

Media Puzzel untuk Meningkatkan Identifikasi Sayuran pada Anak Usia Dini

Siti Hoiriyah^{1✉}, Rosyida Nurul Anwar²

¹Universitas Terbuka, Indonesia

²Universitas PGRI Madiun, Indonesia

Abstrak—Kemampuan kognitif anak usia dini memegang peran penting dalam perkembangan anak usia dini, khususnya dalam mengenal lingkungan sekitar, termasuk identifikasi jenis-jenis sayuran. Namun, pembelajaran konvensional yang kurang menarik sering kali menjadi kendala dalam meningkatkan kemampuan tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengidentifikasi jenis-jenis sayuran melalui penggunaan media puzzle yang interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model siklus. Siklus 1 dan siklus 2, yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelompok A TK Kartini 1 yang terdiri dari 17 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa secara signifikan, terlihat dari peningkatan skor observasi dan aktivitas pembelajaran pada setiap siklus, yaitu dari siklus 1 ke siklus 2 yaitu 58,82 % ke 82%. Selain itu, siswa menjadi lebih antusias dan termotivasi untuk belajar. Media puzzle efektif dalam pembelajaran kognitif anak usia dini, khususnya dalam mengenali jenis-jenis sayuran.

Kata Kunci: *Identifikasi sayuran, Kemampuan Kognitif, Media Puzzel*

Abstract—Early childhood cognitive abilities play an essential role in early childhood development, especially in recognizing the surrounding environment, including identifying types of vegetables. However, conventional learning that is less interesting is often an obstacle to improving these abilities. This study aims to improve children's cognitive abilities in identifying types of vegetables through interactive and fun puzzle media. This study uses the Classroom Action Research (CAR) method with a cycle model. Cycle 1 and 2 include the planning, implementation, observation, and reflection stages. The study subjects were students in group A of Kartini 1 Kindergarten, which consisted of 17 students. Data were collected through observation, interviews, and documentation. The results showed that puzzle media can significantly improve students' cognitive abilities, as seen from the increase in observation scores and learning activities in each cycle, from cycle 1 to cycle 2, 58.82% to 82%. In addition, students become more enthusiastic and motivated to learn. Puzzle media is effective in early childhood cognitive learning, especially in recognizing types of vegetables.

Keywords—*Vegetable Identification, Cognitive Ability, Puzzle Media*

This is an open access article under the CC BY-SA License.



Penulis Korespondensi:

Penulis: Siti Hoiriyah

Alamat Email: riyach3993@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Perkembangan kognitif merujuk pada proses perubahan dan kemajuan dalam kemampuan berpikir, memahami, memecahkan masalah, serta belajar sepanjang hidup seseorang, yang dipengaruhi oleh faktor-faktor biologis, lingkungan, dan pengalaman (Ariani & Putra, 2024). Perkembangan kognitif adalah tahapan-tahapan perubahan yang terjadi dalam rentang kehidupan manusia untuk memahami, mengolah informasi, memecahkan masalah dan mengetahui sesuatu (Ristiani & Yuntina, 2022). Anak bertumbuh dan berkembang selayaknya lingkungan dan stimulasi yang ditawarkan. Hal inilah yang menjadi alasan mendasar perbedaan perkembangan kognitif anak. Sebagian anak dapat mengembangkan kognitifnya sesuai tahapannya. Sebagian lagi dapat berkembang dengan beberapa hambatan, dan ada pula yang mengalami permasalahan dalam perkembangan kognitif.

Dimana kemampuan untuk memecahkan suatu masalah dipengaruhi oleh kemampuan intelegensinya yang dibawa sejak lahir (Anwar et al., 2020). Perkembangan kognitif anak pada usia dini sangat berperan dalam kemampuan mereka untuk mengenali dan memahami dunia di sekitar mereka. Dalam hal ini, Piaget menyamakan anak dengan peneliti yang selalu sibuk membangun teori-teorinya tentang dunia di sekitarnya, melalui dengan lingkungan di sekitarnya (Daroini & Prasetyoningsih, 2022). Termasuk dalam hal mengenali berbagai jenis sayuran. Meskipun paparan terhadap sayuran sangat penting untuk membangun kebiasaan makan sehat, banyak anak yang kesulitan dalam mengidentifikasi berbagai jenis sayuran secara tepat. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk mendukung perkembangan kognitif ini adalah melalui media pembelajaran yang interaktif, seperti puzzle. Puzzle merupakan bentuk permainan yang bisa mengasah daya kreativitas dan ingatan anak lebih mendalam dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah, namun tetap menyenangkan sebab dilakukan dengan cara diulang-ulang (Priendarningtyas, 2017)

Metode bermain merupakan salah satu metode yang tepat diterapkan di TK mengingat anak berada pada masa bermain. Bermain merupakan suatu kegiatan yang dapat merangsang perkembangan kognitif anak (Aisyah Mu'min, Sarfadillah Yultas, 2019). Puzzle yang melibatkan pengenalan gambar dan bentuk, dapat menjadi alat yang efektif untuk membantu anak-anak meningkatkan kemampuan mereka dalam mengenali sayuran. Namun, meskipun penggunaan puzzle diharapkan dapat meningkatkan daya ingat visual dan pemahaman kognitif anak, belum banyak penelitian yang mengeksplorasi sejauh mana media puzzle dapat berkontribusi dalam proses perkembangan kognitif anak dalam mengidentifikasi sayuran. Hal ini menimbulkan pertanyaan mengenai efektivitas dan dampak penggunaan puzzle sebagai alat bantu dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenali sayuran.

Berdasarkan pra penelitian terhadap kelompok A menunjukkan tingkat pemahaman yang rendah terhadap materi dengan tema sayuran. Hal ini terlihat dari kurangnya antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang berfokus pada identifikasi sayuran. Sebelum penerapan media puzzle, banyak siswa yang kesulitan untuk menyebutkan atau mengenali berbagai jenis sayuran, dan tidak menunjukkan minat yang tinggi dalam materi tersebut. Namun, setelah media puzzle diperkenalkan, terjadi peningkatan yang signifikan dalam keterlibatan siswa. Media puzzle tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga membantu siswa dalam mengingat dan mengenali berbagai jenis sayuran dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif. Secara umum, hasil belajar siswa pada kelompok A mengalami kemajuan. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari peningkatan keaktifan siswa

dalam diskusi, serta kemampuan mereka dalam menyebutkan dan mengidentifikasi jenis sayuran yang sebelumnya mereka kesulitan untuk mengenali. Pada akhir penelitian, sebagian besar siswa menunjukkan pemahaman yang lebih baik dan lebih percaya diri dalam materi identifikasi sayuran, yang menandakan efektivitas penggunaan media puzzle dalam meningkatkan kemampuan kognitif mereka.

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah: 1) Penelitian Yultas yang menghasilkan bahwa penggunaan media puzzle terbukti efektif meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan percepatan 75% dan menunjukkan kemampuan minimal berkembang sesuai harapan (Mu'min, 2013). Penelitian tersebut membahas mengenai metode bermain dengan menggunakan puzzle dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak, sedangkan penelitian ini membahas bagaimana media puzzle dapat mengidentifikasi jenis sayuran.. 2) Penelitian Khatimah yang menghasilkan bahwa media puzzle dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan percepatan 80 % dan menunjukkan kemampuan minimal berkembang sesuai harapan (Khatimah, 2018). Penelitian tersebut membahas tentang media puzzle meningkatkan kemampuan kognitif sedangkan penelitian ini membahas bagaimana media puzzle dapat mengidentifikasi jenis sayuran 3) Penelitian Shoffa yang menghasilkan bahwa kemampuan kognitif anak meningkat dengan percepatan 80% (Shoffa, 2014). Penelitian tersebut membahas mengenai media puzzle meningkatkan kemampuan kognitif anak taman kanak-kanak dalam berhitung sedangkan penelitian ini membahas bagaimana media puzzle dapat mengidentifikasi jenis sayuran.

Berdasarkan penelitian terdahulu di atas, diketahui bahwa penelitian mengenai kemampuan kognitif pada anak usia dini telah banyak diteliti akan tetapi belum banyak yang meneliti pada identifikasi jenis sayuran. Oleh karena itu penelitian ini menjadi kebaruan pada penelitian ini. Penelitian ini diharapkan memberikan gambaran pada guru dalam pembelajaran di kelas untuk mengenalkan jenis sayuran kepada anak usia dini dan sebagai upaya meningkatkan kognitif pada anak.

2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengidentifikasi jenis-jenis sayuran melalui penggunaan media puzzle. Penelitian dilaksanakan di TK Kartini 1, kelompok A, yang terdiri dari 17 siswa, selama dua siklus pada semester 1 tahun ajaran 2023/2024. Subjek penelitian adalah 17 siswa kelompok A di TK Kartini 1 (Tabel 1), yang berusia sekitar 4-5 tahun. Siswa memiliki latar belakang yang berbeda dalam kemampuan kognitif dan pengetahuan mengenai sayuran.

Penelitian ini menggunakan desain tindakan kelas dengan dua siklus, yang masing-masing terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian tindakan kelas PTK adalah penelitian reflektif yang dilaksanakan secara siklus berdaur oleh guru atau calon guru di dalam kelas dikatakan demikian karena proses ketika dimulai dari tahapan perencanaan tindakan pengamatan dan refleksi untuk memecahkan masalah dan mencobakan hal-hal baru demi meningkatkan kualitas pembelajaran. Setiap siklus diakhiri dengan evaluasi untuk menilai peningkatan kemampuan kognitif siswa dalam mengenali berbagai jenis sayuran.

Tabel 1. Subjek Penelitian Siswa Kelompok A

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin
1	Az	L
2	Ar	P
3	Zi	L
4	Ma	L
5	Zz	P
6	Ka	P
7	Ne	P
8	Ni	P
9	Na	P
10	Vi	P
11	Sy	P
12	Az	P
13	Za	L
14	De	L
15	Al	P
16	Lu	P
17	Kh	L

Siklus pertama, tindakan pembelajaran dimulai dengan perencanaan yang melibatkan penggunaan puzzle untuk mengenalkan berbagai jenis sayuran kepada siswa. Guru memperkenalkan gambar sayuran melalui potongan-potongan puzzle yang akan disusun oleh siswa. Siswa diminta untuk mengidentifikasi dan menyebutkan nama-nama sayuran yang ada di gambar tersebut. Selama kegiatan, guru mengamati dan mencatat tingkat pemahaman siswa.

Siklus kedua, berdasarkan hasil refleksi siklus pertama, perbaikan dilakukan pada siklus kedua untuk meningkatkan pemahaman siswa. Pada siklus kedua, variasi jenis puzzle yang digunakan ditambah dengan tingkat kesulitan yang sedikit lebih tinggi, misalnya dengan pada siklus pertama puzzle menjadi empat potongan disiklus kedua menjadi enam potongan. Selain itu, kegiatan diskusi kelompok ditambahkan untuk mendorong interaksi antar siswa. Evaluasi dilakukan di akhir siklus untuk melihat perkembangan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi sayuran.

Data dikumpulkan melalui observasi, catatan lapangan, dokumentasi dan wawancara. Jenis observasi yang dilakukan peneliti adalah observasi langsung dalam pengamatan lapangan terhadap pembelajaran siswa selama siklus 1 dan 2. Kegiatan dimulai dengan memperkenalkan puzzle berbentuk gambar-gambar sayuran kepada anak-anak. Mereka diberi potongan-potongan puzzle yang masing-masing menggambarkan berbagai jenis sayuran, seperti wortel, kubis, brokoli, dan tomat. Catatan lapangan yang mencatat aktivitas dan interaksi siswa dengan media puzzle, bagaimana respon pengetahuan siswa dalam mengenali jenis sayuran, dan mencatat pencapaian peserta didik, serta dokumentasi foto yang menunjukkan keterlibatan siswa dalam kegiatan mencocokkan puzzle. Selain itu, wawancara singkat dengan guru dilakukan untuk mengetahui perubahan dalam cara siswa mengenali dan menyebutkan nama-nama sayuran.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus 1, proses pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan media puzzle dengan potongan 4, sebagai alat bantu untuk mengidentifikasi berbagai jenis sayuran. Observasi dan penilaian dilakukan terhadap kemampuan siswa dalam mengidentifikasi dan menyebutkan jenis-jenis sayuran yang ada di dalam puzzle.

Hasil pengamatan dan evaluasi pada TK Kartini 1 Kelompok A terhadap 17 siswa pada Siklus 1 menunjukkan distribusi pencapaian kemampuan sebagai berikut, 2 anak (belum berkembang) yaitu 12%, anak-anak ini belum mampu mengidentifikasi jenis sayuran dengan benar dan masih kesulitan dalam menyusun potongan puzzle dengan tepat. 5 anak (mulai berkembang) yaitu 29%, anak-anak ini menunjukkan pemahaman dasar tentang beberapa jenis sayuran, meskipun masih ada beberapa kesalahan dalam identifikasi dan penyusunan puzzle. 9 anak (berkembang sesuai harapan) yaitu 59%, sebagian besar siswa dapat mengidentifikasi sebagian besar sayuran dengan benar dan berhasil menyusun puzzle dengan baik, sesuai dengan petunjuk dan panduan yang diberikan. 1 anak (sangat berkembang) yaitu 6%, siswa ini menunjukkan kemampuan yang luar biasa, mampu mengidentifikasi seluruh jenis sayuran dalam puzzle dan memberikan penjelasan mengenai ciri-ciri sayuran tersebut dengan sangat baik.

Tabel 2. Nilai Siswa pada Siklus I

No	Nama	Penilaian				Keterangan
		□	□□	□□□	□□□□	
1	Az	✓				MB
2	Ar			✓		BSB
3	Zi	✓				BB
4	Ma	✓				BB
5	Zz				✓	SB
6	Ka		✓			BSB
7	Ne		✓			BSB
8	Ni	✓				MB
9	Na		✓			BSB
10	Vi		✓			BSB
11	Sy		✓			BSB
12	Az		✓			BSB
13	Za		✓			BSB
14	De	✓				MB
15	Al	✓				MB
16	Lu			✓		BSB
17	Kh	✓				MB

Berdasarkan indikator yang telah ditetapkan, kemampuan siswa untuk mengidentifikasi jenis sayuran diharapkan mencapai minimal 80% dengan kategori "berkembang sesuai harapan" atau lebih. Pada Siklus 1, terdapat 9 siswa yang mencapai kategori "berkembang sesuai harapan" dan 1 siswa yang sangat berkembang, yang berarti 10 dari 17 siswa (sekitar 59%) menunjukkan perkembangan yang sesuai dengan harapan. Meskipun belum mencapai 80%, hasil ini menunjukkan bahwa media puzzle memiliki potensi untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa.

Hasil yang diperoleh pada Siklus 1 menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle dalam pembelajaran tentang jenis-jenis sayuran dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa,

meskipun pencapaian pada siklus pertama masih bervariasi (Mu'min & Yultas, 2020). Puzzle bermanfaat untuk melatih membaca, membantu mengenal bentuk (Anwar & Fatimah, 2023).

Sebagian besar siswa (9 dari 17) berada dalam kategori "berkembang sesuai harapan", yang menunjukkan bahwa media puzzle dapat membantu siswa memahami konsep jenis sayuran dengan lebih baik, meskipun masih ada beberapa siswa yang belum sepenuhnya menguasai materi. Pengaruh Media puzzle berfungsi sebagai alat bantu visual yang memungkinkan siswa untuk lebih mudah mengingat ciri-ciri fisik dari sayuran. Pembelajaran visual paling baik dalam memahami berbagai informasi dan memasukkannya ke bentuk yang ringkas dan logis (Noerviana et al., 2023). Dengan menyusun potongan-potongan puzzle, siswa diharapkan dapat menghubungkan informasi visual dengan nama sayuran yang tepat. Namun, meskipun banyak siswa dapat menyusun puzzle dengan baik, beberapa siswa masih kesulitan dalam mengidentifikasi jenis sayuran, hal ini mungkin disebabkan oleh kurangnya pengetahuan awal atau kemampuan pengamatan yang terbatas. Perbedaan kemampuan antara siswa yang "belum berkembang" (BB), "mulai berkembang" (MB), dan "berkembang sesuai harapan" (BSB) dapat dijelaskan dengan faktor-faktor seperti tingkat konsentrasi dan motivasi yang berbeda-beda. Siswa yang "belum berkembang" kemungkinan besar membutuhkan perhatian lebih dan strategi yang lebih tepat untuk membantu mereka memahami materi. Sementara itu, siswa yang "berkembang sesuai harapan" dan "sangat berkembang" menunjukkan potensi yang baik dalam memanfaatkan media puzzle, yang bisa diperkuat lagi dengan pendekatan yang lebih mendalam.



Gambar 1. Proses Mencocokkan Puzzle

Siklus 1 menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle dalam pembelajaran tentang jenis-jenis sayuran dapat memberikan dampak positif terhadap kemampuan kognitif siswa, meskipun pencapaiannya masih bervariasi. Sebagian besar siswa (9 dari 17) berada dalam kategori "berkembang sesuai harapan" (BSB), yang mengindikasikan bahwa media puzzle efektif dalam membantu siswa memahami konsep jenis sayuran. Hal ini juga menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media puzzle memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengaitkan informasi visual dengan ciri-ciri fisik sayuran, yang membantu mereka mengenali dan mengingat jenis-jenis sayuran dengan lebih mudah.

Namun, meskipun mayoritas siswa menunjukkan perkembangan yang positif, masih terdapat beberapa siswa yang belum sepenuhnya menguasai materi, yang terlihat dari adanya siswa yang berada pada kategori "belum berkembang" (BB) atau "mulai berkembang" (MB). Hal ini dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti kurangnya pengetahuan awal tentang sayuran, keterbatasan kemampuan observasi, atau faktor eksternal seperti tingkat konsentrasi dan motivasi yang berbeda-beda di antara siswa. Konsentrasi serta motivasi belajar sangat berarti untuk siswa dalam proses pembelajaran, sebab semakin besar konsentrasi dan motivasi dalam pembelajaran maka akan semakin baik pula hasil belajarnya yang didapatkan (Anwar & Umar, 2021). Siswa dengan kemampuan pengamatan yang lebih terbatas atau kurangnya pengetahuan awal mungkin mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi sayuran meskipun mereka dapat menyusun potongan-potongan puzzle dengan benar.

Kondisi ini juga memperlihatkan pentingnya pendekatan yang lebih individual dalam pembelajaran, terutama bagi siswa yang berada dalam kategori "belum berkembang". Mereka mungkin memerlukan perhatian lebih dan strategi yang lebih tepat untuk memahami materi dengan baik. Sementara itu, bagi siswa yang sudah menunjukkan kemampuan baik (kategori SB atau "sangat berkembang"), media puzzle dapat diperkuat lagi dengan pendekatan yang lebih mendalam untuk mengoptimalkan pemahaman mereka.

Secara keseluruhan, penggunaan media puzzle telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang jenis-jenis sayuran, meskipun masih diperlukan pengembangan lebih lanjut dalam strategi pembelajaran untuk mengatasi perbedaan kemampuan antar siswa. Pendekatan yang lebih personal dan berbagai variasi strategi dapat membantu meningkatkan hasil pembelajaran secara keseluruhan (Fauziddin, 2017).

Refleksi terhadap hasil Siklus 1 menunjukkan bahwa meskipun ada kemajuan, masih ada beberapa siswa yang belum sepenuhnya menguasai materi. Oleh karena itu, perbaikan akan dilakukan pada siklus berikutnya, dengan fokus pada, menyederhanakan petunjuk atau memberikan penjelasan yang lebih rinci untuk siswa yang belum berkembang. Selain puzzle, mungkin juga perlu dipertimbangkan penggunaan alat bantu lain, seperti gambar atau video yang lebih menarik, untuk memfasilitasi pemahaman. Mengajak siswa untuk berdiskusi lebih banyak dalam kelompok atau pasangan untuk meningkatkan interaksi mereka dengan materi pembelajaran. Secara keseluruhan, meskipun hasil siklus 1 belum sepenuhnya memenuhi target yang ditetapkan, penggunaan media puzzle terbukti dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan kognitif siswa dalam mengenali jenis sayuran. Diperlukan perbaikan dan penyempurnaan strategi pembelajaran untuk mencapai hasil yang lebih optimal pada Siklus 2.

Setelah dilakukan perbaikan dan implementasi metode pembelajaran dengan media puzzle pada Siklus 2, hasil yang diperoleh menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan kognitif siswa dalam mengidentifikasi jenis-jenis sayuran. Pada Siklus 2, 17 siswa yang mengikuti pembelajaran menunjukkan distribusi perkembangan kemampuan yang lebih baik jika dibandingkan dengan Siklus 1. Hasil observasi dan evaluasi pada Siklus 2 menunjukkan pencapaian sebagai berikut: 3 anak (mulai berkembang) yaitu 18%, anak-anak ini mulai menunjukkan pemahaman dasar mengenai jenis sayuran, namun masih ada beberapa kesulitan dalam mengidentifikasi beberapa jenis sayuran dan menyusun puzzle dengan sempurna. 8 anak (berkembang sesuai harapan) 47%, sebagian besar siswa dapat mengidentifikasi sebagian besar jenis sayuran dengan benar, menyusun puzzle dengan baik,

serta mampu menjelaskan ciri-ciri fisik sayuran tersebut dengan tepat. 6 anak (sangat berkembang) 35 %, anak-anak ini menunjukkan pemahaman yang mendalam tentang berbagai jenis sayuran, dengan kemampuan mengidentifikasi semua jenis sayuran dalam puzzle secara tepat. Mereka bahkan mampu menjelaskan lebih rinci mengenai ciri-ciri sayuran yang ada dalam puzzle dan memberikan contoh jenis sayuran yang belum terdaftar dalam puzzle.

Tabel 3. Nilai Siswa pada Siklus II

No	Nama	Penilaian				Keterangan
		□	□□	□□□	□□□□	
1	Az			✓		BSB
2	Ar			✓		BSB
3	Zi		✓			MB
4	Ma		✓			MB
5	Zz				✓	SB
6	Ka				✓	SB
7	Ne				✓	SB
8	Ni			✓		BSB
9	Na				✓	SB
10	Vi				✓	SB
11	Sy				✓	SB
12	Az			✓		BSB
13	Za			✓		BSB
14	De			✓		BSB
15	Al			✓		BSB
16	Lu			✓		BSB
17	Kh		✓			MB

Pada Siklus 2 dapat dikatakan berhasil. Dari 17 siswa, 8 siswa berada dalam kategori "berkembang sesuai harapan" dan 6 siswa sangat berkembang, yang berarti 14 dari 17 siswa (sekitar 82%) berhasil mencapai atau melampaui harapan yang telah ditetapkan. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa dalam mengidentifikasi jenis sayuran. Fungsi Kognitif yaitu mengungkapkan gambar memperlancar pencapaian tujuan memahami dan mengingat informasi yang terkandung (Masyithoh, 2019).

Hasil yang diperoleh pada Siklus 2 menunjukkan kemajuan yang signifikan dibandingkan dengan Siklus 1. Dari data yang diperoleh, lebih dari 80% siswa berada dalam kategori "berkembang sesuai harapan" dan "sangat berkembang", yang mengindikasikan bahwa media puzzle memiliki dampak positif dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa dalam mengenali jenis-jenis sayuran. Faktor Keberhasilan pada siklus 2 ini yaitu perbaikan Metode Pengajaran. Berdasarkan refleksi dari Siklus 1, beberapa perbaikan telah dilakukan pada Siklus 2. Di antaranya adalah penyederhanaan petunjuk dalam penggunaan puzzle, serta memberikan waktu lebih banyak bagi siswa untuk berdiskusi dalam kelompok. Hal ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk saling berbagi pengetahuan dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari. Penggunaan puzzle yang lebih menarik dan interaktif pada Siklus 2 berhasil meningkatkan keterlibatan siswa. Puzzle yang disusun dalam bentuk gambar dan nama sayuran membuat pembelajaran lebih

menyenangkan dan memungkinkan siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Diskusi kelompok yang dilakukan selama penyusunan puzzle juga mempercepat proses pemahaman. Strategi pembelajaran yang lebih kolaboratif diterapkan, dengan siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk menyusun puzzle bersama-sama. Pendekatan ini mendukung penguatan keterampilan sosial dan memungkinkan siswa saling membantu dalam memahami ciri-ciri sayuran yang ada dalam puzzle. Media puzzle sebagai alat bantu visual berperan besar dalam membantu siswa mengingat berbagai jenis sayuran. Proses mengaitkan gambar dengan nama dan ciri-ciri sayuran dalam puzzle membuat materi menjadi lebih konkret dan mudah diingat. Siswa yang berada dalam kategori "sangat berkembang" menunjukkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi dan mampu menghubungkan pengetahuan mereka dengan contoh-contoh lain di luar materi yang diberikan. Meskipun sebagian besar siswa menunjukkan perkembangan yang baik, ada perbedaan kemampuan yang terlihat antara siswa yang "mulai berkembang", "berkembang sesuai harapan", dan "sangat berkembang". Perbedaan ini dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti tingkat perhatian dan konsentrasi siswa selama pembelajaran, serta latar belakang pengetahuan siswa mengenai jenis-jenis sayuran. Siswa yang "mulai berkembang" mungkin membutuhkan lebih banyak waktu dan bantuan tambahan dalam memahami materi, sementara siswa yang "sangat berkembang" sudah memiliki pengetahuan dasar yang kuat dan dapat mengaplikasikan konsep dengan lebih mudah.



Gambar 2. Mencocokkan puzzle

Siklus 2 menunjukkan kemajuan signifikan dibandingkan dengan Siklus 1. Hasil ini tercermin dari data yang menunjukkan lebih dari 80% siswa berada dalam kategori (berkembang sesuai harapan) dan (sangat berkembang), yang mengindikasikan bahwa penggunaan media puzzle memiliki dampak positif terhadap kemampuan kognitif siswa dalam mengenali jenis-jenis sayuran.

Berdasarkan refleksi pada Siklus 1, sejumlah perbaikan diterapkan pada Siklus 2. Salah satu perubahan utama adalah penyederhanaan petunjuk penggunaan puzzle, yang membuat siswa lebih mudah memahami cara menggunakan media tersebut. Selain itu, waktu untuk diskusi kelompok diperpanjang, memberikan kesempatan lebih bagi siswa untuk saling berbagi pengetahuan dan memperdalam pemahaman mereka tentang materi.

Penggunaan puzzle yang lebih menarik dan interaktif terbukti berhasil meningkatkan keterlibatan siswa (Suarti, 2015). Puzzle disusun dengan gambar dan nama sayuran, yang tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan (Supit et al., 2023), tetapi juga memungkinkan siswa lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan tersebut. Aktivitas diskusi

kelompok saat menyusun puzzle berperan penting dalam mempercepat pemahaman siswa terhadap materi. Diskusi memungkinkan siswa saling membantu dalam mengenali ciri-ciri sayuran dan memperkuat pemahaman mereka.. Pendekatan pembelajaran yang lebih kolaboratif diterapkan pada Siklus 2, di mana siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk menyusun puzzle bersama. Strategi ini mendukung pengembangan keterampilan sosial siswa dan memungkinkan mereka saling membantu, yang meningkatkan pemahaman kolektif mengenai materi. Media puzzle berperan penting dalam membantu siswa mengingat jenis-jenis sayuran. Proses menghubungkan gambar dengan nama dan ciri-ciri sayuran menjadikan materi lebih konkret dan mudah diingat. Meskipun sebagian besar siswa menunjukkan perkembangan yang baik, terdapat perbedaan kemampuan di antara siswa yang berada dalam kategori (mulai berkembang), (berkembang sesuai harapan), dan (sangat berkembang). Perbedaan ini bisa disebabkan oleh berbagai faktor, seperti tingkat perhatian, konsentrasi siswa, dan latar belakang pengetahuan mereka tentang sayuran. Siswa yang berada dalam kategori "mulai berkembang" mungkin memerlukan lebih banyak waktu dan bantuan tambahan, sementara siswa yang "sangat berkembang" memiliki dasar pengetahuan yang lebih kuat dan dapat mengaplikasikan materi dengan lebih mudah.

Refleksi dan Rencana Tindak Lanjut, meskipun hasil pada Siklus 2 menunjukkan peningkatan yang signifikan, terdapat beberapa siswa yang masih berada pada kategori "mulai berkembang". Oleh karena itu, untuk Siklus 3, berikut adalah beberapa rencana perbaikan: 1) Pendekatan Individual: Memberikan perhatian lebih pada siswa yang masih kesulitan dalam mengidentifikasi jenis sayuran dengan memberikan latihan tambahan atau pengajaran secara lebih individual. 2) Peningkatan Variasi Media: Menggunakan variasi media yang lebih banyak, seperti video atau gambar bergerak, untuk mendukung pemahaman siswa yang mungkin lebih tertarik pada media visual selain puzzle. 3) Pembelajaran diluar kelas: Mengajak anak-anak belajar diluar kelas dengan berjalan-jalan di halaman sekolah dengan melihat langsung sayuran yang ada di lingkungan sekolah.

Secara keseluruhan, hasil pada Siklus 2 menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa dalam mengenali dan mengidentifikasi jenis-jenis sayuran. Keberhasilan ini mengindikasikan bahwa pendekatan berbasis media visual dan kolaboratif dapat menjadi metode pembelajaran yang efektif, dan hasil ini dapat terus ditingkatkan pada siklus-siklus berikutnya. Untuk penyampaian pembelajaran pada anak usia dini media visual sangat tepat karena sesuai dengan sifat dan cara belajar anak yang menghendaki pembelajaran secara konkret (Guslinda, Kurnia 2018).

4. KESIMPULAN

Berdasarkan Hasil dari Penelitian Media puzzle dapat memberikan peningkatan pada Perkembangan Kognitif anak dalam mengidentifikasi jenis-jenis Sayuran di TK Kartini 1. Hasil Siklus 1 belum sepenuhnya memenuhi target yang ditetapkan, penggunaan media puzzle terbukti dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan kognitif siswa dalam mengenali jenis sayuran. Pada Siklus 2 menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa dalam mengenali dan mengidentifikasi jenis-jenis sayuran. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa secara signifikan, terlihat dari peningkatan skor observasi dan aktivitas pembelajaran pada setiap siklus, yaitu dari siklus 1 ke siklus 2 yaitu

58,82 % ke 82%. Saran rekomendasi penelitian ini untuk guru hendaknya memberikan pembelajaran yang menarik dan mempersiapkan media yang sesuai dengan tema pembelajaran.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, R. N., & Fatimah, S. (2023). Teacher Creativity In Islamic Learning In Early Childhood. *International Conference of Early Childhood Education in Multiperspectives*, 468–472.
- Anwar, R. N., Priyanti, I., Sukowati, U., Mubarakah, L., & Yuniya, V. (2020). Penguatan Orangtua Di Tengah Pandemi Guna Dalam Menjaga Fitrah Anak. *E-Prosiding Hapemas*, 1(1), 386–392.
- Anwar, R. N., & Umar, M. (2021). Motivasi Guru Dalam Bekerja Perspektif Islam. *Paedagogia: Jurnal Kajian, Penelitian, Dan Pengembangan Kependidikan*, 12(2), 296–302.
- Ariani, N. P. A. D., & Putra, I. B. K. S. (2024). Stimulasi Perkembangan Aspek Kognitif Anak Usia Dini melalui Alat Permainan Edukatif. *Jurnal CARE (Children Advisory and Education)*, 12(1), 79–87. <https://doi.org/http://doi.org/10.25273/jcare.v12i1.19826>
- Daroini, L. M., & Prasetyoningsih, L. S. A. (2022). Independent Curriculum Learning Plan of Reading and Writing in Inclusive Schools. *Child Education Journal*, 4(3), 1–8.
- Fauziddin, M. (2017). Penerapan Belajar Melalui Bermain Balok Dalam Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal CARE*, 5(1), 1–10.
- Khatimah, H. (2018). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Puz- Zle Pada Kelompok B TK Tunas Harapan. *ECEIJ: Early Childhood Education Indonesian Journal*, 1(1), 20–26. <https://ejournal.iainkendari.ac.id>
- Masyithoh, S. (2019). Implementasi Assesmen Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Care Children Advisory Research and Education*, 7(1), 27–35.
- Mu'min, S. A. (2013). Teori Pengembangan Kognitif Jian Piaget. *Jurnal AL-Ta'dib*, 6(1), 89–99. <https://ejournal.iainkendari.ac.id>
- Mu'min, S. A., & Yultas, N. S. (2020). Efektifitas Penerapan Metode Bermain dengan Media Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak. *AL-TA'DIB*, 12(2), 226. <https://doi.org/10.31332/atdbwv12i2.1217>
- Noerviana, A. P., Mariska, R. N., Ramadhani, N. V. S. E., Septiana, N. P., Citra, & Anwar, R. N. (2023). Pelatihan Pembelajaran Berbasis Proyek dengan Kegiatan Eco-enzyme untuk Mendukung Implementasi Kurikulum Merdeka. *BATIK: Jurnal Pengembangan Dan Pengabdian Masyarakat Multikultural*, 1(2), 89–93.
- Priendarningtyas, A. (2017). Pembelajaran Paud Pada Anak Autis (Penelitian Deskriptif di TK A Fitria Assyahara, Klender-Jakarta Timur). *Jurnal Care*, 5(1), 49–60. <http://ejournal.unipma.ac.id/index.php/JPAUD>
- Ristiani, I., & Yuntina, L. (2022). Strategi Pengembangan Aspek Kognitif Kelompok B Anak Usia Dini Pada Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Care*, 9(2), 13–24.
- Shoffa, S. (2014). Penerapan Media Puzzle Cerdas Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Taman Kanak-Kanak Dalam Berhitung. *Jurnal Pedagogi*, 1(1), 30–38.
- Suarti, N. K. A. (2015). Bermain Puzzle Memupuk Sikap Kemandirian pada Anak Usia Dini. *Jurnal Paedagogy*, 2(1), 13–21.
- Supit, D., Melianti, M., Lasut, E. M. M., & Tumbel, N. J. (2023). Gaya Belajar Visual, Auditori, Kinestetik terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal on Education*, 5(3), 6994–7003. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1487>