

Pemanfaatan Puzzle dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif AUD Pada Masa Pandemi di TK Cempaka Putih Tanah Datar Sumatera Barat

Tari Alifia Afifah¹, Sulistiatun Hafifah², Dini Uzlifah³, Umi Humairoh⁴,
Siti Annisa Burairoh⁵, RR Deni Widjayatri⁶

Universitas Pendidikan Indonesia

tar@upi.edu

Abstrak

Sudah hampir dua tahun pandemi Covid-19 terjadi di Indonesia. Seluruh sektor kehidupan mengalami dampak terutama sektor pendidikan yang mengalami adanya batasan dalam beraktivitas. Pendidikan dari jenjang anak usia dini hingga perguruan tinggi menerapkan pembelajaran jarak jauh dengan media online. Oleh karena itu guru diharapkan memiliki kemampuan dan menguasai bidang teknologi untuk proses pembelajaran jarak jauh ini. Khususnya dalam Pendidikan Anak Usia Dini, guru harus memiliki kreatifitas yang lebih dari biasanya. Salah satunya kegiatan pembelajaran melalui alat permainan edukatif yang menjadikan aspek kreatifitas anak dapat dikembangkan dimasa pademi saat ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengenalkan puzzle kepada anak usia dini, selain mengasyikan dan menyenangkan tentunya agar kita mengetahui perkembangan kognitif anak di masa pandemi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif dengan mengumpulkan data melalui teknik wawancara dan observasi. Partisipan dari penelitian ini adalah 15 siswa TK Cempaka Putih Tanah Datar Sumatera Barat dengan rentang usia 5-6 tahun. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa puzzle sebagai alat permainan edukatif dapat membantu proses belajar anak pada masa pandemi, baik dengan pendampingan orangtua maupun secara individual. Puzzle memiliki bentuk yang menarik dan beragam sehingga dapat membuat anak terhibur dan tidak merasa bosan. Dengan menggunakan puzzle kemampuan kognitif anak akan tetap berkembang di masa pandemi walapun pembelajaran dilakukan dengan jarak jauh.

Keyword : Puzzle, Kognitif, Pandemic Covid

Pendahuluan

WHO (*World Health Organization*) secara resmi memberikan informasi mengenai virus corona (Covid-19) sebagai pandemi pada tanggal 9 Maret 2020. Pemerintah Indonesia harus mengambil kebijakan untuk memutus rantai penularan Covid-19 dengan penerapan *social distancing*, dimana masyarakat harus menjalankan aktivitas seluruhnya dirumah seperti *work from home* (bekerja dirumah) dan *school from home* (sekolah dirumah). Salah satu adanya kebijakan *School from Home* mampu menjadikan suatu tantangan tersendiri bagi pendidik agar mampu mempercepat menguasai pengetahuan teknologi digital sebagai suatu kebutuhan. Peran orang tua juga tidak kalah penting untuk memantau sejauh mana kemampuan anak dalam kegiatan pembelajaran secara jarak jauh yang telah diberikan oleh guru. Komunikasi orang tua dan anak semakin terjalin baik apabila anak tidak memahami materi yang telah diberikan guru supaya orang tua atau pendamping dapat membantu kesulitan yang dihadapi anak.

Kemampuan dalam menguasai suatu bidang teknologi untuk proses pembelajaran jarak jauh merupakan suatu harapan untuk pendidik. Khususnya dalam Pendidikan Anak Usia Dini,

pendidik harus memiliki kreativitas yang lebih dari biasanya, salah satunya kegiatan pembelajaran alat permainan edukatif yang menjadikan aspek kreativitas anak dapat dikembangkan dimasa pademi saat ini. Kemampuan Kognitif anak dapat ditunjukkan dengan cara melaksanakan kegiatan bermain menggunakan alat permainan yang mengandung unsur atau nilai edukatif. Menurut (Astini, Nurhasanah, Rachmayani, & Suarta, 2017) Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat permainan untuk anak usia dini yang dapat dimaksimalkan berdasarkan perkembangan anak serta disesuaikan pemanfaatannya berdasarkan usia dan tingkat perkembangan anak tersebut. Alat Permainan Edukatif dibuat khusus untuk efektivitas pembelajaran anak agar menyenangkan sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak yang disesuaikan dengan kelompok usia. Di dalam Alat Permainan Edukatif terdapat beberapa aspek perkembangan, yang salah satunya adalah aspek kognitif. Perkembangan kognitif menjadi hal yang sangat penting dalam pertumbuhan anak. Perkembangan kognitif sendiri merupakan perubahan yang terjadi pada struktur kognitif yang melibatkan aktivitas mental seperti berpikir, mengingat, imajinasi, pemecahan masalah, kreativitas, bahasa, imtelegensi dan kemampuan membuat alasan. Perkembangan kognitif perlu ditingkatkan dari usia dini agar setiap bertambahnya usia, anak bisa mengikuti tahap perkembangan dalam dirinya (Sutisna & Laiya, 2020). Selama melakukan penelitian penulis melihat bahwa saat belajar menggunakan media puzzle anak sangat bersemangat dan antusias.

Namun, di masa pandemi seperti saat sekarang ini terdapat kendala yang dihadapi pendidik dalam mengajar. Hal ini disebabkan karena pembelajaran dilakukan dengan jarak jauh, yang mana guru tidak bisa bertatap muka langsung dengan peserta didik. Oleh karena itu pendidik harus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, salah satunya dengan membuat video pembelajaran yang menarik saat menjelaskan cara menyusun/membuat puzzle. Berdasarkan latar belakang, maka tujuan dari penelitian ini adalah pemanfaatan puzzle dalam mengembangkan kognitif anak usia dini pada masa pandemi di TK Cempaka Putih Tanah Datar Sumatera Barat.

Kajian Teori

Perkembangan kognitif menjadi salah satu bagian dominan dari perkembangan dan pertumbuhan anak. Kematangan aspek perkembangan kognitif anak yang telah diperoleh pada masa pendidikan anak usia dini akan memberikan bekal kepada anak untuk masuk ke jenjang pendidikan selanjutnya. Perkembangan kognitif difokuskan pada bagaimana anak secara aktif membangun pikiran mereka dan kemudian bagaimana perubahan berpikir dari satu tahap ke tahap berikutnya dalam suatu perkembangan. Menurut (Khadijah, 2016) dalam perkembangan kognitif kemampuan berpikir anak usia dini untuk memahami lingkungannya akan bertambah. Artinya dengan kemampuan berfikir ini anak dapat mengeksplorasi dirinya sendiri, orang lain, hewan dan tumbuhan, serta berbagai benda yang ada di sekitarnya. Perkembangan kognitif pada setiap anak tentu berbeda, hal tersebut sangat tergantung kepada lingkungannya. Oleh karena itu peran orang tua sangat diperlukan saat mendampingi anak dirumah dan bimbingan guru saat di sekolah. Stimulasi yang bisa diberikan kepada anak seperti bermain sambil belajar melalui puzzle.

Puzzle adalah permainan berupa teka-teki atau bongkar pasang yang menghibur dan dapat dinikmati oleh anak-anak. Namun permainan puzzle memiliki urgensi yang besar dalam mengembangkan imajinasi dan pemikiran yang inovatif di dalam diri manusia. Sebab, manusia akan berkonsentrasi dan menggunakan daya pikirnya secara maksimal agar dapat menyelesaikannya (Hidayati, 2018). Puzzle merupakan bentuk permainan yang menantang daya kreatifitas dan ingatan anak agar lebih mendalam karena munculnya motivasi dari dalam diri untuk senantiasa mencoba memecahkan suatu masalah, namun akan tetap menyenangkan sebab bisa di ulang-ulang. Tantangan dalam permainan ini akan selalu memberikan efek ketagihan yang membuat anak ingin selalu mencoba, dan terus mencoba hingga berhasil.

Bagi anak usia dini puzzle merupakan permainan yang menyenangkan, karena pada dasarnya anak usia dini menyukai bentuk gambar dan warna yang menarik. Dengan bermain puzzle anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu dengan menyusun gambar. Pada tahap awal mengenal puzzle, mereka mungkin mencoba untuk menyusun gambar puzzle dengan cara mencoba memasang-masangkan bagian-bagian puzzle tanpa petunjuk. Dengan sedikit arahan dan contoh, maka anak akan dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan cara mencoba

menyesuaikan bentuk, warna, atau logika. Contoh usaha anak menyesuaikan bentuk misalnya benda dengan bentuk cembung harus dipasangkan dengan benda yang berbentuk cekung. Usaha anak menyesuaikan warna misalnya warna merah dipasangkan dengan warna merah. Usaha anak menggunakan logika, misalnya bagian gambar roda atau kaki posisinya selalu berada di bawah.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti melakukan sebuah penelitian yang berjudul “Pemanfaatan Puzzle dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif AUD Pada Masa Pandemi di TK Cempaka Putih Tanah Datar Sumatera Barat” yang bertujuan untuk mengetahui dan meningkatkan kemampuan kognitif AUD melalui media puzzle. Guru diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang asik dan menyenangkan agar anak tidak merasa bosan. Penelitian ini dilatar belakangi oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Taryuniarti, 2018) yang menjelaskan bahwa penggunaan alat permainan edukatif puzzle efektif bagi anak usia dini dalam mengembangkan kognitif anak dan memiliki ketertarikan dalam melakukan kegiatan permainan puzzle yang bervariasi dan menarik. Dengan demikian, anak akan lebih mudah untuk mengingat bentuk, warna serta pola dalam perkembangan kognitif hingga lebih termotivasi dalam proses pembelajaran.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi dan wawancara. Berdasarkan hasil penelitian (Nuryanto, Septiana, & Agustina, 2020) bahwa dalam penelitian kualitatif dengan metode studi deskriptif, pengambilan data dilakukan dengan cara mengumpulkan data melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Penelitian dilaksanakan di TK Cempaka Putih Tanah Datar Sumatera Barat. Subjek penelitian adalah peserta didik dengan rentang usia 5-6 tahun yang berjumlah 15 orang. Penelitian ini dilaksanakan pada Kamis, 22 Juli 2021. Fokus utama penelitian adalah pemanfaatan puzzle dalam meningkatkan kognitif AUD pada masa pandemi di TK Cempaka Putih Tanah Datar Sumatera Barat.

Temuan dan Pembahasan

Data yang diperoleh pada saat penelitian di TK Cempaka Putih Tanah Datar Sumatera Barat dipaparkan sebagai berikut :

Tabel 1. Pengamatan Capaian Perkembangan Kognitif Anak

NO	Nama	Perkembangan Kognitif Anak			Penilaian
		1	2	3	
1	Ar	BSH	MB	MB	MB
2	Ak	BSB	BSH	BSH	BSH
3	Cp	BSH	BSH	BSH	BSH
4	Fa	BSB	BSH	BSH	BSH
5	Gs	BSB	BSB	BSB	BSB
6	If	BSH	MB	MB	MB
7	Kp	BSB	BSH	BSB	BSB
8	Ma	BSH	MB	BSH	BSH
9	Md	BSH	MB	MB	MB
10	Ra	BSB	BSB	BSB	BSB
11	Re	BSH	BSH	MB	BSH
12	Sp	BSH	BSH	MB	BSH
13	Ts	BSB	BSH	BSB	BSB
14	Ye	BSB	BSB	BSB	BSB

Sumber : TK Cempaka Putih Tanah Datar Sumatera Barat.

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Keterangan Angka :

1. Kecakapan dalam memasang kepingan puzzle ke tempat yang sesuai
2. Kecakapan dalam menyebutkan jumlah kepingan puzzle yang disusun
3. Kecakapan dalam menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk yang utuh

Berdasarkan tabel 1 sesuai dengan pengamatan penelitian diketahui bahwa kemampuan kognitif anak dalam menggunakan puzzle ialah sebagai berikut : anak yang mulai berkembang (MB) sebanyak 3 anak atau 20%, anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 7 anak atau 47% dan anak yang berkembang sangat baik (BSB) terdapat 5 anak atau 33%. Dari 15 anak yang dijadikan subjek penelitian, dapat diketahui bahwa kemampuan kognitifnya mulai berkembang bahkan sudah ada yang berkembang dengan baik.

Gambar 1. Puzzle yang digunakan saat proses belajar mengajar

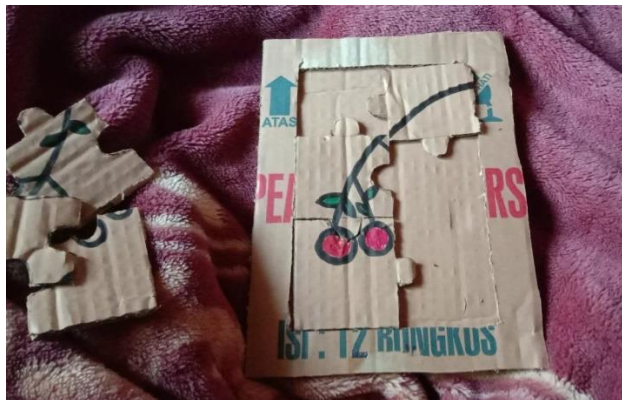


Gambar 2. Contoh puzzle yang dibuat oleh guru



Berdasarkan gambar 1 dapat diketahui bahwa puzzle dapat digunakan sebagai media penunjang dalam proses belajar mengajar di TK Cempaka Putih Tanah Datar Sumatera Barat. Puzzle yang digunakan tidak hanya puzzle yang dibeli, tetapi guru juga bisa membuat puzzle sederhana dari kardus bekas seperti yang dipaparkan pada gambar 2.

Gambar 3. Puzzle yang dibuat oleh anak bersama orangtua di rumah



Berdasarkan gambar 3 dapat dilihat bahwa dalam pembelajaran jarak jauh tidak menghambat kreatifitas dan semangat anak dalam membuat puzzle yang dibantu oleh orangtua. kegiatan ini dapat membuat anak merasa senang dan tidak bosan saat belajar di rumah. Adapun langkah-langkah bermain puzzle sebagai berikut :

- a. Sebarkan kepingan puzzle
- b. Acak kepingan puzzle
- c. Mempersilahkan anak untuk merapikan potongan puzzle

Berdasarkan wawancara yang dilakukan antara peneliti dan narasumber terdapat beberapa paparan yang disampaikan oleh narasumber antara lain mengenai pembelajaran jarak jauh yang dilakukan di TK Cempaka Putih Tanah Datar Sumatera Barat dengan penggunaan puzzle sebagai alat penunjang saat proses pembelajaran. Puzzle tersebut dapat dibuat oleh guru kemudian dipraktikkan juga oleh anak bersama orangtua di rumah dengan dengan bahan-bahan yang sederhana dan mudah dijangkau. Aspek perkembangan yang dapat dikembangkan melalui puzzle yaitu aspek kognitif, karena puzzle memiliki banyak manfaat bagi anak, seperti : (1) Dapat meningkatkan kreatifitas anak (2) Mampu melatih kesabaran anak (3) Anak dapat mengenal berbagai bentuk, ukuran, dan warna (4) Melatih daya ingat anak (5) Melatih kemampuan anak dalam menyelesaikan masalah.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diuraikan dapat disimpulkan bahwa dengan pembelajaran jarak jauh pendidik diharapkan untuk menguasai teknologi digital seperti membuat video pembelajaran yang menarik. Salah satunya dengan penggunaan puzzle sebagai media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana yang menyenangkan bagi anak, karena selain mengetahui cara bermain puzzle anak juga mencoba langsung untuk membuat puzzle. Dari subjek penelitian yang merupakan siswa TK Cempaka Putih Tanah Datar Sumatera Barat yang berjumlah 15 orang dengan rentang usia 5-6 tahun dapat dilihat bahwa perkembangan kognitif anak melalui puzzle berkembang dengan baik walaupun pembelajaran dilakukan dengan jarak jauh. Ada pun data yang diperoleh yaitu : anak yang mulai berkembang (MB) sebanyak 3 anak atau 20%, anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 7 anak atau 47%, dan anak yang berkembang sangat baik sebanyak 5 anak atau 33%. Dalam menggunakan puzzle hendaknya guru menggunakan puzzle yang sesuai dengan tema pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditentukan, kemudian peran orangtua juga tidak kalah penting untuk mendampingi dan memantau anak saat belajar, tujuannya agar anak tidak kesulitan dan orangtua pun dapat mengetahui sejauh mana perkembangan anak saat pembelajaran jarak jauh.

Referensi

- Astini, B. N., Nurhasanah, Rachmayani, I., & Suarta, I. (2017, Juni). IDENTIFIKASI PEMFAATAN ALAT PERMAIAN EDUKATIF (APE) DALAM MENGEMBANGKAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6, 31-40.
- Hidayati, E. W. (2018). Penggunaan Media Puzzle Kontruksi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SDN Kemangsen II Krian. *Indonesian Journal of Islamic Education Studies*, 61-88.
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Mulya Sarana.
- Nuryanto, S., Septiana, Y. I., & Agustina, W. (2020). MOTIVASI MAHASISWA MEMILIH PROGRAM STUDI PGPAUD. *Jurnal Buah Hati*, 7(2), 182-196.
- Sutisna, I., & Laiya, S. W. (2020). *Metode Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Gorontalo: UNG Press Gorontalo.
- Taryuniarti, B. (2018, Februari 29). *Efektivitas Alat Permainan Edukatif Bongkar Pasang (Puzzle) Terhadap Kemampuan Kognitif Anak di Taman Kanak-Kanak Al-Ulya 3 Rajabasa Bandar Lampung*. Retrieved from Raden Intan Repository:
<http://repository.radenintan.ac.id/5485/1/SKRIPSI%20BINTI%20TRIYUNIARTI.pdf>