



PENGARUH PERMAINAN TEKA-TEKI GAMBAR TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK

Meisi Dwiredy, Zahratul Qalbi

Pendidikan Guru PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Bengkulu

Kata Kunci:

Kemampuan
Motorik Kasar
Game Outbound
Tower Building Cup

ABSTRACT

Early childhood education is very important to prepare children for further education. Early childhood uses learning while playing techniques for learning in school. In providing learning through play, the use of media can make children more interested in the games that will take place. Jigsaw puzzle game media can improve children's cognitive development in problem solving. With the picture guessing game method can improve early childhood cognitive development to improve children's development in problem solving using the jigsaw puzzle game method.

ABSTRAK

Pendidikan pada anak usia dini sangatlah penting untuk mempersiapkan anak menuju pendidikan yang lebih lanjut. Anak usia dini menggunakan teknik belajar sambil bermain untuk pembelajarannya di sekolah. Dalam memberikan pembelajaran melalui bermain, penggunaan media dapat membuat anak lebih tertarik terhadap permainan yang akan berlangsung. Media permainan teka teki gambar dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam pemecahan masalah. Dengan metode permainan tebak gambar dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini untuk meningkatkan perkembangan anak dalam pemecahan masalah menggunakan metode permainan teka teki gambar.

Email penulis:
mdwiredy@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan pada anak usia dini sangatlah penting untuk mempersiapkan anak menuju pendidikan yang lebih lanjut sebagaimana dalam UU No.20 tahun 2003 bab I, pasal 1 butir 14 menyatakan bahwa Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.(Fauziddin, 2016)

Anak usia dini menggunakan teknik belajar sambil bermain untuk pembelajarannya di sekolah. Menurut Froebel dalam Kartini Kartono (2007, hlm. 124), belajar dalam bermain sangat penting, karena berdasarkan pengalamannya sebagai guru, dia menyadari bahwa kegiatan bermain yang dinikmati anak dapat digunakan untuk menarik perhatian serta mengembangkan pengetahuan anak (Cahyani, 2018)

Terdapat 6 aspek perkembangan yang dapat dikembangkan pada pendidikan anak usia dini, yaitu aspek agama moral, bahasa, kognitif, sosial emosional, fisik motorik dan seni. Salah satu aspek perkembangan adalah kognitif. Dalam perkembangan kognitif, banyak hal yang dapat dilakukan anak untuk mengembangkan aspek perkembangan kognitif. Mulai dari pemecahan masalah, sains dan sebagainya.

Dalam memberikan pembelajaran melalui bermain, penggunaan media dapat membuat anak lebih tertarik terhadap permainan yang akan berlangsung. Menurut Heinich, dan kawan-kawan dalam Azhar Arsyad (2007, hlm. 4), media adalah alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium" yang berarti "perantara" yaitu perantara sumber pesan dan penerima pesan (Cahyani, 2018)

Mutiah (2010) juga menjelaskan makna bermain merupakan kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak itu sendiri. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak (Potensia, 2020)

Media permainan teka teki gambar dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam pemecahan masalah. Suatu pertanyaan dikategorikan sebagai masalah apabila dalam penyelesaiannya membutuhkan pemikiran atau imajinasi, daya kreativitas, pemahaman dalam proses menemukan penyelesaian atau solusinya (Makur, Prahmana, & Gunur, 2018).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia teka-teki adalah soal yang berupa kalimat (cerita, gambar, dan sebagainya) yang dikemukakan secara samar-samar, biasanya untuk permainan atau untuk mengasah pikiran misalnya; hal yang sulit dipecahkan kurang terang, rahasia, dan sebagainya (Suharso 2005, hlm. 542).

Dengan metode permainan tebak gambar dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan perkembangan anak dalam pemecahan masalah menggunakan metode permainan teka teki gambar.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode studi literatur dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Pelaksanaan penelitian ini peneliti memilih beberapa penelitian yang terkait mengenai perkembangan kognitif melalui pemecahan masalah dengan menggunakan metode permainan teka-teki gambar. Teknik pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan teknik literasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tematik analisis.

Peneliti/penulis karya ilmiah sekarang ini, secara umum, harus memiliki kemampuan untuk menggunakan teknologi informasi untuk mengungkapkan dan mendudukkan suatu literatur dalam penelitian atau tulisannya. Dalam menghasilkan suatu telaahan literatur. Rancangan penelitian (*research design*) dengan tulang punggung telaahan literatur mengandung juga telaahan literatur. Dengan demikian, telaahan literatur berkontribusi pada rancangan penelitian, dengan cara bahwa setiap peneliti menggunakan pengetahuannya bersama

kemungkinan-kemungkinan dukungan rujukan merencanakan dan mengambil tajuk penelitian (Nasution, 2017).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Wijana (2019) menyatakan bahwa pendidikan bagi anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. Tujuan diselenggarakannya pendidikan anak usia dini adalah untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh sesuai dengan norma dan nilai-nilai kehidupan yang dianut. Melalui pendidikan anak usia dini, maka diharapkan dapat mengembangkan segenap potensi yang dimilikinya (Maryanti et al., 2019; Sudarsana, 2018; Widianawati, 2011). (Pendidikan & Biasa, 2018).

Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini disebut sebagai lembaga yang dibutuhkan dalam memaksimalkan segala kemampuan yang ada dalam diri anak, baik dalam hal intelektual, pembentukan karakter, sikap, dan wawasan dasar terhadap lingkungannya Maria (2008), menyatakan bahwa masa kehidupan yang terpenting bukanlah pada usia kuliah, melainkan pada masa pertumbuhan yang pertama, yaitu masa dari kelahiran hingga usia enam tahun (Permata, 2020).

Pada rentang usia 3-4 sampai 5-6 tahun, anak mulai memasuki masa prasekolah yang merupakan masa persiapan untuk memasuki pendidikan formal yang sebenarnya di Sekolah Dasar. Menurut Montessori dalam Sujiono (2004, hlm. 2.6) masa ini ditandai dengan masa peka terhadap segala stimulus yang diterima anak melalui panca inderanya. Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek yang penting. untuk dikembangkan pada anak usia dini. Menurut Fadilah (2012, hlm. 102) dalam Elswati (2014, hlm. 7) kognitif adalah tindakan mengenal atau memikirkan situasi dimana tingkah laku itu terjadi.

Sebagaimana yang dikemukakan oleh Santrock (2001) dalam Gunarti, dkk (2008, hlm. 2.24) kognitif dapat diartikan sebagai kemampuan verbal, kemampuan memecahkan masalah, dan kemampuan untuk beradaptasi dan belajar dari pengalaman hidup sehari-hari. Pendapat tersebut diperkuat oleh Terman (2005) dalam Parwati, dkk (2013, hlm. 5) kognitif merupakan kemampuan berpikir secara abstrak. Sedangkan menurut Sujiono (2004, hlm. 1.3) kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.

Menurut Piaget dalam Morrison (2016, hlm. 73) menyatakan bahwa tahap-tahap perkembangan sama bagi semua anak dan bahwa anak mengalami semua kemajuan di masing-masing tahap dalam urutan yang sama. Usia-usia yang teridentifikasi oleh masing-masing tahap hanyalah perkiraan dan tidak tetap. Berikut tahap perkembangannya:

a. Tahap sensorimotor.

Tahapan ini terjadi saat anak dari lahir sampai kira-kira dua tahun. Anak-anak menggunakan indera dan gerak refleks untuk menyusun pengetahuan tentang dunia ini. Berikut ciri-ciri tahap sensorimotor:

- 1) Ketergantungan terhadap dan penggunaan gerak refleks bawaan, yang merupakan blok landasan pembentuk kecerdasan.
- 2) Awal perkembangan ketetapan objek tersebut tidak terlihat, terdengar, atau tersentuh.

- 3) Egosentrisitas, kondisi mental dan emosi dimana anak-anak melihat diri sendiri sebagai pusat dunia dan meyakini bahwa mereka menyebabkan terjadinya banyak hal.
 - 4) Ketergantungan terhadap representasi konkret (benda-benda) daripada simbol (kata-kata, gambar).
 - 5) Pada akhir kedua, ketergantungan pada gerak refleks sensorimotor berkurang.]
- b. Tahap praoperasional.
Perkembangan pada tahap ini yaitu usia dua sampai 7 tahun. Berikut adalah ciri-ciri anak periode praoperasional:
- 1) Mengalami kemajuan pesat dalam penguasaan bahasa,
 - 2) Berkurangnya ketergantungan terhadap gerak sensorimotor,
 - 3) Kemampuan untuk memahami kejadian-kejadian dan berpikir menggunakan simbol seperti kata kata untuk mewakili benda-benda.
- c. Tahap operasional konkret.
Piaget mendefinisikan operasional sebagai tindakan yang dapat dilakukan dalam pikiran maupun tindakan langsung. Tahap operasi konkret sering disebut sebagai periode “praktik” dari perkembangan kognitif karena kemampuan untuk berfikir berdasar pada pengalaman nyata.
- d. Tahap operasional formal.
Tahapan ini dimulai kira-kira pada usia dua belas dan berlanjut hingga usia lima belas tahun. Selama tahap ini anak-anak mulai mampu menghadapi masalah masalah verbal dan hipotesis yang semakin kompleks dan kurang bergantung pada objek konkret (Audi, 2019).

Pengembangan kognitif dimaksudkan agar individu mampu mengembangkan kemampuan persepsinya, ingatan, berfikir, pemahaman terhadap simbol, juga penalaran dan memecahkan masalah. Pengembangan kognitif dipengaruhi oleh faktor hereditas, lingkungan, kematangan, minat dan bakat, pembentukan dan kebebasan. Oleh karena itu, pemahaman tentang karakteristik anak didik dalam proses belajar harus dikuasai oleh guru agar mampu melaksanakan pembelajaran yang menarik, sehingga merangsang anak didik untuk mau belajar (Nonik et al., 2013)

Hasil studi di bidang neurologi mengetengahkan antara lain bahwa perkembangan kognitif anak telah mencapai 50% ketika anak berusia 4 tahun, 80% ketika anak berusia 8 tahun, dan genap 100% ketika anak berusia 18 tahun (Osborn, White, dan Bloom). Kemampuan kognitif ini memegang peranan strategis dalam upaya mengembangkan kemampuan berpikir anak seusia Ical untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya dan pengetahuan akan ruang dan waktu serta kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti (Febriatmika et al., 2013).

Pada aspek pengembangan kognitif, kompetensi dan hasil belajar yang diharapkan pada anak adalah anak mampu dan memiliki kemampuan berfikir secara logis, berpikir kritis, dapat memberi alasan, mampu memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat dalam memecahkan masalah yang dihadapi (Yamin dan Sanan, 2010, hlm. 150). Kognitif dapat diartikan sebagai pengetahuan yang luas daya nalar, kreativitas atau daya cipta, kemampuan berbahasa serta daya ingat. Gabungan antara kematangan anak dengan

pengaruh lingkungan disebut kognisi. Namun dengan karakteristik anak yang tidak sama, maka perkembangan kognitif setiap anak juga berbeda (Novitasari, 2018)

Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun antara lain:

- 1) Sudah dapat memahami jumlah dan ukuran;
- 2) Tertarik dengan huruf dan angka. Ada yang sudah mampu menulis dan menyalin serta menghitung;
- 3) Telah mengenal sebagian besar warna;
- 4) Mulai mengerti tentang waktu, kapan harus pergi ke sekolah dan pulang dari sekolah, nama-nama hari dalam satu minggu;
- 5) Mengenal bidang dan bergerak sesuai dengan bidang yang dimilikinya (teritorinya);
- 6) Pada akhir usia 6 tahun, anak sudah mulai mampu membaca, menulis dan berhitung (Martini Jamaris, 2006, hlm. 25)

Perkembangan kognitif merupakan perkembangan yang penting dikembangkan sejak dini pada anak, karena dengan berkembangnya kognitif anak maka akan membantu anak dalam tahapan perkembangan selanjutnya, perkembangan kognitif perlu dikembangkan secara efektif dan efisien. Piaget dalam (Susanto 2017, hlm. 11) mengungkapkan bahwasanya perkembangan kognitif yang terjadi pada anak usia dini ini ialah tahapan praoperasional, yang ditandai dengan berkembangnya kemampuan menggunakan simbol dalam mewakili sesuatu menggunakan bahasa gerak, kata-kata, benda maupun gesture sehingga anak bisa berfantasi dan berimajinasi berbagai hal yang dilaluinya.(Izzati & Yulsyofriend, 2020)

Pemecahan masalah oleh Evans (1990) dalam Suharnan (2002, hlm. 289) adalah didefinisikan sebagai suatu aktivitas yang berhubungan dengan pemilihan jalan keluar atau jalan yang cocok bagi tindakan dan perubahan kondisi sekarang (present state) menuju situasi yang diharapkan (*future state atau desired goal*).

Menurut Krulik dan Rudnik (1995) dalam Lidinillah (2008, hlm. 4) mengenalkan lima tahapan pemecahan masalah yang mereka sebut heuristik. Heuristik adalah langkah-langkah dalam menyelesaikan sesuatu tanpa harus berurutan. Lima langkah tersebut adalah:

1. *Read and Think* (membaca dan berfikir), yang meliputi kegiatan mengidentifikasi fakta, mengidentifikasi pertanyaan, memvisualisasikan situasi, menjelaskan *setting*, dan menentukan tindakan selanjutnya.
2. *Explore and Plan* (mengeksplorasi dan merencanakan), yang meliputi kegiatan mengorganisasikan informasi, mencari apakah ada informasi yang sesuai/ diperlukan, mencari apakah ada informasi yang tidak diperlukan, menghambat/ mengilustrasikan model masalah, dan membuat diagram, tabel, atau gambar.
3. *Select a Strategy* (memilih strategi), yang meliputi kegiatan menemukan/ membuat pola, bekerja mundur, coba dan kerjakan, simulasi atau eksperimen, penyederhanaan atau ekspansi, membuat daftar berurutan, deduksi logis, dan berbagi atau mengkategorikan permasalahan menjadi masalah sederhana.
4. *Find an Answer* (mencari jawaban), yang meliputi kegiatan memprediksi, menggunakan kemampuan berhitung, menggunakan kemampuan geometris.
5. *Reflect and Extend* (refleksi dan mengembangkan), memeriksa kembali jawaban, menentukan solusi alternatif, mengembangkan jawaban pada situasi lain, mengembangkan jawaban, mendiskusikan jawaban dan menciptakan variasi masalah yang asal.(Audi, 2019).

Adapun ciri-ciri dari model pembelajaran *problem solving* adalah:

- a) Mengajukan pertanyaan atau masalah pengajaran berdasarkan masalah bukan hanya mengorganisasikan prinsip-prinsip atau keterampilan akademik tertentu, pembelajaran berdasarkan masalah mengorganisasikan pengajaran di sekitar pertanyaan dan masalah yang kedua-duanya secara penting dan secara pribadi bermakna bagi anak.
- b) Berfokus pada keterkaitan antar disiplin, meskipun pengajaran berdasarkan masalah mungkin berpusat pada mata pelajaran tertentu, masalah yang akan diselidiki telah dipilih yang benar-benar nyata agar dalam pemecahannya siswa meninjau masalah itu dari banyak mata pelajaran.
- c) Penyelidikan autentik pengajaran berdasarkan masalah mengharuskan anak melakukan penyelidikan autentik untuk mencari penyelesaiannya terhadap masalah nyata.
- d) Menghasilkan produk atau karya dan memamerkannya pengajaran berdasarkan masalah menuntut anak untuk menghasilkan produk tertentu dalam bentuk karya nyata dan peragaan yang menjelaskan atau mewakili bentuk penyelesaian masalah yang mereka temukan (Wartini et al., 2018)

Anak memiliki sifat suka bermain karena di dalam diri mereka terdapat dorongan batin dan dorongan mengembangkan diri sehingga peran permainan dalam perkembangan anak sangat penting. Bermain tidak hanya mengisi waktu, tetapi merupakan kebutuhan anak seperti halnya permainan untuk kesehatan fisik, mental, dan perkembangan emosinya (Zulkifli L, 2002, hlm. 39). Menurut para peneliti, bermain memiliki lima unsur. Pertama, bermain harus bisa dinikmati dan menyenangkan.

Kedua, bermain tidak boleh memiliki tujuan yang ditentukan. Ketiga, bermain harus spontan dan sukarela, bebas sesuai pilihan yang bermain. Keempat, para pemain harus terlibat aktif. Terakhir, bermain mengandung unsur berpura-pura. Bermain memberikan dasar yang kuat bagi pertumbuhan intelegensi, kreativitas, dan kemampuan menyelesaikan masalah. Bermain juga merupakan alat untuk perkembangan emosi serta pengembangan keterampilan-keterampilan sosial dasar anak.(Fitriastutik, 2010).

Kemampuan bercerita menjadi salah satu cara pemerolehan informasi dalam pendidikan anak usia dini. Akuisisi informasi yang diperoleh oleh anak akan disimpan dalam memori anak.(Qalbi et al., 2020)

Dewasa ini dunia IT menjadi salah satu trend bisnis, hal ini dapat dirasakan dimana mayoritas masyarakat sudah dapat menggunakan komputer atau gadget lain yang memiliki kemampuan sama seperti komputer. Hampir semua kegiatan bisnis maupun kebutuhan sehari-hari dibantu oleh komputer, pedagang tingkat mikro sudah menggunakan komputer untuk memudahkan kegiatan bisnis Industri IT sudah menyentuh ke banyak aspek kehidupan, seperti kedokteran, geologi, astronomi, sosial, budaya sampai *entertainment*. Dunia *entertainment* sudah dapat merasakan dampak dari IT (Indy et al., 2015)

Permainan adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula (Arief S. Sadiman, 2002, hlm. 75). Bermain adalah suatu kegiatan dengan atau tanpa menggunakan sesuatu dimana diberikan kesenangan, informasi, bahkan imajinasi terhadap sesuatu. Permainan tebak gambar adalah permainan universal, yang dilakukan oleh sekelompok orang dimana satu anggota kelompoknya menjadi juru gambar dan anggota yang lain menebak gambar dari kartu yang ditunjukkan oleh penyuluh. Permainan tebak gambar bukan sekedar bermain, tetapi dalam permainan ini anak-anak juga dapat belajar (Vincentius Endy Santosa, 2008:67)

Adapun dalam islam Allah s.w.t berfirman dalam surah al-‘Ankabut ayat 64: *أَمْوَالٌ يَوْمَئِذٍ مُّوَدَّعَةٌ وَأَنْفُسٌ يُرْسَلُونَ أَلَمْ يَكُنْ لَهُمْ آيَاتُ أَنْ لَا يَأْتِيَهُمُ الْغُفْرَانُ ۚ إِنَّهُمْ كَانُوا فِيهَا مَصْرُورِينَ ۚ وَأَمْوَالُهُمْ مُّوَدَّعَةٌ وَهُمْ فِيهَا مُّسْتَضْعَفُونَ ۚ وَاللَّهُ يَخْتَارُ ۚ وَإِنَّ فِي ذَلِكَ لَآيَاتٍ لِّقَوْمٍ يَعْقِلُونَ*

Artinya: Dan tiadalah kehidupan dunia ini melainkan senda gurau dan main-main. Dan sesungguhnya akhirat itulah yang sebenarnya kehidupan, kalau mereka mengetahui (Sitompul, 2020)

Ayat di atas menjelaskan bahwa hidup manusia di dunia ini adalah hanya sekadar senda gurau dan permainan, ibarat anak-anak yang bermain di arena permainan, yang sifatnya hanya sementara. Penulis melihat dari ayat ini bahwa dalam mencari permainan harus mengarah kepada akhirat sesuai dengan penutup ayat di atas baawa “kampung akhirat itulah yang sebenarnya kehidupan kalau mereka mengetahui”. Ini menunjukkan bahwa setiap jenis permainan yang diberikan kepada anak AUD semestinya dapat bermanfaat bagi mereka untuk lebih memahami agama.

Ada beberapa prinsip permainan berdasarkan perilaku anak, yaitu antara lain: permainan adalah sesuatu yang menyenangkan, di luar dari peristiwa sehari-hari. Permainan adalah sarana bereksperimen dalam berbagai hal, terbuka tanpa batas. Permainan adalah sesuatu yang aktif dan dinamis, tidak statis sehingga tidak terbatas ruang dan waktu. Permainan juga berlaku bagi setiap anak di sepanjang zaman, memiliki konteks hubungan sosial dan spontan, bermain juga sebagai sarana komunikasi dengan teman sebaya dan lingkungan (Paudia, 2011).

Game edukasi adalah salah satu jenis media yang digunakan untuk memberikan pengajaran, menambah pengetahuan penggunaannya melalui suatu media unik dan menarik. Jenis permainan ini biasanya ditujukan untuk anak-anak, maka permainan warna sangat diperlukan disini, bukan tingkat kesulitan permainannya yang dipentingkan (Hanafri et al., 2015).

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah sarana untuk merangsang anak dalam mempelajari sesuatu tanpa anak menyadarinya, baik menggunakan teknologi modern, konvensional maupun tradisional. Latar belakang dibuatnya APE adalah sebagai upaya merangsang kemampuan fisik motorik anak (aspek psikomotor), kemampuan sosial emosional (aspek afektif) serta kemampuan kecerdasan (kognisi). Ariesta (2009, hlm. 2) menjelaskan, alat Permainan Edukatif (APE) adalah sarana untuk merangsang anak dalam mempelajari sesuatu tanpa anak menyadarinya, baik menggunakan teknologi modern, konvensional maupun tradisional.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) teka-teki adalah soal yang berupa kalimat (cerita, gambar, dan sebagainya) yang dikemukakan secara samar-samar, biasanya untuk permainan atau untuk mengasah pikiran misalnya; hal yang sulit dipecahkan kurang terang, rahasia, dan sebagainya. Gambar memiliki arti tiruan barang, orang, binatang, tumbuhan, dan lain sebagainya yang dibuat dengan coretan pensil dan sebagainya pada kertas, sedangkan bergambar berarti dihiasi dengan gambar, ada gambarnya, berpotret atau diambil gambarnya dengan alat potret.

Berdasarkan dari definisi tersebut yang dikemukakan, maka dapat diketahui yang dimaksud dengan teka-teki bergambar adalah menduga, menebak dan menerka soal berupa kalimat, cerita atau gambar dikemukakan secara samar-samar, biasanya untuk mengasah pikiran seseorang yang dihiasi dengan gambar baik gambar barang, orang, binatang, tumbuhan dan sebagainya (Were et al., 2019).

Gambar adalah sebuah perpaduan antara titik, garis, bidang dan warna yang berguna untuk menciptakan sesuatu. Media bergambar memiliki kelebihan, selain dapat menarik perhatian

anak juga dapat mempraktekkan langsung untuk melengkapi kosakata yang diberikan oleh guru. Media teka-teki bergambar ini pada umumnya disenangi oleh anak-anak. (Indrawati, 2018) Pemanfaatan teknologi *Augmented Reality* melalui teknologi *mobile* mampu menyediakan berbagai informasi menyangkut visualisasi objek perguruan tinggi dalam bentuk sebuah bangun yang realitas. Ada beberapa metode yang digunakan pada *Augmented Reality*, salah satunya adalah *Marker Based Tracking* (Studi et al., n.d.).

Permainan teka-teki silang bergambar adalah permainan berupa pertanyaan-pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab dengan cara memasukkan potongan huruf-huruf yang sudah disediakan kedalam kotak-kotak yang tersedia baik secara horizontal maupun vertikal yang nantinya huruf-huruf tersebut akan membentuk kata. Kata yang terbentuk merupakan kata yang berhubungan dengan materi mengenal istilah-istilah geografi baik itu lingkungan alam (gunung, pantai, sungai, dll) dan lingkungan buatan (waduk, tambak, jalan raya, dll). Pertanyaan-pertanyaan atau pernyataan berupa gambar yang digunakan sebagai kata kunci dalam menjawab kotak-kotak kosong (Candra & Wahyuno, 2016).

Suyanto (2005, hlm. 119), bermain berfungsi untuk perkembangan kemampuan bahasa anak, dalam bermain anak menggunakan bahasa baik untuk berkomunikasi atau untuk menyatakan pemikirannya. Banyak jenis permainan yang dapat mengembangkan kemampuan berbahasa salah satunya permainan teka-teki silang, selain melatih daya ingat dan berpikir anak, permainan ini dapat mengembangkan kemampuan penguasaan kosakata. Permainan teka-teki silang salah satu contoh permainan yang memberikan tantangan untuk memecahkan masalah dalam suasana menggembirakan Subana, dkk, 2000, hlm. 207) (Pendidikan & Biasa, 2018).

Metode bermain merupakan suatu cara atau jalan yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan tertentu yang memberikan kesenangan bagi anak dalam melakukan kegiatan yang diarahkan oleh guru. Dalam hal ini metode bermain yang dimaksud adalah bermain dengan suatu peraturan atau langkah-langkah kegiatan yang telah disusun semenarik mungkin oleh guru dengan tujuan tertentu agar menarik minat belajar anak. Anak akan bebas dari ketegangan dalam belajar pada metode bermain, tetapi mampu melatih anak agar lebih fokus untuk menyelesaikan tugasnya dengan mengikuti langkah-langkah peraturan pada setiap permainan yang dilakukan (Sriani et al., 2014).

Permainan sederhana anak-anak yang umumnya hanya digunakan untuk mengisi waktu luang, dapat dijadikan inspirasi untuk memperkaya pembelajaran matematika. Salah satunya adalah permainan tebak-tebakan yang dapat dikembangkan menjadi media untuk menyampaikan konsep pemecahan masalah di taman kanak-kanak. Pengembangan permainan ini selain untuk melestarikan budaya melalui permainan tradisional yang sudah jarang sekali digunakan, juga untuk memperkaya bahan pembelajaran. (Hariastuti, 2017).

Salah satu kegiatan pembelajaran yang dapat diterapkan pada anak usia dini adalah bermain. Bermain merupakan cara belajar terbaik pada anak prasekolah (Fauziddin, 2016). Bermain merupakan salah satu metode belajar bagi anak usia dini. Pembelajaran bagi anak usia dini tentunya diterapkan dengan cara yang menarik dan mudah diikuti oleh anak sehingga pembelajaran tersebut lebih efektif dan bermakna bagi anak. Untuk itu penerapan pembelajaran disesuaikan dengan pembelajaran anak usia dini yaitu melalui metode permainan (Ayuningtyas & Wijayaningsih, 2020).

Bermain tebak gambar adalah aktivitas bermain yang menyenangkan menggunakan media gambar berupa tiruan barang (orang, binatang, tumbuhan, dan sebagainya) yang tertuang di atas kertas, bermainnya dengan cara ditebak (Astuti, 2016, hlm. 142). Salah satu manfaat

bermain tebak gambar menurut Astuti (2016, hlm. 146) yaitu anak dapat menyelesaikan masalah yang belum terungkap dari gambar. Berikut adalah aturan bermain tebak gambar:

- 1) Guru akan memperlihatkan LKA yang akan digunakan dalam bermain tebak gambar;
- 2) Kemudian anak harus menebak gambar dengan cara menghubungkan gambar yang sesuai, mencari gambar yang sama, menghitung gambar yang sama, dan mengingat kembali nama-nama binatang dan tanaman yang telah anak pelajari.(Masyah, 2017).

KESIMPULAN

Perkembangan kognitif pada anak usia dini salah satunya adalah dengan pemecahan suatu masalah yang sesuai dengan usia tumbuh kembang anak. Dengan menggunakan metode permainan teka-teki gambar pada pembelajaran yang diterapkan di sekolah maka akan berpengaruh dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak. Alternatif konsep pemecahan masalah dalam permainan teka-teki gambar dapat menarik minat anak untuk belajar dan proses berpikir yang menyenangkan.

DAFTAR RUJUKAN

- Audi, J. (2019). Jurnal audi. *Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PUD*, 3359(1), 63–72.
- Ayuningtyas, T. Y., & Wijayaningsih, L. (2020). Efektivitas Permainan Detumbar (Dengarkan, Temukan gambar) terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 814. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.724>
- Cahyani, W. A. (2018). Universitas negeri semarang fakultas ilmu pendidikan jurusan pendidikan guru pendidikan anak usia dini. *Skripsi, September*, 3–6.
- Candra, H. A., & Wahyuno, E. (2016). Permainan Teka-Teki Silang Bergambar dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Ortopedagogia*, 2(2009), 51–53.
- Fauziddin. (2016). Peningkatan Kemampuan Matematika Anak Usia Dini Melalui Permainan Jam Pintar Di Taman Kanak - Kanak Pembina Kec. Bangkinang Kota. *Jurnal Paud Tambusai*, 2(1), 55–62. <file:///C:/Users/7/Downloads/55-106-1-SM.pdf>
- Febriatmika, Y. B., Keguruan, F., Ilmu, D. A. N., & Surakarta, U. M. (2013). *Dengan Menggunakan Kartu Gambar*.
- Fitriastutik, D. R. (2010). Efektivitas Booklet Dan Permainan Tebak Gambar Dalam Meningkatkan Pengetahuan Dan Sikap Siswa Kelas IV Terhadap Karies Gigi Di SD Negeri 01, 02, Dan 03 Bandengan Kecamatan Jepara Kabupaten Jepara Tahun Ajaran 2009/2010. *Universitas Negeri Semarang*, 2–4.
- Gunur, B., Parinters Makur, A., & Hendrice Ramda, A. (2018). Hubungan Antara Kemampuan Numerik Dengan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Di Pedesaan. *MaPan*, 6(2), 148–160. <https://doi.org/10.24252/mapan.2018v6n2a2>
- Hanafri, M. I., Budiman, A., & Akbar, N. A. (2015). Game Edukasi Tebak Gambar Bahasa Jawa Menggunakan Adobe Flash CS6 Berbasis Android. *Jurnal Sisfotek Global*, 5(2), 50–53.
- Hariastuti, R. M. (2017). Permainan Tebak-tebak Buah Manggis: Sebuah Inovasi Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika. *JMPM: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(1), 25. <https://doi.org/10.26594/jmpm.v2i1.776>

- Indrawati, S. (2018). *Pengembangan Kemampuan Keaksaraan Melalui Media Teka-Teki Bergambar Pada Anak Kelompok a Di Tk Islam Assalam Desa Tlogo Kecamatan Tuntang Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2017 / 2018*. 1–149.
- Indy, W., Agung, A., Cahyawan, K., & Purnawan, K. A. (2015). Pengembangan Game Castle Defense “Jagaraga” pada Platform Android. *Merpati*, 3(1), 48–57.
- Izzati, L., & Yulsyofriend. (2020). Pengaruh Metode Bercerita dengan Boneka Tangan Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), 472–481. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/486/431>
- Masyah, M. S. dan D. D. (2017). Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Bermain Tebak Gambar Pada Anak Kelompok A1 Di PAUD Kemala Bhayangkari Bengkulu Utara. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 2(2), 101–106. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/potensia/article/view/2894>
- Nasution, M. K. M. (2017). Penelaahan Literatur. *Research Gate, December 2017*, 7. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.31169.45926/1>
- Nonik, N. N., Raga, I. G., & Murda, I. N. (2013). Penerapan Metode Demonstrasi dengan Media Kartu Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A di PAUD Widya Dharma Bondalem Tejakula. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 1(1), 2.
- Novitasari, Y. (2018). Analisis Permasalahan "Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini". *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(01), 82–90. <https://doi.org/10.31849/paudlectura.v2i01.2007>
- Nur Hayati, Nur Cholimah, M. C. (2017). Kata kunci : keterampilan kognitif, anak usia dini. *Pendidikan Anak Is Licensed Under A Creative*, 6(2), 181–189.
- Paudia, J. P. (2011). *Jurnal Penelitian PAUDIA, Volume 1 No. 1 2011*. 1(1), 59–74.
- Pendidikan, J., & Biasa, L. (2018). *Jurnal Pendidikan Khusus Permainan Teka-Teki Silang Bergambar Terhadap Diajukan Kepada Universitas Negeri Surabaya Permainan Teka-Teki Silang Bergambar Terhadap*. 1–19.
- Permata, R. D. (2020). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 5(2), 1–10.
- Potensia, J. I. (2020). *Published: July 31*. 5(2), 83–90.
- Qalbi, Z., Marlina, S., Febryan Putera, R., Hidayati, I., & Eka Daryati, M. (2020). Pengaruh Permainan Maze Terhadap Kemampuan Bercerita di TK Negeri 1 Padang Baru. *Jurnal Pelita PAUD*, 4(2), 287–294. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v4i2.1013>
- Saufi, M. (2018). Дифференциально экспрессирующиеся гены нейромедиаторных систем в дорсальном стриатуме самцов мышей с двигательными нарушениями No Title. *Высшей Нервной Деятельности*, 2, 227–249.
- Srianis, K., Suami, N. K., & Ujianti, P. R. (2014). Penerapan Metode Bermain Puzzle Geometri Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Dalam Mengenal Bentuk. *E-Journal PG-PAUD*, 2(1), 1–11. <https://Ejournal.Undiksha.Ac.Id/Index.Php/JJPAUD/Article/View/3533>
- Studi, P., Informatika, T., Informatika, S. T., Indonesia, K., Reality, A., Mobile, A., & Game, A. R. (N.D.). *Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality Dalam*. 76–86.
- Wartini, I., Mangkuwibawa, H., Anwar, C., Bandung, K., Pendidikan, J., Anak, I., Dini, U., Pendidikan, J., & Islam, A. (2018). *Penerapan Metode Problem Solving*. 1(2), 1–9.

Were, A. N., Poerwati, C. E., & Lestari, P. I. (2019). *Meningkatkan Kemampuan Membaca Awal Pada Anak Kelompok B Di Tk Little Steps Melalui Metode Bermain Teka-Teki Bergambar*. 587–592.