



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 5 Nomor 2 Tahun 2025 Page 168-178

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Optimalisasi Daya Ingat Anak Melalui Permainan Puzzle: Studi Eksperimen

Oey Michelle Stacya A<sup>1✉</sup>, Shofwatun Amaliyah<sup>2</sup>

Universitas Karangturi Semarang

Email: [Stacyamichelle3@gmail.com](mailto:Stacyamichelle3@gmail.com)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Pengamatan bahwa kemampuan memori anak yang masih cukup rendah ketika bermain game menjadi pendorong penelitian ini. Penelitian ini berbentuk penelitian tindakan deskriptif di kelas. Satu pendidik dan sepuluh siswa berpartisipasi dalam penelitian ini. Penelitian dan analisis data menunjukkan bahwa: 1) RPP yang dilakukan guru untuk meningkatkan kemampuan daya ingat anak usia 5 dan 6 tahun di TK Fatima Semarang melalui penggunaan permainan puzzle mempunyai kualitas "sangat baik". 2) Anak-anak di TK Fatima Semarang, yang berusia lima atau enam tahun, telah menunjukkan peningkatan kemampuan ingatan yang "sangat baik" melalui penggunaan permainan puzzle di kelas. 3. Keterampilan ingatan anak dapat digambarkan sebagai "berkembang sangat baik" sebesar 70% hingga 80% setelah bermain permainan puzzle. Beberapa aktivitas yang termasuk dalam permainan tersebut antara lain: mengingat benda dari potongan puzzle, menyusun potongan puzzle hingga membentuk pola, dan mengingat gambar kosong dalam puzzle. Pendidik harus mampu merancang strategi efektif untuk melibatkan siswa dalam pembelajaran, dengan fokus pada peningkatan kemampuan memori siswa dalam rentang usia 5–6 tahun melalui penggunaan permainan puzzle.

Kata Kunci: *Daya Ingat, Permainan Puzzle, Anak Usia Dini*

## Abstract

The observation that children's memorization abilities are still quite low when playing games is the driving force for this research. This study takes the form of descriptive action research in the classroom. One educator and ten students participated in the study. Research and data analysis have shown that: 1) The teacher's lesson plan for enhancing the memory skills of 5- and 6-year-olds at Fatima Kindergarten Semarang through the use of puzzle games is of a "very good" quality. 2) Children at Fatima Kindergarten Semarang, who are five or six years old, have shown "very good" improvement in their memory skills through the use of puzzle games in the classroom. 3. Children's memory skills can be described as "very well developed" by 70% to 80% after playing puzzle games. Some of the activities included in these games include: remembering objects from puzzle pieces, sorting puzzle pieces to form patterns, and remembering empty images in puzzles. Educators should be able to devise effective strategies for engaging students in learning, with a focus on enhancing the memorization abilities of students in the 5–6 age range through the use of puzzle games.

Keywords: *Memory, Puzzle Games, Early Childhood*

## PENDAHULUAN

Tujuan dari prasekolah atau yang dikenal juga dengan sebutan pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah untuk mempersiapkan anak dalam memasuki jenjang pendidikan formal, nonformal, dan informal di kemudian hari dengan membina perkembangan jasmani dan rohani sejak lahir hingga usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan. Taman kanak-kanak merupakan salah satu contoh sekolah atau lembaga resmi lainnya. Perkembangan karakter dan kepribadian mencapai puncaknya pada usia antara lima hingga enam tahun.

Pengertian bermain yang dikemukakan oleh Smith dan Pellegrini (dalam Musfiroh, 2015: 1.5) dan Piaget (dalam Anies & Djoko, 2017: 86) sedikit berbeda. Smith dan Pellegrini mengartikan bermain sebagai suatu kegiatan yang dilakukan untuk kepentingan diri sendiri, dengan cara yang menyenangkan, tanpa memperhatikan hasil akhirnya, dan bercirikan keluwesan, keaktifan, dan kepositifan.

Kita semua tahu bahwa permainan puzzle melibatkan penggabungan berbagai bagian grafis untuk membentuk suatu kesatuan. Orang yang memainkan permainan ini tampaknya menjadi lebih cerdas sebagai hasilnya. Tentu saja, permainan ini juga bagus untuk pertumbuhan dan perkembangan anak. Susan C. Levine menemukan pada tahun 2012 bahwa anak-anak yang orang tuanya secara teratur bermain puzzle memiliki keterampilan visual spasial yang lebih kuat dibandingkan dengan anak-anak yang orang tuanya tidak bermain puzzle. Penelitian ini didanai oleh National Science Foundation. Hal

ini karena memecahkan puzzle merupakan cara yang bagus untuk mempertajam rasa hubungan spasial, persepsi warna, pengenalan bentuk, dan persepsi ukuran. Konteks penelitian ini adalah sekolah yang terus menggunakan metode pengajaran tradisional yang berpusat pada guru. Pada akhirnya, hal ini membuat pembelajaran menjadi kurang menarik, yang menyebabkan anak-anak menjadi lelah dan bosan. Tidak ada permainan yang dapat mengajarkan daya ingat dan daya cipta anak-anak, yang dapat membentuk karakter mereka. Inilah sebabnya mengapa penulis ingin menyediakan puzzle seperti APE untuk anak-anak kelompok B sehingga mereka dapat memperkuat keterampilan ingatan mereka. Ada jendela kesempatan dalam kehidupan seseorang, yang dikenal sebagai masa kanak-kanak awal, di mana mereka menjalani masa pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat. Selama masa ini, perkembangan fisik, keterampilan bahasa, keyakinan agama, perkembangan sosial dan emosional, rasa diri, dan kode moral seseorang dapat terbentuk dengan baik (Jawati, 2013). Sementara Thailand memiliki indeks perkembangan total tertinggi sebesar 91,1% dan Nepal terendah sebesar 64,4% (Risksdas, 2018), jika membandingkan indeks tumbuh kembang anak usia 36-59 bulan, Indonesia berada di peringkat ketiga dengan 88,3%.

Warna, bentuk, angka, dan alfabet hanyalah beberapa dari sekian banyak hal yang akan dipelajari anak-anak. Jika dibandingkan dengan menghafal, informasi yang diperoleh melalui metode ini biasanya lebih mengesankan bagi anak-anak. Semua jenis topik, mulai dari alfabet hingga hewan, lingkungan, hingga buah-buahan, tersedia untuk dipelajari anak-anak. Belajar melalui pengembangan kognitif adalah tujuan utama bermain puzzle. Penting untuk melibatkan anak-anak dengan cara yang menyenangkan sambil mengajarkan mereka informasi baru. Salah satunya adalah melalui permainan yang menghibur dan juga informatif. Untuk tujuan belajar mengidentifikasi dan mengingat kembali benda-benda dalam gambar puzzle, anak-anak didorong untuk terlibat dalam permainan mengamati gambar. Membuat anak-anak menikmati latihan belajar dan secara tidak sadar mulai mengingat foto-foto itu lebih penting daripada membuat mereka langsung memahami isi gambar. Banyaknya benda dalam gambar tidak lagi tampak aneh bagi anak-anak sampai tiba saatnya bagi mereka untuk mulai mengingat urutan gambar. Dengan latihan, anak-anak akan dapat mengingat urutan asli foto-foto itu.

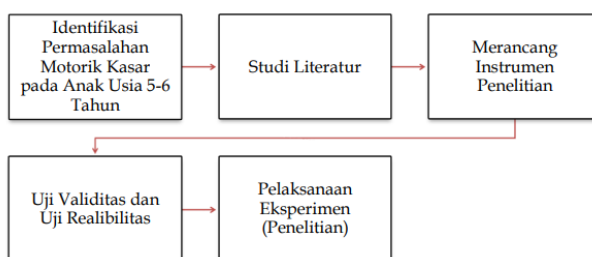
Anak-anak senang bermain dengan foto. karena memiliki semua unsur kegiatan yang bebas, spontan, berorientasi pada proses, menyenangkan, bermanfaat, dan mudah beradaptasi. Penulis menarik kesimpulan berikut tentang memori dari uraian tersebut: memori adalah proses di mana informasi diterima, distimulasi, dan diproses ulang dari

waktu ke waktu berdasarkan kapasitas pemahaman individu. Mereka memiliki perkembangan memori jangka pendek yang sangat baik di masa kanak-kanak awal. Namun, tidak ada peningkatan yang terlihat setelah tahun ketujuh kehidupan. Keterbatasan dalam kemampuan pemrosesan informasi mereka jika dibandingkan dengan orang dewasa terlihat jelas. Tidak seperti memori jangka panjang, memori ini tumbuh di tahun-tahun pertengahan dan akhir masa kanak-kanak. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa belajar dan menghafal sangat bergantung pada kegiatan belajar individu agar dapat disimpan dalam memori jangka panjang. Penelitian tentang efek permainan puzzle pada kemampuan memori anak-anak di kelompok B akan terbatas. Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa bermain dengan media puzzle angka dapat meningkatkan memori jangka pendek seseorang.

Di sisi lain, beberapa penelitian telah menghubungkan pendidikan anak usia dini dengan peningkatan memori pada anak-anak berusia 5 hingga 6 tahun (prasekolah). Sumber: Egeten, Ismanto, & Silonga (2017). Menurut penelitian (Jawati 2013), 3 permainan ludo geometri dapat membantu anak usia 5 hingga 6 tahun dengan kemampuan kognitif mereka dalam bidang pengenalan angka, pengelompokan warna, dan pengenalan bentuk. Penelitian dilakukan selama dua siklus, dengan empat kali pertemuan di setiap siklus. Kemampuan memori anak diharapkan meningkat berkat adanya permainan puzzle yang disediakan.

## METODE PENELITIAN

Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah One Group Pretest-Posttest Design. Berdasarkan rancangan ini, peserta akan menjalani pre-test sebelum menerima perlakuan apa pun. Karena dapat dibandingkan dengan kondisi sebelum terapi, hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat. Anak-anak Kelompok B, usia 5 hingga 6 tahun, dari Kecamatan Semarang Timur, Kota Semarang, Provinsi Jawa Tengah menjadi subjek penelitian ini, yang dilaksanakan di RA Diponegoro dan TK Fatima Semarang. Gambar 1 menunjukkan langkah-langkah penelitian.



Gambar 1. Alur Penelitian

Penelitian ini disusun sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1. Pertama, peneliti mengamati anak-anak di berbagai TK Fatima di Kota Semarang untuk melihat apakah ada di antara mereka yang memiliki masalah motorik kasar. Anak-anak ini berusia antara lima dan enam tahun. Setelah itu, peneliti mendalami kajian pustaka dan penelitian yang relevan dengan masalah yang ada. Kemudian, menggunakan penanda keterampilan motorik kasar pada anak usia 5–6 tahun, merancang alat penelitian, media permainan, dan kisi-kisi. Terakhir, penelitian yang melibatkan kelompok kontrol dan eksperimen harus dilakukan.

Sepuluh siswa dari Kelompok B merupakan populasi penelitian ini. Menurut Suharsaputra (2014:117) stratified sampling merupakan teknik pengambilan sampel di mana populasi terungkap dalam strata tertentu, kemudian sampel diambil secara acak dengan proporsi yang seimbang sesuai dengan lokasi dalam populasi.

Peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas untuk mempelajari pengaruh bermain permainan puzzle terhadap kemampuan memori jangka pendek anak-anak pada kelompok usia 5–6 tahun. Berpartisipasi dalam penelitian ini adalah sepuluh siswa dan satu instruktur. Para siswa dipilih untuk penelitian khusus ini karena sebelumnya diperkirakan bahwa anak-anak berusia antara lima dan enam tahun memiliki kemampuan memori yang buruk dan akan mendapat manfaat paling banyak dari kegiatan penelitian di kelas.

Setelah menyajikan temuan data, peneliti mencoba memahami maknanya, memberikan komentar berdasarkan pemahaman mereka atau pendapat para ahli, dan akhirnya, menarik kesimpulan berdasarkan temuan penelitian. Proses ini diikuti oleh proses verifikasi dan deskripsi penelitian.

Yang relevan dengan topik yang dibahas adalah metode perhitungan berikut:

$$\%P = \frac{\hat{F}}{N} \times 10$$

Keterangan:

P : Presentase

F : Frekuensi Jawaban N: Jumlah Responden

100%: Bilangan Tetap

Peneliti berencana untuk menghitung hasil pengamatan kemampuan anak yang sesuai dengan alternatif jawaban dengan menggunakan rumus persentase. Partisipan dalam penelitian ini adalah anak TK Fatima Semarang.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Siklus ke 1 Pertemuan ke 1

Observasi anak digunakan untuk mempelajari bagaimana anak-anak tumbuh sesuai dengan kemampuan mereka. Berikut adalah temuan dari observasi:Keterangan:

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Tabel 1. Hasil Observasi Anak Siklus ke 1 Pertemuan ke 1

No	Nama Anak	Aspek yang Dinilai											
		Anak mengingat objek dari potongan puzzle				Anak mengurutkan kepingan puzzle untuk diisi pada pola				Anak mengingat gambar yang kosong pada puzzle			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1.	Cyntia			V				V					V
2.	Enrico			V				V					V
3.	Willy	V					V					V	
4.	Jessica		V					V				V	
5.	Romel			V				V				V	
6.	Gregorius			V				V				V	
7.	Tasya		V						V			V	
8.	Dyfans			V					V				V
9.	Selly				V				V				V
10.	Gracia			V				V					V

### 2. Siklus Ke 1 Pertemuan ke 2

Peneliti mendokumentasikan kekurangan anak-anak, terutama dalam kapasitas memori, selama siklus pertama pertemuan kedua melalui pengamatan. Tabel berikut menampilkan hasil kegiatan anak-anak:

Tabel 2. Hasil Obsevasi Anak Siklus Ke 1 Pertemuan ke 2

No	Nama Anak	Aspek yang Dinilai											
		Anak mengingat objek dari potongan puzzle				Anak mengurutkan kepingan puzzle untuk diisi pada pola				Anak mengingat gambar yang kosong pada puzzle			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1.	Cyntia				V				V				V
2.	Enrico			V				V					V
3.	Willy				V				V				V
4.	Jessica				V				V				V
5.	Romel				V				V				V
6.	Gregorius				V				V				V
7.	Tasya		V				V				V		
8.	Dyfans				V				V				V
9.	Selly				V				V				V
10.	Gracia			V				V					V

3. Siklus ke 2 Pertemuan ke 1

Pengamatan terhadap anak dilakukan untuk mengetahui bagaimana kapasitas ingatan mereka berkembang. Anda dapat melihat hasil pengamatan pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Hasil Observasi Anak Siklus ke 2 Pertemuan ke 1

No	Nama Anak	Aspek yang Dinilai											
		Anak mengingat objek dari potongan puzzle				Anak mengurutkan kepingan puzzle untuk diisi pada pola				Anak mengingat gambar yang kosong pada puzzle			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1.	Cyntia				V				V				V
2.	Enrico			V					V				V
3.	Willy				V				V				V
4.	Jessica				V				V				V

5.	Romel		V		V		V
6.	Gregorius		V		V		V
7.	Tasya	V		V			V
8.	Dyfans		V		V		V
9.	Selly		V		V		V
10.	Gracia	V			V		V

#### 4. Siklus ke 2 Pertemuan ke 2

Pada siklus kedua pertemuan kedua, peneliti terus mengamati anak-anak untuk mengatasi kekurangan mereka, terutama dalam kemampuan mengingat. Tabel berikut menunjukkan hasil kegiatan anak-anak:

Tabel 4. Hasil Observasi Anak Siklus ke 2 Pertemuan ke 2

No	Nama Anak	Aspek yang Dinilai											
		Anak mengingat objek dari potongan puzzle				Anak mengurutkan kepingan puzzle untuk diisi pada pola				Anak mengingat gambar yang kosong pada puzzle			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1.	Cyntia				V				V				V
2.	Enrico			V					V				V
3.	Willy				V				V				V
4.	Jessica				V				V				V
5.	Romel				V				V				V
6.	Gregorius				V				V				V
7.	Tasya				V				V				V
8.	Dyfans				V				V				V
9.	Selly				V				V				V
10.	Gracia			V				V					V

#### Pembahasan

Peneliti dapat memberikan ulasan berdasarkan data yang diperoleh terkait dengan isu-isu khusus berikut: (1). Rencana pelajaran guru yang menyertakan permainan puzzle dinilai sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan memori siswa usia 5 dan 6 tahun di TK Fatima Semarang. Guru yang telah meluangkan waktu dan upaya untuk menyiapkan pelajaran yang menyertakan permainan puzzle guna membantu kemampuan memori siswanya dapat dengan yakin memberikan peringkat "sangat baik". Untuk merumuskan

tujuan pembelajaran, guru mempertimbangkan tema dan bidang pengembangan yang akan ditingkatkan. Berdasarkan pertimbangan ini, guru memilih materi utama dan kegiatan pembelajaran, seperti puzzle, dan menentukan metode pembelajaran yang selaras dengan bidang pengembangan yang akan ditingkatkan. Dalam penelitian yang dilakukan peneliti, peran khusus pendidik dalam merancang pelajaran yang menarik bagi siswa dipertimbangkan. Pendidik bekerja sama dalam sesi guru-siswa untuk mengidentifikasi bidang-bidang kelemahan dalam pembelajaran siswa dan bertukar pikiran tentang cara-cara untuk memperkuat bidang-bidang tersebut melalui penggunaan media dan tema-tema yang dipilih dengan cermat. mengajarkan pelajaran berikutnya kepada anak-anak. Dalam skenario ini, guru mengikuti pendekatan yang disebutkan di atas saat mengatur pelajaran: 1) menggunakan permainan puzzle untuk membantu anak-anak mengingat informasi penting, 2) mengumpulkan semua sumber daya yang diperlukan, termasuk puzzle, 3) menerapkan rencana pelajaran, dan 4) memantau dan menilai kemajuan siswa. Ketiga, di kelas, instruktur menyiapkan tempat eksperimen, 4) Instruktur mengoordinasikan media dengan siswa yang tersedia. 5) Instruktur berpikir tentang apakah akan melakukannya sekaligus atau bergiliran. 6) Pendidik memperhatikan kesehatan dan keselamatan siswa dan berupaya untuk menghilangkan atau mengurangi potensi bahaya secara signifikan, 7) Guru membahas fase-fase yang harus diambil anak-anak, termasuk yang berbahaya atau dilarang, dan apa yang harus mereka perhatikan.

Upaya guru untuk meningkatkan keterampilan memori siswa usia 5 dan 6 tahun di TK Fatima Semarang melalui penggunaan permainan puzzle sangat efektif. Berikut ini adalah inventaris implementasi yang dipimpin guru: pra-pembelajaran, yang mencakup menyiapkan kelas dan materi pembelajaran sesuai dengan kegiatan yang direncanakan. Anak-anak di TK Fatima Semarang, yang duduk di kelas lima dan enam, menunjukkan peningkatan yang menjanjikan dalam daya ingat mereka melalui penggunaan permainan puzzle. Anak-anak berusia 5 dan 6 tahun di TK Fatima Semarang "berkembang sangat baik" saat diberikan permainan puzzle yang dapat meningkatkan daya ingat.

## SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan puzzle di kelas TK Fatima Semarang untuk meningkatkan daya ingat siswa kelas 5 dan 6 berjalan dengan baik. Secara khusus dapat disimpulkan sebagai berikut: Rencana guru untuk meningkatkan daya ingat siswa usia 5 dan 6 tahun di TK Fatima Semarang melalui

permainan puzzle layak mendapatkan rekomendasi "sangat baik". Berikut ini beberapa hal dari rencana pembelajaran guru: Capaian pembelajaran, standar kompetensi, dan kompetensi dasar merupakan bagian dari proses pengembangan tujuan pembelajaran. Dalam hal ini, guru memilih permainan puzzle untuk membantu siswa meningkatkan daya ingatnya. Guru juga memilih tema yang disukai siswa dan sesuai dengan aspek yang perlu dikembangkan. Terakhir, guru menentukan metode pembelajaran yang akan digunakan untuk melaksanakan pembelajaran. Penilaian hasil belajar dalam konteks ini didasarkan pada ukuran pertumbuhan kognitif, khususnya daya ingat. Dengan kegiatan mengingat benda dari kepingan permainan puzzle, menyortir kepingan puzzle untuk mengisi pola, dan mengingat gambar kosong dalam puzzle, anak usia 5-6 tahun memiliki kemampuan daya ingat yang tergolong "berkembang sangat baik" jika dikaitkan dengan peningkatan kemampuan tersebut melalui permainan puzzle.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ayu Astuti Manurung. (2019). Pengaruh permainan puzzle terhadap kognitif anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Usia Dini*, 5(2), Desember 2019.
- Ernawulan, dkk. (2018). Pengembangan kemampuan pemecahan masalah anak usia dini dalam pembelajaran proyek di taman kanak-kanak.
- Fatimah Ibda. (2015). Perkembangan kognitif. *Intelektualita*, 3(1), Januari-Juni 2015.
- Gea, dkk. (2022). Pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan kognitif, motorik halus, dan sosial emosional pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Labuhan Haji.
- Inggred, dkk. (2017). Pengaruh alat permainan edukatif (puzzle) terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di Desa Linawan Kecamatan Pinolosian Kabupaten Bolaang Mongondow Selatan.
- Komang, dkk. (2014). Penerapan metode bermain puzzle geometri untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam mengenal bentuk.
- M. Fadlillah. (2014). *Edutainment pendidikan anak usia dini: Menciptakan pembelajaran menarik, kreatif, dan menyenangkan*.
- Moh Fauzddin. (2018). Useful of clab hand games for optimize cognitive aspects in early childhood education. *Jurnal Obses*, 2(2), 163.
- Nur Fitria. (2019). Pengembangan media permainan puzzle 3 dimensi sebagai upaya mengembangkan kognitif anak usia dini di taman kanak-kanak Citra Insani Rawajitu Timur Tulang Bawang.
- Permendikbud. (2014). *Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta.

- Ratna Pangustuti. (2019). Media puzzle untuk mengenal bentuk geometri. *Journal of Early Childhood Education and Development*, 1(1), 58.
- Retniagrum Wulandari. (2016). Peningkatan perkembangan kognitif anak usia dini melalui media memancing. *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(2), November 2016.
- Rosiana Khomsoh. (n.d.). Penggunaan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah dasar. *Jurnal Unisba*, 2(1), 5.
- Sartika M. Taher. (2019). Peran guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 4(2), Juni 2019.¥
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Wiyani, Novan Ardy. (2014). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini, Panduan bagi Orang Tua dan Pendidik PAUD dalam Memahami serta Mendidik Anak Usia Dini*. Gava Media.
- Wulan Fauzia. (2022). Perkembangan kognitif anak usia dini.
- Yesi, dkk. (2018). Penggunaan media puzzle terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun.