STIMULASI GURU DALAM PERKEMBANGAN KOGNITIF DENGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF *PUZZLE* PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD CERIA KUBU RAYA

SKRIPSI

OLEH
RIA ELISTEN
F1122211008

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2025

STIMULASI GURU DALAM PERKEMBANGAN KOGNITIF DENGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF *PUZZLE* PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD CERIA KUBU RAYA

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia DIni

OLEH
RIA ELISTEN
F1122211008

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2025

LEMBAR PERSETUJUAN

STIMULASI GURU DALAM PERKEMBANGAN KOGNITIF DENGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF *PUZZLE* PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD CERIA KUBU RAYA

Tanggung Jawab Yuridis Materi Pada

RIA ELISTEN

NIM : F1122211008

Disetujui Oleh :

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Halida, M.Pd.	**Ariyani Ramadhani, ST., M.Pd.**
NIP.197405222006042001	**NIP.198206292023212020**

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

FKIP Universitas Tanjungpura

Dian Miranda, S.Psi., M.A

NIP.198407222008012005

LEMBAR PENGESAHAN

STIMULASI GURU DALAM PERKEMBANGAN KOGNITIF DENGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF *PUZZLE* PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD CERIA KUBU RAYA

Tanggung Jawab Yuridis Materi Pada

RIA ELISTEN

NIM : F1122211008

Disetujui Oleh :

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Halida, M.Pd.	**Ariyani Ramadhani, ST., M.Pd.**
NIP.197405222006042001	**NIP.198206292023212020**

Disahkan,

Dekan FKIP Universitas Tanjungpura

Dr. Ahmad Yani T., M.Pd.

NIP.196604011991021001

Tanggung Jawab Yuridis Materi Pada:

RIA ELISTEN

NIM F1122211008

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Dr. Halida, M.Pd.

NIP.197405222006042001

Pembimbing II

Ariyani Ramadhani, ST., M.Pd.

NIP. 198206292023212020

Penguji I

Dian Miranda, S. Psi, M. A.

NIP.198407222008012005

Penguji II

Siska Perdina, M. Pd.

NIP.198408022023212034

Mengetahui,

Ketua Prodi PG PAUD

FKIP Universitas Tanjungpura

Dian Miranda, S.Psi., M.A

NIP.198407222008012005

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : RIA ELISTEN

NIM : F1122211008

Jurusan/Prodi : Ilmu Pendidikan/Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang ditulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplak saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Pontianak,1 Juli 2024

Penulis,



Ria Elisten

F1122211008

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan mendapatkan informasi mengenai stimulasi guru dalam perkembangan kognitif dengan alat permainan edukatif *Puzzle* pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Ceria Kubu Raya. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Kehadiran peneliti dalam penelitian ini peneliti berperan sebagai observer mengumpulkan data pengamatan tentang guru menstimulasi kognitif dengan bermain alat permainan edukatif *Puzzle* pada anak usia dini. Partisipan penelitian ini yaitu anak usia 5-6 tahun di kelas B2 yang berjumlah 5 orang dan 1 orang guru kelas sebagai narasumber dalam wawancara. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data yang dilakukan yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan Kesimpulan. Teknik pemeriksaan keabsahan data yang digunakan adalah triagulasi sumber dan triagulasi teknik. Hasil penelitian melalui observasi, wawancara dan dokumentasi menunjukkan bahwa guru menstimulasi perkembangan kognitif dengan alat permainan edukatif *Puzzle* pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Ceria Kubu Raya sudah terlaksana sesuai dengan indikator yang diamati.

Kata Kunci: Anak Usia 5-6 Tahun, Alat Permainan Edukatif *Puzzle* , Perkembangan Kognitif

MOTO

Pencobaan-pencobaan yang kamu alami ialah pencobaan biasa, yang tidak melebihi kekuatan manusia. Sebab Allah setia dan karena itu Ia tidak akan membiarkan kamu dicobai melampaui kekuatanmu.

(1 korintus 10:3)

"Sebab Aku ini, Tuhan, Allahmu, memegang tangan kananmu dan berkata kepadamu: "Janganlah takut", Akulah yang menolong engkau"

(Yesaya 41:13)

"Karena masa depan sungguh ada dan harapan-Mu tidak akan hilang"

(Amsal23:18)

"Diberkatilah orang yg mengandalkan tuhan dan menaruh harapannya kepada tuhan"

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji Tuhan, terimakasih Tuhan Yesus yang sangat baik dan selalu baik bagi hidup saya, yang selalu menyertai masa perkualiahan dari awal sampai di titik sekarang ini, sehingga saya dapat menyelesaikan perkuliahan dengan baik itu semua karna pertolonganmu yang selalu menopang hidup saya dan selalu memberikan saya kekuatan.

Persembahan ini saya persembahkan secara khusus kepada bapak saya Julianus Viktor dan Ibu saya Murfi Kresensiana tercinta yang tidak pernah lelah memberikan kasih sayang, doa yang tulus, nasehat yang bijaksana, serta dukungan moral maupun material selama saya menempuh pendidikan hingga menyelesaikan tugas akhir ini, serta adik saya Yuni Emilda, Chelsy Aurelia dan bibi saya Lina yang selalu memberikan dukungan.

Keteguhan hati dan pengorbanan yang luar biasa dari kedua orang tua telah menjadi semangat utama dalam setiap langkah saya. Terima kasih atas segala cinta, pengorbanan, dan pengertian yang tiada ternilai. Semoga karya ini dapat menjadi salah satu wujud kecil dari balasan atas seluruh jasa dan doa yang telah diberikan.

Teruntuk seluruh rekan mahasiswa dan sahabat seperjuangan, *partner* saya dan teman-teman yang tidak mampu saya sebutkan satu persatu saya ucapkan terima kasih atas *support*, kerja sama, semangat, diskusi yang produktif, serta kehangatan persahabatan yang telah terbina selama ini. Dengan penuh kerendahan hati, saya persembahkan karya ini sebagai bentuk syukur yang telah penulis lalui selama menempuh pendidikan di bangku perguruan tinggi.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat, rahmat, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Stimulasi Guru Dalam Perkembangan Kognitif Dengan Alat Permainan Edukatif *Puzzle* Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Ceria Kubu Raya".

Penyusunan Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura Pontianak. Dalam penyusunan dan penyelesaian penelitian skripsi ini penulis mendapatkan bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Ibu Dr. Halida, M.Pd. selaku dosen pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, motivasi, dan saran serta arahan, dalam menyelesaikan proposal skripsi ini.
2. Ibu Ariyani Ramadhani, ST., M.Pd. selaku dosen pembimbing dua yang telah memberikan bimbingan, saran, nasehat serta arahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dr. Halida, M.Pd, selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran kepada penulis dalam menyelesaikan penyusunan skripsi sehingga dapat dilakukan dan berjalan dengan lancar.
4. Ibu Dian Miranda, S.Psi., M.A, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura yang telah memberikan motivasi dan membantu selama proses penyusunan skripsi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Lukmanulhakim, S.T, M.Pd, selaku Dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu

Pendidikan Universitas Tanjungpura yang telah membantu selama proses perkuliahan dan memberikan motivasi dan saran sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

6. Bapak Dr. H. Ahmad Yani T., M.Pd, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak yang telah memberikan kemudahan dan izin kepada penulis dalam penyelesaian penyusunan skripsi ini.
7. Kepala sekolah, guru, staf dan anak-anak PAUD Ceria Kubu Raya yang telah banyak membantu peneliti dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Kedua orangtua Bapak Julianus Viktor dan Ibu Murfi Kresensiana dan saudara penulis Yuni Emilda dan Chelsy Aurelia yang telah mendukung dalam doa, memberikan motivasi dan memberikan dukungan materi dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Kepada *partner* spesial saya, Rendi Septiardi terimakasih telah memberi semangat serta dukungan dan menjadi sosok pendengar yang baik.
10. Ketiga sahabat penulis Nicky Priskila, Sepvina, dan Yosevina Lanjap sahabat dari penulis yang selalu memberi dukungan dan selalu bersama-sama berjuang dalam mengerjakan skripsi.
11. Terimakasih untuk diri sendiri, karena telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini.

Penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih kurang sempurna, baik secara tata bahasa, tata tulis dan dari segi lainnya. Untuk itu, saran dan kritik yang bersifat membangun senantiasa diharapkan penulis demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Pontianak,1 juli 2024
Penulis,

Ria elisten
F1122211008

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN iii
LEMBAR PENGESAHAN iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN vi
ABSTRAK vii
HALAMAN PERSEMBAHAN ix
KATA PENGANTAR x
DAFTAR ISI xii
DAFTAR GAMBAR xiv
DAFTAR LAMPIRAN xv
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Pertanyaan Penelitian 6
C. Tujuan Penelitian 7
D. Manfaat Hasil Penelitian 8
E. Definisi Operasional 9
BAB II KAJIAN PUSTAKA 12
A. Alat Permainan Edukatif 12
B. *Puzzle* 17
C. Perkembangan Kognitif Anak 25
D. Penelitian Terdahulu Yang Relevan 40
BAB III METODE PENELITIAN 42
A. Jenis Penelitian 42
B. Kehadiran Peneliti 43
C. Lokasi Penelitian 43
D. Partisipan Penelitian 44
E. Teknik Pengumpulan Data 44
F. Instrumen Pengumpulan Data 45
G. Analisis Data 47
H. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data 50
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 52
A. Hasil Penelitian 52

B. Pembahasan 69
BAB V PENUTUP 80
A. Kesimpulan 80
B. Saran 82
DAFTAR PUSTAKA 85
LAMPIRAN-LAMPIRAN 95

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Gambar anak bermain *puzzle* 17
Gambar 3. 1 Komponen Analisis Data Model Miles Dan Huberman 48
Gambar 4. 1 M Menyusun *Puzzle* 54
Gambar 4. 2 J menyusun *Puzzle* 55
Gambar 4. 3 HMenyusun *Puzzle* 55
Gambar 4. 4 Z Menyusun *Puzzle* 56
Gambar 4. 5 ZH Menyusun *Puzzle* 56
Gambar 4. 6 M mengenal warna 61
Gambar 4. 7 J mengenal warna 62
Gambar 4. 8 H mengenal warna 62
Gambar 4. 9 Z mengenal warna 63
Gambar 4. 10 ZH belum maksimal dalam mengenal beberapa warna 63
Gambar 4. 11 M Bermain *Puzzle* untuk Mengenal Huruf 66
Gambar 4. 12 J Bermain *Puzzle* untuk Mengenal Huruf 66
Gambar 4. 13 H Bermain *Puzzle* untuk Mengenal Huruf 67
Gambar 4. 14 Z Bermain *Puzzle* untuk Mengenal Huruf 67
Gambar 4. 15 ZH Bermain *Puzzle* untuk Mengenal Huruf 68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 96
Lampiran 2 98
Lampiran 3 102
Lampiran 4 108
Lampiran 6 110
Lampiran 7 111

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masa usia dini merupakan masa emasnya seorang anak yang mana dapat menentukan dan berpengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak dimasa depan, untuk itu perlunya diberikan sebuah proses rangsangan pendidikan (Rahman, 2021). Pendidikan bagi anak usia dini sangat penting dalam mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dengan pemberian berupa rangsangan pendidikan yang nantinya dapat membantu dalam pertumbuhan dan perkembangan anak. Sehingga dapat mengoptimalkan berbagai potensi yang dimiliki oleh anak serta mempersiapkan anak untuk menghadapi pendidikan ke tingkat sekolah dasar. Pertumbuhan dan perkembangan anak sangat dipengaruhi oleh stimulasi, stimulasi yang teratur dan terarah, akan mempercepat perkembangan anak (Diana, 2019). Atas dasar ini, lembaga PAUD perlu menyediakan berbagai aspek kegiatan perkembangan seperti kognitif, bahasa, emosi, fisik dan motorik.

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani proses perkembangan dengan pesat dan fundamental. (Yenti, 2021). Setiap anak di dunia memiliki berbagai kecerdasan dalam tingkat dan indikator yang berbeda-beda. Hal ini menunjukan bahwa semua anak pada hakikatnya adalah cerdas. Kemampuan belajar atau berpikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari

keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi dilingkungan sekitar, kemampuan daya ingat dan juga kemampuan dalam pemecahan masalah (Izzuddin, 2021).

Perkembangan kognitif adalah suatu proses berpikir yang berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan sesuatu yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf manusia untuk mewujudkan tingkah laku yang mengakibatkan seseorang memperoleh pengetahuan yang dibutuhkannya (Ummah, 2019). Menurut Piaget ada beberapa pengembangan kognitif anak usia 5-6 tahun memahami sebab akibat, mampu mengklasifikasikan, memahami angka, dan teori pikiran, sedangkan menurut Rahman dalam perkembangan kognitif anak tahap ini banyak dikembangan seperti mengenal lambang bilangan, pemecahkan masalah sederhana, warna, bentuk ukuran, pola dan sebagainya (Caron & Markusen, 2016). Perkembangan kognitif berkaitan dengan kemampuan berfikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajar, menemukan bermacam macam alternatif pemecahan masalah, dan mengembangkan kemampuan berpikir (Ardiana, 2022). Dengan kemampuan kognitif yang optimal, anak akan tumbuh menjadi anak yang unggul dalam belajar dan terus termotivasi untuk belajar karena kognitif berkaitan dengan kemampuan anak dalam berpikir.

Pada hakikatnya anak belajar sambil bermain karena dunia anak merupakan dunia bermain, maka wajar saja jika dalam aktivitas mereka sehari-hari lebih banyak bermain dari pada belajar (Natari & Suryana, 2021). Tetapi sebenarnya dari bermain itulah mereka belajar. Bermain bagi anak adalah salah satu kegiatan yang

menyenangkan, mengasyikkan, dan cara anak mengenal lingkungan yang ada. Karena pada dasarnya konsep belajar sambil bermain adalah satu satu cara anak dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangan yang ada pada diri anak. Sesuai karakteristik anak usia dini yang bersifat aktif dalam melakukan berbagai eksplorasi terhadap lingkungannya, maka aktivitas bermain merupakan bagian dari proses belajar. Dalam kegiatan bermain sambil belajar, anak akan lebih mudah mendapatkan pengalaman dan pengetahuan yang di berikan guru dengan menggunakan media yang bermanfaat dan mengandung unsur edukatif (Maqfiroh, 2020). Maka dibutuhkan alat permainan untuk anak usia dini yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak, yang dapat disesuaikan penggunaannya menurut usianya dan tingkat perkembangan anak yang bersangkutan.

Menurut Seotjing mendefinisikan alat permainan edukatif sebagai alat yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak sesuai usia dan tingkat perkembangannya dan yang berguna untuk pengembangan aspek fisik, bahasa, kognitif, dan sosial anak (Muhammad Busyro Karim & Siti Herlinah Wifroh, 2014). Dengan menggunakan alat permainan edukatif, kegiatan pembelajaran berlangsung secara menarik, kreatif dan menyenangkan. Sehingga dapat mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan oleh guru dengan segala persiapan yang dilaksanakan. Anak belajar banyak melalui dirinya sendiri. Tetapi ia juga memerlukan pertolongan untuk memadukan apa yang dipelajarinya sehingga tercipta konsep yang lebih kompleks. Maka guru perlu mengatur kegiatan pada anak melalui kegiatan untuk bermain yang sifatnya membangun dalam

mengembangkan dan memproses kemampuan berfikir anak sesuai perkembangannya.

Guru menggunakan strategi pembelajaran melalui kegiatan bermain untuk menjaga minat siswa dalam belajar, agar tumbuh kembang anak dapat berkembang dengan baik jika di beri rangsangan pendidikan yang sesuai dengan tahapan perkembangannya. Dalam istilah yang lebih sederhana alat permainan edukatif dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk belajar anak melalui aktifitas bermain. Adapun alasan mengapa perkembangan kognitif anak sangat penting dikembangkan, karena perkembangan kognitif sangat dibutuhkan untuk perkembangan anak usia dini karena kognitif berkaitan dengan kemampuan anak dalam berpikir. Menurut Ahmad Susanto kemampuan kognitif anak merupakan kemampuan dari pikiran. “pikiran adalah bagian berpikir dari otak, bagian yang digunakan yaitu untuk pemahaman, penalaran, pengetahuan, dan pengertian” (Nuraini, 2019).

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Nuraini dengan menggunakan *Puzzle* sebagai media untuk meningkatkan kemampuan kognitif, hasil penelitian menunjukkan *Puzzle* mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak dan juga *Puzzle* efektif untuk digunakan sebagai media dalam memberi kemudahan belajar disekolah. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan permainan *Puzzle* dapat mengembangkan kemampuan anak untuk belajar dan memecahkan masalah, mengklasifikasikan benda, berfikir simbolik dan dapat berdaptasi dengan lingkungan (Caron & Markusen, 2016). *Puzzle* adalah suatu permainan modern

yang dimainkan dengan cara menyusun potongan-potongan gambar atau simbol menjadi satu bentuk yang utuh. Manfaat dari permainan *Puzzle* ialah meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik, daya ingat, kreativitas serta berpikir kritis. *Puzzle* dapat digunakan sebagai media pembelajaran (Citra Sanjaya, 2019). Perkembangan kognitif sangatkan dibutuhkan untuk perkembangan anak usia dini (Nuraini, 2019).

Berdasarkan pengamatan awal peneliti di PAUD Ceria Kubu Raya yaitu pada kelompok B2 usia 5-6 tahun. Anak-anak usia 5-6 tahun sering memainkan permainan *Puzzle* dengan sangat antusias dan permainan *Puzzle* ini dapat menstimulasi perkembangan kognitif pada anak. Permainan *Puzzle* ini dapat dimainkan secara individual maupun secara kelompok, selain itu tidak semua anak yang ada di PAUD Ceria Kubu Raya khususnya usia 5-6 tahun memiliki kemampuan kognitif yang baik. Hal ini terlihat saat guru memberikan permainan *Puzzle* dan meminta anak untuk menyusunnya namun masih terdapat 5 orang anak dari 14 orang anak pada kelompok B2 yang masih mengalami kesulitan dan masih dibantu oleh guru karena anak belum mampu dalam pemecahan masalah, mengenal warna dan mengenal bentuk huruf pada permainan *Puzzle* , dengan menerapkan alat permainan edukatif *Puzzle* tersebut dapat mengembangkan perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Ceria Kubu Raya.

Berdasarkan masalah yang sudah di paparkan diatas peneliti memilih menggunakan alat permainan edukatif *Puzzle* yaitu karena permainan *Puzzle* adalah permainan edukatif yang sudah tidak asing lagi dikalangan sekolah, dan juga

permainan edukatif *Puzzle* merupakan salah satu permainan yang mudah dimainkan dan disukai oleh anak. Melalui *Puzzle* anak dapat belajar dan menyelesaikan masalah, dapat mengembangkan kemampuan mengenal warna, dan mengenal huruf. Berdasarkan hasil observasi awal peneliti, ditemukan 5 orang anak dari 14 orang anak pada kelompok B2 yang masih mengalami kesulitan dan masih dibantu oleh guru karena anak belum mampu dalam pemecahan masalah, mengenal warna dan mengenal bentuk huruf pada permainan *Puzzle,* oleh sebab itu mengenai kurangnya kemampuan kognitif anak maka peneliti bermaksud untuk mendeskripsikan lebih dalam tentang "Stimulasi guru dalam perkembangan kognitif dengan alat permainan edukatif *Puzzle* pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Ceria Kubu Raya".

B. Pertanyaan Penelitian

1. Masalah umum

Berdasarkan latar belakang diatas, maka masalah umum pada penelitian ini adalah, bagaimana guru menstimulasi perkembangan kognitif dengan alat permainan edukatif *Puzzle* pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Ceria Kubu Raya?

2. Masalah khusus

Masalah khusus dalam penelitian ini akan diuraikan dalam bentuk pertanyaan antara lain:

a. Bagaimana guru menstimulasi perkembangan kognitif dengan alat permainan edukatif *Puzzle* dalam mengembangkan kemampuan

pemecahan masalah pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Ceria Kubu Raya?

b. Bagaimana guru menstimulasi perkembangan kognitif dengan alat permainan edukatif *Puzzle* dalam mengembangkan kemampuan mengenal warna pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Ceria Kubu Raya?

c. Bagaimana guru menstimulasi perkembangan kognitif dengan alat permainan edukatif *Puzzle* dalam mengembangkan kemampuan mengenal bentuk huruf pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Ceria Kubu Raya?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan umum

Tujuan peneliti yaitu untuk mengetahui bagaimanakah guru menstimulasi perkembangan kognitif dengan alat permainan edukatif *Puzzle* pada anak usia dini umur 5-6 tahun di PAUD Ceria Kubu Raya.

2. Tujuan khusus

Tujuan khusus dalam penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan:

a. Untuk mengetahui guru menstimulasi perkembangan kognitif dengan alat permainan edukatif *Puzzle* dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Ceria Kubu Raya.

b. Untuk mengetahui guru menstimulasi perkembangan kognitif dengan alat permainan edukatif *Puzzle* dalam mengembangkan kemampuan

mengenal warna pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Ceria Kubu Raya.

c. Untuk mengetahui guru menstimulasi perkembangan kognitif dengan alat permainan edukatif *Puzzle* dalam mengembangkan kemampuan mengenal bentuk huruf pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Ceria Kubu Raya.

D. Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Memberikan sumbangsih pemikiran dalam rangka mengembangkan ilmu pengetahuan terkait pendidikan pada anak usia dini, tentunya dalam penelitian ini diharapakan dapat menjadi sumber inspirasi dan bahan dalam mengoptimalkan perkembangan anak.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Guru

Memberikan wawasan untuk mengolah pembelajaran untuk hasil belajar dengan menggunakan alat permainan edukatif *Puzzle* yang dapat membantu mengembangkan kognitif anak.

b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan yang positif kepada penyelenggaraan lembaga pendidikan misalnya seperti referensi sekolah untuk menerapkan metode yang efektif.

c. Bagi Anak

Alat permainan edukatif *Puzzle* dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak serta menjadi strategi belajar yang lebih efektif.

d. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman dan wawasan pribadi dalam melakukan penelitian pendidikan, khususnya tentang stimulasi guru dalam perkembangan kognitif dengan alat permainan edukatif *Puzzle* pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Ceria Kubu Raya.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional untuk penelitian dimaksudkan untuk mencegah salah interpretasi beberapa istilah yang digunakan. Untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang apa yang dimaksud dengan judul dalam penelitian ini, peneliti akan memaparkan beberapa istilah yang tercantum dalam judul penelitian, yaitu sebagai berikut:

1. Alat permainan edukatif *Puzzle*

Alat permainan edukatif adalah alat permainan untuk anak usia dini yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak, yang dapat disesuaikan penggunaannya menurut usianya dan tingkat perkembangannya. Dengan menggunakan alat permainan edukatif *Puzzle* kegiatan pembelajaran berlangsung secara menarik, kreatif dan menyenangkan karena permainan *Puzzle* merupakan suatu permainan modern yang dimainkan dengan cara

menyusun potongan-potongan gambar atau simbol menjadi satu bentuk yang utuh. *Puzzle* merupakan permainan edukatif yang sudah tidak asing lagi dikalangan sekolah, dan juga permainan edukatif *Puzzle* merupakan salah satu permainan yang mudah dimainkan dan disukai oleh anak. Permainan *Puzzle* ini dapat dimainkan secara individual maupun bisa dimainkan secara bersama – sama. Terdapat tantangan di dalamnya yang membuat anak menjadi tertarik untuk menyusun *Puzzle* hingga benar dan sehingga dapat mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan oleh guru dalam perkembangan kognitif anak.

2. Perkembangan kognitif anak usia dini

Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan yang perlu untuk dikembangkan sejak anak usia dini. Perkembangan kognitif anak dapat dikembangkan melalui permainan, karena bermain merupakan hal yang dekat dengan anak dan dunia anak adalah dunia bermain. Permainan tidak semuanya berdampak baik bagi anak, sehingga orang tua dan guru harus mengetahui tujuan dan manfaat dari permainan itu sendiri bagi anak. Perkembangan kognitif bertujuan mengembangkan proses berpikir anak untuk mengolah perolehan belajarnya, sehingga anak dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milih, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti. Dalam penelitian ini akan membahas kemampuan anak yang mengacu pada

proses mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, mengembangkan kemampuan mengenal warna dan mengembangkan kemampuan mengenal bentuk huruf melalui alat permainan edukatif *Puzzle* pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Ceria Kubu Raya.