

THE EFFECT OF PUZZLES ON THE COGNITIVE DEVELOPMENT OF CHILDREN AGED 5–6 YEARS

Nur Isnaini Khosyati^{1*}, Baik Nilawati Astini¹, G Gunawan²

¹Early Childhood Teacher Education Study Program, University of Mataram

²Physics Education Study Program, University of Mataram

*E-mail: nurIsnainikhosyati@gmail.com

Received: May 13, 2026; **Accepted:** June 25, 2026; **Published:** June 30, 2026

DOI: <https://doi.org/10.67434/ijece.v7i2.2512>

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of educational puzzles on the cognitive development of children aged 5–6 years at As-Syafa'ah Early Childhood Education (ECE). The research was prompted by the limited use of innovative learning media, which has hindered children's cognitive growth, particularly in problem-solving, logical thinking, and symbolic reasoning. A quantitative pre-experimental approach was adopted, employing a one-group pretest-posttest design with a sample of 16 children aged 5–6 years. Data were collected through structured observation checklists and documentation, then analyzed using the Shapiro-Wilk normality test and a paired-sample t-test via IBM SPSS Statistics 30. The results showed a significant increase in the mean score from 48.68 in the pretest to 78.87 in the posttest following the puzzle intervention ($t = 31.086$, $p < .001$). Consequently, the null hypothesis was rejected, indicating that educational puzzles significantly enhance the cognitive development of children aged 5–6 years at As-Syafa'ah ECE. Puzzles effectively stimulated logical thinking, problem-solving abilities, and pattern-symbol recognition, proving to be an engaging and effective pedagogical tool in early childhood education.

Keywords: Educational Puzzles, Cognitive Development, Early Childhood Education, Problem-Solving Skills

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media puzzle terhadap perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun di PAUD As-Syafa'ah. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum optimalnya pemanfaatan media pembelajaran yang variatif dan inovatif, sehingga perkembangan kognitif anak, khususnya pada aspek pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik yang belum berkembang secara optimal. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pra-eksperimen (one-group pretest-posttest design) pada sampel sebanyak 16 anak usia 5–6 tahun. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik observasi terstruktur menggunakan instrumen lembar ceklis perkembangan kognitif serta dokumentasi. Data dianalisis menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk dan uji beda paired sample t-test berbantuan IBM SPSS Statistics 30. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari 48,68 pada pretest menjadi 78,87 pada posttest setelah pemberian intervensi media puzzle ($t = 31,086$; $p < 0,001$). Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti media puzzle berpengaruh signifikan terhadap peningkatan perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun di PAUD As-Syafa'ah. Penggunaan media puzzle terbukti efektif dalam menstimulasi kemampuan berpikir logis, pemecahan masalah, serta pengenalan pola dan simbol pada anak usia dini.

Kata Kunci: Media Puzzle, Perkembangan Kognitif, Pendidikan Anak Usia Dini, Kemampuan Pemecahan Masalah

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini memiliki peran penting dalam mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan anak, salah satunya perkembangan kognitif. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang diberikan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan agar anak memiliki kesiapan memasuki jenjang pendidikan berikutnya. Pada usia 5–6 tahun, anak berada pada fase perkembangan yang sangat pesat sehingga membutuhkan stimulasi yang tepat untuk mengembangkan kemampuan berpikir, memecahkan masalah, serta memahami simbol dan pola.

Perkembangan kognitif merupakan kemampuan anak dalam berpikir, memahami, mengingat, menghubungkan informasi, dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STTPA), perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun meliputi kemampuan belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, serta berpikir simbolik. Anak diharapkan mampu mengenal pola, mengelompokkan benda berdasarkan bentuk dan ukuran, memahami sebab-akibat sederhana, hingga mengenal lambang bilangan dan huruf. Oleh karena itu, proses pembelajaran pada anak usia dini harus dirancang secara menarik, aktif, dan menyenangkan agar mampu memberikan stimulasi yang optimal terhadap perkembangan kognitif anak. Perkembangan kognitif adalah istilah yang mengacu pada seluruh aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, imajinasi, pemahaman makna, penilaian, penalaran, pengolahan informasi, serta kemampuan memecahkan masalah (Besari *et al.*, 2025). Kognitif juga dapat diartikan sebagai kemampuan yang dimiliki anak untuk memahami sesuatu yang berkaitan dengan pengetahuan (Sa'rah *et al.*, 2025).

Namun, kondisi ideal tersebut belum sepenuhnya sesuai dengan kenyataan di lapangan. Berdasarkan hasil observasi di PAUD As-Syafa'ah, ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran masih kurang variatif dan belum dimanfaatkan secara optimal. Pembelajaran cenderung berlangsung secara monoton dengan keterbatasan alat permainan edukatif (APE) sehingga anak mudah merasa bosan, kurang fokus, dan kurang aktif dalam mengikuti kegiatan belajar. Kondisi tersebut berdampak pada belum optimalnya perkembangan kognitif anak, khususnya dalam aspek berpikir logis, pemecahan masalah, dan pengenalan simbol. Anak masih mengalami kesulitan dalam menyusun bentuk, mengenal pola, serta menghubungkan simbol dengan benda konkret. Rendahnya stimulasi kognitif dapat dipengaruhi oleh minimnya variasi kegiatan pembelajaran yang menarik dan interaktif, serta kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini (Sukma *et al.*, 2024). Guru sebagai pendidik bertugas mewadahi stimulasi perkembangan anak usia dini. Guru juga berperan memfasilitasi mereka bermain, dengan memanfaatkan APE sesuai kriteria pencapaian perkembangan mereka (Putra *et al.*, 2022).

Permasalahan tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara kondisi ideal pembelajaran anak usia dini dengan praktik pembelajaran yang terjadi di lapangan. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, media pembelajaran memiliki peranan penting sebagai sarana untuk membantu anak memahami konsep secara konkret melalui kegiatan bermain. Menurut Hasan *et al.*, (2021), media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan

untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif dan menarik. Oleh karena itu, penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran sekaligus menstimulasi perkembangan kognitif secara optimal. Penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat krusial karena anak usia dini memiliki karakteristik belajar yang khas yaitu aktif, konkret, dan menyenangkan (Astini *et al.*, 2024).

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak adalah media *puzzle*. *Puzzle* merupakan permainan edukatif berbentuk bongkar pasang yang terdiri atas beberapa kepingan gambar atau bentuk yang harus disusun kembali menjadi satu kesatuan utuh. Media *puzzle* dapat melatih kemampuan berpikir logis, konsentrasi, koordinasi mata dan tangan, serta kemampuan memecahkan masalah pada anak. Selain itu, kegiatan bermain *puzzle* memberikan pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan sehingga anak lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Media *puzzle* juga dapat merangsang perkembangan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah, yang sangat penting dalam perkembangan kognitif anak usia dini secara keseluruhan (Hidayah *et al.*, 2025).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media *puzzle* memiliki pengaruh positif terhadap perkembangan kemampuan kognitif anak. Penelitian oleh Zubandi *et al* (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* berpengaruh signifikan terhadap perkembangan kognitif anak kelompok B di TK Dharma Wanita Siti Aisyah Kabul. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa permainan *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia dini. Selain itu, penelitian Novita *et al* (2022) menemukan bahwa media *puzzle* mampu meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir logis peserta didik. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media *puzzle* efektif digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat mendukung perkembangan kemampuan berpikir anak.

Meskipun demikian, penelitian mengenai penggunaan media *puzzle* pada anak usia 5–6 tahun di PAUD As-Syafa'ah belum pernah dilakukan. Selain itu, penelitian ini memiliki nilai kebaruan pada penggunaan *puzzle jigsaw* berbahan kayu dengan tema hewan yang dirancang sesuai karakteristik anak usia dini serta diterapkan secara bertahap dalam kegiatan pembelajaran kelompok kecil. Penelitian ini juga berfokus pada peningkatan aspek perkembangan kognitif yang meliputi kemampuan pemecahan masalah, berpikir logis, dan pengenalan pola pada anak usia 5–6 tahun.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *puzzle* terhadap perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun di PAUD As-Syafa'ah. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif inovasi media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pra-eksperimen (*pre-experimental design*) melalui *one group pre-test post-test design*. Penelitian dilaksanakan di PAUD As-Syafa'ah, Kelayu Utara, kecamatan Selong, kabupaten Lombok Timur pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian berjumlah 16 anak usia 5–6 tahun.

Prosedur penelitian diawali dengan pemberian *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal perkembangan kognitif anak. Selanjutnya, anak diberikan perlakuan (*treatment*) berupa kegiatan pembelajaran menggunakan media *puzzle* yang terdiri atas 6-8 kepingan yang dimainkan secara berkelompok dalam kegiatan belajar sambil bermain. Perlakuan dilaksanakan selama tiga kali pertemuan dengan durasi ± 60 menit setiap pertemuan. Setelah seluruh perlakuan selesai, dilakukan *posttest* untuk mengetahui perkembangan kognitif anak setelah penggunaan media *puzzle*.

Adapun teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar ceklis perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun yang disusun berdasarkan indikator perkembangan kognitif yang meliputi kemampuan pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik. Penilaian menggunakan skala perkembangan dengan rentang skor 1–4, yaitu Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Dokumentasi digunakan untuk mendukung data penelitian berupa foto kegiatan pembelajaran dan data hasil perkembangan anak.

Sebelum digunakan, instrumen penelitian diuji validitas isi menggunakan formula Gregory dengan melibatkan dua validator ahli. Hasil uji validitas menunjukkan nilai koefisien sebesar 1,00 dengan kategori validitas sangat tinggi sehingga instrumen dinyatakan layak digunakan dalam penelitian. Adapun data penelitian dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui rata-rata, nilai minimum, maksimum, median, dan standar deviasi hasil *pretest* dan *posttest*. Selanjutnya, dilakukan uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk karena jumlah sampel kurang dari 30. Setelah data dinyatakan berdistribusi normal, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *paired sample t-test* dengan bantuan aplikasi IBM SPSS Statistics 30 pada taraf signifikansi 5% untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

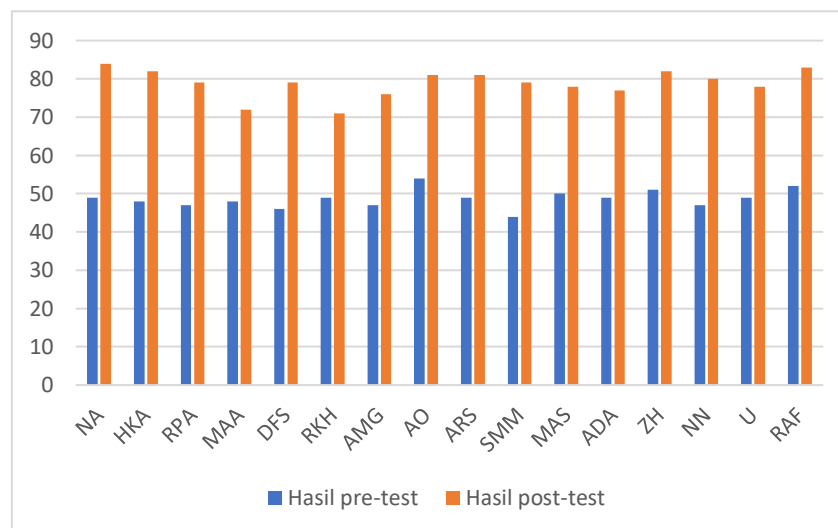
Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pengaruh media *puzzle* terhadap perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun di PAUD As-Syafa'ah. Penelitian dilaksanakan pada 16 anak dengan menggunakan desain *one group pre-test post-test*. Data diperoleh melalui observasi menggunakan instrumen perkembangan kognitif sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa penggunaan media *puzzle* dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh data nilai *pretest* dan *posttest* perkembangan kognitif anak yang menunjukkan adanya peningkatan setelah diberikan perlakuan menggunakan media *puzzle*. Hasil analisis statistik deskriptif dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

No	Inisial	Hasil <i>pre-test</i>	Hasil <i>post-test</i>
1	NA	49	84
2	HKA	48	82
3	RPA	47	79
4	MAA	48	72
5	DFS	46	79

6	RKH	49	71
7	AMG	47	76
8	AO	54	81
9	ARS	49	81
10	SMM	44	79
11	MAS	50	78
12	ADA	49	77
13	ZH	51	82
14	NN	47	80
15	U	49	78
16	RAF	52	83

Berdasarkan Tabel 1 di atas dapat diketahui bahwa skor pretest lebih rendah jika dibandingkan dengan skor posttest setelah diberikan perlakuan berupa media *puzzle*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1. Data Hasil Pretest dan Posttest

Untuk mendukung tampilan visual Gambar 1 mengenai peningkatan skor tersebut, rincian data hitungan pretest dan posttest secara detail dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Data Hasil Hitungan *Pretest* dan *Posttest*

No	Statistik	Hasil Pretest	Hasil Posttest
1	Jumlah Data	16	16
2	Total	48,68	78,87
3	Median	49,00	79,00
4	Modus	49,00	82,00
5	Standar Deviasi	2,38	3,61
6	Nilai Minimum	44,00	71,00
7	Nilai Maksimum	54,00	84,00

Berdasarkan Tabel 2 tersebut, diketahui bahwa rata-rata perkembangan kognitif anak sebelum diberikan perlakuan sebesar 48,68. Setelah diberikan perlakuan menggunakan media

puzzle, rata-rata nilai meningkat menjadi 78,87. Selain itu, nilai minimum dan maksimum pada hasil *posttest* juga mengalami peningkatan dibandingkan hasil *pretest*. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun.

Peningkatan perkembangan kognitif terlihat pada kemampuan anak dalam menyusun pola, mengenal bentuk dan simbol, serta menyelesaikan masalah sederhana melalui kegiatan bermain *puzzle*. Anak terlihat lebih aktif dan antusias selama proses pembelajaran berlangsung. Pada awal pembelajaran, sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam menyusun kepingan *puzzle* secara tepat, namun setelah beberapa kali perlakuan anak mulai mampu menyelesaikan *puzzle* secara mandiri.

Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan metode statistik kuantitatif untuk menentukan apakah data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas diperlukan untuk melakukan uji analisis data statistik selanjutnya yaitu uji *paired sample t-test*. Dikarenakan sampel ada penelitian ini berjumlah kurang dari 30 maka uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji Shapiro Wilk dengan bantuan aplikasi IBM SPSS *statistics* 30. Indikator penggunaan Shapiro Wilk yaitu dengan cara mengukur jika nilai yang dihasilkan kurang dari 0,05 maka persebarannya dianggap tidak normal dan sebaliknya jika hasil yang didapat lebih dari 0,05 maka dinyatakan persebarannya normal.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro Wilk		
	statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	0,198	16	0,094	0,963	16	0,713
Posttest	0,154	16	0,200	0,927	16	0,218

Berdasarkan hasil uji normalitas, nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,713 dan *posttest* sebesar 0,218. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga data dinyatakan berdistribusi normal. Oleh karena itu hasil uji normalitas data dikatakan berdistribusi normal sehingga analisis dapat dilanjutkan menggunakan uji *paired sample t-test*.

Hasil Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *paired sample t-test*. Uji ini digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh dari penggunaan media *puzzle* terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Media *puzzle* dikatakan berpengaruh, jika hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$. Ketentuan dalam melakukan uji hipotesis ini adalah jika taraf signifikannya $< 0,05$ maka H_a diterima sedangkan H_o ditolak. Sebaliknya jika taraf signifikansi $> 0,05$ maka H_a ditolak dan H_o diterima.

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis *Paired Sample T-test*

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	POST TEST – PRE TEST	30.187	3.763	0,940	32.192	28.182	31.086	15	0,000

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis diatas, didapatkan nilai t_{hitung} sebesar 31,086 perbedaan rata-rata (*mean difference*) sebesar 30,187 dan perbedaan berkisar antara 32,192 hingga 28,182 (dilihat dari *lower* dan *upper*). Derajat kebebasan (df) = $(n-1) = (16-1) = 15$, didapatkan nilai t_{tabel} sebesar 2,131. Maka dapat disimpulkan nilai t_{hitung} (31,086) > t_{tabel} (2,131), H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini selaras dengan hasil nilai signifikansi yang diperoleh yaitu 0,000 sehingga dinyatakan bahwa hasil uji t (*paired sample t-test*) lebih kecil dari 0,05 dikarenakan nilai sig. (2-tailed) = 0.000 < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari hasil tersebut maka dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh dari media *puzzle* terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di PAUD As-Syafa'ah.

Pembahasan

Media *puzzle* merupakan salah satu alat permainan edukatif yang dapat digunakan untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini. Dalam penelitian ini, penggunaan media *puzzle* dilakukan melalui kegiatan bermain sambil belajar sehingga anak dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *puzzle* menunjukkan bahwa anak lebih tertarik dan antusias dalam mengikuti kegiatan belajar. Anak terlihat aktif mencoba menyusun kepingan *puzzle*, berdiskusi dengan teman, serta berusaha menyelesaikan permainan hingga selesai. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam proses belajar. Media *puzzle* juga membantu anak belajar secara konkret melalui aktivitas bermain. Anak tidak hanya menerima penjelasan dari guru, tetapi secara langsung melakukan kegiatan yang melatih kemampuan berpikir, konsentrasi, dan koordinasi mata serta tangan. Hal ini sejalan dengan karakteristik belajar anak usia dini yang lebih menyukai aktivitas bermain dan eksplorasi secara langsung.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun di PAUD As-Syafa'ah. Peningkatan tersebut terlihat dari perolehan rata-rata nilai *pretest* sebesar 48,68 menjadi 78,87 pada *posttest*. Temuan ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan media *puzzle* mampu memberikan stimulasi yang efektif terhadap kemampuan berpikir anak usia dini, khususnya dalam aspek pemecahan masalah, berpikir logis, dan pengenalan pola serta simbol.

Dalam pendidikan anak usia dini, media pembelajaran memegang peranan penting dalam membantu anak memahami konsep secara konkret. Anak usia 5–6 tahun berada pada tahap praoperasional, yaitu tahap ketika anak mulai menggunakan simbol dan berpikir melalui objek nyata yang ada di sekitarnya. Menurut teori perkembangan kognitif Piaget, pada tahap ini anak lebih mudah memahami konsep melalui aktivitas manipulatif dan pengalaman langsung dibandingkan pembelajaran yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, penggunaan media *puzzle* menjadi relevan karena memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui kegiatan bermain yang melibatkan aktivitas visual, motorik, dan mental secara bersamaan.

Media *puzzle* membantu anak membangun pengetahuan melalui proses mencoba, mengamati, dan menemukan hubungan antarbagian gambar yang disusun. Saat anak menyusun kepingan *puzzle*, anak tidak hanya melatih koordinasi mata dan tangan, tetapi juga menggunakan kemampuan berpikir logis untuk menentukan posisi dan bentuk yang sesuai. Proses tersebut sejalan dengan pendapat bahwa perkembangan kognitif merupakan kemampuan individu dalam memahami, menghubungkan, dan memecahkan masalah berdasarkan pengalaman belajar yang diperoleh (Ramdayani et al., 2020).

Peningkatan kemampuan kognitif dalam penelitian ini juga terlihat dari perubahan perilaku anak selama proses pembelajaran. Sebelum diberikan perlakuan, sebagian besar anak terlihat kurang fokus, mudah bosan, dan mengalami kesulitan dalam mengenal pola serta menyelesaikan tugas sederhana. Setelah penggunaan media *puzzle*, anak menjadi lebih aktif, antusias, dan mampu menyelesaikan permainan secara mandiri. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas bermain dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam belajar. Hal tersebut sejalan dengan pendapat bahwa anak usia dini memiliki karakteristik belajar aktif, konkret, dan menyenangkan sehingga membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif (Astini *et al.*, 2024).

Selain itu, penggunaan media *puzzle* juga memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi anak karena proses pembelajaran berlangsung melalui eksplorasi dan pemecahan masalah sederhana. Ketika anak mengalami kesulitan dalam menyusun kepingan *puzzle*, anak berusaha mencoba berbagai alternatif untuk menemukan solusi yang tepat. Aktivitas tersebut menunjukkan berkembangnya kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah pada anak usia dini. Menurut Vygotsky, perkembangan kognitif anak dipengaruhi oleh interaksi sosial dan pengalaman belajar yang diperoleh melalui aktivitas bersama lingkungan sekitarnya. Dalam penelitian ini, kegiatan bermain *puzzle* dilakukan secara berkelompok sehingga anak dapat berdiskusi, bekerja sama, dan saling membantu dalam menyelesaikan permainan. Permata (2020) menyatakan bahwa permainan *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia dini secara signifikan. Selain itu, penelitian Novita *et al.*, (2022) menunjukkan bahwa media *puzzle* mampu meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir logis peserta didik karena anak terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Keterlibatan aktif tersebut membuat anak lebih mudah memahami materi dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada penjelasan guru. Dengan demikian, media *puzzle* dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.

Secara lebih mendalam, peningkatan perkembangan kognitif anak dalam penelitian ini dipengaruhi oleh karakteristik media *puzzle* yang bersifat konkret, visual, dan interaktif. *Puzzle* membantu anak mengenali bentuk, warna, ukuran, dan pola melalui kegiatan menyusun gambar menjadi satu kesatuan utuh. Aktivitas tersebut merangsang kemampuan berpikir simbolik anak, terutama dalam mengenali hubungan antara bentuk konkret dengan simbol tertentu. Menurut Juliana *et al.*, (2023) kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 5–6 tahun meliputi kemampuan mengenal lambang bilangan, pola, dan bentuk sebagai dasar kesiapan memasuki pendidikan selanjutnya.

Penggunaan media *puzzle* juga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dibandingkan metode pembelajaran konvensional yang monoton. Anak terlihat lebih termotivasi mengikuti pembelajaran karena media yang digunakan menyerupai permainan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan minat belajar anak. Temuan ini mendukung pendapat Hasan *et al.*, (2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk menciptakan proses belajar yang efektif dan menarik perhatian peserta didik.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *puzzle* tidak hanya berfungsi sebagai alat permainan edukatif, tetapi juga sebagai sarana stimulasi perkembangan kognitif anak usia dini. Penggunaan media *puzzle* mampu membantu anak mengembangkan

kemampuan berpikir logis, pemecahan masalah, konsentrasi, serta pengenalan pola dan simbol melalui kegiatan belajar yang aktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, media puzzle dapat dijadikan sebagai salah satu inovasi media pembelajaran yang efektif dalam mendukung perkembangan kognitif anak usia dini.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle* memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun di PAUD As-Syafa'ah. Penggunaan media *puzzle* tidak hanya meningkatkan hasil belajar anak secara kuantitatif, tetapi juga memberikan makna pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini. Melalui kegiatan menyusun *puzzle*, anak memperoleh kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, memecahkan masalah sederhana, mengenal pola, serta meningkatkan konsentrasi dan koordinasi antara mata dan tangan. Peningkatan perkembangan kognitif anak terlihat dari perubahan kemampuan anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media *puzzle*. Anak menjadi lebih aktif, fokus, dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang konkret dan interaktif mampu membantu anak membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung dan kegiatan bermain yang bermakna.

Hasil penelitian ini menegaskan pentingnya pembelajaran anak usia dini yang inovatif dan sesuai tahap perkembangan. Media *puzzle* terbukti efektif menstimulasi kognitif anak usia 5–6 tahun karena menciptakan suasana belajar yang aktif dan interaktif. Oleh karena itu, guru dan sekolah disarankan mengoptimalkan media ini di kelas. Untuk pengembangan ke depan, peneliti selanjutnya dapat mengeksplorasi puzzle berbasis teknologi atau budaya lokal, memperluas sampel penelitian, serta menguji pengaruhnya terhadap aspek bahasa, motorik, dan sosial-emosional anak..

DAFTAR PUSTAKA

- Astini, B. N., Rachmayani, I., Suarta, I. N., & Nurhikma, R. (2023). Mengembangkan Matematika Permulaan Anak Melalui Permainan Puzzle Angka Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kreativa. *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*, 4(2), 67-72. Retrieved from <https://journal.publication-center.com/index.php/ijece/article/view/905>
- Besari, D., Gunawan, G., Nurhasanah, N., & Sativa, F. E. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kemampuan Kognitif Kelompok B Di RA Ijtihadul Islamiyah. *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*, 6(1), 7-14. Retrieved from <https://journal.publication-center.com/index.php/ijece/article/view/1802>
- Hasan, M., Milawati, Darojat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana & Indra, I. M. (2021). Media Pembelajaran. Tahta Media Group.
- Hidayah, J., Gunawan, G., & Astini, B. N. (2025). The Utilization of Quizizz-Based Educational Games to Enhance the Cognitive Abilities of Children Aged 5-6 at Raudatush Shibyan Kinderganten. *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*, 6(4), 11-180. Retrieved from <https://journal.publication-center.com/index.php/ijece/article/view/1882>

- Juliana, R., & Jaelani, A. K. (2025). Pengembangan Ape Kotak Pintar Untuk Menstimulasi Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Pada Tahun Ajaran 2022/2023. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10 (01), 459-470.. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.23776>
- Novita, F., Sirait, S., Panjaitan, M. B., & Thesalonika, E. (2022). Pengaruh media pembelajaran Puzzle terhadap Matematika. *Sukma: Jurnal Pendidikam*, 6(1), 17–40. <https://doi.org/10.32533/07102.2023>
- Permata, R. D. (2020). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun dengan rentang usia empat tahun sampai. *Pinus*, 5(2), 1–10. <https://doi.org/10.29407/pn.v5i2.14230>
- Putra, M. H., Gunawan, G., Suarta, I. N., & Astini, B. N (2022). Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Mengembangkan Kognitif Ana Usia 5-6 Tahun di TK Se-Kecamatan Ampenan Tahun 2022. *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*, 3(4), 549-556. Retrieved from <https://journal.publication-center.com/index.php/ijece/article/view/1514>
- Ramdayani, D., Fahrudin, Nurhasanah, & Karta, I.W . (2020). Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education Vol. *Pengembangan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini (Studi Kasus Anak Usia 4-5 Tahun) Di Desa Puyung Kecamatan Jonggat Kabupaten Lombok Tengah*, 1(4), 139–145. Retrieved from <https://journal.publication-center.com/index.php/ijece/article/view/220>
- Sa'rah, N., Gunawan, G., & Astini, B. N. (2025). The Aplikacation of Quizizz Game to Enchance the Cognitive Abilities of Group B Children at TK PGRI 1 Mataram. *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*, 6(4), 199-207. Retrieved from <https://journal.publication-center.com/index.php/ijece/article/view/1864>
- Sukma, P. I., Gunawan, G., Astini, B. N., & Nurhasanah, N. (2024). Pengembangan Game Edukasi Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B di TK IT Al-Fajar Mataram. *Indonesian Juournal of Elementary and Childhood Education*, 5(2), 45-58. Retrieved from <https://journal.publication-center.com/index.php/ijece/article/view/1620>
- Zubandi, A. 2022, Astini, B.N., Astawa, I. M. S., & Fahrudin. (2022). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Anak. *Journal of Classroom Action Research*, 4(4), 97–105. <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i3.2318>