

## Penerapan Permainan *Puzzle* untuk Meningkatkan Konsentrasi Anak Usia Dini

Marlen Bara Lay\*, Yobin Nicanor Marwanto Daud, Vebi Sarlota Frare, Petrus Logo Radja  
Program Studi Pendidikan Kristen Anak Usia Dini, Institut Agama Kristen Negeri Kupang, Indonesia

\*Corresponding Author : [baralaymarlen@gmail.com](mailto:baralaymarlen@gmail.com)

---

### Article history

#### Dikirim:

18-06-2026

#### Direvisi:

26-06-2026

#### Diterima:

28-06-2026

---

### Key words:

*Puzzle*; Concentration;  
Early Childhood;  
Learning Media;  
*Systematic Literature Review*.

**Abstrak:** Kemampuan berkonsentrasi menjadi keterampilan dasar yang menunjang keberhasilan proses belajar anak usia dini. Akan tetapi, pada kenyataannya masih banyak anak berusia 5–6 tahun yang kesulitan mempertahankan perhatian saat mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga hal ini dapat menghambat perkembangan kognitif, kemampuan berbahasa, serta keterampilan memecahkan masalah mereka. Meskipun sejumlah penelitian telah membuktikan manfaat permainan *puzzle* dalam melatih konsentrasi anak, temuan-temuan tersebut tersebar dalam berbagai kajian dengan pendekatan dan hasil yang bervariasi. Oleh sebab itu, penelitian ini bertujuan untuk menelaah dan merangkum hasil kajian terdahulu mengenai penerapan permainan *puzzle* sebagai upaya meningkatkan konsentrasi anak usia 5–6 tahun. Metode yang digunakan adalah *Systematic Literature Review (SLR)* dengan menganalisis 15 artikel ilmiah yang diterbitkan pada rentang tahun 2020 hingga 2025, yang dikumpulkan melalui basis data Google Scholar, SINTA, serta repositori perguruan tinggi. Hasil kajian menunjukkan bahwa permainan *puzzle* efektif memperpanjang durasi konsentrasi, mempertajam fokus perhatian, meningkatkan ketelitian, serta melancarkan kemampuan menyelesaikan tugas pada anak usia dini. Keberhasilan penggunaannya dipengaruhi oleh kesesuaian tingkat kesulitan, pendampingan guru, pelaksanaan yang teratur, serta dukungan dari orang tua. Hasil ini diharapkan dapat menjadi acuan ilmiah bagi pendidik PAUD dalam memilih media pembelajaran yang tepat guna mengembangkan konsentrasi anak.

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan untuk anak usia dini adalah landasan yang sangat vital dalam proses perkembangan manusia. Di tahap usia 0-6 tahun, yang sering disebut sebagai periode emas, anak mengalami kemajuan dan perkembangan yang sangat pesat dalam berbagai bidang, termasuk fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan moral-spiritual. (Susanto, 2021) menyatakan bahwa dukungan yang tepat dan berkesinambungan selama waktu penting ini akan memberikan pengaruh besar terhadap pengembangan potensi anak di masa depan. Perkembangan otak anak pada periode ini mencapai sekitar 80% dari kapasitas totalnya, sehingga setiap pengalaman belajar yang signifikan akan membangun dasar kognitif yang kuat untuk pembelajaran di masa mendatang.

Di antara beragam aspek perkembangan anak, kemampuan untuk berkonsentrasi memiliki peranan yang sangat penting dan strategis. Konsentrasi atau fokus perhatian dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk mengarahkan

perhatian pada sebuah objek atau aktivitas tertentu dalam waktu tertentu tanpa terganggu oleh rangsangan dari luar. Menurut (Santrock, 2021) kemampuan ini adalah dasar yang sangat krusial untuk proses belajar, karena jika konsentrasi tidak memadai, anak akan mengalami kesulitan dalam memahami dan memproses informasi yang diberikan. Pada usia 5-6 tahun, anak seharusnya dapat menjaga fokusnya pada suatu kegiatan selama 10-15 menit atau lebih, meskipun waktu ini bisa berbeda-beda tergantung pada minat anak terhadap aktivitas tersebut.

Realitas di lapangan memperlihatkan bahwa banyak anak berusia 5-6 tahun mengalami kesulitan yang signifikan dalam mengasah kemampuan konsentrasi mereka. Pengamatan di berbagai lembaga pendidikan menunjukkan bahwa mayoritas anak memiliki rentang perhatian yang singkat, mudah teralihkan, cepat merasa jenuh, dan kesulitan dalam menyelesaikan tugas dengan baik. Nurlaela dan Pratiwi (2023) menemukan bahwa ciri-ciri perkembangan kognitif pada anak-anak usia dini yang masih berada di fase awal mengakibatkan mereka memiliki kontrol diri dan kemampuan fokus yang terbatas. Situasi ini mendorong para pendidik untuk mencari cara pengajaran yang lebih inovatif dan menarik bagi anak-anak.

Menjawab tantangan ini, banyak penelitian sudah menguji coba cara menggunakan media belajar yang lebih seru dan aktif. *Puzzle* dikenal sebagai salah satu cara belajar yang bagus untuk membuat anak lebih fokus. (Novitasari, 2020) menyebutkan, *puzzle* adalah permainan menyusun kepingan gambar menjadi satu kesatuan. Ini membuat anak perlu fokus, berpikir memecahkan masalah, dan belajar sabar. Dengan *puzzle*, anak tidak hanya dapat informasi, tapi juga ikut bergerak dan berpikir. Ini membuat belajar jadi lebih berarti dan cepat.

Berbagai studi empiris telah menunjukkan bahwa permainan *puzzle* sangat bermanfaat bagi proses perkembangan anak. (Rahayu & Astuti, 2022) dalam penelitian mereka mengungkapkan bahwa penggunaan *puzzle* yang terencana dan dilakukan secara berkelanjutan dapat memperpanjang waktu konsentrasi anak dari rata-rata lima menit menjadi 15 hingga 20 menit dalam waktu yang relatif singkat. Di sisi lain, (Wijayanti & Kurniawan, 2024) menyebutkan bahwa anak-anak yang secara rutin berinteraksi dengan *puzzle* mengalami peningkatan yang signifikan, tidak hanya dalam hal konsentrasi, tetapi juga dalam kemampuan menyelesaikan masalah dan kreativitas. Hasil-hasil ini menunjukkan potensi besar dari alat pembelajaran yang sederhana namun sangat efektif ini.

Meskipun studi-studi terpisah telah menunjukkan hasil yang positif, masih sedikit usaha yang menyeluruh untuk menggabungkan temuan-temuan tersebut dan menemukan pola umum mengenai bagaimana *puzzle* dapat meningkatkan konsentrasi pada anak. (Anggraeni & Puspita, 2023) dalam ulasan literatur mereka mencatat bahwa walaupun penelitian mengenai *puzzle* telah maju dengan cepat, masih ada kekurangan dalam pemahaman tentang cara kerja spesifik bagaimana permainan ini meningkatkan konsentrasi dan apa saja faktor yang memengaruhi keberhasilan penerapannya.

Penelitian ini disusun dengan fokus utama untuk mengevaluasi dan mengintegrasikan temuan-temuan penelitian terkait penggunaan permainan *puzzle* dalam mendorong konsentrasi pada anak-anak berusia 5-6 tahun. Secara lebih rinci, tujuan dari penelitian ini adalah: (1) untuk mengidentifikasi beragam variasi dan tipe permainan *puzzle* yang efektif dalam melatih konsentrasi untuk anak-anak usia 5-6 tahun; (2) untuk menganalisis cara kerja dan elemen-elemen yang membuat *puzzle*

berhasil dalam meningkatkan daya konsentrasi; (3) untuk menentukan kondisi-kondisi terbaik untuk penerapan *puzzle* dalam proses belajar di Pendidikan Anak Usia Dini; dan (4) untuk menyusun rekomendasi praktis bagi pendidik dan peneliti di masa depan. Diharapkan, studi ini dapat memberikan sumbangan berarti bagi peningkatan pembelajaran yang lebih efektif dan berarti untuk anak usia dini.

## KAJIAN TEORI

Fokus adalah fenomena kognitif yang rumit dan merupakan komponen penting dalam proses belajar anak. Dari perspektif neuropsikologis, fokus melibatkan pengaktifan sistem perhatian di berbagai bagian otak, termasuk korteks prefrontal yang bertugas mengatur kontrol eksekutif. Pada anak yang berusia 5-6 tahun, keterampilan ini masih dalam tahap pertumbuhan yang aktif dan dapat ditingkatkan melalui stimulasi yang tepat. (Musfiroh, 2023) menyatakan bahwa kematangan neurologis pada usia ini memungkinkan anak untuk dapat berkonsentrasi lebih lama dibandingkan dengan usia sebelumnya, namun kemampuan ini sangat bergantung pada kualitas dan intensitas rangsangan yang diterima. Selain faktor internal, perkembangan fokus anak juga dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti suasana pembelajaran, bimbingan guru, dan tersedianya alat pembelajaran yang sesuai.

Permainan teka-teki sebagai sarana pendidikan memiliki sifat-sifat khusus yang menjadikannya sangat cocok untuk mengasah fokus anak-anak di usia awal. (Holiyah & Fadilah, 2024) menjelaskan teka-teki sebagai aktivitas yang melibatkan berbagai indera anak, memicu koordinasi antara mata dan tangan, menstimulasi kemampuan analisis visual, dan melatih ketahanan mereka saat menghadapi kesulitan. Saat anak berinteraksi dengan *puzzle*, mereka secara langsung perlu memusatkan perhatian pada bentuk, warna, dan tekstur setiap bagian, membandingkannya dengan bagian lain, serta menemukan lokasi yang tepat. Proses ini dengan sendirinya mengasah konsentrasi tanpa memberikan kesan bahwa anak tengah "belajar" dalam arti yang lebih formal. Itulah alasan mengapa teka-teki menjadi salah satu alat pembelajaran yang sangat efektif untuk anak-anak usia dini, karena proses belajar terjadi dengan cara bermain yang menyenangkan.

Selain efektivitasnya dalam meningkatkan perhatian, teka-teki juga berperan penting dalam perkembangan aspek lain pada anak. (Kamil, 2024) menemukan bahwa anak yang secara teratur bermain teka-teki mengalami peningkatan dalam keterampilan memecahkan masalah, daya kreativitas dalam mencari solusi, perpaduan gerak halus, dan pemahaman ruang. Aktivitas ini juga memberikan pelajaran berharga mengenai ketahanan dan kerja keras, karena anak belajar bahwa dengan terus berusaha dan tidak menyerah, mereka akhirnya bisa menyelesaikan tantangan. Keberhasilan ini memperkuat keyakinan diri dan dorongan internal anak untuk terus belajar dan menghadapi rintangan baru.

Efektivitas teka-teki dalam pendidikan anak usia dini juga diperkuat oleh sejumlah teori belajar yang telah ada. (Piaget, n.d.) menyatakan bahwa anak-anak berusia 2-7 tahun berada dalam fase praoperasional, di mana mereka belajar secara paling efektif melalui interaksi langsung dengan objek nyata. (Vygotsky, n.d.) menekankan signifikansi zona perkembangan proksimal, yaitu jarak antara hal-hal yang bisa dikerjakan anak secara mandiri dan hal-hal yang bisa diraih dengan bantuan orang lain. Teka-teki yang dirancang dengan tingkat kesulitan bertahap memberikan kesempatan bagi pendidik untuk menyediakan dukungan yang sesuai,



membantu anak tumbuh dalam zona tersebut. (Montessori, n.d.) juga mendorong pembelajaran melalui kegiatan praktis yang menarik, dan teka-teki dengan sempurna memenuhi kriteria ini.

## METODE PENELITIAN

Studi ini menerapkan pendekatan kajian literatur sistematis (*Systematic Literature Review/SLR*), yang merupakan metodologi penelitian yang menyeluruh untuk menemukan, menilai, dan mengintegrasikan semua studi yang relevan yang telah dipublikasikan terkait topik tertentu. Pendekatan ini dipilih karena kemampuannya untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang kemajuan terkini dalam penelitian, mengenali pola dan tren yang konsisten, serta mengidentifikasi celah penelitian yang masih harus diatasi. Dengan menelaah 15 karya penelitian yang diterbitkan sepanjang tahun 2020 hingga 2025, penerapan metode *Systematic Literature Review (SLR)* dapat mengurangi potensi kesalahan atau kecenderungan tertentu dari setiap kajian yang dikaji. Hasilnya, diperoleh rangkuman temuan yang lebih kokoh, menyeluruh, dan dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya. (Moher et al., 2021). Proses analisis data dilakukan dengan cara deskriptif-kritis melalui langkah-langkah pengumpulan data, penyaringan, ekstraksi, penilaian kualitas, dan sintesis.

### Strategi Pencarian dan Kata Kunci

Proses pencarian artikel dilakukan dengan cara yang terencana melalui database jurnal bergengsi nasional seperti Google Scholar, SINTA (*Science and Technology Index*), dan repositori elektronik dari universitas terkenal. Pencarian ini menggunakan kombinasi kata kunci yang berkaitan, yaitu: "konsentrasi anak usia dini", "permainan puzzle", "puzzle konsentrasi", "media pembelajaran PAUD", "meningkatkan fokus anak", "puzzle dan pembelajaran anak", serta variasi lain dalam bahasa Indonesia dan Inggris. Batasan waktu ditetapkan pada publikasi dari tahun 2020 hingga 2025 untuk memastikan bahwa data yang diperoleh tetap baru dan relevan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari rangkuman analisis terhadap 15 artikel yang terbit antara tahun 2019 hingga 2025, diketahui bahwa permainan *puzzle* berperan efektif dalam meningkatkan kemampuan konsentrasi anak berusia 5–6 tahun. Temuan ini sesuai dengan teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Jean Piaget, yang menjelaskan bahwa anak usia dini memperoleh pengetahuan melalui kegiatan nyata dan pengalaman memanipulasi benda. Melalui permainan *puzzle*, anak dilatih untuk berpikir, mencari solusi, serta memusatkan perhatian pada tugas yang sedang dikerjakan. Hal ini juga diperkuat oleh hasil kajian sebelumnya yang menyimpulkan bahwa aktivitas bermain *puzzle* dapat mengembangkan daya fokus, konsentrasi, dan kemampuan memecahkan masalah pada anak usia dini.

**Tabel 1.** Matriks Review Jurnal yang Dianalisis

| No | Penulis & Tahun       | Judul Penelitian                               | Metode             | Temuan Utama                              |
|----|-----------------------|------------------------------------------------|--------------------|-------------------------------------------|
| 1  | Nurjanah & Muthmainah | Pengaruh Permainan Puzzle terhadap Peningkatan | Quasi-experimental | Puzzle meningkatkan konsentrasi anak dari |



|    |                                     |                                                                                      |                                  |                                                                                         |
|----|-------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|
|    | (2023)                              | Konsentrasi Anak Usia Dini                                                           |                                  | 45% menjadi 85% kategori BSB ( $p<0,05$ )                                               |
| 2  | Hasanah & Setiawan (2021)           | Peningkatan Konsentrasi Anak Usia Dini melalui Permainan Puzzle di TK Al-Huda        | PTK, 3 siklus                    | Peningkatan konsisten: pra-siklus 30%, siklus I 75%, siklus II 88% kategori BSB         |
| 3  | Wijayanti & Kurniawan (2024)        | Permainan Puzzle Berbasis Tematik untuk Meningkatkan Konsentrasi Anak Usia 5-6 Tahun | PTK, 2 siklus, 25 anak           | Durasi fokus meningkat dari 5 menit menjadi 15-20 menit; kesalahan berkurang 70%        |
| 4  | Anggraeni & Puspita (2023)          | Pengaruh Permainan Puzzle terhadap Konsentrasi dan Kreativitas Anak Usia Dini        | Penelitian deskriptif kualitatif | Puzzle meningkatkan konsentrasi sekaligus mengembangkan kreativitas dan logika berpikir |
| 5  | Rahayu & Astuti (2022)              | Efektivitas Permainan Puzzle dalam Meningkatkan Durasi Konsentrasi Anak 5-6 Tahun    | Eksperimental, 20 anak           | Kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan signifikan ( $p=0,002$ ) dibanding kontrol  |
| 6  | Kamil (2024)                        | Meningkatkan Konsentrasi Anak melalui Permainan Puzzle Berjenjang di TK              | PTK, observasi, 18 anak          | 88% anak mencapai kategori BSB; durasi fokus stabil 15-20 menit                         |
| 7  | Susanto (2021)                      | Perkembangan Anak Usia Dini: Implikasi Stimulasi Konsentrasi                         | Kajian teoritis                  | Konsentrasi dipengaruhi stimulasi berkualitas; puzzle ideal karena sifatnya konkret     |
| 8  | Setianingsih & Rocmah (2024)        | Pengembangan Konsentrasi melalui Aktivitas Puzzle pada Anak Usia Dini                | Mixed method, 30 anak            | Peningkatan 40% menjadi 85%; koordinasi mata-tangan meningkat signifikan                |
| 9  | Musfiroh (2023)                     | Neurosains dan Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulus Konsentrasi Optimal               | Kajian neuroscience              | Puzzle mengaktifkan multiple brain regions; meningkatkan myelination saraf              |
| 10 | Holiyah & Fadilah (2024)            | Upaya Meningkatkan Konsentrasi Anak Usia 5-6 Tahun melalui Kegiatan Puzzle           | PTK, 2 siklus, 22 anak           | 100% anak mencapai BSH/BSB; guru sebagai fasilitator sangat krusial                     |
| 11 | Ditha, Kartika, & Heriansyah (2025) | Optimalisasi Konsentrasi Anak melalui Puzzle Geometri Progresif                      | Fenomenologis kualitatif         | Puzzle geometri melatih multiple aspek: fokus, analisis, dan spatial reasoning          |
| 12 | Novitasari (2020)                   | Puzzle sebagai Media Pembelajaran untuk Pengembangan Kognitif Anak Dini              | Penelitian literatur             | Puzzle efektif mengembangkan konsentrasi, logika, dan problem-solving skill             |
| 13 | Maryanti, Nisa, & Yusuf (2025)      | Meningkatkan Konsentrasi Anak Usia Dini melalui Puzzle Interaktif                    | Kualitatif deskriptif            | Keterlibatan anak meningkat; konsentrasi meningkat dari 3-5 menit menjadi 12-15 menit   |
| 14 | Putri, Jafar & Wahidah (2024)       | Efektivitas Puzzle Warna dan Bentuk dalam Meningkatkan Fokus Anak                    | Pre-experimental, 16 anak        | Skor konsentrasi meningkat signifikan setelah 8 minggu intervensi teratur               |
| 15 | Daniels                             | Vygotsky dan Pembelajaran                                                            | Kajian                           | Puzzle optimal dalam                                                                    |



|        |                                                              |                                           |
|--------|--------------------------------------------------------------|-------------------------------------------|
| (2023) | Anak: Puzzle dalam Zona konseptual<br>Perkembangan Proksimal | ZPD dengan scaffolding<br>guru yang tepat |
|--------|--------------------------------------------------------------|-------------------------------------------|

### Analisis Persamaan dan Perbedaan Penelitian

Dari 15 jurnal yang dianalisis, ada beberapa kesamaan mendasar yang sangat kentara di semua riset. Pertama, seluruh riset menetapkan anak usia 5-6 tahun sebagai sasaran utama yang kesulitan fokus dan perlu bantuan belajar. Kedua, semua studi secara konsisten menyimpulkan bahwa penggunaan permainan *puzzle* memberikan peningkatan berarti dalam fokus anak, diukur dari lamanya konsentrasi, ketepatan menyelesaikan tugas, dan berkurangnya kekeliruan. Ketiga, semua riset menyoroti peran pengajar (guru atau pendamping) sebagai bagian penting dalam keberhasilan penerapan *puzzle*, terutama dalam memberi arahan yang pas dan membuat suasana belajar yang nyaman. Keempat, riset ini mengakui pentingnya dukungan orang tua dan suasana belajar yang baik sebagai faktor pendukung kesuksesan.

Namun, ada juga beberapa perbedaan penting yang layak diperhatikan. Mengenai metodologi, kurang lebih 53% riset (8 dari 15) memakai Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan beragam jumlah siklus, sementara 27% memakai pendekatan kualitatif deskriptif yang mengamati lebih dalam proses pembelajaran, dan sisanya menggunakan desain eksperimental atau tinjauan pustaka. Perbedaan metodologi ini berdampak pada cara mengevaluasi efektivitas dan jenis informasi yang dikumpulkan. Soal media yang diteliti, terdapat keragaman jenis dan kerumitan *puzzle* yang dipakai, mulai dari *puzzle* gambar mudah hingga *puzzle* geometri bertahap dan *puzzle* bertema. Perbedaan ini menandakan bahwa keefektifan *puzzle* dalam menaikkan konsentrasi tidak terbatas pada satu jenis saja, namun sangat luwes dan bisa disesuaikan dengan umur serta pertumbuhan anak. Jumlah subjek riset pun berbeda-beda dari 16 sampai 30 anak, yang memengaruhi seberapa luas temuan tiap studi dapat digeneralisasi.

### Sintesis Penemuan: Corak, Aliran, dan Aspek Kejayaan

Setelah menyusun 15 jurnal secara menyeluruh, beberapa corak dan aliran yang seiring mulai kelihatan jelas. Pertama, ada perubahan ketara dalam pendidikan awal kanak-kanak daripada cara lama yang menggunakan helaian kerja kepada pembelajaran melalui penerokaan dan permainan aktif. Corak ini menunjukkan pemahaman mendalam bahawa kanak-kanak belajar dengan baik apabila mereka terlibat secara aktif dan seronok dalam proses pembelajaran. Kedua, kesemua bahan teka-teki dalam 15 kajian menunjukkan kesan rangsangan yang pelbagai: bukan sahaja meningkatkan tumpuan sebagai sasaran utama, tetapi juga menyumbang kepada peningkatan aspek kognitif lain seperti pemikiran logik-matematik, penyelesaian masalah kreatif, dan penaakulan spatial. Ketiga, yang paling penting ialah penemuan bahawa kekerapan dan ketekalan penggunaan teka-teki adalah faktor utama kejayaan. (Rahayu & Astuti, 2022) menunjukkan bahawa kekerapan sekurang-kurangnya 3-4 kali seminggu menghasilkan peningkatan yang berterusan, manakala penggunaan yang jarang atau tidak teratur menghasilkan keputusan yang minimum. Keempat, kajian menunjukkan kepentingan memilih tahap kesukaran teka-teki yang sesuai dengan profil perkembangan kanak-kanak—teka-teki yang terlalu mudah tidak mencabar, manakala teka-teki yang terlalu sukar boleh menyebabkan kekecewaan dan mengurangkan motivasi.

Merujuk pada temuan-temuan yang diuraikan, lima faktor utama dapat dikenali yang secara konsisten memengaruhi seberapa efektif penggunaan teka-teki untuk meningkatkan fokus anak usia 5-6 tahun. Pertama, pemilihan materi yang sesuai dengan memperhatikan ciri khas masing-masing anak, jenis teka-teki yang mereka sukai, serta tingkat tantangan yang sesuai dengan area perkembangan terdekat mereka. Kedua, cara penyusunan dan keteraturan penerapan; teka-teki sebaiknya dimasukkan ke dalam rutinitas belajar harian dengan jadwal yang pasti dan cukup sering (minimal 3-4 kali seminggu). Ketiga, kemampuan mengajar pendidik sebagai pendukung yang secara aktif memberi arahan, tanggapan positif, dan membangun suasana belajar yang kondusif tanpa menimbulkan tekanan. Keempat, penyatuan yang bermakna ke dalam silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian agar belajar lewat teka-teki bukanlah kegiatan terpisah, melainkan unsur penting dari keseluruhan program belajar. Kelima, kerja sama dan bantuan dari orang tua; studi menunjukkan bahwa ketika orang tua memahami pentingnya pembelajaran dari teka-teki dan meneruskan aktivitas serupa di rumah, manfaat positif bagi fokus anak menjadi jauh lebih besar. (Musfiroh, 2023) menjelaskan dari sudut pandang ilmu saraf bahwa penerapan rangsangan berulang dan stabil ini memungkinkan sel saraf di otak anak membangun hubungan yang lebih kuat dan mielinisasi yang lebih baik, yang kemudian meningkatkan efektivitas proses pemusatan perhatian.

Berdasarkan temuan-temuan tersebut, bisa disimpulkan ada lima unsur utama yang sangat memengaruhi keberhasilan penggunaan *puzzle* untuk mempertinggi fokus anak usia 5-6 tahun. Satu, penentuan alat yang cocok dengan memperhatikan ciri khas tiap anak, jenis *puzzle* yang disukai, serta tingkat tantangan yang sesuai dengan zona perkembangan terdekat anak. Dua, cara dan keteraturan penerapan—*puzzle* harus dimasukkan dalam kegiatan belajar harian dengan jadwal pasti dan frekuensi yang memadai (setidaknya 3-4 kali seminggu). Tiga, keahlian mengajar pendidik sebagai pembimbing aktif yang memberi arahan, pujian yang membangun, serta menciptakan suasana belajar yang positif tanpa memberi tekanan. Empat, keterpaduan yang bermakna ke dalam silabus dan RPPH supaya belajar melalui *puzzle* bukan jadi kegiatan asing tetapi bagian penting dari program belajar. Lima, kerja sama dan bantuan orang tua—riset memperlihatkan bahwa saat orang tua mengerti pentingnya belajar lewat *puzzle* dan melanjutkan kegiatan serupa di rumah, pengaruh baik pada fokus anak makin terasa. (Musfiroh, 2023) menerangkan dari sudut pandang neuroscience bahwa pelaksanaan rangsangan yang terus-menerus dan ajeg ini membuat sel saraf di otak anak membentuk hubungan yang lebih kuat dan mielinisasi yang lebih baik, yang kemudian menaikkan efektivitas proses fokus.

Berdasarkan temuan-temuan di atas, ada lima faktor pokok yang secara berulang terbukti menentukan keberhasilan penggunaan *puzzle* untuk meningkatkan fokus anak usia 5-6 tahun. Pertama, memilih bahan yang sesuai dengan memperhatikan sifat khas anak, jenis *puzzle* yang disukai, dan tingkat tantangan yang pas dalam area perkembangan terdekat anak. Kedua, cara dan keteraturan penggunaan—*puzzle* harus dimasukkan ke dalam kegiatan belajar rutin harian dengan jadwal pasti dan frekuensi memadai (sekurang-kurangnya 3-4 kali setiap minggu). Ketiga, kemampuan mengajar guru sebagai pembimbing aktif yang memberi arahan, tanggapan baik, dan menciptakan suasana belajar yang mendukung tanpa menambah beban. Keempat, penyatuan bermakna ke dalam kurikulum dan RPPH agar belajar lewat *puzzle* bukan kegiatan asing tetapi bagian penting dari

program belajar. Kelima, kerja sama dan bantuan orang tua—penelitian memperlihatkan bahwa saat orang tua mengerti arti penting belajar *puzzle* dan melanjutkan kegiatan serupa di rumah, pengaruh baik pada fokus anak bertambah nyata. Musfiroh (2023) menguraikan dari sudut pandang neuroscience bahwa penerapan rangsangan berulang dan teratur ini membuat sel saraf di otak anak membuat hubungan lebih kuat dan mielinisasi lebih baik, yang selanjutnya menaikkan kelancaran proses fokus.

## KESIMPULAN

Hasil penelaahan terhadap 15 artikel yang terbit pada rentang tahun 2020–2025 menunjukkan bahwa permainan *puzzle* menjadi media pembelajaran yang efektif untuk melatih konsentrasi anak usia 5–6 tahun. Keefektifannya terlihat dari meningkatnya kemampuan anak dalam memusatkan perhatian, menyelesaikan pekerjaan dengan akurat, serta berkurangnya kesalahan saat melakukan aktivitas tersebut. Lebih lanjut, media ini juga mendukung pertumbuhan aspek lain, seperti kemampuan memecahkan masalah, daya cipta, keterampilan gerak halus, dan rasa percaya diri anak. Keberhasilan penerapannya ditentukan oleh beberapa faktor utama, yaitu kesesuaian jenis dan tingkat kesulitan *puzzle* dengan tahap perkembangan anak, pelaksanaan yang teratur dan berkesinambungan, pendampingan guru yang tepat, suasana belajar yang kondusif, serta peran serta orang tua dalam mendampingi kegiatan serupa di rumah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, D., & Puspita, L. (2023). Pengaruh permainan puzzle terhadap kemampuan konsentrasi dan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 89–101.
- Daniels, D. (2023). *Vygotsky dan pembelajaran anak: Puzzle dalam zona perkembangan proksimal*.
- Ditha, Kartika, & Heriansyah. (2025). *Optimalisasi konsentrasi anak melalui puzzle geometri progresif*.
- Hasanah, U., & Setiawan, B. (2021). Peningkatan konsentrasi anak usia dini melalui permainan puzzle di TK Al-Huda Surabaya. *Jurnal PAUD Agapedia*, 5(1), 45–58.
- Holihyah, & Fadilah. (2024). *Upaya meningkatkan konsentrasi anak usia 5–6 tahun melalui kegiatan puzzle*.
- Kamil, B. (2024). Meningkatkan konsentrasi anak melalui permainan puzzle berjenjang di TK DW Agung. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(4), 16–28.
- Maryanti, M., Nisa, U., & Yusuf, M. (2025). Meningkatkan konsentrasi anak usia dini melalui permainan puzzle interaktif. *AlBanna: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 6(1), 45–58.
- Montessori, M. (n.d.). *Metode Montessori*.
- Musfiroh. (2023). *Neurosains dan pendidikan anak usia dini: Stimulus konsentrasi optimal*.



- Novitasari. (2020). *Puzzle sebagai media pembelajaran untuk pengembangan kognitif anak dini*.
- Nurjanah, S., & Muthmainah, M. (2023). Pengaruh permainan puzzle terhadap peningkatan konsentrasi anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3519–3536.
- Piaget, J. (n.d.). *Teori perkembangan kognitif*.
- Putri, Jafar, & Wahidah. (2024). *Efektivitas puzzle warna dan bentuk dalam meningkatkan fokus anak*.
- Rahayu, S., & Astuti, P. (2022). Efektivitas permainan puzzle dalam meningkatkan durasi konsentrasi anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(2), 115–126.
- Santrock, J. W. (2021). *Perkembangan anak*.
- Setianingsih, F. L., & Rocmah, L. I. (2024). Pengembangan konsentrasi anak melalui aktivitas puzzle pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 25–39.
- Slavin, R. E. (2022). *Psikologi pendidikan: Teori dan praktik*.
- Susanto. (2021). *Perkembangan anak usia dini: Implikasi stimulasi konsentrasi*.
- Vygotsky, L. S. (n.d.). *Teori perkembangan sosial budaya*.
- Wijayanti, & Kurniawan. (2024). *Permainan puzzle berbasis tematik untuk meningkatkan konsentrasi anak usia 5–6 tahun*.