

Pengaruh Permainan *Puzzle* Terhadap Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini

Siti Muhaimin Ibrahim¹, Nurzia Ilahude², Bunga Alifa Antahari³, Riska Panto⁴,
Mum'min Al Ganis Toi⁵, Mita Sari⁶
PGPAUD, Universitas Negeri Gorontalo ^{1,2,3,4,5,6}

Email Penulis: jeinibrahim18@gmail.com, nurziailahude37@gmail.com, bngalifanthari@gmail.com,
riskapanto144@gmail.com, mukmintoi83@gmail.com
koresponden penulis: mita_sari@ung.ac.id

Sejarah Artikel:

Diterima 28-05-2026
Disetujui 04-06-2026
Diterbitkan 06-06-2026

ABSTRACT

This study aimed to analyze the effect of puzzle games on the learning concentration of early childhood. Puzzle activities are considered one of the educational play media capable of stimulating children's cognitive abilities, attention focus, accuracy, and problem-solving skills through image and shape arrangement activities. The study employed a quantitative approach using a correlational design to determine the relationship between puzzle game activities and children's learning concentration. Research participants consisted of children aged 4–6 years in a kindergarten environment. Data were collected through observation, questionnaires, and documentation. Furthermore, the data were analyzed using descriptive statistical techniques and Pearson Product Moment correlation analysis. The findings revealed that puzzle-playing activities were categorized as very high. Children actively participated in arranging puzzle pieces, identifying shapes and colors, and completing games systematically. In addition, the level of children's learning concentration was also classified as very high. Children demonstrated the ability to pay attention to teacher instructions, maintain focus during classroom activities, and complete learning tasks more effectively. The correlation analysis showed a correlation coefficient value of 0.78, indicating a strong relationship between puzzle games and learning concentration in early childhood. These findings suggest that puzzle games can be utilized as an effective educational medium to support children's concentration development during the learning process. Based on the results, puzzle games may serve as an alternative learning strategy for teachers and parents in creating enjoyable, interactive, and developmentally appropriate learning experiences for early childhood education.

Keywords: puzzle games, learning concentration, educational play, early childhood

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh permainan puzzle terhadap konsentrasi belajar anak usia dini. Permainan puzzle dipandang sebagai salah satu media bermain edukatif yang mampu memberikan stimulasi terhadap kemampuan berpikir, fokus perhatian, ketelitian, serta kemampuan pemecahan masalah anak melalui aktivitas menyusun bentuk dan gambar secara bertahap. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional untuk mengetahui hubungan antara aktivitas bermain puzzle dengan konsentrasi belajar anak usia dini. Subjek penelitian terdiri atas anak usia 4–6 tahun yang berada pada lingkungan taman kanak-kanak. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, dan dokumentasi. Data penelitian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji korelasi Pearson Product Moment. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas bermain puzzle berada pada kategori sangat tinggi. Anak terlihat aktif dalam menyusun potongan gambar, mengenali bentuk dan

warna, serta menyelesaikan permainan secara terarah dan bertahap. Selain itu, tingkat konsentrasi belajar anak juga berada pada kategori sangat tinggi. Anak mampu memperhatikan instruksi guru, mempertahankan fokus selama kegiatan pembelajaran, serta menyelesaikan tugas belajar dengan lebih baik. Hasil uji korelasi memperoleh nilai koefisien sebesar 0,78 yang menunjukkan adanya hubungan kuat antara permainan puzzle dan konsentrasi belajar anak usia dini. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa permainan puzzle dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran edukatif yang efektif dalam mendukung perkembangan konsentrasi belajar anak. Berdasarkan hasil penelitian, permainan puzzle dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini baik di lingkungan sekolah maupun keluarga.

Kata Kunci : permainan *puzzle*, konsentrasi belajar, bermain edukatif, anak usia dini

Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini:

Muhaimin Ibrahim, S., Ilahude, N. ., Antahari, B. A. ., Panto, R. ., Toi, M. A. G., & Sari, M. . (2026). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini. Jejak Digital: Jurnal Ilmiah Multidisiplin, 2(4), 5156-5168. <https://doi.org/10.63822/dd134e54>

PENDAHULUAN

Anak pada usia awal merupakan subjek yang tengah melewati masa pertumbuhan dasar yang sangat krusial dalam membentuk kapabilitas mereka pada jenjang kehidupan selanjutnya. Sepanjang fase ini, evolusi jaringan otak terjadi secara akseleratif sehingga buah hati memerlukan rangsangan yang akurat, sistematis, serta selaras dengan sifat spesifik pertumbuhan mereka. Masa-masa awal pertumbuhan ini kerap dijuluki sebagai *golden age* lantaran pada momentum ini anak-anak menjadi lebih responsif dalam mengadopsi beraneka ragam stimulus yang bertalian dengan kecerdasan kognitif, kebahasaan, emosional-sosial, kecakapan motorik, hingga kompetensi edukasi lainnya. Dipaparkan oleh (Santrock, 2019), bekal pembelajaran yang diperoleh individu sejak masa kanak-kanak memegang peranan krusial terhadap kematangan akademis serta kecakapan bernalar mereka di masa depan. Selaras dengan pandangan tersebut, (Sujiono, 2020) menguraikan bahwa pengondisian stimulasi yang proporsional berkontribusi dalam memaksimalkan seluruh dimensi pertumbuhan anak secara holistik sekaligus kontinu.

Satu di antara sekian kecakapan vital yang krusial untuk dioptimalkan pada anak usia dini adalah kapabilitas memusatkan perhatian saat belajar. Daya konsentrasi dalam belajar ini berkaitan erat dengan kapasitas anak untuk mengarahkan atensi mereka pada suatu kegiatan dalam rentang waktu tertentu demi memaksimalkan efektivitas penyerapan informasi. Peserta didik yang mempunyai retensi perhatian yang prima cenderung lebih tanggap dalam mencerna arahan, berpartisipasi aktif dalam agenda edukasi yang terstruktur, sekaligus menuntaskan kewajiban mereka secara efisien. Sebaliknya, anak-anak dengan tingkat kefokusian yang rendah umumnya gampang teralihkan, cepat didera kejenuhan, serta mengalami hambatan untuk menyerap materi pembelajaran di dalam kelas. (Slameto, 2020) mengemukakan bahwa intensitas konsentrasi belajar dipicu oleh aneka aspek, baik yang bersumber dari internal diri anak maupun faktor eksternal lingkungan yang sanggup memikat atensi mereka sepanjang agenda edukasi berjalan. Di samping itu, (Semiawan, 2021) turut menguatkan bahwa kapasitas fokus pada anak usia dini krusial untuk diasah melalui stimulasi edukatif yang rekreatif agar mereka tetap partisipatif serta tidak gampang buyar perhatiannya.

Dalam ruang lingkup edukasi anak usia dini, mekanisme transfer ilmu idealnya diaplikasikan lewat metode berbasis permainan. Bermain mewakili sebuah aktivitas yang terikat kuat dengan dunia anak-anak sekaligus bertindak sebagai instrumen edukasi yang konstruktif karena mampu menghadirkan atmosfer pembelajaran yang riang, dinamis, serta bebas dari intimidasi. Melalui aktivitas rekreatif tersebut, anak-anak dapat mengobservasi lingkungan sekitar, mengasah daya nalar, menstimulasi daya cipta, sekaligus menyusun pemahaman belajar lewat keterlibatan langsung. (Mulyasa, 2020) menjabarkan bahwa implementasi kurikulum pada anak usia dini seyogianya diwujudkan melalui kegiatan bermain yang mampu memicu keterlibatan aktif mereka dalam ekosistem belajar. Premis tersebut divalidasi oleh (Tedjasaputra, 2021) yang mengutarakan bahwa instrumen permainan edukatif menyumbang dampak signifikan bagi kemajuan aspek kognisi serta atensi anak sebab melibatkan dinamika berpikir sekaligus penyelesaian problematika sederhana.

Salah satu ragam permainan edukatif yang relevan diaplikasikan demi mendongkrak ketajaman fokus belajar anak ialah lewat media puzzle. Puzzle diartikan sebagai sarana permainan merangkai fragmen gambar atau cetakan spasial tertentu hingga bertransformasi menjadi susunan yang utuh. Permainan jenis ini mewajibkan anak untuk mengamati aspek detail visual, menyelaraskan bentuk geometris, membedakan gradasi warna, serta menyatukan bagian-bagian potongan secara sekuensial hingga membentuk visualisasi yang komplet. Agenda tersebut secara implisit memfasilitasi anak dalam melatih stabilitas perhatian, aspek kecermatan, penyelarasan fungsi visual dan motorik tangan, hingga penalaran logis. (Moeslichatoen, 2020)

menguraikan bahwa media instruksional seperti puzzle sanggup menstimulasi kemajuan daya pikir serta atensi anak lewat formulasi belajar yang dikemas dalam konsep bermain. Lebih dari itu, (Susanto, 2021) mengindikasikan bahwa pemanfaatan sarana pembelajaran yang atraktif mampu mendongkrak perhatian serta keterikatan emosional anak di kala proses transfer ilmu berlangsung.

Wahana permainan puzzle pun menyuguhkan impresi belajar yang cenderung lebih interaktif lantaran anak diposisikan untuk proaktif menemukan resolusi dalam menuntaskan problem permainan tersebut. Tatkala anak berupaya mengonstruksi pecahan gambar berdasarkan kesesuaian pola dan lokasi yang presisi, mereka secara tidak langsung belajar menjaga konsentrasi sekaligus memupuk regulasi kesabaran dalam merampungkan tugas. Rutinitas tersebut menyokong anak dalam memformulasikan kerangka berpikir yang metodis serta ketahanan atensi yang jauh lebih kokoh. (Fadlillah, 2021) menerangkan bahwa perangkat bermain edukatif terbukti mampu melahirkan iklim belajar yang menyenangkan sehingga anak menjadi lebih gampang membaur secara aktif dalam dinamika pembelajaran. Oleh karena itu, instrumen permainan puzzle diklaim memiliki urgensi yang sangat strategis untuk diaplikasikan sebagai sarana edukasi dalam mengeskalasi stabilitas konsentrasi belajar anak usia dini.

Pada dimensi yang berbeda, lompatan kemajuan teknologi serta pergeseran tren aktivitas anak di era modern memicu sebagian besar dari mereka lebih intens berinteraksi dengan media tontonan yang pasif ketimbang kegiatan bermain edukatif yang menuntut fokus serta komunikasi langsung. Realitas ini berpotensi mendegradasi kapabilitas atensi anak tatkala proses transfer pengetahuan tengah berlangsung di sekolah. Berdasarkan potret observasi awal pada lembaga taman kanak-kanak, fenomena di lapangan memperlihatkan masih adanya sejumlah anak yang kehilangan fokus saat pendidik memaparkan pokok bahasan pelajaran. Sebagian siswa tampak kurang berkonsentrasi, gampang terdistraksi oleh situasi di sekeliling mereka, serta belum kompeten dalam mempertahankan fokus pada durasi yang ideal ketika menyerap materi di kelas. Indikasi ini mempertegas adanya urgensi adopsi media pembelajaran yang lebih variatif serta selaras dengan karakteristik psikologi belajar anak usia dini.

Sederet literatur ilmiah terdahulu mengonfirmasi bahwa intervensi permainan puzzle menorehkan korelasi positif terhadap kapasitas fokus anak usia dini. Studi yang diinisiasi oleh (Hapsari & dkk, 2022) membuktikan bahwa pemanfaatan puzzle efektif dalam menstimulasi ketajaman atensi serta keterlibatan aktif anak sepanjang aktivitas edukasi di kelas bergulir. Eksplorasi akademis lain dari (Khadijah & Amelia, 2024) pun menegaskan bahwa instrumen bermain edukatif sanggup menyuplai rangsangan konstruktif terhadap progresivitas kapasitas belajar anak dengan syarat dioperasikan secara proporsional dan adaptif terhadap fase perkembangan anak usia dini. Kendati demikian, kajian ilmiah yang mengukur dampak spesifik permainan puzzle terhadap daya konsentrasi belajar anak usia dini masih memerlukan pendalaman secara komprehensif, khususnya pada ekosistem taman kanak-kanak yang memiliki diversitas karakteristik peserta didik yang majemuk. Bersandarkan pada tesis tersebut, penelitian ini diaktualisasikan dengan tujuan menguji pengaruh dari permainan puzzle terhadap intensitas konsentrasi belajar anak usia dini. Proyek ilmiah ini diproyeksikan mampu mendonasikan sumbangsih nyata dalam memformulasikan media pembelajaran edukatif yang lebih memikat, aplikatif, serta akomodatif terhadap urgensi tumbuh kembang anak usia dini, terkhusus dalam memicu kapasitas fokus belajar anak selama proses edukasi berjalan.

Berdasarkan hasil observasi awal di taman kanak-kanak KENARI, masih ditemukan beberapa anak yang mengalami kesulitan dalam mempertahankan konsentrasi saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Sebagian anak terlihat mudah beralih perhatian ketika guru menjelaskan materi, kurang fokus dalam menyelesaikan tugas, serta belum mampu mengikuti instruksi dengan baik hingga selesai. Selain itu, anak juga cenderung cepat merasa bosan ketika pembelajaran dilakukan secara monoton tanpa media bermain

yang menarik. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penggunaan metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Salah satu media yang dapat digunakan adalah permainan puzzle, karena melalui kegiatan menyusun gambar dan mencocokkan potongan puzzle, anak dapat dilatih untuk lebih fokus, sabar, teliti, dan mampu berkonsentrasi dalam menyelesaikan suatu tugas. Dengan demikian, permainan puzzle diharapkan dapat membantu meningkatkan konsentrasi belajar anak usia dini selama proses pembelajaran berlangsung.

Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh permainan puzzle terhadap konsentrasi belajar anak usia dini. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru dan orang tua dalam memilih media pembelajaran yang sesuai untuk mendukung perkembangan kemampuan belajar anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Eksplorasi ilmiah ini mengadopsi metodologi kuantitatif lewat skema desain korelasional guna menguji interkoneksi antara aktivitas bermain puzzle dengan tingkat kefokuskan belajar anak pada masa awal perkembangan. Pemilihan orientasi kuantitatif ini didasari atas penyajian data riset yang dikonversikan ke dalam wujud numerik serta ditelaah lewat operasi statistik, sehingga keterkaitan antar-variabel mampu dipetakan secara terukur sekaligus objektif. Bersandarkan pada tesis (Sugiyono, 2022), metodologi kuantitatif direpresentasikan sebagai sebuah teknik ilmiah yang diaplikasikan demi membuktikan keterikatan antardimensi lewat perolehan instrumen angka yang ditelaah secara terstruktur melalui pendekatan statistik. Di sisi lain, adopsi dari rancangan korelasional ini difungsikan demi menakar derajat keterpautan antara variabel independen terhadap variabel dependen tanpa menyertakan intervensi atau rekayasa spesifik pada subjek yang diteliti.

Komponen yang dikaji di dalam studi ini mencakup instrumen permainan puzzle yang berkedudukan selaku variabel bebas (X) serta stabilitas atensi belajar anak usia dini yang diposisikan selaku variabel terikat (Y). Aktivitas bermain puzzle dikonseptualisasikan sebagai sebuah agenda rekreasi edukatif yang memicu tindakan merangkai kepingan-kepingan gambar atau cetakan spasial tertentu demi membentuk ornamen yang utuh. Pada dimensi lain, fokus belajar diartikan sebagai kapasitas psikologis seorang anak dalam memusatkan atensi mereka sepanjang dinamika edukasi di kelas diimplementasikan.

Agenda riset ini diselenggarakan pada lingkup kelembagaan taman kanak-kanak dengan menempatkan anak berumur 4 sampai 6 tahun selaku subjek kajian. Ranah populasi dalam penelitian ini mengintegrasikan seluruh anak yang tergolong dalam kelompok usia dini pada instansi pendidikan tersebut. Adapun metodologi penjarangan sampel mengimplementasikan sistem *purposive sampling*, yakni sebuah prosedur penentuan sampel yang bersandarkan pada kriteria spesifik dan diselaraskan dengan orientasi utama dari studi ini. (Arikunto, 2019) menguraikan bahwa teknik *purposive sampling* dipraktikkan tatkala peneliti menetapkan sekelompok responden atas dasar kalkulasi tertentu agar hasil yang dihimpun memiliki relevansi yang kuat terhadap urgensi riset. Unit sampel yang dilibatkan dalam telaah ini berjumlah 15 anak yang berpartisipasi aktif dalam kurikulum pembelajaran sekaligus permainan puzzle pada sekolah tersebut.

Mekanisme penghimpunan data diaplikasikan lewat tiga instrumen utama, yakni teknik observasi, penyebaran angket, serta kompilasi dokumentasi. Teknik observasi dimanfaatkan guna memantau secara langsung dinamika permainan puzzle sekaligus tingkat kedalaman atensi belajar anak kala proses transfer ilmu berlangsung. Instrumen angket dioperasikan untuk menjarang data komplementer yang berkaitan erat dengan aktivitas rekreasi anak di sekolah. Sementara itu, prosedur dokumentasi diposisikan sebagai penguat

orisinalitas data yang memuat log aktivitas, dokumentasi foto, maupun arsip administratif lain yang bertalian dengan dinamika penelitian. Menurut (Riduwan, 2021), pemanfaatan multi-teknik dalam pengumpulan data ditujukan untuk mendongkrak derajat presisi sekaligus objektivitas dari informasi ilmiah yang diperoleh.

Piranti pengumpul data disusun dengan mengacu secara ketat pada parameter indikator dari tiap-tiap variabel. Alat ukur untuk variabel aktivitas puzzle mengintegrasikan kapabilitas menyatukan pola geometris, aspek ketelitian, kapasitas memusatkan pandangan, hingga keterlibatan emosional anak sewaktu bermain. Sementara itu, indikator pengukur ketajaman fokus belajar meliputi kecakapan mencerna instruksi dari pendidik, stabilitas mempertahankan atensi sepanjang pembelajaran, hingga kompetensi merampungkan tugas akademis secara terarah. Sebelum dioperasikan dalam proses pengumpulan data, instrumen tersebut dilewatkan pada pengujian validitas serta reliabilitas terlebih dahulu guna menjamin kelayakan alat ukur ilmiah ini. (Sundayana, 2020) menegaskan bahwa alat ukur yang telah terbukti valid serta reliabel bakal mengonstruksi data yang berakurasi tinggi sekaligus sah jika dipertanggungjawabkan secara akademis.

Sistem pengolahan data dieksekusi melalui pemanfaatan teknik statistik deskriptif beserta statistik inferensial. Prosedur deskriptif difungsikan untuk memetakan gambaran umum mengenai intensitas permainan puzzle serta profil fokus belajar anak berdasarkan kategorisasi data riset yang diperoleh. Di samping itu, perhitungan inferensial diimplementasikan lewat pengujian korelasi *Pearson Product Moment* demi mengidentifikasi keterpautan antara aktivitas bermain puzzle dengan stabilitas atensi belajar anak usia dini. Dipaparkan oleh (Yusuf, 2020), uji korelasi *Pearson Product Moment* diterapkan guna menakar koefisien hubungan antara dua buah variabel yang memiliki karakteristik data berskala interval ataupun rasio. Konklusi dari kalkulasi tersebut selanjutnya dikonversikan berdasarkan klasifikasi nilai koefisien korelasi guna membaca tingkat keretakan hubungan antardimensi riset. Melalui penerapan metodologi terstruktur tersebut, studi ini diproyeksikan mampu menyuguhkan potret yang objektif terkait dengan signifikansi pengaruh permainan puzzle bagi eskalasi konsentrasi belajar anak usia dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Informasi hasil riset dihimpun lewat serangkaian agenda pengamatan langsung, pendistribusian instrumen kuesioner, serta perekaman arsip dokumenter yang bertalian erat dengan dinamika stimulasi puzzle sekaligus derajat stabilitas atensi belajar pada anak usia dini. Kumpulan data yang telah diperoleh tersebut selanjutnya ditelaah melalui pemanfaatan teknik statistik deskriptif demi menyuguhkan proyeksi teoretis yang bersifat umum terkait dengan karakteristik dan kondisi riil dari tiap-tiap variabel yang dikaji dalam penelitian.

Tabel 1. Statistik Dasar Variabel Penelitian

Komponen	Nilai
ΣX	685
ΣY	692
ΣX^2	33.120
ΣY^2	33.486
n	15

Keterangan:

X = Permainan Puzzle

Y = Konsentrasi Belajar Anak

Selanjutnya, data penelitian diinterpretasikan menggunakan kategori persentase untuk mengetahui tingkat pencapaian masing-masing variabel penelitian.

Tabel 2. Deskripsi Variabel Penelitian

Variabel	Skor Aktual	Skor Ideal	Persentase	Kategori
Permainan Puzzle (X)	685	750	91,3%	Sangat Tinggi
Konsentrasi Belajar (Y)	692	750	92,2%	Sangat Tinggi

Merujuk pada temuan kalkulasi statistik deskriptif, dimensi aktivitas bermain puzzle menorehkan angka persentase hingga 91,3% sehingga diklasifikasikan ke dalam derajat yang sangat tinggi. Capaian angka ini mengindikasikan bahwa mayoritas peserta didik berpartisipasi secara dinamis dalam agenda rekreasi puzzle sepanjang mekanisme pembelajaran diimplementasikan. Anak-anak terbukti kompeten dalam mengonstruksi pecahan gambar secara sekuensial, menyelaraskan formasi bentuk secara presisi, sekaligus memelihara stabilitas atensi mereka selama rutinitas bermain digulirkan. Ilustrasi empiris tersebut mempertegas bahwa instrumen puzzle sukses menstimulasi daya tarik sekaligus keterikatan emosional anak dalam ekosistem edukasi.

Pada sisi yang lain, dimensi ketajaman fokus belajar berhasil meraup persentase di angka 92,2% yang juga ditempatkan pada klasifikasi sangat tinggi. Temuan ilmiah ini mengonfirmasi bahwa sebagian besar anak cakap dalam mencerna arahan dari pendidik, mengunci konsentrasi sepanjang dinamika transfer ilmu bergulir, serta menuntaskan kewajiban akademis mereka secara lebih terstruktur. Di samping itu, anak-anak memperlihatkan sikap yang lebih kondusif serta tidak gampang buyar fokusnya tatkala berpartisipasi dalam setiap agenda pembelajaran di dalam kelas.

Pengujian Korelasi

Pengujian korelasi dilakukan menggunakan teknik Pearson Product Moment untuk mengetahui hubungan antara permainan puzzle dan konsentrasi belajar anak usia dini.

Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai koefisien korelasi yang diperoleh sebesar 0,78. Nilai tersebut kemudian diinterpretasikan berdasarkan klasifikasi tingkat korelasi menurut (Sugiyono, 2022).

Tabel 3. Interpretasi Koefisien Korelasi

Nilai Korelasi	Kategori
0,00 – 0,199	Sangat Lemah
0,20 – 0,399	Lemah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,00	Sangat Kuat

Bersandarkan pada temuan kalkulasi statistik tersebut, perolehan koefisien korelasi di angka 0,78 mengonfirmasi bahwa aktivitas bermain puzzle menorehkan jalinan keterkaitan yang kokoh terhadap intensitas konsentrasi belajar pada anak usia awal. Output data ini mengisyaratkan bahwa anak-anak yang berpartisipasi secara lebih dinamis dalam mengeksplorasi media puzzle memperlihatkan kecenderungan berupa kepemilikan kapasitas fokus serta stabilitas atensi yang jauh lebih prima sepanjang mekanisme transfer ilmu di kelas diselenggarakan.

Pembahasan

Temuan dalam riset ini mengonfirmasi bahwa intensitas aktivitas bermain puzzle berada pada klasifikasi yang sangat tinggi. Realitas tersebut terindikasi dari kedalaman atensi anak sepanjang runtunan kegiatan bermain digulirkan, seperti kecakapan merekonstruksi pecahan gambar, menyelaraskan bentuk geometris, mengidentifikasi gradasi warna, hingga merampungkan permainan secara bertahap demi mewujudkan pola gambar yang komplet. Tingginya grafik keterlibatan dalam permainan puzzle ini merepresentasikan bahwa media instruksional edukatif sanggup memformulasikan atmosfer pembelajaran yang jauh lebih atraktif sekaligus rekreatif bagi anak pada usia awal. Peserta didik menjadi lebih proaktif mengarahkan diri dalam agenda edukasi lantaran media puzzle menyuguhkan stimulasi belajar berbasis pengalaman langsung melalui aktivitas visual-motorik yang menyita konsentrasi mereka secara total.

Tingginya keterlibatan anak dalam permainan puzzle juga memperlihatkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton. Anak cenderung lebih antusias mengikuti proses pembelajaran ketika diberikan aktivitas yang bersifat interaktif dan eksploratif. Dalam perspektif teori perkembangan kognitif Jean Piaget, permainan puzzle termasuk aktivitas yang dapat mendukung tahap praoperasional, di mana anak mulai mengembangkan kemampuan berpikir simbolik, mengenal bentuk, warna, ukuran, serta hubungan antarobjek. Melalui proses mencoba dan mengoreksi kesalahan saat menyusun puzzle, anak secara tidak langsung belajar menggunakan strategi berpikir logis dan meningkatkan daya ingat visualnya. (Nurvita, Fitri, 2024) juga menunjukkan bahwa permainan puzzle memberikan pengaruh signifikan terhadap perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun karena anak dilatih berpikir logis dan mengenali hubungan antarbagian gambar.

Penggunaan puzzle juga berdampak terhadap perkembangan aspek sosial-emosional anak. Ketika bermain bersama teman, anak belajar bekerja sama, berkomunikasi, berbagi ide, serta melatih kesabaran dalam menyelesaikan permainan. Aktivitas ini membantu anak membangun rasa percaya diri karena mereka memperoleh kepuasan setelah berhasil menyusun gambar dengan benar. Dengan demikian, permainan puzzle dapat dipandang sebagai media pembelajaran holistik yang tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif, tetapi juga mendukung perkembangan motorik halus, emosional, dan sosial anak usia dini. (Sri Utami, 2024) *Melalui Permainan Puzzle* yang menyatakan bahwa permainan puzzle efektif meningkatkan kemampuan problem solving, pemahaman spasial, kreativitas, konsentrasi dan ketekunan anak usia dini.

(Umairah, 2025) perspektif neurosains menegaskan bahwa permainan puzzle memiliki kontribusi yang signifikan dalam mengoptimalkan kemampuan konsentrasi, perhatian, serta daya ingat anak usia dini. Aktivitas menyusun puzzle melibatkan koordinasi antara fungsi visual, motorik, dan kognitif secara simultan sehingga mampu memberikan stimulasi yang intensif terhadap kerja otak anak. Ketika anak berusaha mencocokkan bentuk, warna, dan posisi setiap potongan gambar, terjadi proses aktivasi pada berbagai bagian otak yang berkaitan dengan kemampuan berpikir logis, pemrosesan visual, memori, dan pemecahan masalah. Aktivitas tersebut menyebabkan anak tidak hanya menggunakan kemampuan pengamatan, tetapi juga melatih ketelitian, fokus perhatian, serta kemampuan mempertahankan konsentrasi dalam jangka waktu tertentu hingga permainan berhasil diselesaikan.

Stimulasi yang diperoleh melalui permainan puzzle dapat memberikan dampak positif terhadap kesiapan belajar anak di jenjang pendidikan berikutnya. Anak yang terbiasa melakukan aktivitas yang melibatkan perhatian, konsentrasi, dan koordinasi visual-motorik cenderung memiliki kemampuan belajar yang lebih baik, terutama dalam memahami simbol, pola, dan hubungan spasial. Oleh karena itu, penerapan permainan puzzle dalam pembelajaran anak usia dini dapat dipandang sebagai salah satu strategi pedagogis yang relevan untuk mengoptimalkan perkembangan otak anak pada masa golden age sekaligus mendukung pembentukan dasar kemampuan kognitif yang kuat pada tahap perkembangan selanjutnya.

Wahana permainan puzzle tidak sekadar memegang peranan selaku instrumen hiburan semata, namun juga bertindak sebagai sarana stimulasi bagi akselerasi kognitif anak. Tatkala anak mengombinasikan komponen-komponen puzzle, mereka dituntut untuk mengamati secara cermat detail bentuk, komposisi warna, dimensi ukuran, serta ketepatan posisi spasial gambar. Agenda ini berkontribusi dalam mengasah ketajaman nalar logis, sinkronisasi visual-motorik (mata dan tangan), kompetensi pemecahan problema sederhana, serta ketahanan fokus dalam durasi tertentu. (Tedjasaputra, 2021) menguraikan bahwa sarana permainan edukatif berkontribusi menyokong evolusi kapasitas berpikir anak lantaran mengintegrasikan aktivitas observasi, telaah analitis sederhana, sekaligus resolusi masalah lewat formulasi bermain. Pandangan ini diperkuat oleh (Moeslichatoen, 2020) yang menegaskan bahwa aktivitas rekreatif yang mendidik sanggup mengeskalasi kapasitas fokus serta aspek ketelitian anak usia dini lewat mekanisme belajar yang dikemas dalam konsep bermain. Dimensi ketajaman fokus belajar anak dalam observasi riset ini pun bertengger pada klasifikasi sangat tinggi. Mayoritas peserta didik tampak kompeten dalam mencerna petunjuk dari pendidik, mempertahankan stabilitas atensi sepanjang dinamika transfer ilmu berjalan, serta mengeksekusi tugas akademis mereka secara lebih terstruktur. Indikasi empiris tersebut memperlihatkan bahwa adopsi perangkat bermain edukatif semacam puzzle terbukti andal dalam menopang kemampuan anak untuk mengunci atensi mereka di kala proses pembelajaran diimplementasikan. Anak usia dini secara psikologis memiliki karakteristik bawaan yang gampang teralihkannya konsentrasinya, sehingga pola pengajaran yang monoton kerap kali memicu kejenuhan dalam waktu singkat. Oleh karena itu, kehadiran media instruksional yang memikat bertindak sebagai salah satu stimulator krusial dalam mendongkrak keterikatan emosional anak di dalam ruang kelas. (Slameto, 2020) menjabarkan bahwa konsentrasi belajar didefinisikan sebagai kecakapan seorang individu dalam mengarahkan perhatian penuh pada suatu aktivitas khusus agar mekanisme penyerapan materi mampu terealisasi secara optimal. Selaras dengan hal itu, (Semiawan, 2021) mengutarakan bahwa iklim edukasi yang dikondisikan secara menyenangkan berpotensi memicu lonjakan atensi serta keterlibatan aktif anak sewaktu mengikuti rutinitas belajar. Dalam konteks observasi ilmiah ini, permainan puzzle menyuplai rangsangan visual serta aktivitas psikomotorik langsung yang memantik hasrat anak untuk membaur dalam skenario pembelajaran, sehingga arah perhatian mereka menjadi lebih terfokus. Output dari kalkulasi statistik inferensial mengindikasikan bahwa intervensi permainan puzzle menorehkan hubungan yang kokoh terhadap tingkat konsentrasi belajar anak usia dini, dibuktikan dengan perolehan koefisien korelasi di angka 0,78. Nilai koefisien tersebut memberikan makna bahwa semakin intensif keterlibatan anak dalam mengeksplorasi permainan puzzle, maka akan semakin prima pula kapasitas fokus belajar yang ditunjukkan oleh anak. Rutinitas merangkai kepingan puzzle memandu anak untuk memelihara stabilitas perhatian demi merampungkan permainan, sebab mereka diwajibkan mengamati tiap detail gambar secara jeli hingga puzzle terkonstruksi secara tepat. Dinamika ini secara implisit melatih daya tahan retensi atensi sekaligus kapasitas anak dalam memusatkan pikiran terhadap suatu objek kegiatan.

Rekam jejak temuan ilmiah ini sejalan dengan eksplorasi terdahulu yang diinisiasi oleh (Hapsari & dkk, 2022), yang menerangkan bahwa aktivitas permainan puzzle menyumbang korelasi positif terhadap derajat konsentrasi belajar anak usia dini. Kelompok anak yang dinamis dalam memainkan puzzle memiliki kecenderungan yang lebih kuat untuk mengunci perhatian sepanjang aktivitas instruksional di kelas berlangsung karena permainan ini melibatkan proses bernalar serta pengamatan visual secara langsung. Di samping itu, (Susanto, 2021) mengemukakan bahwa implementasi perangkat pembelajaran yang atraktif sanggup memicu eskalasi motivasi sekaligus fokus anak selama proses transfer ilmu diselenggarakan.

Media puzzle juga memfasilitasi anak dalam mengonstruksi kerangka berpikir yang sistematis serta meregulasi kesabaran kala menuntaskan tanggung jawab. Anak dilatih untuk menguji beraneka macam probabilitas saat mencocokkan pecahan gambar hingga menemukan posisi spasial yang akurat. Pengalaman empiris tersebut membekali anak dalam menyusun kecakapan *problem solving* tingkat dasar sekaligus memupuk ketekunan tatkala menuntaskan agenda belajar. (Fadlillah, 2021) memaparkan bahwa sarana bermain edukatif mampu menstimulasi lingkungan belajar yang aktif dan riang, sehingga peserta didik lebih gampang menyerap esensi pembelajaran melalui konseptualisasi pengalaman nyata.

Selain mendonasikan stimulasi terhadap ranah perkembangan kognisi, permainan puzzle turut mengoptimalkan aspek perkembangan emosional dan sosial anak. Tatkala aktivitas bermain dikondisikan secara kolektif (berkelompok), anak akan belajar mengonstruksi kerja sama, berbagi instrumen permainan, mengantre giliran, serta membangun interaksi sosial dengan sejawatnya sepanjang kegiatan bergulir. Stimulus sosial tersebut membantu anak dalam mematangkan kapasitas komunikasi interpersonal serta pengendalian emosi diri kala proses bermain berlangsung. Melalui parameter tersebut, permainan puzzle tidak sekadar berkontribusi pada penguatan konsentrasi belajar, melainkan juga menopang pematangan kompetensi sosial anak usia dini secara lebih komprehensif.

Hasil akhir dari proyek penelitian ini menegaskan bahwa pemilihan media instruksional yang adaptif terhadap sifat perkembangan anak usia dini memegang esensi yang sangat vital dalam melahirkan ekosistem belajar yang efektif. Anak pada fase usia awal cenderung lebih responsif dalam mencerna pengetahuan lewat aktivitas yang konkret serta menghibur ketimbang metode pengajaran yang kaku atau didominasi oleh ceramah verbal dari pendidik. Atas dasar itulah, praktisi pendidikan perlu mengoptimalkan aneka ragam media bermain edukatif yang sanggup menggerakkan anak secara proaktif dalam pusaran pembelajaran. (Mulyasa, 2020) menguraikan bahwa kurikulum anak usia dini idealnya diwujudkan lewat aktivitas bermain yang membuka ruang bagi anak untuk menghimpun esensi belajar secara langsung. Tesis tersebut divalidasi oleh (Sujiono, 2020) yang menyatakan bahwa stimulasi perkembangan anak akan mencapai titik puncaknya apabila agenda pembelajaran dikondisikan selaras dengan kebutuhan serta tipologi belajar anak usia dini. Walhasil, permainan puzzle sangat relevan untuk diposisikan sebagai salah satu opsi media pembelajaran yang solutif dalam mendongkrak ketajaman fokus belajar anak usia dini secara interaktif dan menyenangkan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Mengacu pada temuan ilmiah mengenai kontribusi media puzzle terhadap stabilitas fokus belajar anak usia dini, dapat ditarik konklusi bahwa agenda bermain puzzle menyumbang jalinan keterkaitan yang positif sekaligus kokoh bagi kematangan kapasitas konsentrasi anak sepanjang rutinitas pembelajaran

diselenggarakan. Alat permainan puzzle ini terkonfirmasi andal dalam memfasilitasi anak untuk mengeskalasi stabilitas atensi, aspek kecermatan, penalaran logis, hingga keterikatan proaktif mereka dalam berpartisipasi pada agenda edukasi di ruang kelas. Kelompok siswa yang dinamis dalam memainkan puzzle memiliki kecenderungan yang lebih tinggi untuk mencerna petunjuk dari pendidik, mengunci fokus dalam rentang durasi tertentu, serta menuntaskan kewajiban akademis mereka secara lebih terstruktur.

Melalui potret perhitungan deskriptif, diindikasikan bahwa grafik aktivitas bermain puzzle bertengger pada klasifikasi yang sangat tinggi. Kondisi empiris tersebut merefleksikan bahwa peserta didik mempunyai ketertarikan yang prima dalam mengikuti agenda rekreasi mendidik yang mengintegrasikan aktivitas mengombinasikan ornamen bentuk serta visualisasi gambar secara sekuensial. Selaras dengan hal itu, derajat ketajaman fokus belajar anak pun bertengger pada klasifikasi sangat tinggi, yang mengonfirmasi bahwa mayoritas anak telah kompeten untuk mengarahkan diri dalam proses transfer ilmu lewat penguncian atensi serta konsentrasi yang prima.

Bersandarkan pada output pengujian korelasi *Pearson Product Moment*, didapatkan koefisien korelasi di angka 0,78 yang diposisikan ke dalam klasifikasi hubungan yang kokoh. Temuan statistik ini mengisyaratkan sebuah pola bahwa semakin intensif keterlibatan anak dalam mengeksplorasi permainan puzzle, maka akan semakin optimal pula derajat konsentrasi belajar yang ditunjukkan oleh anak usia dini. Wahana puzzle menyuplai stimulus positif bagi kapasitas nalar serta kefokus-an anak lewat pemanfaatan teknik observasi visual, penyalarsan formasi bentuk, penyelesaian problema tingkat dasar, hingga sinkronisasi visual-motorik (mata dan tangan) yang dieksekusi secara bertahap sepanjang aktivitas bermain digulirkan.

Secara holistik, proyek penelitian ini menegaskan bahwa instrumen puzzle sangat relevan untuk diaplikasikan selaku salah satu alternatif sarana pembelajaran edukatif yang solutif demi menyokong kemajuan stabilitas atensi belajar anak usia awal. Implementasi media puzzle dalam kurikulum pengajaran terbukti mampu mengondisikan iklim belajar yang jauh lebih memikat, dinamis, serta rekreatif, sehingga anak menjadi lebih gampang membaur dalam dinamika transfer ilmu secara optimal.

Saran

Bersandarkan pada rekam jejak temuan ilmiah yang telah dihimpun, terdapat sederet rekomendasi strategis yang relevan untuk diajukan sebagai berikut.

1. Bagi Pendidik PAUD

Para guru dianjurkan untuk mengoptimalkan pemanfaatan wahana permainan puzzle selaku salah satu alternatif sarana instruksional yang andal dalam menstimulasi ketajaman atensi belajar anak usia awal. Di samping itu, praktisi pendidikan diharapkan kompeten dalam memformulasikan agenda bermain yang inovatif, memikat, serta adaptif terhadap fase pertumbuhan anak demi menciptakan dinamika pembelajaran yang jauh lebih aktif sekaligus rekreatif.

2. Bagi Orang Tua

Masyarakat selaku orang tua di rumah diimbau untuk turut menyuplai rangsangan edukatif lewat penyediaan media permainan yang mendidik, terkhusus instrumen puzzle yang terbukti andal dalam mengasah stabilitas fokus, aspek kecermatan, beserta daya nalar buah hati. Intervensi berupa pendampingan secara langsung dari orang tua di kala anak tengah bermain juga memegang urgensi tinggi agar mekanisme penyerapan ilmu dapat terealisasi secara lebih optimal.

3. Bagi Institusi Sekolah

Pihak otoritas lembaga pendidikan diharapkan berkomitmen dalam memfasilitasi ketersediaan sarana prasarana serta instrumen permainan edukatif yang representatif demi menyokong progresivitas kapasitas belajar anak usia dini. Pengondisian lingkungan akademis yang kondusif sekaligus kaya akan variasi media instruksional yang interaktif diyakini mampu mendongkrak keterikatan emosional anak sepanjang proses transfer ilmu dilaksanakan.

4. Bagi Peneliti Berikutnya

Untuk agenda riset di masa depan, peneliti selanjutnya direkomendasikan untuk melibatkan kuantitas sampel yang jauh lebih masif, memperluas cakupan variabel yang dikaji, serta mengadopsi metodologi penelitian yang lebih mendalam guna memperoleh konklusi ilmiah yang lebih komprehensif terkait signifikansi permainan edukatif bagi tumbuh kembang anak usia dini

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Rev. ed.). Rineka Cipta.
- Dhieni, N. (2021). *Metode pengembangan bahasa*. Universitas Terbuka.
- Fadlillah, M. (2021). *Bermain dan permainan anak usia dini*. Prenadamedia Group.
- Hapsari, D., Fitriani, R., & Nugraha, A. (2022). Pengaruh permainan puzzle terhadap konsentrasi belajar anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 6(1), 33–41.
- Jamaris, M. (2020). *Perkembangan dan pengembangan anak usia taman kanak-kanak*. Grasindo.
- Khadijah, K., & Amelia, R. (2024). Penggunaan media edukatif terhadap kemampuan belajar anak usia dini. *Jurnal PAUD*, 9(1), 11–20.
- Moeslichatoen. (2020). *Metode pengajaran di taman kanak-kanak*. Rineka Cipta.
- Mulyasa, E. (2020). *Manajemen PAUD*. Remaja Rosdakarya.
- Novitasari, W. (2019). Pengaruh penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(2), 87–95.
- Pratiwi, R., Suryana, D., & Hidayat, T. (2023). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 45–56.
- Nurvita, Fitri. *Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Di TK Pertiwi Karanglor, Manyaran, Wonogiri Tahun Pelajaran 2021/2022*. Diss. Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2022.
- Riduwan. (2021). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Alfabeta.
- Santrock, J. W. (2019). *Life-span development* (17th ed.). McGraw-Hill Education.
- Semiawan, C. R. (2021). *Belajar dan pembelajaran prasekolah dan sekolah dasar*. Indeks.
- Slameto. (2020). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sujiono, Y. N. (2020). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Indeks.
- Utami, Sri. "Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Puzzle." *Jurnal I Tibar* 8.02 (2024): 76-87.
- Umairoh, Sheny Nur, et al. "Peran Permainan Puzzle dalam Mengoptimalkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Berdasarkan Perspektif Neurosains." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 4.02 (2025): 2207-2219.
- Sundayana, R. (2020). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.

- Susanto, A. (2021). *Pendidikan anak usia dini: Konsep dan teori*. Bumi Aksara.
- Suyadi. (2020). *Psikologi belajar PAUD*. Pedagogia.
- Tedjasaputra, M. S. (2021). *Bermain, mainan, dan permainan untuk pendidikan anak usia dini*. Grasindo.
- Yusuf, A. M. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan penelitian gabungan*. Kencana.
- Zaini, H., & Soenarto. (2019). Pemanfaatan media pembelajaran digital pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(2), 120–128.