



Pengaruh Permainan Edukatif Puzzle terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Al-Wardah Pandeglang

The Effect of Educational Puzzle Games on the Cognitive Abilities of 5-6 Year Old Children at RA Al-Wardah Pandeglang

**Hernisyah¹, Yahdinil Firda Nadhirah², Wulan Fauzia³, Umayah⁴
Muhiyatul Huliyah⁵**

Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten

Email: hernisyah54@gmail.com

Article Info

Article history :

Received : 02-07-2026

Revised : 04-07-2026

Accepted : 06-07-2026

Published : 08-07-2026

Abstract

In the very large influence category Cognitive development is one of the important aspects that must be stimulated from an early age because it plays a role in children's ability to think logically, recognize patterns, count, and solve simple problems. Based on the results of initial observations at RA Al-Wardah Pandeglang, it was found that some children aged 5-6 years still have less than optimal cognitive development, such as not being fluent in mentioning and counting numbers 1-10, and difficulty in the occurrence of number symbols with the number of objects. This condition shows the need for stimulation through interesting and fun learning methods, one of which is educational puzzle games. The purpose of this study is to find out how the cognitive ability of children aged 5-6 years in RA al-wardah pandeglang, to find out how the educational puzzle game in RA al-wardah pandeglang, and to find out the effect of educational puzzle games on the cognitive ability of children aged 5-6 years in RA al-wardah pandeglang. this study is a quantitative research with the research method used is the experimental method with pre-experimental design. Data collection technique using pretest posttest. In this study, the subject was group B RA al-wardah pandeglang. class B2 as an experimental class there was no one group pretest posttest comparator. Data analysis techniques using descriptive analysis, inferential analysis of normality test (shapiro-wilk test). The results of this study show that based on the results of SPSS version 25, the hypothesis test using the paired sample t-test obtained a t-calculated of -13.817 with a significant value of $0.000 < 0.05$. So based on the test criteria, it can be concluded that H_a is accepted and H_o is rejected, which means that there is an effect of educational puzzle games on children's cognitive abilities. This is also proven by the results of the paired sample t-test calculation showing that the cohen's d value is 1,50 and is included.

Keywords: *educational puzzle games, early childhood cognitive abilities*

Abstrak

Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek penting yang harus distimulasi sejak usia dini karena berperan dalam kemampuan anak untuk berpikir logis, mengenal pola, berhitung, dan menyelesaikan masalah sederhana. Berdasarkan hasil observasi awal di RA Al-Wardah Pandeglang, ditemukan bahwa sebagian anak usia 5-6 tahun masih memiliki perkembangan kognitif yang belum optimal, seperti belum lancar dalam menyebutkan dan menghitung bilangan 1-10, serta kesulitan mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah benda. Kondisi ini menunjukkan perlunya stimulasi melalui metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, salah satunya adalah permainan edukatif puzzle. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA al-wardah pandeglang, untuk mendeskripsikan bagaimana permainan edukatif puzzle di RA al-wardah pandeglang, dan untuk mendeskripsikan pengaruh permainan edukatif puzzle terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di



RA al-wardah pandeglang. penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan desain pre eksperimental. Teknik pengumpulan data menggunakan uji pretest posttest. Pada penelitian ini yang menjadi subjek adalah kelompok B RA al-wardah pandeglang. kelas B2 sebagai kelas eksperimen tidak ada pembandingan one group pretest posttest. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif, analisis inferensial uji normalitas (uji shapiro-wilk). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa berdasarkan hasil SPSS versi 25, uji hipotesis menggunakan uji paired sample t-test diperoleh t-hitung sebesar -13.817 dengan nilai signifikan $0,000 < 0,05$. Maka berdasarkan kriteria uji dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak yang berarti bahwa terdapat pengaruh permainan edukatif puzzle terhadap kemampuan kognitif anak. Hal ini juga dibuktikan hasil perhitungan uji paired sample t-test menunjukkan bahwa nilai cohen's d adalah sebesar 1,50 termasuk dalam kategori pengaruh sangat besar.

Kata kunci: permainan edukatif puzzle, kemampuan kognitif anak usia dini

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diberikan kepada anak usia dibawah tujuh tahun. Di indonesia kategori anak usia dini adalah anak berusia 0 hingga 6 tahun. Anak usia dini lahir ke dunia dengan membawa segenap potensi (kecerdasan) yang dianugerahkan tuhan, namun potensi-potensi tersebut tidak akan berkembang dan muncul secara optimal pada diri anak jika tidak distimulasi sejak usia dini. Anak usia dini merupakan masa keemasan (golden age) yang hanya terjadi satu kali dalam masa perkembangan kehidupan, sekaligus masa yang kritis bagi kehidupan anak.

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang ditujukan untuk anak usia 3 sampai 6 tahun, dan undang-undang nomor 20 tahun 2003 pasal 28 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar. Lalu, pendidikan perlu diajarkan sejak anak lahir sampai berusia 6 tahun. Sementara undang-undang nomor 23 tahun 2002 tentang perlindungan anak dalam pasal 4 menyatakan bahwa setiap anak berhak untuk hidup, tumbuh, berkembang, dan berpartisipasi secara wajar sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan serta mendapat perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi.

Anak usia 4-6 tahun merupakan bagian dari anak usia dini yang secara terminologi disebut sebagai anak usia pra sekolah (golden age). Pada masa ini terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini merupakan tempo untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan kognitif, fisik, bahasa, seni, sosial emosional, disiplin diri, nilai-nilai agama, konsep diri dan kemandirian. Anak membutuhkan rangsangan pendidikan yang sesuai dengan perkembangan dan potensi anak.

Perkembangan kognitif adalah salah satu domain dalam taksonomi pendidikan. Umumnya, kognisi merujuk pada Potensi intelektual, yang terbagi menjadi beberapa tahap: pengetahuan, Pemahaman, aplikasi, analisis, Sintesis, dan evaluasi. Domain kognitif mencakup aktivitas mental (otak). Pemahaman kognitif ini menunjukkan bahwa kognitif memiliki masalah terkait kemampuan untuk mengembangkan kapasitas yang masuk akal. Teori kognitif lebih menekankan pada cara proses atau upaya untuk mengoptimalkan kemampuan komponen rasional individu lain. Proses pembelajaran progresif seperti perhatian, memori, dan pemikiran logis merupakan bagian dari pertumbuhan kognitif anak. Keterampilan ini perlu dibangun supaya anak bisa mengolah informasi dan belajar untuk menilai, menganalisis, mengingat, membandingkan, dan memahami hubungan



sebab-akibat. Dengan latihan dan pengajaran yang baik, kemampuan berpikir dan belajar anak dapat ditingkatkan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pra-penelitian di RA Al-wardah Pandeglang terdapat beberapa permasalahan yang mempengaruhi perkembangan kemampuan kognitif anak salah satunya adalah masih ada anak yang kesulitan atau belum lancar dalam menyebutkan lambang bilangan 1-10, bahkan ada juga anak yang belum bisa sama sekali menyebutkan lambang bilangan 1 hingga 10. Hal ini menunjukkan bahwa masih terdapat kesenjangan antara kemampuan anak dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA), khususnya dalam aspek kognitif pada indikator mengenal lambang bilangan 1-10. Seharusnya, pada rentang usia 5-6 tahun, anak sudah mampu menyebutkan lambang bilangan 1 sampai 10 secara lancar. Namun, berdasarkan hasil observasi, masih terdapat beberapa anak yang belum mencapai kemampuan tersebut. Kondisi ini mengindikasikan bahwa perkembangan kognitif anak belum optimal dan memerlukan intervensi atau pendekatan pembelajaran yang lebih efektif, menyenangkan, serta mampu menarik perhatian anak agar lebih fokus dalam mengikuti kegiatan belajar di kelas. Berdasarkan hasil wawancara tentang permainan edukatif puzzle jarang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, pihak sekolah juga menyampaikan bahwa ketersediaan permainan edukatif, termasuk puzzle masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh permainan edukatif puzzle terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA al-wardah Pandeglang. Diharapkan melalui penelitian ini, pihak sekolah dapat mempertimbangkan penggunaan permainan edukatif seperti puzzle sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang menyenangkan dan efektif dalam menunjang perkembangan kognitif anak. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pendidik dan orang tua dalam memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan tahapan kemampuan perkembangan anak usia dini, khususnya dalam aspek kognitif.

METODE

Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian kuantitatif, dengan jenis penelitian yang digunakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Metode eksperimen adalah suatu penelitian ilmiah yang dimana penulis memanipulasi satu atau lebih variabel bebas dan mengamati variabel terikat untuk mengetahui perubahan yang terjadi dengan memanipulasi variabel bebas tersebut. Terdapat beberapa jenis metode eksperimen, namun pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian pre-eksperimen yaitu untuk mengetahui pengaruh perlakuan dalam satu kelompok. Adapun desain penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah one group pretest-posttest design. One group pretest-posttest design adalah desain penelitian yang digunakan satu kelompok eksperimen diukur sebelum dan setelah diberikan treatment (perlakuan), tanpa adanya kelompok pembandingan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Analisis data ini untuk menunjukkan adakah pengaruh permainan edukatif puzzle terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun, bahwa terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan kognitif anak sebelum dan sesudah menggunakan permainan edukatif puzzle.



Untuk mengetahui lebih jelas perbedaan dari nilai sebelum dan setelah menggunakan permainan edukatif puzzle, maka nilai rata-rata masing-masing indikator instrumen penilaian yang diamati dapat dilihat sebagai berikut :

Berdasarkan diatas menggambarkan peningkatan kemampuan kognitif anak sebelum dan setelah melakukan permainan edukatif puzzle. Pada tabel tersebut menunjukkan peningkatan masing-masing indikator yang diamati sebelum dan setelah menggunakan permainan edukatif puzzle. Indikator pertama; menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan) diperoleh nilai pretest sebesar 32, sedangkan nilai yang diperoleh posttest 46. Indikator kedua; mengenal pola ABCD diperoleh nilai pretest 35, sedangkan nilai yang diperoleh posttest 44. Indikator ketiga; mengurutkan benda berdasarkan ukuran paling kecil ke paling besar atau sebaliknya diperoleh nilai pretest 31, sedangkan nilai yang diperoleh posttest 45. Indikator keempat; menyebutkan lambang bilangan 1-10 diperoleh nilai pretest 32, sedangkan nilai yang diperoleh posttest 46. Indikator kelima; mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan diperoleh nilai pretest 35, sedangkan nilai yang diperoleh posttest 49. Indikator keenam menggunakan lambang bilangan untuk menghitung diperoleh nilai pretest 35, sedangkan nilai yang diperoleh posttest 49. Kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA al-wardah Pandeglang menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan terutama pada indikator kelima yaitu anak mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, keenam yaitu anak mampu menggunakan lambang bilangan untuk menghitung. Anak merasa senang ketika menghitung dan mencocokkan menggunakan konsep dengan memperlihatkan gambar buah secara langsung kepada anak. Untuk menguji ada tidaknya pengaruh permainan edukatif puzzle terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA al-wardah Pandeglang diperoleh hasil statistik inferensial yaitu sebagai berikut :

1. Uji normalitas

Uji normalitas ini dilakukan untuk mengetahui bahwa data yang diperoleh dalam penelitian dari sampel berdistribusi normal atau tidak. Untuk mencari apakah data-data tersebut berdistribusi normal maka penulis menggunakan bantuan program SPSS versi 25 dengan menggunakan uji normalitas shapiro-wilk. Berikut adalah hasil pengujian normalitas yang telah dilakukan menggunakan uji tes shapiro-wilk dengan menggunakan program SPSS versi 25.

Berdasarkan hasil uji normalitas shapiro Wilk pada SPSS statistik 25. Nilai signifikansi pada pretest adalah 0,062 dan nilai signifikansi untuk posttest adalah 0,362. Hal ini menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal karena berdasarkan pedoman pengambilan keputusan normalitas jika nilai signifikansi lebih besar dari 0.05 atau ($>0,05$) maka data tersebut berdistribusi normal, sedangkan jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 atau ($<0,05$) maka data tersebut tidak berdistribusi normal. Karena nilai signifikansi untuk pretest adalah 0,062 dan nilai untuk posttest adalah 0,362 maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Dengan demikian, analisis dapat dilanjutkan menggunakan uji parametrik yaitu paired sample t-test.

2. Uji hipotesis (paired sample t-test)

Uji hipotesis ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest kemampuan kognitif anak setelah diberikan perlakuan berupa permainan edukatif puzzle.



Berdasarkan hasil uji paired samples test, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi sig. (2-tailed) adalah sebesar 0,000. Sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas, maka dapat disimpulkan bahwa nilai sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ dengan kesimpulan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Dengan demikian, asumsi persyaratan uji normalitas data sudah terpenuhi. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan yang ditimbulkan, yaitu berupa pengaruh positif permainan edukatif puzzle terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA al-Wardah Pandeglang.

Pembahasan

1. Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Al-Wardah Pandeglang

Kemampuan dasar anak atau potensi manusia dibawa sejak lahir, orang disekitarnya perlu menstimulasi anak agar kemampuan dasar anak terus berkembang. Oleh karena itu, periode ini adalah periode sensitif yang dipengaruhi oleh lingkungannya.

Berdasarkan hasil pretest yang dilakukan terhadap 14 anak usia 5-6 tahun di RA al-wardah pandeglang, diketahui bahwa kemampuan kognitif anak masih tergolong bervariasi dan cenderung rendah. Nilai pretest tertinggi adalah 19 dan terendah 6, dengan rata-rata 14,28 dan standar deviasi 3,90. Berdasarkan kategori perkembangan kognitif, sebagian besar anak berada dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Mulai Berkembang (MB). Adapun kemampuan kognitif yang diuji meliputi :

- a. a.menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah
- b. b.mengenal pola ABCD
- c. c.mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar
- d. d.mengenal lambang bilangan 1-10
- e. e.mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan
- f. f.menggunakan lambang bilangan untuk menghitung

Hasil ini menunjukkan bahwa sebelum perlakuan, kemampuan dasar berpikir logis dan simbolik ada belum optimal. Hal ini sejalan dengan pandangan Jean Piaget, bahwa anak usia 5-6 tahun berada dalam tahap praoperasional, dimana anak mulai menggunakan simbol dan bahasa untuk mempresentasikan objek, tetapi masih mengalami kesulitan dalam berpikir logis yang sistematis. Selain itu, menurut Vygotsky, kemampuan kognitif anak sangat dipengaruhi oleh interaksi sosial dan penggunaan alat bantu, yang pada tahap pretest belum maksimal karena anak belum dikenalkan karena anak belum dikenalkan dengan media permainan edukatif seperti puzzle karena ini adalah pretest sebelum perlakuan bermain puzzle. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar anak belum mampu mengenal angka secara urut, membedakan pola, dan belum bisa menyelesaikan masalah sederhana secara mandiri. Hal ini terlihat dari distribusi data yang menunjukkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti sebelum menggunakan media puzzle kemampuan kognitif anak masih dalam kategori belum berkembang sesuai harapan (BSH) dapat dilihat dari tabel 4.3 sebelum diberikan perlakuan melalui kegiatan bermain puzzle terdapat 3 anak (79%) dalam kategori berkembang sangat baik (BSB), terdapat 2 anak (58%) dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH), terdapat 2 anak (50%) dalam kategori mulai berkembang (MB), terdapat 2 anak (54%) dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH), terdapat 1 anak (25%) dalam kategori belum berkembang



(BB), terdapat 1 anak (75%) dalam kategori berkembang sangat baik (BSB), terdapat 1 anak (71%) dalam kategori berkembang sangat baik (BSB), ada 1 anak (33%) dalam kategori belum berkembang (BB), dan ada 1 anak (66%) dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Berdasarkan hasil pretest yang dilakukan sebelum perlakuan, kemampuan kognitif anak masih berada dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak belum maksimal dalam mengenal pola, bentuk, angka, serta belum terlatih dalam menyelesaikan masalah sederhana secara mandiri.

Rendahnya hasil pretest dapat disebabkan karena minimnya media pembelajaran yang bersifat interaktif dan menyenangkan. Anak-anak pada usia ini masih membutuhkan bantuan alat permainan edukatif untuk menstimulasi perkembangan berfikirnya. Ini menjadi dasar bahwa perlu adanya inovasi metode belajar untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun.

2. Pelaksanaan Permainan Edukatif Puzzle Di Ra Al-Wardah Pandeglang

Pelaksanaan permainan edukatif puzzle dilakukan selama 2 minggu dengan sebanyak 6 kali pertemuan masing-masing berdurasi selama 30-40 menit. Puzzle yang digunakan meliputi puzzle bentuk geometri, huruf dan angka. Selama proses ini, anak-anak menunjukkan antusias tinggi, fokus dan keterlibatan aktif dalam mencoba menyelesaikan puzzle. Mereka menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi dan bekerja sama dalam menyelesaikan tantangan. Sebelum menyusun puzzle guru memberikan pengarahan awal, kemudian anak-anak menyusun puzzle yang disediakan secara berkelompok maupun individu.

Proses permainan berlangsung dalam suasana menyenangkan dan penuh konsentrasi. Anak-anak terlihat mencoba menyesuaikan bentuk dan gambar secara mandiri. Hal ini menjadi bukti bahwa melalui permainan puzzle, anak belajar mengamati, menganalisis dan menyelesaikan permasalahan sederhana. Selain itu, interaksi anak dengan teman sebaya juga turut menumbuhkan rasa percaya diri dan kemampuan berfikir sistematis. Dari beberapa anak yang sebelumnya kurang aktif dikelas seketika diberi perlakuan bermain puzzle disana anak terlihat aktif dan mulai menunjukkan perkembangan dalam perhatian dan pemahaman. Puzzle sebagai alat bermain konkret juga sesuai dengan Jean Piaget, karena mendukung proses asimilasi dan akomodasi informasi baru dalam skema berpikir anak. Permainan ini melatih fungsi representasi mental dan keterampilan berpikir operasional konkret secara bertahap, meskipun anak masih dalam tahap preoperasional.

3. Pengaruh Permainan Edukatif Puzzle Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

Perkembangan kognitif anak akan berkembang sangat baik salah satunya dengan bermain. Bermain merupakan proses belajar yang lebih efektif dan mudah diterima. Bermain puzzle merupakan salah satu permainan edukatif yang dapat meningkatkan perkembangan kemampuan kognitif anak. Adapun instrumen penelitian yang dilakukan oleh peneliti untuk mengukur pada kemampuan kognitif anak yaitu dengan stppa kemampuan kognitif anak usia 5-6 diantaranya yaitu dengan menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan), mengenal pola ABCD, mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya, menghitung bilangan 1-10, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, dan menggunakan lambang bilangan untuk menghitung. Adapun



hasil penelitian pada posttest menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan pretest. Untuk mengetahui adanya pengaruh permainan puzzle terhadap kemampuan kognitif dilakukan analisis data menggunakan uji paired sample t-test dan perhitungan effect size (cohen's d). Peningkatan ini dapat dilihat dari nilai persentase yang lebih tinggi setelah diberikan perlakuan. Selain itu, hasil uji statistik menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Permainan puzzle ternyata mampu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal pola, bentuk, warna, serta kemampuan menyelesaikan masalah. Permainan ini mendorong anak untuk berfikir logis dan strategis dalam menemukan bagian-bagian yang cocok. Dengan demikian, permainan edukatif puzzle terbukti efektif dalam mengembangkan aspek kognitif anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan hasil uji paired sample t-test diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan kognitif anak sebelum dan sesudah diberikan permainan edukatif puzzle. Selain itu, perhitungan menggunakan Cohen's d menunjukkan nilai sebesar 1,50, yang termasuk dalam kategori efek besar. Hal ini menunjukkan bahwa permainan edukatif puzzle tidak hanya memberikan pengaruh yang signifikan, tetapi juga memberikan dampak yang kuat terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun. Hasil ini mendukung teori Jean Piaget yang menyatakan bahwa anak usia 5-6 tahun berada pada tahap pra-operasional di mana mereka belajar melalui pengalaman konkret dan manipulatif. Puzzle membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir logis, klasifikasi, dan urutan. Teori Vygotsky juga menguatkan hasil ini, bahwa pembelajaran yang optimal terjadi melalui interaksi sosial dan dukungan dari orang dewasa (scaffolding), yang tampak selama anak bermain puzzle dibimbing oleh guru. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Nur Fitriani Asrin (2023), yang menunjukkan bahwa penggunaan media edukatif seperti puzzle berpengaruh secara positif terhadap perkembangan kognitif anak usia dini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai skripsi peneliti yang berjudul "pengaruh permainan edukatif puzzle terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA la-Wardah Pandeglang" maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Bagaimana kemampuan kognitif anak sebelum menggunakan permainan edukatif puzzle pada anak usia 5-6 tahun di RA al-wardah Pandeglang diperoleh nilai tertinggi sebesar 19 dan nilai terendah sebesar 6 dan nilai rata-rata 14,28.
2. Bagaimana kemampuan kognitif anak setelah menggunakan permainan edukatif puzzle pada anak usia 5-6 tahun di RA al-wardah Pandeglang mengalami peningkatan dengan nilai tertinggi sebesar 24 dan nilai terendah sebesar 12 dan nilai rata-rata 19,93
3. Bagaimana pengaruh permainan edukatif puzzle terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA al-wardah. Terdapat pengaruh yang signifikan antara permainan edukatif puzzle terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA al-wardah Pandeglang. Pengaruh ini dapat dilihat dari nilai rata-rata yang mengalami peningkatan antara nilai pretest yaitu 14,28 dan nilai posttest sebesar 19,93, serta dengan melakukan uji normalitas dan uji t. hal ini dapat dilihat dari nilai uji t sebesar -13.817 dengan P sebesar 0,000 karena nilai $P < 0,05$ yang berarti



H0 ditolak dan Ha diterima. Yaitu terdapat pengaruh positif terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA al-Wardah Pandeglang.

DAFTAR PUSTAKA

- Adzroil ula al etivali dkk. "Pendidikan Pada Anak Usia Dini". Jurnal Penelitian Medan Agama, Vol. 10, No. 2 (2019) : 215.
- Aisyah. "Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Balok". Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 02, No. 02 (2020) : 38.
- Annisa Aprilia putri (2024), "pengaruh alat permainan edukatif mystery Box terhadap perkembangan kognitif anak usia dini pada kelompok A di RAM NU masyitoh 10 kraden" Skripsi (Pekalongan, UIN K.H Abdurrahman wahid pekalongan, 2024)
- Anugrah aspiyani el-mahirah (2024), "pengaruh permainan maze angka terhadap kemampuan kognitif pada anak usia 5-6 tahun di TK anak shaleh kecamatan somba opu kabupaten gowa" Skripsi (Gowa, UIN alauddin Makassar 2024)
- Eka Wahyu Hidayati. "Penggunaan Media Puzzle Kontruksi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SDN Kemangsen II Krian". Indonesia Journal Of Islamic Education Studies, Vol. 1, No. 1 (2018) : 64-65.
- Hasil observasi pra-penelitian, tanggal 29 juli 2024, di RA AL-WARDAH PANDEGLANG.
- Ibda Fatimah. "Perkembangan Kognitif : Teori Jean Piaget". Jurnal Perkembangan Kognitif , Vol. 3, No.1 (2015) : 33-34.
- Izzuddin Ahmad. "Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Sains". Jurnal Edukasi Dan Sains, Vol. 3, No. 3 (2021) : 544-545.
- Khaironi Mulianah dkk. "Pendidikan Karakter Anak Usia Dini". Jurnal Golden Age Universitas Hamzanwadi, Vol. 1, No. 2 (2017) : 83.
- Mefi Wulandari. "Pengaruh perm puzzle terhadap perkembangan kognitif pada anak 5-6 tahun di paud harapan ananda kota bengkulu" Skripsi (Bengkulu: IAIN Bengkulu, 2019) hal.71.
- Marinda leny, teori perkembangan kognitif jean piaget dan problematikanya pada anak usia sekolah dasar, vol.13, No.1, jurnal kajian perempuan & keislaman, 2020, hal.127.
- Nani Agustina. "Mengukur Kualitas Layanan Sistem Informasi Akademik Pada SMP Uswatun Hasanah". Vol. 19, No. 1 (2017) : 65.
- Neneng Uswatun Hasanah. "Konsep Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Perspektif Islam". Jurnal Pdf, At-Ta'dib, Vol. 4, No. 2 (2015) : 22.
- Nurdewi. "Implementasi Personal Branding Smart ASN Perwujudan Bangsa Melayani Di Provinsi Maluku Utara". Jurnal Riset Ilmiah, Vol. 1, No. 2 (2022) : 3.
- Nur Fitriani Asrin (2023), "pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun dikelompok B TK negeri pembina melati tondo" Skripsi (Palu, universitas tadulako, 2023)
- Nurhasanah dkk. "Alat Permainan Edukatif Berbasis Lingkungan Untuk Pembelajaran Saintifik Tema Lingkungan Bagi Guru Paud Korban Gempa". Jurnal Pendidikan Anak, Vol. 8, No. 1 (2019) : 2.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia No.137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No.58 Tahun 2009 Tentang Standar



Pendidikan Anak Usia Dini

Q.S Al-insyirah ayat 6-7

Rahmi Ranianisa dkk. “Pentingnya Perkembangan Kognitif Pada Anak”. Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri, Vol. 9, No. 2 (2023) : 5061.

Ratna Pangastuti. “Media Puzzle untuk Mengenal Bentuk Geometri”. Journal of Early Childhood Education and Development, Vol. 1, No. 1 (2019) : 52-54.

Sugiyono. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung : Alfabeta, 2013 : 64.

Sulyandari kusuma ari, perkembangan kognitif dan bahasa anak usia dini (malang : guepedia, 2024)

Suriyah baiq, upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal benda-benda di lingkungan melalui permainan kartu angka, vol.1 No. 1, jurnal pendidikan dan sains, 2019, hal.105

Syamsuardi. “Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Di Taman Kanak-Kanak Paud”. Jurnal Publikasi Pendidikan, Vol. 11, No. 1 (2012) : 60-61.

Veronica Nina. “Permainan Edukatif Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini”. Jurnal Anak Uisa Dini Dan Pendidikan Anak Usia Din, Vol. 4, No. 2 (2018) : 52-53.