

## Analisis Penggunaan Media Puzzle terhadap Perkembangan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun

Devi Amalia<sup>1\*</sup>, Besse Marjani Alwi<sup>2</sup>, Andi Dian Angriani<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, Indonesia. [deviamalia0907@gmail.com](mailto:deviamalia0907@gmail.com)

<sup>2</sup>Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, Indonesia, [besse.marjani@uin-alauddin.ac.id](mailto:besse.marjani@uin-alauddin.ac.id)

<sup>3</sup>Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, Indonesia, [dian.angriani@uin-alauddin.ac.id](mailto:dian.angriani@uin-alauddin.ac.id)

\*Email [deviamalia0907@gmail.com](mailto:deviamalia0907@gmail.com)

Diajukan: 19/09/2023

Ditinjau: 12/12/2024 Diterima: 30/12/2024 Diterbitkan: 31/12/2024

### Abstrak

Perkembangan berpikir logis merupakan salah satu aspek penting dalam mendukung kemampuan kognitif anak usia dini, terutama pada usia 5-6 tahun yang dikenal sebagai masa keemasan perkembangan. Media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini memiliki peran signifikan dalam mendukung perkembangan ini. Salah satu media yang efektif adalah media puzzle. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media puzzle terhadap perkembangan berpikir logis anak usia 5-6 tahun di TK Ceria, Desa Terasa, Kecamatan Sinjai Barat, Kabupaten Sinjai. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Informan terdiri dari 2 guru kelas dan 12 peserta didik di TK Ceria Kasimpurang. Data dianalisis dengan reduksi data, penyajian data, dan analisis data kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 12 anak peserta didik kelas B di TK Ceria Kasimpurang, tidak ada yang berada dalam kategori "belum berkembang" (BB). Sebanyak 7 anak berada dalam kategori "mulai berkembang" (MB), 3 anak berada dalam kategori "berkembang sesuai harapan" (BSH), dan 2 anak berada dalam kategori "berkembang sangat baik" (BSB) dalam perkembangan berpikir logis. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle di TK Ceria Kasimpurang masih belum optimal. Implikasi dari penelitian ini adalah perlunya maksimalisasi penggunaan media pembelajaran dalam upaya memaksimalkan pengembangan berpikir logis peserta didik.

**Kata Kunci:** Media puzzle, kemampuan berpikir logis

### Abstract

*The development of logical thinking is one of the important aspects in supporting early childhood cognitive abilities, especially at the age of 5-6 years which is known as the golden age of development. Learning media that is interesting and by the characteristics of early childhood has a significant role in supporting this development. One of the effective media is puzzle media. This study aims to analyze the effect of using puzzle media on the development of logical thinking of children aged 5-6 years at Ceria*

*Kindergarten, Terasa Village, West Sinjai District, Sinjai Regency. This research is descriptive qualitative research with data collection techniques through observation, interviews, and documentation. Informants consisted of 2 class teachers and 12 students at Ceria Kasimpurang Kindergarten. Data were analyzed using data reduction, presentation, and qualitative data analysis. The results showed that none of the 12 class B students at Ceria Kasimpurang Kindergarten were in the “not yet developing” (BB) category. A total of 7 children were in the “starting to develop” (MB) category, 3 children were in the “developing as expected” (BSH) category, and 2 children were in the “developing very well” (BSB) category in logical thinking development. This shows that the use of puzzle media in Ceria Kasimpurang Kindergarten is still not optimal. The implication of this research is the need to maximize the use of learning media to optimize the development of students' logical thinking.*

**Keyword:** Puzzle media, logical thinking skills

**How to Cite:** Amalia, D., Alwi, B. M., & Angriani, A. D. (2024). Analisis Penggunaan Media Puzzle terhadap Perkembangan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun. *NANA EKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 7(2), 170-181. <https://doi.org/10.24252/nananeke.v7i2.41384>

## PENDAHULUAN

Perkembangan anak usia dini merupakan fase penting dalam kehidupan manusia yang berperan sebagai dasar bagi perkembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Usia 5-6 tahun merupakan periode emas (*golden age*), yakni anak mulai peka terhadap berbagai rangsangan yang memiliki potensi luar biasa untuk belajar dan menyerap informasi dari lingkungan sekitarnya (Aprilia et al., 2021; Ismawaty, 2023; Batarisaf et al., 2024). Pada usia lima tahun, anak-anak mulai berinteraksi secara lebih luas dalam lingkungan sosial, memiliki pemahaman yang lebih baik tentang hubungan sebab-akibat, serta mulai menggunakan aturan untuk memahami keterkaitan di antara keduanya. Selain itu, mereka mulai berpikir dari hal yang bersifat umum menuju hal yang lebih spesifik, yang menjadi fondasi untuk perkembangan kemampuan berpikir logis (Veronika et al., 2022). Berpikir logis merupakan proses penalaran terhadap suatu objek dengan mengaitkan sejumlah pendapat secara sistematis untuk mencapai sebuah kesimpulan berdasarkan kaidah logika. Dengan demikian, berpikir logis dapat diartikan sebagai berpikir secara konsisten dan mengikuti aturan berpikir yang benar (Purnamasari & Yusma, 2021).

Berpikir logis merupakan kemampuan berpikir secara rasional untuk menarik kesimpulan berdasarkan fakta, memahami, dan merespons berbagai hal di lingkungan sekitar. Kemampuan ini membantu anak memperluas pengetahuannya

serta memungkinkan mereka menyelesaikan masalah-masalah sederhana dengan efektif (Ma'arif & Ummah, 2023). Anak yang mampu berpikir logis dapat memahami hubungan antara ide-ide, menyusun argumen, serta mencari tahu jawaban dari berbagai sumber. Kemampuan berpikir logis peserta didik memberikan dampak positif yang signifikan terhadap perkembangan kognitif mereka serta berkontribusi pada peningkatan kompetensi (Cemerlang & Nurdyansyah, 2024). Kemampuan ini menjadi pondasi untuk menghadapi tantangan pendidikan di jenjang berikutnya, khususnya dalam bidang matematika, sains, dan literasi.

Namun, kemampuan berpikir logis pada anak usia dini sering kali menghadapi berbagai tantangan. Berdasarkan hasil pra-observasi yang dilakukan di TK Ceria Kasimpurang, Desa Terasa, Kecamatan Sinjai Barat, ditemukan bahwa peserta didik usia 5-6 tahun mengalami beberapa kendala dalam berpikir logis. Anak-anak masih kurang dalam kemampuan bertanya, belum mampu membentuk opini sendiri, belum dapat mencari tahu informasi dari berbagai sumber, kesulitan dalam membedakan konsep seperti “lebih dari,” “kurang dari,” “paling,” dan “ter-,” serta belum sepenuhnya memahami hubungan sebab-akibat. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir logis anak belum mencapai tingkat yang diharapkan.

Permasalahan tersebut dapat dihubungkan dengan kurang optimalnya pemanfaatan media dan alat peraga dalam pembelajaran. Media pembelajaran berperan sebagai alat perantara antara guru dan anak, yang bertujuan untuk mempermudah proses pembelajaran, khususnya dalam aspek komunikasi. Pemanfaatan media pembelajaran dalam aktivitas pembelajaran dapat menjadikan kegiatan lebih menarik, mampu memotivasi anak, serta mendukung perkembangan berbagai aspek pada diri mereka (Ristyadewi & Fitria, 2023). Aktivitas pembelajaran yang kurang menarik sering kali membuat anak hanya menghafal informasi tanpa benar-benar memahaminya. Kurangnya variasi dalam media pembelajaran, termasuk alat bantu yang mendukung eksplorasi kognitif, menjadi salah satu penyebab utama terhambatnya perkembangan berpikir logis anak.

Salah satu media pembelajaran yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir logis adalah puzzle. Puzzle mendorong anak

untuk mengidentifikasi masalah, menyusun strategi, dan mencari solusi melalui proses trial and error. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan puzzle dalam pembelajaran memiliki dampak potensial terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan (Mulyaningsih & Palanggan, 2020), kemampuan mengenal warna (Harmonis, 2022), kemampuan mengenal huruf (Surtika et al., 2020), kemampuan pemecahan masalah matematis (Adelia et al., 2024), perkembangan motorik halus anak (Andriani & Qalbi, 2021), kemampuan berhitung (Fitri et al., 2020), minat belajar (Rosyanafi, 2018), kemampuan pemecahan masalah (Permata, 2020), kemampuan mengenal angka (Chandra, 2019), perkembangan kognitif anak (Nisa et al., 2024), serta kemampuan berpikir logis (Purnamasari & Yusma, 2021; Cemerlang & Nurdyansyah, 2024).

Meskipun berbagai penelitian telah mengkaji efektivitas penggunaan media puzzle dalam pembelajaran, sebagian besar penelitian cenderung berfokus pada pengaruhnya terhadap kemampuan kognitif secara umum. Penelitian yang secara spesifik mengaitkan media puzzle dengan perkembangan berpikir logis pada anak usia dini, khususnya usia 4-5 tahun, masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media puzzle terhadap perkembangan berpikir logis anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mengidentifikasi cara efektif untuk mengoptimalkan penggunaan media puzzle sebagai alat pembelajaran yang mendukung perkembangan kognitif anak. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi pendidik dan institusi pendidikan anak usia dini dalam merancang pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif, yaitu suatu penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, pemikiran orang secara individu maupun kelompok. Penelitian ini berlokasi di TK Ceria Kasimpurang Desa Terasa, Kecamatan Sinjai Barat. Informan terdiri dari 2 guru kelas dan 12 peserta didik di TK Ceria Kasimpurang. Pengumpulan data penelitian dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pedoman observasi yang digunakan dalam penelitian ini disusun berdasarkan beberapa pengamatan, sebagai berikut (a) Keaktifan anak dalam menggunakan puzzle, (b)

Kecepatan anak dalam menyusun puzzle, (c) Ketepatan penempatan puzzle sesuai bentuk potongannya. Analisis data penelitian dilakukan melalui Reduksi Data (*Data Reduction*), Penyajian Data (*Data Display*) dan Analisis Data Kualitatif.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Media puzzle adalah permainan yang terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih kreativitas, keteraturan, dan tingkat konsentrasi anak. Penggunaan media puzzle sebagai kegiatan pembelajaran yang melatih keterampilan berpikir anak untuk mengembangkan pengetahuan dalam membongkar dan memasang kembali kepingan puzzle. Media pembelajaran berupa puzzle kerap dimanfaatkan dalam program pendidikan anak usia dini karena merupakan salah satu alat bantu pembelajaran yang memiliki nilai edukatif. Melalui penggunaan puzzle, anak secara bertahap dapat mempelajari dan memahami konsep bentuk, warna, angka, serta ukuran (Nisa et al., 2024). Melalui media puzzle, anak akan belajar memecahkan masalah dengan membongkar dan menyusun kembali kepingan-kepingan puzzle menjadi utuh.

Langkah awal yang dilakukan sebelum menggunakan media puzzle adalah dengan melepaskan kepingan puzzle dari papannya. Peserta didik di kelas B TK Ceria Kasimpurang dengan mudah melepaskan kepingan-kepingan puzzle yang masih tersusun rapi dipapannya dengan membalikkan papan puzzle tersebut sehingga kepingan-kepingan puzzle terlepas. Kegiatan melepaskan kepingan puzzle ini dapat dengan mudah dilakukan oleh peserta didik tanpa bantuan dari guru atau teman. Kegiatan melepaskan puzzle dari papannya ini dapat mengembangkan kemampuan anak dalam menggunakan motorik halus, melatih kemampuan memecahkan masalah dan kemampuan berpikir dengan logis. Berpikir logis pada anak dapat diartikan sebagai kemampuan berpikir rasional untuk menarik kesimpulan berdasarkan fakta, memahami, dan merespons berbagai hal di sekitarnya. Kemampuan ini memungkinkan anak untuk memperluas pengetahuan mereka dan menyelesaikan masalah dengan cara yang sederhana dan efektif (Ma'arif & Ummah, 2023).

Permainan membongkar dan memasang kembali kepingan-kepingan puzzle menjadi salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak. Melalui bermain puzzle sebagai alat permainan edukatif

yang menyenangkan, anak dapat mengembangkan kemampuan berpikir atau kemampuan kognitifnya dalam memecahkan masalah, berpikir cepat dan tepat, mengenal bentuk, ukuran, kesamaan dan perbedaannya.

Kemampuan anak di kelas B TK Ceria Kasimpurang dalam menyusun kembali kepingan-kepingan puzzle yang telah diacak berbeda antara satu dengan yang lainnya, beberapa anak telah mampu menyusun puzzle dengan satu kali arahan dari guru. Namun, terdapat pula anak yang belum mampu menyelesaikan puzzle tanpa bantuan dari guru atau teman. Hal ini karena perkembangan kognitif anak yang belum optimal dan penggunaan media puzzle yang masih jarang digunakan sebagai media pembelajaran sehingga beberapa anak masih perlu bantuan dari guru dalam menyelesaikan satu puzzle.

Bermain puzzle membutuhkan ketelitian dan pemusatan perhatian. Media pembelajaran puzzle memiliki banyak manfaat bagi perkembangan anak usia dini. Puzzle berfungsi sebagai alat permainan edukatif yang membantu anak mengenali berbagai bentuk dan memahami cara mengisi ruang kosong dengan potongan yang sesuai. Selain itu, puzzle melatih anak untuk mengidentifikasi persamaan, seperti kesesuaian warna atau garis pada satu potongan dengan pola pada potongan lainnya. Melalui aktivitas bermain puzzle, anak juga belajar bahwa sebuah objek atau benda dapat terbentuk dari bagian-bagian kecil yang saling terhubung (Andriani & Qalbi, 2021). Anak akan berupaya untuk berkonsentrasi ketika menyusun kepingan-kepingan puzzle hingga menjadi sebuah gambar yang lengkap berdasarkan pasangannya. Memasang puzzle berarti mengingat gambar secara utuh, kemudian menyusun komponennya menjadi gambar benda. Cara anak menyelesaikan gambar utuh puzzle adalah dengan menggunakan metode coba dan ralat.

Memberikan tantangan kepada anak untuk menyusun cepat puzzle menjadi salah satu cara untuk mengetahui tingkat perkembangan berpikir logis anak, kemampuan motorik halus anak dan kemampuan memecahkan masalah. Menyusun puzzle dengan menggunakan hitungan juga dapat melatih kerja sama anak sehingga meningkatkan kemampuan sosial dan emosional anak.

Menyusun cepat puzzle dengan hitungan/stopwach guru terlebih dahulu memberikan peraturan dalam permainan yaitu anak tidak boleh berebut puzzle, waktu yang digunakan hanya 5 menit, dan yang menang adalah yang paling cepat

menyelesaikan permainan. Apabila waktu habis dan peserta didik belum ada yang menyelesaikan puzzle maka yang akan menjadi pemenangnya adalah yang menyisakan kepingan puzzle paling sedikit. Setelah waktu yang diberikan habis guru akan membacakan hasil kerja anak yang telah selesai menyusun puzzle dan setiap anak akan menyebutkan warna dan bentuk puzzle yang disusun.

Kemampuan anak dalam menyusun kembali puzzle dengan batas waktu yang diberikan pasti berbeda, namun cara ini dapat membuat anak merasa semakin tertantang dalam menyelesaikan puzzle. Kegiatan ini pun menjadi ajang lomba bagi anak, sehingga anak yang kemampuannya masih rendah akan termotivasi untuk lebih konsentrasi menyelesaikan puzzle sesuai waktu yang diberikan. Kemampuan anak di kelas B TK Ceria Kasimpurung dalam menyusun cepat puzzle masih terbilang rendah, karena anak masih belum mampu menyelesaikan puzzle yang berjumlah 10 keping dalam waktu 5 menit. Namun, beberapa anak sudah mampu menyelesaikan 7-8 kepingan puzzle dan menyisakan 2-3 kepingan puzzle yang belum terpasang sampai batas waktu yang ditentukan habis.

Berdasarkan kemampuan anak di kelas B TK Ceria Kasimpurung menunjukkan bahwa perkembangan berpikir logis anak masih dalam tahap proses perkembangan dan memerlukan perhatian dari guru untuk membantu anak dalam mengembangkan berpikir logis mereka.

Selanjutnya, perkembangan berpikir logis anak dapat terlihat dari kemampuan bertanya anak. Bertanya merupakan salah satu bentuk stimulasi efektif dalam upaya mengembangkan berpikir anak. Melalui bertanya, kemampuan berpikir anak dapat lebih meningkat karena adanya rasa ingin tahu peserta didik yang kemudian menemukan jawabannya. Proses pembelajaran yang melibatkan anak sepenuhnya akan memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya hal-hal yang belum di ketahuinya atau hal yang menarik perhatiannya. Hal ini tentunya juga akan membuat anak lebih ekspresif dan lebih tanggap dalam pembelajaran.

Bertanya sebagai salah satu cara efektif untuk meningkatkan keterampilan bertanya anak adalah dengan memulai pembelajaran dengan bertanya. Sebelumnya guru menyampaikan terlebih dahulu materi atau tema yang akan dipelajari, setelah itu guru meminta anak untuk mengajukan pertanyaan tentang apa yang ingin diketahui terkait materi yang akan dipelajari, atau menyebutkan contoh lain dari apa yang telah dicontohkan oleh guru. Saat anak terlihat diam dan

ragu untuk bertanya, guru akan memberikan pertanyaan pancingan terlebih dahulu untuk merangsang rasa ingin tahu anak. Guru biasanya menyajikan kejadian menarik yang berkaitan dengan materi diikuti dengan pertanyaan “mengapa hal itu bisa terjadi?” atau “bagaimana hal itu bisa terjadi?”

Kemampuan bertanya pada peserta didik kelas B TK Ceria sudah dilakukan sejak lama, tak jarang guru menggunakan alat peraga sederhana seperti gambar untuk meningkatkan kemampuan bertanya anak. Alat peraga dipilih agar menumbuhkan minat untuk berani bertanya dan berlomba-lomba untuk mengajukan pertanyaan. Jika ada anak yang diam saja tetap diberikan kesempatan untuk bertanya. Misalnya, dengan cara menanyakan “siapa yang ingin bertanya tentang alat peraga yang dibawa oleh ibu guru?”, maka dengan begitu anak akan mengajukan pertanyaan seperti “itu untuk apa ibu guru?” “ibu guru bisa dimainkan itu tidak?”. Walaupun penggunaan media pembelajaran atau peraga belum maksimal namun dengan cara ini kemampuan anak dalam bertanya menjadi lebih baik.

Belajar diawali dengan pertanyaan dan diakhiri dengan pertanyaan. Belajar akan lebih bermakna dan berkesan bagi anak apabila dalam pikirannya selalu ingin mengetahui apa yang menjadi topik atau tema yang dibahas oleh guru di sekolah.

Kemampuan anak dalam menyampaikan pendapatnya berbeda-beda sesuai perkembangan usia anak. Pada usia 5-6 tahun anak akan cenderung bertanya mengenai banyak hal. Usia inilah merupakan fase yang cocok untuk mengembangkan kemampuan anak membentuk opininya dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengungkapkan pendapatnya. Dengan menghargai pendapat anak, akan terbangun rasa percaya diri anak, namun tetap harus teliti terhadap apa yang disampaikan dan berikan arahan yang baik.

Kemampuan peserta didik di kelas B TK Ceria Kasimpurung dalam memberikan pendapat atau tanggapan masih kurang maksimal. Hal ini diungkapkan oleh guru pendamping di kelas B yang mana peserta didik kurang aktif memberikan pendapat pada saat proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik cenderung diam dan mengikuti arahan dari guru yang membuat kemampuan peserta didik untuk berpendapat menjadi kurang berkembang. Selain karena kurang aktifnya peserta didik untuk berpendapat, peserta didik juga kurang percaya diri saat sudah mengeluarkan pendapatnya. Peserta didik terkesan takut salah



atau takut di tertawakan oleh temannya ketika apa yang disampaikan tidak sesuai dengan apa yang akan dilakukan saat proses pembelajaran.

Selain tersebut di atas, kemampuan dasar yang dimiliki anak adalah mampu menganalisis benda-benda atau objek di sekitarnya. Kemampuan dasar yang dimaksudkan seperti anak mampu mengelompokkan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran (3 variasi), mampu membedakan antara yang terkecil dan terbesar, dan mampu mengenal konsep sebab akibat. Kemampuan menganalisis peserta didik kelas B TK Ceria Kasimpurang masih belum berkembang sebagaimana mestinya. Hal ini diungkapkan oleh guru kelas yang mengatakan bahwa kemampuan peserta didik dalam menganalisis benda atau objek disekitarnya masih kurang, dan hal ini menjadi tantangan bagi guru agar bagaimana kemampuan ini bisa tercapai dengan maksimal.

Menurut guru pendamping kelas B bahwa salah satu faktor yang menyebabkan kemampuan menganalisis anak kurang berkembang adalah minimnya penggunaan media pembelajaran, seperti media puzzle. Melalui media pembelajaran seperti puzzle diyakini dapat meningkatkan kemampuan anak dalam menganalisis, membandingkan benda-benda, dan mengelompokkan benda berdasarkan warna. Oleh sebab itu, pada media puzzle anak akan belajar mengenal warna, mengenal bentuk dan juga ukuran, sehingga perkembangan kemampuan anak menganalisis akan berkembang sesuai yang diharapkan. Ketika peserta didik berpartisipasi dalam permainan puzzle, mereka dapat mengembangkan keterampilan logika mereka (Cemerlang & Nurdyansyah, 2024).

Media puzzle cukup efektif menumbuhkan rasa ingin tahu dari anak. Rasa ingin tahu adalah perilaku untuk selalu berusaha memahami lebih mendalam dari apa yang dilihat, didengar dan dipelajarinya. Karakter rasa ingin tahu sebagai usaha secara mendalam untuk mengetahui sesuatu dengan bertanya kepada orang disekitarnya, mengamati untuk mencari tahu tentang benda atau sesuatu yang menarik bagi mereka, dan mencoba menggunakan benda ketika telah mengetahui kegunaannya.

Pada hakikatnya anak usia dini bersifat unik, relatif, spontan dalam segala hal, dan memiliki antusias yang besar terhadap banyak hal serta memiliki rasa ingin tahu yang besar. Konsep ingin tahu ini di tandai dengan kebiasaan anak yang selalu tertarik dan mencoba melakukan suatu hal yang baru. Anak cenderung

eksploratif, aktif bertanya, berusaha mencoba, dan melakukan sesuatu untuk mencari jawaban.

Kemampuan peserta didik mencari tahu dari berbagi sumber di kelas B TK Cerai Kasimpurang belum berkembang dengan maksimal. Peserta didik lebih banyak diam, atau memilih untuk ditegur oleh guru dibandingkan harus bertanya kepada orang lain seperti teman atau guru. Hal ini di ungkapkan oleh guru kelas bahwa beberapa peserta didik tidak mau mencari tahu jika ada hal yang tidak diketahuinya.

## **KESIMPULAN**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle di TK Cerai Kasimpurang pada 2 tenaga pendidik dan 12 peserta didik kelas B masih berada pada tahap perkembangan awal dalam memengaruhi perkembangan berpikir logis anak. Sebanyak 7 (tujuh) anak kategori "Mulai Berkembang" (MB), 3 (tiga) anak kategori "Berkembang Sesuai Harapan" (BSH), dan 2 (dua) anak berada dalam kategori "Berkembang Sangat Baik" (BSB). Data tersebut menunjukkan bahwa perkembangan kognitif anak belum optimal dan penggunaan media puzzle jarang digunakan sebagai alat pembelajaran. Oleh karena itu, disarankan agar pihak sekolah memaksimalkan penggunaan media pembelajaran untuk mengoptimalkan kemampuan peserta dalam 6 aspek perkembangan. Selain itu, perhatian lebih lanjut perlu diberikan pada perkembangan berpikir logis peserta didik, agar perkembangan kognitif anak menjadi lebih kompleks. Dengan perkembangan berpikir logis yang baik, anak dapat mengembangkan daya persepsi mereka berdasarkan pengamatan, pendengaran, dan pengalaman, sehingga mereka memiliki pemahaman yang lebih lengkap dan komprehensif.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Adelia, I., Musaddat, S., & Hasnawati. (2024). Pengaruh Media Puzzle terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa kelas III SDN 3 Ampenan. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(02), 3058–3069.
- Andriani, J., & Qalbi, Z. (2021). Pengaruh Penggunaan Ape Puzzle terhadap perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini: Studi Literatur. *Research in Early Childhood Education and Parenting Journal*, 2(1), 33–40.

<https://ejournal.upi.edu/index.php/RECEP%0APENGARUH>

- Aprilia, T., Yuliati, N., & Saputri, S. W. D. (2021). Analisis Karakteristik Perkembangan Kognitif Anak Autis Usia 5-6 Tahun. *JECER (Journal Of Early Childhood Education And Research)*, 2(2), 37. <https://doi.org/10.19184/jecer.v2i2.18867>
- Batarisaf, N. P. T., Amal, A., & Herman, H. (2024). Pengaruh Memory Game Menggunakan Geometrik Shapes terhadap Kemampuan Berpikir Logis pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Journal of Education Research*, 5(3), 2810–2818. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1285>
- Cemerlang, D. A. H., & Nurdyansyah. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Puzzle Berbasis Make A Match untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(1).
- Chandra, R. D. A. (2019). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Kemampuan Anak Mengenal Angka (1-10) Pada Anak Usia 4-5 tahun Di TK Nusa Indah Desa Gumuksari Kecamatan Kalisat Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019 Ratnasari. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 01(1), 32–45.
- Fitri, A., Nurhafizah, & Yaswinda. (2020). Pengaruh Media Puzzle Angka Modifikasi terhadap Kemampuan Berhitung Anak Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), 7–13.
- Harmonis, M. (2022). Penerapan Media Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna. *MASALIQ: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(6), 776–785.
- Ismawaty, Q. (2023). Analisis Capaian Perkembangan Kognitif pada Anak Usia Dini di TKIT Nurul Falah Kota Batam. *Jurnal Miftahul Ulum*, 1(1), 1–10. <https://journal.staimutanjungpinang.ac.id/index.php/junamu/article/view/53>
- Ma'arif, N. N., & Ummah, F. M. (2023). Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia Dini: Studi Pengembangan Media Permainan Snakes and Ladders Di Tk Oxford Puri School Pps Manyar Gresik. *Journal of Early Childhood Islamic Education*, 10(1), 129–142.
- Mulyaningsih, E., & Palangngan, S. T. (2020). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini. *Al-Gufrah: Journal of Primary Education*, 2(2), 45–55.
- Nisa, N. I., Musa, S., & Sutarjo, S. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. *Jendela PLS*, 9(1), 33–42. <https://doi.org/10.37058/jpls.v9i1.8001>
- Permata, R. D. (2020). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi*

*Pembelajaran*, 5(2), 1–10. <https://doi.org/10.29407/pn.v5i2.14230>

- Purnamasari, N. I., & Yusma, N. A. (2021). Mengembangkan Kemampuan Berpikir Logis Anak melalui Kegiatan Bermain Warna. *Journal of Early Childhood Education Studies* 1, 1(2), 37–70. <http://ejournal.kopertais4.or.id/susi/index.php/joeces/article/view/3415/2417>
- Ristyadewi, F., & Fitria, N. (2023). Peningkatan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 4-5 Tahun dengan Menggunakan Game Powerpoint. *Jurnal AUDHI*, 5(2), 82–95. <https://bnr.bg/post/101787017/bsp-za-bulgaria-e-pod-nomer-1-v-buletinata-za-vota-gerb-s-nomer-2-pp-db-s-nomer-12>
- Rosyanafi, R. J. (2018). Pengaruh Media Jigsaw Puzzle Terhadap Minat Belajar Huruf Hijaiyah Anak Usia Dini. *Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning*, 1(1). <https://doi.org/10.18860/ijazarabi.v1i1.5016>
- Surtika, T., Sumardi, S., & Yasbiati, Y. (2020). Pengaruh Media Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf. *Jurnal Paud Agapedia*, 3(1), 101–111.
- Veronika, K., Prima, E., & Suryaningsih, N. M. A. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia Dini. *Media Edukasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1). <https://e-proceedings.iain-palangkaraya.ac.id/index.php/PSNIP/article/download/720/744>