

## Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan *Enigma* di Kelas B2 PAUDQU AI Mu'awanah

Choiriyah<sup>1</sup>, Delina Kasih<sup>2</sup>, Yuliani<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini, Universitas Panca Sakti Bekasi, Indonesia  
e-mail: [yulianياهو12@gmail.com](mailto:yulianياهو12@gmail.com)

### Abstrak

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di PAUDQU AI Mu"awanah Kabupaten Bekasi masih terdapat beberapa siswa yang kemampuan kognitifnya belum berkembang. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif, yang dilakukan oleh pelaku tindakan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakannya dalam melaksanakan tugas dan memperdalam terhadap kondisi dalam praktik pembelajaran. Pada kemampuan siswa dalam membaca dan menulis huruf terjadi peningkatan, hal ini ditandai dengan meningkatnya kemampuan siswa dalam membaca dan menulis huruf sebesar 40,36%. Pada kemampuan siswa dalam membaca dan menulis angka terjadi peningkatan, hal ini ditandai dengan meningkatnya kemampuan siswa dalam membaca dan menulis huruf sebesar 41,25%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa penelitian yang telah dilakukan sudah berhasil dan permainan *enigma* mampu meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik dalam membaca dan menulis huruf maupun angka.

**Kata kunci:** *Anak Usia Dini, Permainan Enigma, Kemampuan Kognitif*

### Abstract

Based on the results of observations made at PAUDQU AI Mu"awanah Bekasi Regency, some students still have not developed cognitive abilities. The research method used is class action research (PTK). Classroom action research is a form of reflective study that is carried out by the perpetrator of the action to improve the rational stability of his actions in carrying out his duties and deepen the conditions in learning practices. There was an increase in the ability of students to read and write letters; this was marked by the rise in the ability of students to read and write letters by 40.36%. In the ability of students to read and write numbers, there was an increase; this was marked by the rise in the ability of students to read and write letters by 41.25%. Based on the results of the study, the researcher concluded that the research that had been carried out was successful and the *enigma* game was able to improve students' cognitive abilities in reading and writing letters and numbers.

**Keywords:** *Early Childhood, Enigma Game, Cognitive Abilities*

### PENDAHULUAN

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di PAUDQU AL MU'AWANAH Desa Burangkeng, Kecamatan Setu, Kabupaten Bekasi pada tahun ajaran 2023/2024 masih terdapat beberapa siswa yang belum terlihat tercapainya perkembangan kognitif dalam proses pemecahan masalah, mengingat, mengambil keputusan, kesulitan dalam memahami konsep dasar seperti warna, bentuk, dan angka, serta problem dalam memori jangka pendek. Hal ini tentunya dapat terjadi karena berbagai macam faktor, diantaranya yaitu lingkungan belajar, metode pengajaran, interaksi sosial, dan kesehatan fisik serta mental siswa.

Melihat permasalahan yang ada, sebagai solusi permainan *enigma* dapat digunakan untuk membantu perkembangan kognitif anak. Permainan *Enigma* dapat membantu anak memahami konsep dasar seperti bentuk dan warna, serta melatih memori jangka pendek dan kemampuan pemecahan masalah. Oleh karena itu, penting untuk memilih *enigma* yang sesuai dengan usia dan

tingkat perkembangan anak, dan memandu mereka selama permainan. Melalui interaksi ini, anak juga akan mendapatkan manfaat dari interaksi sosial dan pengajaran langsung.

Pendidikan anak usia dini merupakan tahap krusial dalam perkembangan anak, dan permainan enigma telah lama diakui sebagai salah satu alat yang efektif untuk membantu meningkatkan kemampuan kognitif pada tahap ini. Melalui permainan enigma, anak-anak belajar untuk mengenali bentuk, warna, dan pola, yang merupakan elemen dasar dari banyak konsep yang lebih kompleks yang akan mereka temui nanti dalam Pendidikan mereka.

Permainan enigma juga membantu mengembangkan kemampuan pemecahan masalah. Anak-anak belajar bagaimana mengatasi tantangan dan mencari solusi, yang merupakan keterampilan penting yang akan bermanfaat sepanjang hidup mereka. Selain itu, mereka juga mengembangkan keterampilan motorik halus yang penting untuk menulis dan menggambar. Enigma juga membantu anak-anak memahami konsep bagian dan keseluruhan dan bagaimana kedua hal tersebut saling berhubungan. Ini adalah konsep dasar yang penting dalam matematika dan banyak disiplin ilmu lainnya. Mengingat semua manfaat ini, penting untuk memanfaatkan permainan enigma sebagai alat pembelajaran di usia dini. Dengan demikian, kita dapat membantu anak-anak membangun dasar yang kuat untuk kesuksesan akademik mereka di masa depan.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Enigma di Kelas B2 PAUDQU Almu’awanah”.

## METODE

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu metode Action Research atau Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif, yang dilakukan oleh pelaku tindakan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakannya dalam melaksanakan tugas dan memperdalam terhadap kondisi dalam praktik pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

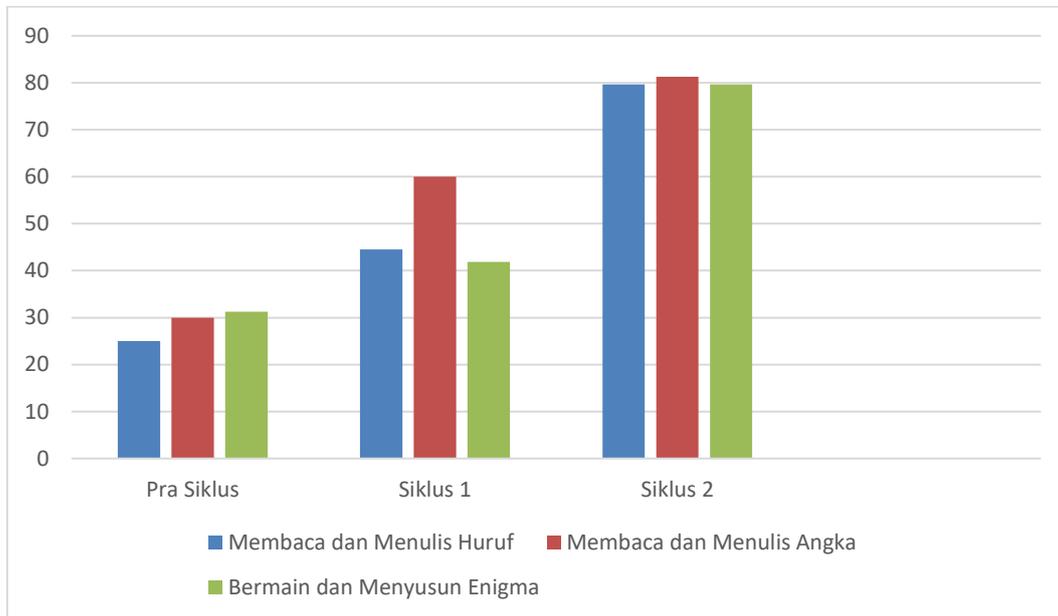
**Tabel 1. Hasil Penelitian Kemampuan Siswa**

Penilaian	Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2
Kemampuan Siswa Membaca dan Menulis Huruf	25%	44,53%	79,68%
Kemampuan Siswa Membaca dan Menulis Angka	40%	60%	81,25%
Kemampuan Siswa Bermain dan Menyusun Enigma	31,25%	41,87%	79,68%

Berdasarkan tabel di atas, hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan anak yang kontinue dari setiap pertemuan di siklus I dan siklus II yang dihadiri oleh 16 anak (100%). Pada kemampuan siswa dalam membaca dan menulis huruf terjadi peningkatan, hal ini dapat dilihat dari hasil berikut. Pada pelaksanaan pra-siklus, persentase siswa hanya sebesar 25% namun terjadi peningkatan pada siklus 1 menjadi 44,53% setelah adanya perbaikan dalam penelitian maka hasil pada siklus 2 meningkat menjadi 79,68%. Peningkatan ini sangat signifikan, hal ini ditandai dengan meningkatnya kemampuan siswa dalam membaca dan menulis huruf sebesar 40,36%.

Pada kemampuan siswa dalam membaca dan menulis angka terjadi peningkatan, hal ini dapat dilihat dari hasil berikut. Pada pelaksanaan pra-siklus, persentase siswa hanya sebesar 40% namun terjadi peningkatan pada siklus 1 menjadi 60% setelah adanya perbaikan dalam penelitian maka hasil pada siklus 2 meningkat menjadi 81,25%. Peningkatan ini sangat signifikan, hal ini ditandai dengan meningkatnya kemampuan siswa dalam membaca dan menulis huruf sebesar 41,25%. Pada kemampuan siswa dalam bermain dan menyusun permainan enigma juga terjadi peningkatan, hal ini dapat dilihat dari hasil berikut. Pada pelaksanaan pra-siklus, persentase siswa hanya sebesar 31,25% namun terjadi peningkatan pada siklus 1 menjadi 41,87% setelah adanya

perbaikan dalam penelitian maka hasil pada siklus 2 meningkat menjadi 79,68%. Peningkatan ini sangat signifikan, hal ini ditandai dengan meningkatnya kemampuan siswa dalam membaca dan menulis huruf sebesar 48,43%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa penelitian yang telah dilakukan sudah berhasil. Hasil penelitian ini juga dapat dilihat melalui diagram batang di bawah.



Gambar 1. Diagram Batang Hasil Penelitian

## SIMPULAN

Berdasarkan uraian pada pembahasan sebelumnya, maka penulis dapat mengambil kesimpulan dari penelitian ini yaitu bukti adanya peningkatan kemampuan kognitif peserta didik di PAUDQU AI Mu'awanah Kabupaten Bekasi melalui media permainan enigma dapat dilihat dari hasil evaluasi di setiap akhir pertemuan dan pelaksanaan RKH 1 sampai 4 yang terangkai dalam tindakan siklus I dan siklus II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan anak yang kontinue dari setiap pertemuan di siklus I dan siklus II yang dihadiri oleh 16 anak (100%). Pada kemampuan siswa dalam membaca dan menulis huruf terjadi peningkatan, hal ini dapat dilihat dari hasil berikut. Pada pelaksanaan pra-siklus, persentase siswa hanya sebesar 25% namun terjadi peningkatan pada siklus 1 menjadi 44,53% setelah adanya perbaikan dalam penelitian maka hasil pada siklus 2 meningkat menjadi 79,68%. Peningkatan ini sangat signifikan, hal ini ditandai dengan meningkatnya kemampuan siswa dalam membaca dan menulis huruf sebesar 40,36%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Damayanti, Peby Dwi, Heri Yusuf Muslihin, Taopik Rahman. (2022). Efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *As-Sabiqun Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. Vol.4:2. Hal 443-455.
- Muloke, Inggried Claudia, Amatus Yudi Ismanto, Yolanda Bataha. (2017). Pengaru Alat Permainan Efukatif (*Puzzle*) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Linawan Kecamatan Pinolosian Kabubupaten Bolaang Mongondow Selatan. *Jurnal Keperawatan*. Vol.5:1.
- Permata, Rista Dwi. (2020). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal PINUS*. Vol.5:2. Hal 1-10.