ARZUSIN
Jurnal Manajemen dan Pendidikan Dasar

e-ISSN : 2809-4093
p-ISSN : 2809-4484

Terindeks: Sinta 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Semantic Scholar, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/arzusin.v6i3.9811

PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE SEBAGAI SARANA PENGEMBANGAN KOGNITIF DAN SOSIAL ANAK PADA KB ARGA MULYA

Use of Puzzle Media as a Means of Children's Cognitive and Social Development at KB Arga Mulya

Puji Rahayu & Itsnaini Muslimati Alwi
Institut Studi Islam Muhammadiyah Pacitan
pujihyrland@gmail.com; itsnaini.alwi@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Mar 15, 2026	Apr 12, 2026	Apr 24, 2026	Apr 29, 2026

Abstract

Early childhood education requires learning strategies that are appropriate to children's developmental characteristics, but learning practices in playgroups are still often limited in the use of varied and engaging media, so the stimulation of children's cognitive and social development has not been optimal. This study aimed to examine the use of puzzle media as a learning strategy and its implications for the cognitive and social development of early childhood at Arga Mulya Playgroup. This study used a qualitative approach with a case study design. The research subjects consisted of 10 children and a classroom teacher selected through purposive sampling. Data were collected through observation, interviews, and documentation, and were then analyzed using the Miles and Huberman model, which includes data reduction, data presentation, and conclusion drawing. Data validity was tested through source and technique triangulation. The results showed that the use of puzzle media had a positive impact on the learning process and children's development. Children showed increased learning interest, activeness, and ability to

Arzusin is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

concentrate for longer periods. Children's cognitive abilities also developed, particularly in recognizing shapes and colors, thinking logically, and solving simple problems. In addition, children showed improvement in social and character aspects, such as carefulness, patience, and perseverance. The conclusion of this study confirms that puzzle media can serve as an effective alternative learning strategy to support the cognitive and social development of early childhood in playgroups.

Keywords: Puzzle Media; Cognitive Development; Social Development; Early Childhood; Playgroup

Abstrak: Pendidikan anak usia dini memerlukan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak, tetapi praktik pembelajaran di kelompok bermain masih sering terbatas pada penggunaan media yang bervariasi dan menarik sehingga stimulasi perkembangan kognitif dan sosial anak belum optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penggunaan media *puzzle* sebagai strategi pembelajaran serta implikasinya terhadap perkembangan kognitif dan sosial anak usia dini di Kelompok Bermain Arga Mulya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Subjek penelitian terdiri atas 10 anak dan guru kelas yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber dan teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran dan perkembangan anak. Anak menunjukkan peningkatan minat belajar, keaktifan, serta kemampuan berkonsentrasi dalam waktu yang lebih lama. Kemampuan kognitif anak juga berkembang, terutama dalam mengenali bentuk dan warna, berpikir logis, serta memecahkan masalah sederhana. Selain itu, anak menunjukkan peningkatan dalam aspek sosial dan karakter, seperti ketelitian, kesabaran, dan ketekunan. Simpulan penelitian ini menegaskan bahwa media *puzzle* dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk mendukung perkembangan kognitif dan sosial anak usia dini di kelompok bermain.

Kata Kunci: Media *Puzzle*; Perkembangan Kognitif; Perkembangan Sosial; Anak Usia Dini; Kelompok Bermain

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan fondasi penting dalam membentuk perkembangan kognitif, sosial-emosional, dan motorik anak (Fasya & Alwi, 2025; Suryadiputra, 2026). Anak usia dini berada pada tahap perkembangan yang ditandai dengan rasa ingin tahu yang tinggi serta kecenderungan belajar melalui aktivitas bermain (Wahyuni & Azizah, 2020). Oleh karena itu, proses pembelajaran pada kelompok bermain perlu dirancang secara menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak (Tentiasih & Alwi, 2025).

Salah satu strategi pembelajaran yang efektif pada anak usia dini adalah penggunaan media pembelajaran yang bersifat konkret dan menyenangkan. Media *puzzle* merupakan alat

permainan edukatif yang dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, pemecahan masalah, serta koordinasi motorik halus (Amini et al., 2023; Sandat & Wedayanthi, 2024). Melalui kegiatan menyusun potongan-potongan gambar, anak dilatih untuk mengenali pola, bentuk, serta hubungan antar bagian secara sistematis.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat menjadi faktor penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran pada anak usia dini. Media *puzzle* merupakan salah satu alat permainan edukatif yang banyak digunakan karena mampu merangsang berbagai aspek perkembangan anak secara simultan. *Puzzle* tidak hanya melatih kemampuan kognitif seperti berpikir logis dan pemecahan masalah, tetapi juga meningkatkan keterampilan motorik halus serta konsentrasi anak (Lestari, 2020). Selain itu, penggunaan *puzzle* dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis anak (Betu et al., 2024).

Kognitif merupakan proses berpikir yaitu kemampuan individu untuk menguhubungkan, menilai mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Dengan kemampuan kognitif ini maka anak di pandang sebagai individu yang secara aktif membangun sendiri pengetahuan mereka tentang dunia (Purbayani et al., 2024). Media *puzzle* adalah suatu Alat Permainan Edukatif (APE) yang dapat mempercepat perkembangan kemampuan berpikir anak, sekaligus membantu anak meningkatkan kemampuan mengingat, mengenali bentuk-bentuk, serta mengembangkan kemampuan berpikir logis dalam memecahkan bagian-bagiannya.

Selain aspek kognitif, penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran kelompok juga memberikan kontribusi terhadap perkembangan sosial anak. Dalam kegiatan kelompok bermain, anak belajar berinteraksi, bekerja sama, serta berbagi peran dengan teman sebaya. Penggunaan *puzzle* dalam pembelajaran mampu meningkatkan kecerdasan anak dalam memecahkan masalah sekaligus membangun interaksi sosial yang positif (Amini et al., 2023).

Dalam konteks pembelajaran pada kelompok bermain (KB), media *puzzle* memiliki potensi yang lebih luas karena dapat digunakan sebagai strategi untuk mengembangkan kemampuan sosial dan kerja sama anak. Melalui aktivitas menyusun *puzzle* secara bersama-sama, anak belajar berinteraksi, berbagi peran, serta menyelesaikan masalah secara kolaboratif. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran kelompok dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi dan interaksi sosial anak secara signifikan (Fadlillah & A'yun, 2026).

Tingkat kesulitan dalam *puzzle* dapat disesuaikan dengan usia dan kemampuan anak, sehingga proses pembelajaran bisa dilakukan secara bertahap sesuai dengan perkembangan masing-masing anak. Dengan bermain *puzzle*, anak-anak juga bisa meningkatkan kemampuan sosial seperti bekerja sama dengan teman-teman, membagi tugas, serta menghargai pendapat orang lain (Maulidha, 2025).

Adapun beberapa penelitian terkait penggunaan *puzzle* sebagai media pembelajaran meliputi penelitian oleh Batubara tentang media *puzzle* dalam mengembangkan kognitif anak menunjukkan hasil anak berkembang sesuai harapan (BSH) (Batubara, 2024). Penelitian Diva menunjukkan keberhasilan pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* (Diva, 2025). Selain itu penelitian Muntamah tentang pengembangan media *puzzle* menunjukkan menunjukkan kategori sangat layak (Muntamah, 2024).

Berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini mengkaji tentang penggunaan media *puzzle* dalam mengembangkan kognitif dan sosial anak. Didasarkan pada landasan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa anak secara aktif membangun pengetahuannya melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman belajar yang bermakna. Menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget, anak usia 3–4 tahun berada pada tahap praoperasional, di mana mereka membutuhkan media konkret dan aktivitas manipulatif seperti *puzzle* untuk memahami konsep dasar seperti bentuk, warna, dan hubungan bagian-keseluruhan (Piaget, 1962).

Selain itu, pendekatan ini juga didukung oleh teori sosiokultural Lev Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam perkembangan kognitif anak (Vygotsky, 1978). Melalui kegiatan menyusun *puzzle* secara berkelompok, anak tidak hanya belajar secara individual, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar melalui kerja sama, komunikasi, dan bimbingan *(scaffolding)* dari teman sebaya maupun guru.

Kelompok Bermain Arga Mulya, merupakan salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang telah menggunakan media *puzzle* sebagai media pembelajaran. Fokus penelitian ini penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penggunaan media *puzzle* sebagai strategi pembelajaran dalam kelompok bermain serta implikasinya terhadap perkembangan kognitif dan sosial anak usia dini di KB Arga Mulya.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus, yang bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam penggunaan media *puzzle* sebagai

strategi pembelajaran dan implikasinya terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada pemahaman fenomena secara alami serta menggambarkan perilaku dan interaksi anak dalam kegiatan pembelajaran (Moleong, 2017; Creswell, 2014).

Penelitian dilaksanakan di salah satu lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dengan subjek penelitian yaitu anak usia 3–4 tahun yang berjumlah 10 anak serta guru kelas. Teknik pemilihan subjek menggunakan *purposive sampling*, yaitu pemilihan subjek berdasarkan kriteria tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2020). Penelititian dilaksanakan pada bulan Januari sampai Februari 2026 dalam kurun waktu selama kurang lebih 2 bulan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi (Sugiyono., 2013). Observasi dilakukan secara langsung untuk mengamati aktivitas anak saat menggunakan media *puzzle* dalam pembelajaran kelompok, termasuk aspek kerjasama, konsentrasi, dan interaksi sosial. Wawancara dilakukan kepada guru untuk memperoleh informasi terkait strategi pembelajaran yang digunakan serta perkembangan anak selama kegiatan berlangsung. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data berupa foto kegiatan, catatan lapangan, dan perangkat pembelajaran (Arikunto, 2010).

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri *(human instrument)*, yang dibantu dengan instrumen pendukung seperti pedoman observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi. Hal ini sesuai dengan karakteristik penelitian kualitatif yang menempatkan peneliti sebagai instrumen kunci dalam pengumpulan data (Moleong, 2017).

Teknik analisis data menggunakan model Miles dan Huberman, yang meliputi tiga tahap yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilah dan menyederhanakan data yang diperoleh, penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi deskriptif maupun tabel, sedangkan penarikan kesimpulan dilakukan berdasarkan pola dan hubungan antar data yang ditemukan (Miles et al., 2014).

Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi, baik triangulasi sumber maupun triangulasi teknik. Triangulasi dilakukan dengan membandingkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi sehingga diperoleh data yang valid dan dapat dipercaya (Sugiyono., 2013).

HASIL

Penggunaan Media *Puzzle* Sebagai Strategi Pembelajaran di KB Arga Mulya

Berdasarkan hasil observasi peneliti pada penggunaan media *puzzle* di KB Arga Mulya diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Observasi penggunaan media puzzle di KB Arga Mulya

No	Aspek yang Diamati	Indikator	Hasil Observasi
1	Minat belajar anak	Anak tertarik dan antusias saat kegiatan berlangsung	Sebagian besar anak terlihat antusias dan aktif mengikuti kegiatan
2	Konsentrasi anak	Anak fokus dalam menyusun puzzle	Anak mampu berkonsentrasi lebih lama dibandingkan kegiatan lain
3	Kemampuan mengenal bentuk	Anak mampu mencocokkan bentuk puzzle puzzle	Anak mulai mengenali dan mencocokkan bentuk dengan tepat
4	Kemampuan mengenal warna	Anak mampu membedakan warna pada puzzle	Anak dapat menyebutkan dan mencocokkan warna dengan baik
5	Kemampuan memecahkan masalah	Anak mencoba menyusun puzzle secara mandiri	Anak mencoba berbagai cara hingga menemukan solusi
6	Ketelitian	Anak menyusun puzzle dengan cermat	Anak lebih hati-hati dalam memasang potongan puzzle
7	Kesabaran	Anak tidak mudah menyerah saat kesulitan	Anak menunjukkan sikap sabar dan terus mencoba
8	Interaksi sosial	Anak bekerja sama dengan teman	Anak saling membantu dan berkomunikasi saat bermain
9	Keaktifan	Anak terlibat langsung dalam kegiatan	Anak aktif bertanya dan mencoba menyusun puzzle
10	Respon terhadap media	Anak menunjukkan reaksi positif terhadap puzzle	Anak terlihat senang dan menikmati kegiatan pembelajaran

Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Anak terlihat lebih antusias, aktif, dan mampu berkonsentrasi dalam waktu yang lebih lama. Selain itu, kemampuan kognitif anak seperti mengenal bentuk, warna, serta memecahkan masalah sederhana mengalami peningkatan. Interaksi social anak juga berkembang melalui kegiatan kerja sama dalam menyusun *puzzle*. Hal ini menunjukkan respon positif anak dalam memanfaatkan media dengan baik.

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *puzzle* dilakukan dalam bentuk pembelajaran kelompok kecil. Anak dibagi ke dalam beberapa kelompok yang terdiri dari tiga sampai empat orang. Guru memberikan arahan awal mengenai cara penggunaan *puzzle*, kemudian anak-anak mulai menyusun potongan *puzzle* secara bersama-sama. Dalam proses ini, guru berperan sebagai fasilitator yang mengamati jalannya kegiatan serta memberikan bantuan apabila diperlukan. Hasil observasi menunjukkan bahwa anak mampu mengikuti instruksi dengan baik dan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Gambar 1. Anak bekerjasama mencocokkan bagian puzzle

Selama kegiatan berlangsung, terlihat adanya peningkatan interaksi sosial antar anak. Anak mulai menunjukkan perilaku saling membantu, berkomunikasi, dan bekerja sama dalam menyelesaikan *puzzle*. Pada awal kegiatan, beberapa anak cenderung bermain secara individu, namun seiring berjalannya waktu dan dengan bimbingan guru, anak mulai berpartisipasi dalam kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* dapat mendorong perkembangan kemampuan sosial anak dalam konteks pembelajaran kelompok.

Penggunaan media *puzzle* juga memberikan dampak dalam konteks sosial yang turut mendukung perkembangan kognitif. Guru menyampaikan bahwa *"Anak bermain bersama teman dan menunjukkan kerja sama yang baik."* Interaksi ini menunjukkan bahwa proses belajar tidak hanya terjadi secara individual, tetapi juga melalui kolaborasi.

Selain itu, tingkat konsentrasi anak juga mengalami peningkatan. Anak terlihat fokus dalam memperhatikan bentuk, warna, dan kecocokan potongan *puzzle*. Mereka berusaha menyusun bagian-bagian *puzzle* dengan teliti dan menunjukkan ketekunan dalam menyelesaikan tugas. Meskipun terdapat kesulitan, anak tidak mudah menyerah dan terus mencoba hingga berhasil. Kondisi ini menunjukkan bahwa media *puzzle* dapat melatih daya konsentrasi dan ketahanan belajar anak usia dini.

Perubahan perilaku kognitif anak juga terlihat cukup jelas setelah terbiasa bermain puzzle. Guru mengungkapkan bahwa *"Anak menjadi lebih teliti, sabar, dan mulai mampu berpikir dalam menyusun puzzle."* Pernyataan ini menunjukkan adanya perkembangan dalam aspek berpikir logis dan sistematis. Anak tidak hanya sekadar bermain, tetapi mulai menggunakan strategi dalam menyusun potongan-potongan *puzzle*, yang mencerminkan berkembangnya kemampuan penalaran dan fungsi eksekutif sederhana.

Gambar 2. Anak Menyusun bagian puzzle dengan teliti

Respon anak terhadap penggunaan media *puzzle* juga menunjukkan hasil yang positif. Anak terlihat antusias dan menunjukkan ekspresi senang selama kegiatan berlangsung. Mereka mengikuti pembelajaran dengan penuh minat dan bahkan menunjukkan keinginan untuk mengulang kegiatan tersebut. Hal ini mengindikasikan bahwa media *puzzle* mampu meningkatkan motivasi belajar anak karena sifatnya yang menarik dan sesuai dengan karakteristik belajar melalui bermain.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, diketahui bahwa penggunaan media *puzzle* membantu dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Guru menyatakan bahwa anak lebih mudah memahami konsep sederhana melalui media konkret seperti *puzzle*. Selain itu, guru juga berperan penting dalam mengarahkan jalannya kegiatan, memberikan motivasi, serta mengamati perkembangan anak selama proses pembelajaran.

PEMBAHASAN

Implikasi Media *Puzzle* terhadap Perkembangan Kognitif Anak di KB Arga Mulya

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media *puzzle* sebagai strategi pembelajaran kelompok pada anak usia 3–4 tahun menunjukkan adanya peningkatan dalam beberapa aspek perkembangan anak, terutama pada aspek kognitif, sosial, dan konsentrasi. Anak-anak yang terlibat dalam kegiatan menyusun *puzzle* secara berkelompok menunjukkan kemampuan yang

lebih baik dalam mengenali bentuk, mencocokkan bagian dengan keseluruhan, serta menyelesaikan masalah sederhana. Hal tersebut sebagaimana tabel berikut:

No	Aspek yang Diamati	Hasil Observasi	Kategori	Analisis
1	Minat belajar anak	Anak antusias dan aktif mengikuti kegiatan	BSB	Anak menunjukkan ketertarikan tinggi dan keterlibatan aktif tanpa banyak arahan
2	Konsentrasi anak	Anak mampu berkonsentrasi lebih lama	BSB	Anak mampu mempertahankan fokus secara optimal selama kegiatan berlangsung
3	Kemampuan mengenal bentuk	Anak mulai mengenali dan mencocokkan bentuk	BSH	Anak telah mencapai kemampuan dasar, namun masih perlu penguatan
4	Kemampuan mengenal warna	Anak dapat menyebutkan dan mencocokkan warna	BSB	Anak mampu mengenali dan mengaplikasikan konsep warna dengan baik
5	Kemampuan memecahkan masalah	Anak mencoba berbagai cara hingga menemukan solusi	BSH – BSB	Anak mulai mandiri dalam berpikir, namun masih sesekali memerlukan arahan
6	Ketelitian	Anak lebih hati-hati dalam memasang puzzle	BSH	Anak sudah menunjukkan kecermatan, tetapi konsistensinya masih perlu ditingkatkan
7	Kesabaran	Anak tidak mudah menyerah dan terus mencoba	BSB	Anak menunjukkan ketekunan dan regulasi emosi yang baik
8	Interaksi sosial	Anak saling membantu dan berkomunikasi	BSB	Anak mampu bekerja sama dan membangun interaksi sosial yang positif
9	Keaktifan	Anak aktif bertanya dan mencoba	BSB	Anak menunjukkan partisipasi tinggi dan inisiatif dalam kegiatan
10	Respon terhadap media	Anak terlihat senang dan menikmati kegiatan	BSB	Media puzzle efektif menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan

Berdasarkan hasil observasi terhadap penggunaan media *puzzle* di Kelompok Bermain Arga Mulya, terlihat bahwa sebagian besar aspek perkembangan anak berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), sementara beberapa aspek lainnya berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Hal ini menunjukkan bahwa media puzzle memberikan kontribusi yang signifikan dalam menstimulasi perkembangan anak usia dini secara optimal.

Pada aspek minat belajar dan keaktifan, anak menunjukkan antusiasme yang tinggi selama kegiatan berlangsung. Anak terlibat aktif dalam menyusun *puzzle*, bertanya, serta mencoba berbagai kemungkinan dalam menyelesaikan tugas (Jannah, 2025). Hal ini

menunjukkan bahwa media *puzzle* mampu meningkatkan motivasi belajar anak secara intrinsik. Sejalan dengan itu, kemampuan konsentrasi anak juga berkembang sangat baik, terlihat dari kemampuan anak untuk fokus lebih lama dibandingkan dengan kegiatan pembelajaran lainnya.

Dalam aspek kognitif, khususnya kemampuan mengenal warna, anak telah mencapai kategori BSB, ditunjukkan dengan kemampuan menyebutkan dan mencocokkan warna secara tepat. Sementara itu, kemampuan mengenal bentuk berada pada kategori BSH, yang berarti anak sudah mulai mampu mencocokkan bentuk dengan benar, meskipun masih memerlukan latihan dan penguatan lebih lanjut. Pada aspek pemecahan masalah, anak menunjukkan perkembangan yang baik, ditandai dengan usaha mencoba berbagai cara hingga menemukan solusi, sehingga dapat dikategorikan berada pada tahap BSH menuju BSB (Maker et al., 2023).

Pada aspek ketelitian, anak mulai menunjukkan sikap lebih hati-hati dalam menyusun *puzzle*, namun masih berada pada kategori BSH karena konsistensi ketelitian belum sepenuhnya stabil. Sebaliknya, pada aspek kesabaran, anak telah menunjukkan perkembangan yang sangat baik, ditandai dengan sikap tidak mudah menyerah dan terus mencoba hingga berhasil. Hal ini menunjukkan adanya perkembangan dalam kontrol diri dan ketahanan belajar (Ishaac et al., 2024).

Dalam aspek sosial, anak mampu bekerja sama, berkomunikasi, dan saling membantu dengan teman sebaya, sehingga termasuk dalam kategori BSB. Interaksi ini menunjukkan bahwa kegiatan *puzzle* tidak hanya berdampak pada perkembangan kognitif, tetapi juga memperkuat kemampuan sosial anak melalui pembelajaran kolaboratif (Maulidha, 2025). Selain itu, respon anak terhadap media *puzzle* juga sangat positif, terlihat dari ekspresi senang dan keinginan untuk mengulang kegiatan, yang menunjukkan bahwa pembelajaran berlangsung dalam suasana yang menyenangkan.

Secara keseluruhan, data tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* efektif dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, terutama pada aspek kognitif, sosial, dan emosional. Meskipun demikian, beberapa aspek seperti pengenalan bentuk dan ketelitian masih memerlukan penguatan lebih lanjut agar dapat mencapai kategori berkembang sangat baik secara optimal.

Temuan penelitian yang menunjukkan peningkatan kemampuan kognitif dan sosial anak melalui penggunaan media *puzzle* dapat dijelaskan melalui teori perkembangan kognitif Jean Piaget. Piaget menyatakan bahwa anak usia 2–7 tahun berada pada tahap praoperasional**,**

di mana proses berpikir anak masih bersifat konkret dan sangat bergantung pada pengalaman langsung (Novitasari, 2018; Piaget, 1962).

Dalam tahap ini, anak belajar dengan cara aktif mengeksplorasi lingkungan dan membangun pengetahuan melalui interaksi dengan objek di sekitarnya. Anak dipandang sebagai "ilmuwan kecil" yang secara mandiri mengkonstruksi pengetahuan melalui proses asimilasi dan akomodasi (Sukmana et al., 2025). Oleh karena itu, aktivitas menyusun *puzzle* yang melibatkan manipulasi objek konkret sangat sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif anak, karena membantu mereka memahami konsep bentuk, warna, serta hubungan bagian dan keseluruhan secara nyata.

Selain itu, peningkatan kemampuan *problem solving*, ketelitian, dan konsentrasi dalam penelitian ini juga memperkuat pandangan Piaget bahwa perkembangan kognitif terjadi melalui proses eksplorasi aktif dan pengalaman langsung (Andersen & Kiverstein, 2024; Meder et al., 2020). Anak belajar dari kesalahan *(trial and error)* dan secara bertahap mengembangkan strategi berpikir yang lebih kompleks (Wu & Molnár, 2022). Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa pengalaman manipulatif seperti permainan konstruktif dapat mempercepat perkembangan penalaran logis dan kemampuan berpikir sistematis pada anak usia dini (Santrock, 2011).

Di sisi lain, hasil penelitian yang menunjukkan peningkatan interaksi sosial, kerja sama, dan komunikasi anak dapat dijelaskan melalui teori sosiokultural Lev Vygotsky. Vygotsky menekankan bahwa perkembangan kognitif anak sangat dipengaruhi oleh interaksi sosial dan budaya (Vygotsky, 1978). Salah satu konsep utama dalam teorinya adalah *Zone of Proximal Development* (ZPD), yaitu jarak antara kemampuan yang dapat dicapai anak secara mandiri dan kemampuan yang dapat dicapai dengan bantuan orang lain (Margolis, 2020). Dalam konteks penelitian ini, kegiatan menyusun *puzzle* secara kelompok memungkinkan anak belajar melalui bantuan teman sebaya dan guru, sehingga kemampuan kognitifnya berkembang lebih optimal (Asfarina & Filasofa, 2025).

Lebih lanjut, konsep *scaffolding* dalam teori Vygotsky menjelaskan bahwa dukungan dari guru atau teman sebaya dapat membantu anak mencapai tingkat perkembangan yang lebih tinggi (Anjani et al., 2025). Bantuan ini bersifat sementara dan akan berkurang seiring meningkatnya kemampuan anak. Hal ini terlihat dalam penelitian, di mana anak yang awalnya mengalami kesulitan mulai mampu menyelesaikan *puzzle* secara mandiri setelah mendapatkan bimbingan. Proses ini menunjukkan adanya internalisasi pengetahuan, yaitu transformasi pengalaman sosial menjadi kemampuan kognitif individu.

Selain itu, pembelajaran kelompok melalui *puzzle* juga sejalan dengan prinsip *cooperative learning* yang berakar pada teori Vygotsky, di mana interaksi antar individu menjadi sarana utama dalam membangun pengetahuan (Vygotsky, 1978). Interaksi sosial tidak hanya memperkuat kemampuan komunikasi, tetapi juga membantu anak memahami konsep secara lebih mendalam melalui diskusi dan kolaborasi.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* tidak hanya relevan dengan teori konstruktivisme Piaget yang menekankan pembelajaran aktif berbasis pengalaman, tetapi juga sejalan dengan teori sosiokultural Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam perkembangan kognitif. Integrasi kedua teori ini memperkuat bahwa pembelajaran yang efektif pada anak usia dini adalah pembelajaran yang bersifat aktif, konkret, dan kolaboratif**,** sehingga mampu mengembangkan aspek kognitif dan sosial anak secara holistik.

Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* dapat dijadikan sebagai salah satu strategi pembelajaran yang efektif dalam pendidikan anak usia dini, khususnya pada kelompok bermain. Guru diharapkan tidak hanya menggunakan *puzzle* sebagai alat permainan, tetapi juga merancang kegiatan pembelajaran yang terstruktur, kolaboratif, dan berpusat pada anak. Selain itu, peran guru sebagai fasilitator sangat penting dalam memberikan *scaffolding* yang tepat sesuai dengan kebutuhan dan tahap perkembangan anak.

Namun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, jumlah subjek penelitian yang relatif kecil dan terbatas pada satu lembaga, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Kedua, pendekatan kualitatif yang digunakan lebih menekankan pada deskripsi fenomena, sehingga belum mampu mengukur secara kuantitatif tingkat peningkatan perkembangan anak. Ketiga, durasi penelitian yang terbatas memungkinkan belum terlihatnya dampak jangka panjang dari penggunaan media puzzle terhadap perkembangan anak. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan metode campuran *(mixed methods)* atau eksperimen dengan jumlah sampel yang lebih besar serta jangka waktu yang lebih panjang, agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif dan mendalam.

KESIMPULAN

Penggunaan media *puzzle* sebagai strategi pembelajaran di Kelompok Bermain Arga Mulya terbukti efektif dalam menstimulasi perkembangan anak usia 3–4 tahun, terutama pada

aspek kognitif, sosial, dan konsentrasi. Hasil observasi menunjukkan bahwa anak memiliki minat belajar yang tinggi, ditandai dengan antusiasme, keaktifan, serta keterlibatan langsung dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, penggunaan *puzzle* mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak, seperti mengenali bentuk dan warna, berpikir logis, serta memecahkan masalah sederhana melalui proses mencoba dan menemukan solusi secara mandiri.

Peningkatan juga terlihat pada aspek konsentrasi, ketelitian, dan kesabaran anak. Anak mampu fokus lebih lama dalam menyelesaikan tugas, lebih cermat dalam menyusun potongan *puzzle*, serta tidak mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan. Hal ini menunjukkan bahwa media *puzzle* tidak hanya mengembangkan kemampuan berpikir, tetapi juga melatih fungsi eksekutif anak seperti kontrol diri dan ketekunan dalam belajar.

Dalam konteks pembelajaran kelompok, penggunaan media *puzzle* juga memberikan dampak positif terhadap perkembangan sosial anak. Anak belajar bekerja sama, berkomunikasi, berbagi peran, serta saling membantu dalam menyelesaikan tugas bersama. Interaksi ini memperkuat proses belajar kolaboratif yang mendukung perkembangan kognitif dan sosial secara simultan.

Secara keseluruhan, media *puzzle* memberikan pengalaman belajar yang konkret, interaktif, dan menyenangkan sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang belajar melalui bermain. Dengan dukungan peran guru sebagai fasilitator serta pemilihan tingkat kesulitan yang sesuai, media *puzzle* dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak secara holistik di Kelompok Bermain Arga Mulya.

Adapun beberapa saran dalam penelitian ini. Pertama, guru diharapkan dapat terus memanfaatkan dan mengembangkan penggunaan media *puzzle* secara variatif dan inovatif agar pembelajaran tidak monoton serta tetap menarik bagi anak. Kedua, pemilihan tingkat kesulitan puzzle perlu disesuaikan dengan usia dan kemampuan anak agar tidak menimbulkan rasa frustrasi dan tetap memberikan tantangan yang optimal. Ketiga, guru perlu memberikan pendampingan (*scaffolding*) yang tepat selama kegiatan berlangsung untuk membantu anak yang mengalami kesulitan tanpa mengurangi kemandirian belajar mereka. Keempat, pihak sekolah diharapkan dapat menyediakan variasi alat permainan edukatif yang memadai guna mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif. Terakhir, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengkaji penggunaan media puzzle dengan pendekatan yang lebih luas, misalnya mengintegrasikannya dengan aspek perkembangan lain seperti bahasa atau

kreativitas, serta menggunakan metode penelitian yang lebih beragam untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

Amini, S., Firmawati, A. N., & Khotimah, N. (2023). Peningkatan Kecerdasan Anak Usia Dini dalam Memecahkan Masalah melalui Permainan Puzzle. *Journal of Education Research, 4*(2), 778–784. https://doi.org/10.37985/jer.v4i2.266

Andersen, M. M., & Kiverstein, J. (2024). Play in cognitive development: From rational constructivism to predictive processing. *Topics in Cognitive Science*. https://doi.org/10.1111/tops.12752

Anjani, N., Nisfi Setiana, L., & Turahmat. (2025). Kajian Literatur: Scaffolding Berbasis Media dalam Mendukung Zone of Proximal Development (ZPD) Peserta Didik. *Jurnal Citra Pendidikan, 5*(2), 88–100. https://doi.org/10.38048/jcp.v5i2.5402

Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.

Asfarina, N., & Filasofa, L. M. K. (2025). Pemanfaatan Media Puzzle In-Group untuk Pembentukan Karakter Kerjasama Anak: Di RA Al-Hidayah UIN Walisongo. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 10*(1), 17–30. https://doi.org/10.32678/assibyan.v10i1.10726

Batubara, A. Y. (2024). *Upaya Guru dalam Mengembangkan Kognitif Anak melalui Permainan Puzzle pada Usia 5–6 Tahun di R.A El-Syahra Perumnas Pijorkoling Kecamatan Padangsidimpuan Tenggara* [Skripsi, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan]. https://etd.uinsyahada.ac.id/11209/

Diva, A. Y. (2025). *Penggunaan Permainan Puzzle dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di TK Harapan Setia Negara Kecamatan Baradatu Kabupaten Way Kanan* [Diploma thesis, UIN Raden Intan Lampung]. https://repository.radenintan.ac.id/37022/

Fadlillah, M., & A'yun, D. Q. (2026). Analisis Penerapan Permainan Puzzle sebagai Media Pembelajaran Mengenalkan Kebudayaan Daerah pada Anak di Sekolah. *JOURNAL OF EDUCATION FOR ALL, 4*(1), 28–35. https://doi.org/10.61692/edufa.v4i1.511

Fasya, L. A., & Alwi, I. M. (2025). Kegiatan Outing Class sebagai Sarana Pengembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di TK Mardi Luhur. *ARZUSIN, 5*(2), 787–802. https://doi.org/10.58578/arzusin.v5i2.5528

Ishaac, M., Hidayat, M. F., & Mubarak, M. Z. (2024). Pengaruh Pendidikan Islam terhadap Perkembangan Emosional Anak: Perspektif Psikologi Pendidikan dalam Keluarga dan Sekolah. *Al-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Anak, 5*(2), 373–392. https://doi.org/10.46773/alathfal.v5i2.1409

Jannah, L. (2025). Peningkatan Minat Belajar melalui Pendekatan Pembelajaran Berbasis Game pada Anak Usia 5–6 Tahun di RA Darul Ulum Mayang Jember. *Journal of Early Childhood Education Studies, 5*(2), 455–488. https://doi.org/10.54180/joeces.v5i2.592

Lestari, L. D. (2020). Pentingnya Mendidik Problem Solving pada Anak melalui Bermain. *Jurnal Pendidikan Anak, 9*(2), 100–108. https://doi.org/10.21831/jpa.v9i2.32034

Maker, C. J., Bahar, A. K., Pease, R., & Alfaiz, F. S. (2023). DISCOVERing and nurturing creative problem solving in young children: An exploratory study. *Journal of Creativity, 33*(2), Article 100053. https://doi.org/10.1016/j.yjoc.2023.100053

Margolis, A. A. (2020). Zone of proximal development, scaffolding and teaching practice. *Cultural-Historical Psychology, 16*(3), 15–26. https://doi.org/10.17759/chp.2020160303

Maulidha, M. (2026). Studi Naratif Penerapan Model Kooperatif Jigsaw melalui Media Puzzle untuk Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *JURNAL JENDELA PENDIDIKAN, 5*(04), 858–864. https://doi.org/10.57008/jjp.v5i04.1866

Meder, B., Wu, C. M., Schulz, E., & Ruggeri, A. (2020, April 28). Development of directed and random exploration in children [Preprint]. *PsyArXiv*. https://doi.org/10.31234/osf.io/7zhxv

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.

Moleong, L. J. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.

Muntamah, S. (2024). *Pengembangan Media Puzzle City and Village untuk Pengenalan Lingkungan Anak Usia 3–4 Tahun di KB Bina Insani Desa Rahayu Soko Tuban Tahun Pelajaran 2023/2024* [Sarjana (S1) thesis, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri].

Nairo, M. A. I., & Kase, E. B. S. (2025). The impact of puzzle games on the creative thinking skills of kindergarten students. *Multidisciplinary Journal, 2*(1), 43–56.

Novitasari, Y. (2018). Analisis Permasalahan "Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini". *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2*(01), 82–90. https://doi.org/10.31849/paudlectura.v2i01.2007

Piaget, J. (1962). *Play, Dreams, and Imitation in Childhood*. W. W. Norton & Company.

Purbayani, R., Nugraha, A. P., & Ihsanda, N. (2024). Korelasi Intensitas Pengasuhan Orang Tua terhadap Motivasi Belajar Anak Usia Dini. *JOECE: Journal of Early Childhood Education, 1*(1), 53–65. https://doi.org/10.61580/joece.v1i1.38

Sandat, N. N., & Wedayanthi, L. M. D. (2024). Analisis Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini melalui Kegiatan Bermaian Puzzle. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2*(4), 87–98. https://doi.org/10.47861/khirani.v2i4.1346

Santrock, J. W. (2011). *Child Development*. McGraw-Hill International.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Sukmana, E. D., Darmayasa, D., Dani, R. A., & Yunefri, Y. (2025). *Psikologi Anak: Memahami Perilaku, Emosi, dan Perkembangan Anak Era Digital*. PT Star Digital Publishing.

Suryadiputra, N. (2026). Perkembangan Kognitif, Emosional, dan Spiritual Anak Usia Dini melalui Pendidikan Agama Islam. *Arus Jurnal Psikologi dan Pendidikan, 5*(1), 208–219. https://doi.org/10.57250/ajpp.v5i1.2261

Tentiasih, S., & Alwi, I. M. (2025). Pendidikan Agama Islam sebagai Landasan Karakter Anak Usia Dini: Analisis Peraturan Mendikbudristek No. 12 Tahun 2024. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6*(1), 1076–1088. https://doi.org/10.37985/murhum.v6i1.1364

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.

Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020). Bermain dan Belajar pada Anak Usia Dini. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan dan Keagamaan, 15*(01), 159–176. https://doi.org/10.37680/adabiya.v15i01.257

Wu, H., & Molnár, G. (2022). Analysing complex problem-solving strategies from a cognitive perspective: The role of thinking skills. *Journal of Intelligence, 10*(3), Article 46. https://doi.org/10.3390/jintelligence10030046