., Yulsyofriend, Y., & Yeni, I. (2019). Stimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Lagu Kreasi Minangkabau Pada Anak Usia Dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 73. <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v5i2.3377>
- Dewi, Y. A. S. (n.d.). KORELASI EFEKTIVITAS KOMUNIKASI DAN LATAR BELAKANG ETNIS/SUKU ORANGTUA TERHADAP PERKEMBANGAN BAHASA ANAK DI RAUDLATUL ATHFAL KABUPATEN PASURUAN. 16.
- Juwantara, R. A. (2019). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27. <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v9i1.3011>
- Khadijah. (2016). PENGEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI. Perdana Publishing.

- Khadijah, & Armanila. (2017). *BERMAIN DAN PERMAINAN ANAK USIA DINI*. Perdana Publishing.
- La Jeti. (2019). *POLA ASUH & KETERLIBATAN ORANG TUA DALAM PEMBENTUKAN NILAI-NILAI MORAL ANAK USIA DINI*. Zahir Publishing.
- Lestarinigrum, A. (2017). *Perencanaan Pembelajaran ANAK USIA DINI*. CV. Adijie Media Nusantara.
- Lisefti Fatimah, E., Yulianingsih, Y., & Syam'iyah. (2020). Kemandirian Anak Usia Dini dengan Penggunaan Media Film Animasi "Nussa dan Rara." *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 74–83. <https://doi.org/10.37985/murhum.v1i2.10>
- Mukhlis, A., & Mbelo, F. H. (n.d.). *ANALISIS PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI PADA PERMAINAN TRADISIONAL*. 18.
- Mursid. (2017). *Pengembangan Pembelajaran paud*. PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Mustika, Y., & Nurwidaningsih, L. (2018). Pengaruh Percobaan Sains Anak Usia Dini terhadap Perkembangan Kognitif Anak di TK Kartika Siwi Pusdikpal Kota Cimahi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 91. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i1.12>
- Mutiah, D. (2010). *PSIKOLOGI BERMAIN ANAK USIA DINI*. Prenada Media Group.
- Oktaviyani, R. D., & Suri, O. I. (2019). PENGARUH TERAPI BERMAIN PUZZLE TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA PRASEKOLAH. *Jurnal Kesehatan*, 10(2), 112. <https://doi.org/10.35730/jk.v10i2.406>
- Pangastuti, R. (2019). Media Puzzle untuk Mengenal Bentuk Geometri. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 1(1), 50–59. <https://doi.org/10.15642/jeced.v1i1.496>
- Permendikbud. (2014). *Tentang Nasional Pendidikan anak Usia Dini Nomor 137*.
- Pupung Ardini Puspa, & Lestarinigrum, A. (2018). *BERMAIN & PERMAINAN Anak Usia Dini*. Adjie Media Nusantara.
- Safitri, L. N., & 'Aziz, H. (2019). Pengembangan Nilai Agama dan Moral Melalui Metode Bercerita pada Anak. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 4(1), 85–96. <https://doi.org/10.14421/jga.2019.41-08>
- Salim, & Syahrums. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif Konsep dan Aplikasi dalam Ilmu Sosial, Keagamaan dan Pendidikan*. Citapustaka Media.
- Saputro, F. A. (2018). *PERKEMBANGAN SENI ANAK USIA DINI (STPPA TIDAK TERCAPI)*. 3(3), 7.
- Saripudin, A., & Awelas, T. A. (2020). CLASSROOM ASSESMENT PADA ASPEK PERKEMBANGAN NILAI AGAMA DAN MORAL DI TKIT AL-IKHLAS AL-MA'ARIF CIREBON. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 313. <https://doi.org/10.24235/awlady.v6i2.7230>
- Setyaningsih, T. S. A., & Wahyuni, H. (2018). Stimulasi Permainan Puzzle Berpengaruh terhadap Perkembangan Sosial dan Kemandirian Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 1(2), 62–77. <https://doi.org/10.31539/jks.v1i2.9>

- Sidiq, U., & Choiri Miftachul, M. (2019). METODE PENELITIAN KUALITATIFDI BIDANG PENDIDIKAN. CV. Nata Karya.
- Siyoto, S., & Sodik, A. (2015). DASAR METODOLOGI PENELITIAN. Literasi Media Publishing.
- Sudarwati, U.-. (2018). PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBILANG 1 – 20 MELALUI PERMAINAN PUZZLE PADA ANAK KELOMPOK B DI TK TUNAS RIMBA 1 SAMARINDA TAHUN PEMBELAJARAN 2016/2017. *Jurnal Warna : Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 3(1), 20–37. <https://doi.org/10.24903/jw.v3i1.206>
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Alfabeta.
- Suharsimi, A. dkk. (2015). Penelitian Tindakan Kelas Edisi Revisi. PT Bumi Aksara.
- Susanto, A. (2017). PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (Konsep dan Teori). PT Bumi Aksara.
- Suyadi. (2010). PSIKOLOGI BELAJAR PAUD. PT Pustaka Insan Madani, Anggota IKAPI.
- Veronica, N. (2019). KEMAMPUAN MENGGELOMPOKAN BENDA BERDASARKAN JENISNYA (4-5 TAHUN). UM Surabaya Publishing.
- Wulandari, M., Akbarjono, A., & Saputra, A. (2019). PENGARUH PERMAINAN PUZZLE TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF PADA ANAK 5-6 TAHUN DI PAUD HARAPAN ANANDA KOTA BENGKULU. 13.
- Yusuf, S., & Sugandhi, N. M. (2016). PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK. PT RajaGrafindo Persada.

.

..