

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR LOGIS MELALUI MEDIA PUZZLE
JAM DI RA TRI BHAKTI ASYIFA**

Pita Dwi Aprilia¹, Alimudin²
Institut Agama Islam Negeri Metro
dwipita65@gmail.com, alimudin@metrouniv.ac.id

Abstrak

Kemampuan berpikir logis yang diajarkan pada anak usia dini tidak hanya belajar berhitung melainkan juga mengelompokkan benda berdasarkan warna, bentuk, ukuran dan fungsi. Tujuan penelitian ini yaitu guna meningkatkan kemampuan berpikir logis anak usia dini. Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan dua analisis diantaranya analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus. Hasil penelitian terjadi peningkatan antara sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran melalui media puzzle jam. Pada siklus I menunjukkan peserta didik mengalami peningkatan kategori berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 55%. Pada siklus II terjadi peningkatan kemampuan berpikir logis peserta didik melalui media puzzle jam kategori berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 82%.

Kata kunci: *Kemampuan Berpikir Logis, Puzzle Jam, Anak Usia Dini*

**"IMPROVEMENT OF LOGICAL THINKING ABILITY THROUGH PUZZLE JAM
MEDIA AT RA TRI BHAKTI ASYIFA"**

Abstract

Logical thinking skills taught to young children include not only learning to count but also grouping objects based on color, shape, size and function. The aim of this research is to improve the logical thinking abilities of young children. The type of research used in this research is classroom action research (PTK). Data collection methods are carried out through observation, tests and documentation. This research data analysis technique uses two analyzes including qualitative data analysis and quantitative data analysis. This research was conducted in 2 cycles. The research results showed an increase between before and after learning was carried out through puzzle jam media. In cycle I, it showed that students experienced an increase in the very well developed category (BSB) by 55%. In cycle II, there was an increase in students' logical thinking abilities through the very well developed category (BSB) jam puzzle media by 82%.

Keywords: *Logical Thinking Ability, Clock Puzzle, Early Childhood*

Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini memiliki ciri khas menggunakan berbagai alat-alat, perlengkapan, maupun permainan yang secara khusus dirancang sesuai dengan karakteristik anak. Alat pendidikan yang dimaksud adalah sumber belajar yang digunakan berupa media pembelajaran atau alat permainan edukatif yang dapat memudahkan anak dalam memahami materi yang diberikan oleh pendidik. Menurut Zaman bahwa alat permainan yang dirancang, dengan tujuan untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak (Ningsih, 2018). Alat-alat permainan yang dirancang dan dibuat atau dipergunakan sebagai sarana untuk menjadi sumber belajar anak usia dini. Sumber belajar dapat memberikan masukan dan informasi maupun pengertian pada anak, yaitu hal-hal yang dapat memudahkan proses belajar.

Dari paparan di atas peneliti tertarik untuk menganalisis peningkatan kemampuan berpikir logis pada anak usia dini di RA Tri Bhakti Asyifa yaitu dengan menggunakan media. Media salah satu alat yang dapat digunakan dalam menyampaikan materi dalam pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media *puzzle* jam.

Puzzle jam merupakan alat permainan bongkar pasang yang berupa keping-kepingan dengan lambang bilangan angka pada jam dengan disertai warna dan juga bentuk pada setiap angka. Bermain *puzzle* dengan anak dapat membantu mereka mengembangkan kemampuan kognitif yang terkait dengan kemampuan memecahkan masalah dan belajar (Permata, 2020). Bermain dengan media *puzzle* akan melatih tangan dan mata untuk bekerja sama, sehingga memberikan anak kemampuan untuk menyelidiki sesuatu berdasarkan minat dan bakatnya. Selain itu, terlibat dalam aktivitas *puzzle* dapat membantu meningkatkan daya ingat anak, pengenalan bentuk, dan keterampilan berpikir logis. Media permainan *puzzle* melibatkan pemecahan dan pemasangan kembali komponen visual untuk membuat bentuk akhir. Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan berpikir logis anak melalui media *puzzle* jam.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nikmah Nur Hasanah dengan judul "Penggunaan Media *Puzzle* Jam Untuk Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Raudhatul Athfal Fitri Mulia Gebang Jember" yang dilaksanakan pada bulan

juli 2020. Dari hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan *puzzle* jam untuk meningkatkan kognitif anak usia dini mengalami peningkatan.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki mutu praktik pembelajaran dikelas. Penelitian ini dilakukan di RA Tri Bhakti Asyifa Gaya Baru III, subjek penelitian merupakan anak usia 4-5 Tahun dengan komposisi 9 laki-laki dan 2 perempuan, Prosedur penelitian dilakukan dalam 2 siklus, teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, tes dan dokumentasi, dan analisis data menggunakan kualitatif dan kuantitatif.

Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Penggunaan media pembelajaran melalui media *puzzle* jam terhadap pembelajaran dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir logis peserta didik kelas A di RA Tri Bhakti Asyifa penelitian dilakukan melalui dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Setiap siklus berisikan media

puzzle jam yang dapat menstimulasi kemampuan kognitif peserta didik. Pada pelaksanaan penelitian pada masing-masing siklus dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan. Dalam pelaksanaan pada masing-masing pertemuan dilakukan melalui tiga kegiatan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

Kondisi awal peserta didik di RA Tri Bhakti Asyifa menunjukkan kemampuan berpikir logis peserta didik yang belum berkembang dengan baik. permasalahan yang kerap terjadi pada peserta didik berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan masih banyak peserta didik yang belum mengenal bentuk geometri, membedakan bentuk geometri, mengelompokkan sesuai warna, fungsi, dan ukuran serta masih banyak peserta didik yang belum mengenal angka dengan baik. dalam proses pembelajaran melalui media *puzzle* yang dilakukan melalui siklus I dan siklus II terjadi peningkatan yang sangat signifikan. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar peserta didik mengenai peningkatan kemampuan berpikir logis peserta didik yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel
Skor Pengamatan Kemampuan
Berpikir Logis Peserta Didik Di RA
Tri Bhakti Asyifa Pada Kondisi Awal,
Siklus I Dan Siklus II

N o	Nama	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
1.	AZMS	23	34	37
2.	APP	11	22	32
3.	FCH	11	27	34
4.	GD	11	26	34
5.	KAF M	11	28	34
6.	MAA K	11	34	35
7.	MBH	20	34	36
8.	NA	19	34	35
9.	SAV	22	34	36
10.	SAAS	11	11	31
11.	TMA	11	34	35

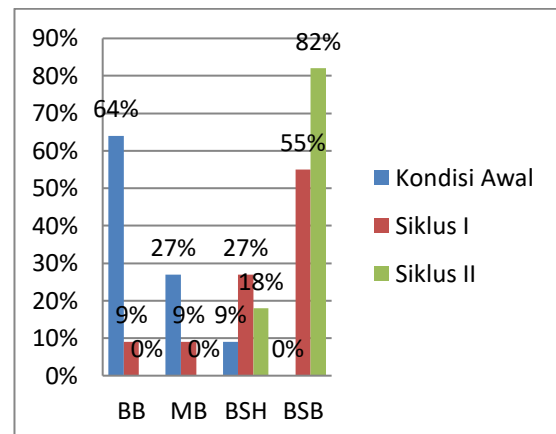
Berdasarkan tabel di atas mengenai skor pengamatan kemampuan berpikir logis peserta didik di RA Tri Bhakti Asyifa pada kondisi awal, siklus I dan siklus II, maka dapat disimpulkan pada tabel dibawah ini mengenai perkembangan kemampuan berpikir logis peserta didik sebagai berikut:

Tabel
Rekapitulasi Perkembangan
Kemampuan Berpikir Logis Peserta
Didik Di RA Tri Bhakti Asyifa Pada
Kondisi Awal, Siklus I Dan Siklus II

Kategori	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
BB (Belum Berkembang)	7 (64%)	1 (9%)	0 (0%)

MB (Mulai Berkembang)	3 (27%)	1 (9%)	0 (0%)
BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	1 (9%)	3 (27%)	2 (18%)
BSB (Berkembang Sangat Baik)	0 (0%)	6 (55%)	9 (82%)

Berdasarkan pada tabel di atas mengenai perbandingan kemampuan berpikir logis peserta didik di RA Tri Bhakti Asyifa mengenai kondisi awal, siklus I dan siklus II dapat diuraikan pada gambar sebagai berikut:



Gambar 1
Perbandingan Peningkatan
Kemampuan Berpikir Logis Peserta
Didik Di RA Tri Bhakti Asyifa Pada
Kondisi Awal, Siklus I Dan Siklus II

Berdasarkan pada tabel dan gambar di atas mengenai perbandingan peningkatan kemampuan berpikir logis melalui pembelajaran menggunakan media *puzzle* jam menunjukkan bahwa terjadi peningkatan antara sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran

melalui media *puzzle* jam. Pada kondisi awal menunjukkan peserta didik pada kategori belum berkembang (BB) sebanyak 64% atau setara dengan 7 peserta didik, kategori mulai berkembang (MB) sebanyak 27% atau setara dengan 3 peserta didik, kategori berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 9% atau setara 1 peserta didik dan kategori berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 0% atau setara dengan 0 peserta didik.

Pada siklus I menunjukkan peserta didik kategori belum berkembang (BB) sebanyak 9% atau setara dengan 1 peserta didik, kategori mulai berkembang (MB) sebanyak 9% atau setara dengan 1 peserta didik, kategori berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 27% atau setara dengan 3 peserta didik dan kategori berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 55% atau setara dengan 6 peserta didik.

Pada siklus II terjadi peningkatan kemampuan berpikir logis peserta didik melalui media *puzzle* jam. Peserta didik kategori belum berkembang (BB) sebanyak 0% atau setara dengan 0 peserta didik, kategori mulai berkembang (MB) sebanyak 0% atau setara dengan 0 peserta didik, kategori

berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 18% atau setara dengan 2 peserta didik dan kategori berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 82% atau sebanyak 9 peserta didik.

Kualitas kegiatan pembelajaran yang digunakan oleh pendidik kurang menstimulasi, pendidik hanya menggunakan papan tulis dan buku paket yaitu buku paket berbahasa, berhitung dan sains. Metode yang digunakan oleh pendidik dalam mengajar adalah metode ceramah dan pemberian tugas. Pendidik menggunakan metode tersebut tanpa dibantu dengan media lain, sehingga anak kurang memahami apa yang telah dijelaskan oleh pendidik. Pada saat pembelajaran berlangsung tidak adanya kegiatan yang bersifat eksploratif dan membangun yang mengakibatkan kognitif anak kurang berkembang yang ditunjukkan pada saat proses pembelajaran melalui buku paket berhitung bangun datar, anak belum mampu mengerjakan tugas yang diperintahkan oleh pendidik, seperti pendidik meminta anak untuk mengenal bentuk, warna, fungsi benda, mengenal pola dan mengelompokkan benda. Dengan

adanya masalah tersebut peneliti memperbaiki mutu praktik pembelajaran di RA Tri Bhakti Asyifa pada kelompok A dan peneliti menggunakan media *puzzle* jam sebagai salah satu alat untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Peneliti mengembangkan bentuk pembelajaran yang meliputi RPPH, instrumen penilaian dan desain pembelajaran. Peneliti bersama kolaborator merancang dan menyusun RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) yang akan digunakan sebagai acuan pembelajaran melalui media *puzzle* jam. Pada setiap pertemuan peneliti merancang tema dan sub tema yang berbeda.

Peneliti melakukan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik bagi peserta didik untuk meningkatkan semangat dan memberikan pujian positif ketika peserta didik berhasil menyelesaikan tugasnya agar peserta didik bersemangat dalam pelaksanaan tes kemampuan berpikir logis. Peneliti menjelaskan kepada anak kegiatan apa yang dilakukan pada hari tersebut, kemudian mengenalkan media yang akan digunakan. Pada kegiatan inti

pendidik menyiapkan media *puzzle* jam yang berisikan materi seperti mengklasifikasi benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran. Peneliti meminta peserta didik untuk memperhatikan penjelasan yang disampaikan mengenai media *puzzle* jam dalam pembelajaran. Peneliti membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok. Peneliti juga meminta peserta didik untuk mencoba secara mandiri dan bergantian sesuai indikator yang dipelajari. Kemudian peneliti memberikan penguatan pembelajaran kepada peserta didik untuk membuat kreasi sesuai dengan sub tema yang dilaksanakan pada hari tersebut seperti membuat kreasi matahari dari potongan kertas origami.

Pada siklus I perkembangan kemampuan berpikir logis di RA Tri Bhakti Asyifa masih terdapat 1 anak yang masih belum berkembang hal ini dikarenakan ketika kegiatan pembelajaran peserta didik tidak bersemangat dalam pelaksanaan tes kemampuan berpikir logis yang menggunakan media *puzzle* jam. Karena masih adanya beberapa hal yang perlu diperbaiki maka diperlukan adanya siklus II.

Berdasarkan refleksi siklus I yang masih perlu adanya perbaikan proses pembelajaran maka dilaksanakan siklus II. kemudian hasil tindakan pada siklus II diketahui bahwa sudah tidak terdapat permasalahan serta kendala dalam proses pembelajaran, dimana peserta didik sudah mampu mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik. Selama proses belajar mengajar pendidik telah melaksanakan semua pembelajaran dengan baik, sehingga hasil belajar yang diperoleh peserta didik sudah mencapai target yang telah ditentukan pada penelitian ini.

Kemampuan berpikir logis adalah pemikiran yang berhubungan dengan sebab akibat, yang didalamnya terdapat perubahan makna karena melibatkan penggabungan pengetahuan yang dimiliki (Sella Monika, 2023). Kemampuan berpikir logis melibatkan sejumlah langkah yang melibatkan pembuatan hubungan antara pengetahuan dan fakta yang diperoleh sebelumnya untuk sampai pada suatu kesimpulan. Menurut Piaget perkembangan kognitif anak adalah pertumbuhan kemampuan berpikir logis dari bayi hingga dewasa, perkembangannya melalui 4 tahapan

yaitu tahap sensorimotor (Usia 0-2 tahun), tahap pra operasional (Usia 2-7 tahun), tahap operasional konkrit (Usia 7-11 tahun) dan tahap operasional formal (Usia 11-15 tahun) Perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun merupakan perkembangan kognitif pada tahapan pra-operasional yaitu usia 2 sampai 7 tahun (Dacholfany, 2018).

Menurut Purwani, pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran dengan menggunakan media sebagai alat atau pengenalan (Purwani, 2019). Pemanfaatan media sebagai alat pembelajaran merupakan bagian dari perencanaan pengelolaan pembelajaran. Media merupakan pengantar pesan dari pendidik dan materi kepada peserta didik. Media pembelajaran berfungsi sebagai jembatan atau pengenalan terhadap suatu materi pelajaran agar peserta didik dapat memahaminya secara utuh. Salah satu komponen yang diperlukan agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik adalah menggunakan media pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran yang efektif dan bervariasi merupakan suatu keharusan dalam pengajaran anak usia dini karena

akan berimbas kepada keefektifan pengajaran yang diberikan.

Media *puzzle* merupakan media permainan anak yang menarik dan menyenangkan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah, karena media *puzzle* adalah salah satu bentuk permainan yang edukatif. Dalam media *puzzle* membutuhkan ketelitian dan ketepatan, dan anak akan dilatih untuk memusatkan pikiran, harus berkonsentrasi saat menyusun kepingan *puzzle*. Menurut Rumakhit Media *Puzzle* adalah suatu media yang terdiri dari potongan- potongan gambar atau bentuk yang bertujuan untuk mengasah daya pikir dan melatih kesabaran (Rumakhit, 2017).

Media *puzzle* termasuk dalam media visual karena hanya dapat dilihat saja dan tidak mengandung dalam unsur suara. Salah satu media yang dapat dikenalkan pada anak usia dini untuk mengembangkan aspek kognitif adalah media *puzzle*. *Puzzle* adalah media menyusun gambar, atau bentuk-bentuk tertentu yang dicetak terlebih dahulu, sehingga anak mencoba menyusun di dalam bingkai dengan menggabungkan potongan-potongan kecil hingga menjadi gambar atau

bentuk yang sempurna (Yasbiati, 2018). Media *puzzle* jam adalah alat yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Menurut Fatimah menjelaskan bahwa media *puzzle* jam merupakan alat permainan yang dapat digunakan untuk melatih konsentrasi dan meningkatkan daya ingat anak (Ningrum, 2019).

Puzzle jam merupakan media visual bersifat dua dimensi yang memiliki kemampuan untuk menyampaikan informasi tentang segala sesuatu sebagai pindahan dari bentuk aslinya. Media *puzzle* jam terbuat dari bahan kayu berukuran 30X30cm yang terdapat bentuk bangun datar, warna beserta isi angka dan jarum jam. Potongan-potongan *puzzle* yang dilabeli angka dapat dibongkar pasang, lalu anak dapat diminta untuk mencocokkan ulang angka-angka yang terdapat di potongan bangun datar tersebut searah dengan jarum jam. Media *puzzle* jam sangat disukai anak-anak usia 4-5 tahun hingga dewasa. Menurut Herman pada usia 4-5 tahun jenis *puzzle* yang dapat digunakan adalah *puzzle* sederhana dan hanya 8 keping potongan-potongan *puzzle* (Sinta, 2021). Dengan media

puzzle jam anak-anak dapat mengenal, menyebutkan, menyusun dan memasang urutan angka dan benda sesuai urutan jarum jam. Media *puzzle* jam juga dilengkapi dengan warna-warna yang menarik. Berbagai macam warna yang dapat digunakan anak usia 4-5 tahun Menurut Endah yaitu anak mampu mengenali warna-warna dasar seperti merah, kuning, hijau dan biru (Endah, 2020). Anak-anak dapat mengenal warna sejak dini dari lingkungan sekitar mereka. Pada media *puzzle* jam dilengkapi dengan bentuk-bentuk geometri. Bentuk-bentuk geometri Menurut Faulia yang dapat diterapkan pada anak usia 4-5 tahun yaitu persegi, persegi panjang, lingkaran dan segitiga (Ulfa, 2020).

Selaras dengan teori yang telah dikemukakan oleh Jean Piaget bahwa dalam diri anak perlu terjadi proses akomodasi dan asimilasi dalam menangkap sesuatu yang baru bagi proses kognitifnya, demikian juga dalam proses bermain. Asimilasi adalah memasukkan ide atau konsep baru kedalam pemahaman dan praktik sambil menyelaraskannya dengan ide dan praktik lama. Pendidik mengenalkan hal baru dengan

menggunakan media *puzzle* jam, pendidik meminta anak mempraktikkan menyusun *puzzle* jam ke bentuk yang utuh. Sedangkan akomodasi yaitu mengubah gagasan dan konsep lama menjadi konsep baru dan gagasan baru yang sama sekali berbeda karena mengalami informasi yang baru. Pendidik pada pembelajaran berlangsung menggunakan media *puzzle* jamnya untuk mengenalkan anak dalam mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, ukuran dan fungsi, seperti pendidik meminta anak dalam mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, pendidik meminta anak mengambil salah satu kepingan *puzzle* jam dan meminta anak untuk melompat diatas kertas origami sesuai dengan warna *puzzle* yang dibawa oleh anak.. Ketika bermain, anak akan mencoba memahami hal-hal baru yang ditemui dengan menggunakan skema yang telah ada pada dirinya yang disebut sebagai proses skema asimilasi, akomodasi (Suminar, 2019). Dengan demikian, proses asimilasi dan akomodasi berperan dalam pembentukan pengetahuan dan pemahaman anak tentang dunia di sekitarnya. Melalui interaksi antara

kedua proses ini, anak secara bertahap mengembangkan keterampilan kognitif dan memperluas pemahaman tentang lingkungan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dan berkolaborasi dengan Pendidik Kelompok A RA Tri Bhakti Asyifa yang dilakukan selama enam kali pertemuan dalam dua siklus. Siklus I dan Siklus II dengan tema yang berbeda yaitu alam semesta dan negaraku. Pemaparan siklus I mengenai pengamatan pada pembelajaran di RA Tri Bhakti Asyifa dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir logis melalui media *puzzle* jam di nyatakan belum berhasil karena belum mencapai indikator keberhasilan 75%. Sedangkan pengamatan kemampuan berpikir logis peserta didik pada siklus II telah berhasil mencapai indikator keberhasilan >75%. Hal ini dibuktikan dengan perkembangan berpikir logis peserta didik yang telah mencapai kategori berkembang sangat baik (BSB) dengan presentase sebanyak 82%. Hasil tindakan pada siklus II diketahui bahwa sudah tidak terdapat permasalahan serta kendala dalam proses pembelajaran, menunjukkan bahwa keterampilan berpikir logis anak

melalui media *puzzle* jam mengalami peningkatan.

Pembelajaran di Taman Kanak-kanak harus dilakukan dengan menyenangkan. Banyak hal yang dapat dilakukan agar pembelajaran menyenangkan. Misalnya dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi anak. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk kemampuan berpikir logis pada RA Tri Bhakti Asyifa Kelompok A yaitu dengan menggunakan media *puzzle* jam. Dengan bentuk yang menarik anak dapat memainkan *puzzle* jam dengan mudah sehingga efektif untuk digunakan. Hal ini sesuai dengan pendapat Rahayu bahwa bermain *puzzle* dapat memperkuat daya ingat anak karena membutuhkan ketekunan, kesabaran, dan waktu untuk memikirkan cara menyelesaikan tantangan (Khaerunnisah, 2024), Proses menyusun kepingan *puzzle* ke tempat yang tepat untuk membentuk gambar utuh mengharuskan anak untuk fokus dan mengingat letak kepingan-kepingan tersebut. Semakin sering anak bermain *puzzle*, semakin berkembang pula daya ingat dan konsentrasinya.

Media/alat peraga *puzzle* merupakan alat peraga yang sangat menarik dan bisa mendukung dalam proses pembelajaran karena media *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. berbagai macam bentuk, ukuran, gambar, dan potongan-potongan pada media *puzzle* sangat menarik bagi anak untuk menyusun, merangkai dan mencocokkan bentuk potongan *puzzle* pada tempatnya dan sangat cocok untuk diterapkan (Elan, 2017). Selain itu juga, berbagai macam bentuk geometri dalam potongan-potongan *puzzle* jam dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis anak dalam mengenal ataupun mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk geometri dalam bermain menggunakan media *puzzle* jam. Dalam kondisi ini, bermain *puzzle* jam pada anak sangatlah penting agar mendapatkan stimulasi yang dapat berkembang dengan optimal, karena dengan bermain dapat mengasah kemampuan berpikir anak.

Sejalan dengan penelitian Qory kemampuan berpikir logis anak dapat dilihat dengan kegiatan mengelompokkan benda sesuai warna, ukuran, jenis dan bentuk. Hal ini dapat terjadi karena anak melakukan proses

pemilihan benda sesuai dengan kualifikasi atau kriteria yang telah ditentukan (Ismawaty, 2023).

Aktivitas yang dilakukan pada saat bermain media *puzzle* jam yaitu mengelompokkan benda berdasarkan warna seperti warna biru pada kepingan *puzzle*, peserta didik diminta untuk mencari benda yang ada di dalam kelas dan mengelompokkan sesuai dengan warna kepingan *puzzle* jam. Media *puzzle* merupakan suatu gambar yang terbagi menjadi potongan-potongan gambar dengan tujuan untuk melatih daya pikir, melatih kesabaran dan sebagainya. Hal ini sejalan dengan penelitian Palintan bahwa memakai media *puzzle* kemampuan kognitif anak dapat tercapai seperti mengelompokkan benda sesuai dengan warna, bentuk dan ruang, mengelompokkan benda sesuai dengan kelompok masing-masing atau kelompok yang memiliki pasangan dengan dua variasi dan kemampuan dalam menyelesaikan masalah (Tien Asmara Palintan, 2023). Menenal pola merupakan kegiatan menyusun rangkaian warna, bagian-bagian, benda-benda, suara-suara, dan gerak-gerak yang dapat diulang. Kemampuan menyusun pola ini bisa dimulai dengan

mengenalkan anak pada benda sekitar anak seperti belajar mengamati, memperkirakan, dan menyusun. Kemampuan kognitif di RA Tri Bhakti Asyifa dalam mengenal pola anak belum mampu mengurutkan pola sesuai yang diperintahkan oleh pendidik yaitu dengan rapi dan mandiri. Kemampuan menyusun pola sangatlah penting karena dapat membantu anak memperluas pengetahuan mereka tentang persamaan dan perbedaan. Sejalan dengan penelitian Viny bahwa mengenal pola pada anak usia dini dapat melatih daya ingat dan konsentrasi (Puspitaloka, 2021). kegiatan yang dilakukan pada saat mengenal pola yaitu peserta didik diminta untuk membongkar *puzzle* jam terlebih dahulu kemudian peserta didik diminta kembali untuk mencocokkan kepingan *puzzle* sesuai pola yang diperintahkan pendidik seperti pola AB-AB yaitu lingkaran dan segitiga, lingkaran dan segitiga. Selain itu, mengenalkan pola kepada anak diharapkan mampu melatih anak untuk memperkirakan atau memprediksi peristiwa atau kejadian di kehidupan anak dengan baik. Anak kelompok A

termasuk dalam kelompok usia 4-5 Tahun berada dalam tahap praoperasional dimana usia ini merupakan masa permulaan anak untuk membangun kemampuan dalam menyusun pikirannya.

Simpulan Dan Saran

Berdasarkan hasil pengamatan penelitian tindakan kelas yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat peneliti simpulkan bahwa peningkatan kemampuan berpikir logis anak melalui media *puzzle* jam di RA Tri Bhakti Asyifa sudah sangat baik diantaranya: Siklus I peserta didik kategori belum berkembang (BB) sebanyak 9% atau setara dengan 1 peserta didik, kategori mulai berkembang (MB) sebanyak 9% atau setara dengan 1 peserta didik, kategori berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 27% atau setara dengan 3 peserta didik dan kategori berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 55% atau setara dengan 6 peserta didik. Sedangkan siklus II terjadi peningkatan kemampuan berpikir logis peserta didik melalui media *puzzle* jam. Peserta didik kategori belum berkembang (BB) sebanyak 0% atau setara dengan 0 peserta didik, kategori mulai

berkembang (MB) sebanyak 0% atau setara dengan 0 peserta didik, kategori berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 18% atau setara dengan 2 peserta didik dan kategori berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 82% atau sebanyak 9 peserta didik.

Setelah diadakan penelitian tindakan kelas, media *puzzle* jam dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis anak. meskipun media *puzzle* jam dapat berhasil meningkatkan kemampuan berpikir logis anak, maka dari peneliti memiliki beberapa saran yaitu:

1. Dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir logis anak, agar menjadi lebih baik dan menyenangkan, maka peneliti memberikan saran bagi pendidik untuk menggunakan alat peraga yang baik dan tepat dalam proses pembelajaran.
2. Untuk sekolah, agar pihak sekolah dapat menyediakan alat peraga yang lebih lengkap yang dapat dipergunakan untuk proses pembelajaran di kelas.
3. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat menggunakan alat peraga yang lebih baik dan penuh kreatifitas.

Daftar Pustaka

- al., N. E. (2020). "Penerapan Nature-Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengklasifikasi Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Kumara Cendikia*, 360.
- Dacholfany, U. H. (2018). *Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Konsep Islam*. Jakarta: Amza.
- Elan, D. A. (2017). Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri. *Jurnal PAUD Agapedia*, 70.
- Endah, N. (2020). "Penerapan Nature-Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengklasifikasi Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Kumara Cendikia*, 360.
- Ismawaty, Q. (2023). Analisis Capaian Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini di TKIT Nurul Falah Kota Batam. *Jurnal Miftahul Ulum*, 6.
- Khaerunnisah, I. K. (2024). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Puzzle di TK Negeri Sangia. *Jurnal Guiding World*, 68.
- Ningrum, N. F. (2019). Pengembangan Puzzle Jam Karir Untuk Layanan Bimbingan Karier Siswa Kelas V SD Negeri Segoroyoso. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*, 106.
- Ningsih, E. T. (2018). *Tumbuh Kembang Optimal Stimulasi Dan Antisipasi*. Malang: Wineka Media.
- Permata, R. (2020). "Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun. *Pinus*, 4.
- Purwani, F. &. (2019). Pengembangan media grafis untuk

- meningkatkan siaga bencana banjir. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 55-67.
- Puspitaloka, V. A. (2021). Peningkatan Kemampuan Mengenal Pola ABC-ABC Melalui Media Gambar Pada Anak Kelompok A2 TK Al-Madina. *Jurnal pendidikan anak usia dini*, 378.
- Rumakhit, N. (2017). Pengembangan Media Puzzle Untuk Pembelajaran Materi Mengidentifikasi Beberapa Jenis Simbiosis dan Rantai Makanan Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Simki-Pedagogia*, 108.
- Sella Monika, W. P. (2023). Profil Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Kumara Cendikia*, 48-49.
- Sinta, F. H. (2021). Pengembangan Alat Permainan Puzzle Untuk Menstimulasi Kecerdasan Interpersonal Anak Kelompok B Di TK Alam Pelangi Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa* , 9.
- Suminar, D. R. (2019). *Psikologi Bermain: Bermain dan Permainan Bagi Perkembangan Anak*. Surabaya: Airlangga Univercity Press.
- Tien Asmara Palintan. (2023). "Meningkatkan Kemampuan Konsentrasi Anak Melalui Media Puzzle Pada anak Kelompok B di RA Umdi Al-Ihxzn Pare Pare. " *Jurnal Anakta*, 89.
- Ulfa, F. (2020). Mengenal Bentuk Geometri Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Kumara Cendikia*, 86-87.
- Yasbiati, G. G. (2018). *Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini (Teori Dan Konsep Dasar)*. Tasikmalaya: Ksatia Siliwangi.