

Peningkatan Kecerdasan Anak Usia Dini dalam Memecahkan Masalah melalui Permainan Puzzle

Siti Amini[✉], Asri Nur Firmawati, Nurul Khotimah
Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Surabaya

✉ Corresponding Author
(Siti.22019@mhs.unesa.ac.id)

Abstract

Pendidikan anak usia dini merupakan fondasi awal masa yang harus diberikan pendampingan secara benar agar tidak menimbulkan hal yang fatal dikemudian hari. Dewasa ini didapatkan permasalahan dalam pembelajaran PAUD yakni rendahnya kemampuan kognitif anak. Kemampuan kognitif ini berpengaruh terhadap kemampuan afektif dan psikomotoriknya. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan media pembelajaran puzzle sebagai upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam menyelesaikan masalah. Metode penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, pengamatan, pengumpulan data, dan analisis. Peneliti berpartisipasi aktif dalam penelitian. Analisis data dilakukan dengan cara analisis fenomenologi. Hasil penelitian menyatakan bahwa permainan puzzle mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam menyelesaikan masalah. Puzzle dapat digunakan sebagai inovasi dalam meningkatkan kecerdasan anak usia dini dalam memecahkan masalah.

Kata kunci: *Kemampuan Kognitif, Puzzle, Memecahkan Masalah*

Abstract

Early childhood education is the initial foundation of the period that must be properly assisted so that it does not cause fatal things in the future. Today there are problems in PAUD learning, namely the low cognitive abilities of children. This cognitive ability affects affective and psychomotor abilities. This study aims to describe the application of puzzle learning media as an effort to improve children's cognitive abilities in solving problems. This research method is qualitative with a phenomenological approach. Data collection techniques were carried out by means of observation, interviews, observation, data collection, and analysis. Researchers actively participate in research. Data analysis was carried out by means of phenomenological analysis. The results of the study stated that puzzle games were able to improve children's cognitive abilities in solving problems. Puzzles can be used as an innovation in increasing the intelligence of early childhood in solving problems.

Keywords: *Cognitive Ability, Puzzle, Problem Solving*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu upaya untuk mendapatkan pengetahuan dan pengalaman. Setiap anak berhak mendapatkan pendidikan. Pendidikan anak usia dini merupakan pondasi awal yakni pada masa ini harus diberikan secara benar agar tidak menimbulkan hal yang fatal dikemudian hari. Sebagai pendidik kita harus berusaha memberikan yang terbaik untuk mereka para generasi penerus bangsa.

Pendidikan Anak Usia Dini atau biasa dikenal dengan istilah PAUD adalah pendidikan untuk anak usia dini yakni 0-6 tahun yang dilakukan melalui pemberian stimulus untuk membantu pertumbuhan dan perkembangannya (Susanto, 2017). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 146 Tahun 2014 Pasal 5 memuat struktur kurikulum PAUD antara lain program-program pengembangan yang mencakup nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif,

bahasa, sosial-emosional, dan seni. Terhambatnya pertumbuhan dan perkembangan pada masa PAUD akan berdampak pada terhambatnya pertumbuhan dan perkembangan masa selanjutnya.

Saat ini terdapat permasalahan dalam pembelajaran PAUD yakni rendahnya kemampuan kognitif anak. Kemampuan kognitif ini berpengaruh terhadap kemampuan afektif dan psikomotoriknya. Purnama, dkk (2019) menyatakan bahwa dunia anak balita adalah dunia bermain. Anak usia 5 tahun pertama merupakan masa usia emas atau golden age. Usia tersebut sangat menentukan karena aspek kognitif, fisik, motorik, dan psikososial anak berkembang secara pesat. Diperlukan stimulus yang mampu mengoptimalkan seluruh aspek tersebut agar anak tumbuh menjadi pribadi yang bertanggung jawab dan mampu menghadapi permasalahan dalam hidupnya.

Permendikbud 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, tingkat pencapaian perkembangan anak (STPPA) pada usia 4-5 tahun untuk lingkup perkembangan belajar dan pemecahan masalah, yaitu: 1) mengenal benda berdasarkan fungsi (pisau untuk memotong, pensil untuk menulis); 2) menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik (kursi sebagai mobil); 3) mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari (gerimis, hujan, gelap, terang, temaram, dsb); 4) mengetahui konsep banyak dan sedikit; 5) mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri yang terkait dengan berbagai pemecahan masalah; 6) mengamati benda dan gejala dengan rasa ingin tahu; 7) mengenal pola kegiatan dan menyadari pentingnya waktu; serta 8) memahami posisi/kedudukan dalam keluarga, ruang, lingkungan sosial (misal: sebagai peserta didik/ anak/teman). Berdasarkan putusan tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan memecahkan masalah dibutuhkan dalam perkembangan anak usia dini. Pembelajaran di Taman Kanak-kanak harus memuat unsur meningkatkan kemampuan memecahkan masalah.

Perkembangan kognitif merupakan kemampuan berpikir anak yang membuatnya mampu berpikir mengenai sesuatu yang ada di sekitarnya (Mulyani, 2018). Lebih lanjut, Mulyani (2018) memaparkan tahapan kemampuan kognitif anak dalam menghadapi hal baru bagi anak, diantaranya: 1) tahap manipulasi, anak mulai mengeksplorasi. Tahap ini merupakan tahap pengenalan anak terhadap objek baru; 2) tahap menguasai, anak mulai mencoba kegiatan tersebut berulang kali. Otak anak mulai bekerja untuk mengingat dan mengembangkan ingatan; 3) tahap makna, anak mulai memahami benda atau objek baru. Tidak semua anak mampu mencapainya dengan cepat, namun jika difasilitasi dan didorong dengan baik, anak akan dengan mudah mencapai tahap ini.

Pendidikan anak usia dini harus memacu kreativitas dan daya inisiatif anak, sehingga guru mengembangkan kemampuan anak melalui media pembelajaran yang menarik (Amalia, 2017). Media pembelajaran merupakan alat penyampai pesan atau informasi dalam kegiatan pembelajaran (Fadlillah, 2017). Media pembelajaran yang digunakan untuk anak usia dini harus sesuai dengan perkembangannya. Pada anak usia dini pengetahuan diberikan melalui kegiatan bermain, karena mereka mudah memahami dan melakukan sesuatu jika berkaitan dengan permainan. Melalui permainan kita dapat mengenalkan berbagai macam kegiatan yang didalamnya berisi tentang pengetahuan yang mencakup beberapa perkembangan antara lain kemampuan bahasa, sosial emosi, kognitif, fisik motorik dan seni. Kemampuan mereka harus dikembangkan sesuai, seimbang, dan selaras. Permainan yang dapat diterapkan di tingkat taman kanak-kanak adalah permainan yang mengandung unsur edukasi, menarik serta sesuai dengan karakteristik dan tahap perkembangan kognitif anak. Salah satu bentuk permainan yang memenuhi kriteria tersebut adalah permainan puzzle.

Puzzle merupakan salah satu permainan edukatif yang dapat mengoptimalkan kemampuan dan kecerdasan anak (Astini et al., 2017; Trimantara et al., 2019 dalam (Mulyaningsih & Palangngan, 2021)). Dengan memainkan permainan ini, anak tidak hanya bermain dengan medianya saja, tetapi juga dapat mengenal lambang bilangan. Permainan puzzle adalah konsep permainan menyusun gambar secara benar, dengan melihat bentuk, warna, dan juga ukuran (Astuti, 2016). Permainan puzzle merupakan kegiatan yang melatih daya pikir dan kreativitas anak-anak. Dalam permainan ini, anak-anak harus memecahkan masalah dengan merangkai dan menyusun bagian - bagian puzzle yang saling berhubungan hingga menjadi gambar utuh. Melalui permainan puzzle anak akan belajar untuk memecahkan masalah yang dihadapinya. Permainan ini sangat sesuai jika diterapkan untuk melatih kemampuan kognitif anak, karena otak mereka akan bekerja untuk menyelesaikan masalah berupa menyusun puzzle dengan benar.

Solso (dalam Masyah, 2017) berpendapat bahwa, kemampuan pemecahan masalah adalah suatu pemikiran yang terarah secara langsung untuk menemukan suatu solusi atau jalan keluar untuk suatu masalah yang spesifik. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, pemecahan masalah adalah kemampuan dalam menggunakan pengalamannya dalam menemukan solusi atas permasalahan yang dihadapi untuk menemukan jalan keluar. Terdapat beberapa manfaat dari bermain puzzle, hal ini sependapat dengan yang dipaparkan oleh Martuti (2009) yang menyatakan beberapa manfaatnya, yaitu: 1) meningkatkan keterampilan kognitif; 2) meningkatkan keterampilan motorik halus; 3) meningkatkan keterampilan sosial; 4) melatih koordinasi antara mata dan tangan; dan 5) melatih logika melatih kesabaran; 6) memperluas pengetahuan. Lebih lanjut Al-Azizy (2010) menyebutkan manfaat dari bermain puzzle antara lain, a) mengasah otak; b) melatih koordinasi antara mata dan tangan; c) melatih nalar; d) melatih kesabaran; dan e) menambah pengetahuan.

Permainan puzzle sangat cocok untuk anak usia PAUD karena dapat memperkuat kemampuan kognitif dan motorik mereka. Selain itu, permainan puzzle juga dapat mampu meningkatkan kemampuan memecahkan masalah dan kreativitas anak-anak. Indriana dalam Mulyaningsih (2020) mengemukakan bahwa puzzle memiliki keunggulan yakni memiliki macam-macam warna sehingga menarik minat anak untuk belajar dan meningkatkan daya tahan anak dalam belajar. Sejalan dengan itu Mutiah (2010) berpendapat, permainan ini tergolong jenis permainan pembangunan terstruktur yang dapat mengasah anak dalam hal berpikir dan memecahkan masalah.

Muloke, dkk (2017) melakukan penelitian mengenai pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. Hasil yang didapatkan adalah adanya pengaruh positif permainan puzzle terhadap perkembangan kognitif anak. Sejalan dengan penelitian tersebut, Sudarwati (2018) membuktikan bahwa menggunakan media puzzle mampu meningkatkan kemampuan membilang pada anak kelompok B. Mulyaningsih, dkk (2020) dalam penelitiannya memaparkan bahwa melalui permainan puzzle, anak dengan mudah mengenal lambang bilangan. Berdasarkan hasil temuan penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan puzzle mampu mempengaruhi kemampuan kognitif anak. Sesuai dengan penelitian terdahulu dan permasalahan yang dihadapi peneliti, maka penelitian ini dilakukan dengan menggunakan puzzle dalam membantu anak memecahkan masalah. Oleh karena itu, pada penelitian ini bertujuan mendeskripsikan kemampuan memecahkan masalah oleh anak usia dini dengan menggunakan permainan puzzle.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif menggunakan pendekatan fenomenologi untuk melihat momen-momen dan pola-pola yang muncul dari data penelitian. Penelitian dilaksanakan di Taman Kanak-kanak Banjarpanjang, Ngariboyo, Kabupaten Magetan. Subjek penelitian ini adalah 15 siswa Taman Kanak-kanak Banjarpanjang. Teknik pengumpulan data antara lain: 1) observasi, peneliti melakukan pengamatan dan identifikasi masalah di PAUD untuk menelaah kelemahan pada siswa; 2) wawancara, peneliti melakukan wawancara dan berdiskusi dengan rekan guru serta walimurid untuk mendapatkan data yang sempurna; 3) pengamatan, peneliti melakukan pengamatan ketika anak bermain puzzle; 4) pengumpulan data, hasil pengamatan dikumpulkan; 5) analisis data, hasil data dianalisis untuk melihat adanya perubahan kemampuan kognitif anak ketika bermain puzzle, peneliti berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran dan pengambilan data. Rencana pembelajaran menggunakan media puzzle dalam tabel 1. Instrumen penelitian berupa, 1) lembar observasi; 2) lembar pengamatan; 3) rubrik indikator ketercapaian kemampuan; dan 5) dokumentasi. Tabel rubrik indikator ketercapaian anak dalam bermain puzzle pada tabel 2.

Tabel 1. Rencana Pembelajaran Bermain Puzzle

Bahan dan alat	Puzzle (12 potongan kecil) dan wadah
Langkah-langkah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyiapkan wadah berisi potongan puzzle yang telah diacak. 2. Anak-anak duduk dan secara bergantian mengambil potongan puzzle di dalam wadah.

Tabel 2. Rubrik Indikator Ketercapaian

Belum berkembang	Berkembang	Berkembang Pesat
-------------------------	-------------------	-------------------------

Menyusun puzzle kurang dari 6 potong	Menyusun puzzle sebanyak 6-10 potong	Mampu menyusun puzzle lebih dari 10 atau secara utuh
--------------------------------------	--------------------------------------	--

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan selama 3 kali pertemuan. Setiap pertemuan menunjukkan peningkatan kemampuan kognitif dalam menyelesaikan masalah. Menyusun puzzle merupakan proses belajar anak yang dilakukan melalui kegiatan bermain yang menyenangkan. Untuk merangsang kecerdasan anak, dan melatih kemampuan dan ketelitian anak tersebut. Puzzle juga salah satu alat permainan yang bernilai edukatif, selain menyenangkan bermain puzzle juga dapat meningkatkan keterampilan anak, maka dari itu dibutuhkan kesabaran dan ketekunan dalam menyusunnya. Maksud, Tujuan dan Sasaran (1) Meningkatkan keterampilan motorik halus, (2) Meningkatkan keterampilan kognitif pada anak, (3) Meningkatkan keterampilan social, (4) Membantu melatih logika anak, (5) Melatih koordinasi pada mata dan tangan, (6) Melatih kesabaran 7) Mampu memperluas pengetahuan. Hasil pembelajaran anak usia ini dengan menggunakan puzzle terdapat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Pembelajaran Anak Usia Dini

Pertemuan ke-	Hasil
1	Jumlah total siswa masuk : 15 Belum berkembang : 8 Berkembang: 3 Berkembang pesat: 4
2	Jumlah total siswa masuk : 15 Belum berkembang : 3 Berkembang: 5 Berkembang pesat: 7
3	Jumlah total siswa masuk : 15 Belum berkembang : 0 Berkembang: 4 Berkembang pesat: 11

Pada pertemuan pertama anak-anak dalam permainan puzzle belum memperoleh hasil yang baik, dari jumlah 15 anak hanya ada sebagian kecil anak yang mampu dan paham terhadap cara menyusun puzzle. Bagi mereka menyusun puzzle merupakan hal yang baru, sehingga mereka tertantang untuk memecahkan masalah tersebut. Terdapat 4 anak yang mampu menyusun puzzle menjadi bentuk yang utuh. Anak-anak tersebut pada mulanya mengalami kesulitan, namun sering berjalannya waktu mereka memahami konsep puzzle dan menyelesaikan dengan strategi mereka masing-masing. Sebanyak 3 anak yang hanya bisa menyusun puzzle sebagian. Anak tersebut mengamati gambar yang ada di pinggiran puzzle, sehingga mereka menempelkan sesuai dengan gambar tersebut. Namun mereka merasa kesulitan dalam melanjutkan menyusun, sehingga hingga pembelajaran selesai mereka belum bisa menyusun puzzle secara penuh. Tersisa 8 anak yang belum memahami konsep puzzle sama sekali. Bagi mereka itu adalah hal baru, mereka hanya memandangi temannya yang mengerjakan puzzle dan sesekali mencoba meskipun gagal.

Pertemuan kedua anak diajak kembali menyusun puzzle. Anak yang mampu menyusun puzzle dengan benar akan diberikan gambar pola puzzle baru, sehingga mereka tetap melakukan aktifitas kognitif yaitu memecahkan masalah baru. Anak-anak yang pada pertemuan sebelumnya tidak bisa menyusun puzzle dengan benar, akan diberikan puzzle yang sama. Pada pertemuan ini terdapat peningkatan kemampuan kognitif anak dalam menyelesaikan masalah. Jika sebelumnya ada 4 anak yang mampu menyusun puzzle dengan benar, maka di pertemuan ini terdapat 7 anak yang mampu menyusun puzzle menjadi utuh. Namun pada pertemuan ini, masih ada anak yang dalam tahap berkembang, yakni mampu menyusun sebagian puzzle dan anak yang belum berkembang karena mereka masih belum memahami konsep menyusun puzzle.

Kegiatan pertemuan ketiga, guru melakukan perlakuan yang sama seperti pertemuan kedua. Anak yang sudah dalam tahap berkembang pesat atau mampu menyusun puzzle dengan benar akan

diberikan tema baru untuk diselesaikan. Pada pertemuan ini, tampak peningkatan yang pesat. Anak yang mampu menyusun puzzle dengan benar sebanyak 11 anak, sedangkan anak yang masih menyusun puzzle sebagian sebanyak 4 anak. Data tersebut memberikan bukti bahwa kemampuan anak memecahkan masalah sudah meningkat. Mereka sudah memahami cara atau strategi menyusun puzzle. Mereka belajar dari teman yang telah menyusun puzzle dengan benar. Selain itu bimbingan guru juga mempermudah mereka memahami permasalahan yang dihadapinya yakni menyusun puzzle.



Gambar 1. Pembelajaran dengan puzzle

Bermain puzzle mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam menyelesaikan masalah (Permata, 2020). Dengan demikian diperoleh data bahwa anak-anak mengalami peningkatan kemampuan kognitif dalam menyelesaikan masalah melalui permainan puzzle. Kegiatan bermain puzzle membuat anak-anak menjadi senang dan antusias untuk belajar. Tanpa disadari mereka berlatih memecahkan masalah dan menemukan solusi berupa strategi untuk menyusun puzzle tersebut dengan benar. Permainan puzzle bisa menjadi solusi untuk stimulus kemampuan kognitif anak dalam menyelesaikan masalah.

Penelitian ini memiliki persamaan dengan Muloke (2017). Persamaannya berupa penggunaan media puzzle. Namun penelitian tersebut mengkaji pengaruh kemampuan kognitif anak secara umum. Penelitian Sudarwati (2018) memaparkan penggunaan puzzle untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Akan tetapi, penelitian tersebut mengkaji perkembangan anak dalam kemampuan membilang 1-20. Lebih lanjut Nari (2019) melakukan penelitian mengenai dampak permainan puzzle untuk meningkatkan kemampuan membilang. Melalui penelitiannya, dibuktikan adanya peningkatan pemahaman anak dalam kemampuan membilang. Mulyaningsih (2020) melakukan penelitian mengenai penggunaan puzzle dalam mengenal lambang bilangan. Adanya peningkatan anak dalam mengenal, baik menyebutkan maupun menuliskan angka 1-10. Penelitian tersebut hanya mengkaji kemampuan kognitif anak berupa membilang angka 1-10. Secara garis besar meskipun semua penelitian tersebut berorientasi kepada kemampuan kognitif, tetapi jika dilihat dari sudut pandang lain permainan puzzle mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak. Kemampuan tersebut dibutuhkan untuk menyelesaikan masalah. Anak yang mampu menyelesaikan puzzle dan memiliki peningkatan kemampuan membilang, dikatakan sebagai anak yang mampu berpikir kritis serta menyelesaikan masalah dengan baik (berupa menyusun puzzle secara utuh dan benar). Oleh karena itu secara khusus penelitian tersebut memiliki kesamaan berupa meningkatnya kemampuan berpikir anak dalam menyelesaikan permasalahannya.

Mendukung penelitian ini, Marlina (2014) dalam penelitiannya menyatakan bahwa permainan puzzle mampu meningkatkan sikap sosial anak usia dini. Sikap sosial tersebut tampak ketika adanya aktivitas anak bekerja sama dengan orang lain. Setyaningsih (2018) memperkuat penelitian tersebut dengan menyatakan bahwa permainan puzzle memiliki pengaruh terhadap perkembangan sosial dan kemandirian anak usia dini. Permainan puzzle mampu meningkatkan perkembangan sosial dan kemandirian anak sebelum intervensi yaitu 1,47, dan setelah intervensi menjadi 2,64. Perkembangan sosial dan emosional anak merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi cara anak berpikir untuk menyelesaikan masalah. Saputri, dkk (2021) melakukan kebaruan dalam penelitian puzzle. Pengembangan media puzzle untuk meningkatkan kemampuan ibadah shalat anak usia 5-6 tahun. Pada penelitiannya tampak adanya peningkatan kemampuan berpikir anak. Anak mampu menyelesaikan permainan puzzle dengan baik dan benar. Lebih lanjut Trimantara

(2019) membuktikan bahwa puzzle mampu menjadi permainan edukatif bagi anak usia dini. Hal tersebut dikarenakan melalui media puzzle, kemampuan berbahasa anak menjadi berkembang dengan baik. Berdasarkan hasil temuan penelitian serta penelitian terdahulu, ditemukan adanya persamaan dengan menggunakan media puzzle yakni mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak. Kemampuan berpikir kritis tersebut dibutuhkan dalam menyelesaikan atau menyusun puzzle hingga terbentuk menjadi gambar yang utuh dan benar. Oleh karena itu, penelitian ini berhasil membuktikan bahwa penggunaan media puzzle mampu meningkatkan kemampuan anak usia dini dalam menyelesaikan masalah.

KESIMPULAN

Permainan puzzle salah satu permainan yang mengasah otak anak, salah satunya berfungsi dan dapat memecahkan masalah sehari-hari. Bermain puzzle meningkatkan kemampuan kognitif dalam menyelesaikan masalah. Permainan puzzle membuat anak mengenali cara atau strategi untuk memecahkan masalah yang dihadapinya. Melalui penelitian ini dapat disimpulkan adanya peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini menggunakan puzzle. Melalui puzzle anak-anak belajar memecahkan masalah yang berpengaruh pada kemampuan kognitifnya. Selain itu terdapat manfaat tambahan seperti melatih kemampuan motorik, meningkatkan pemahaman spasial, melatih kesabaran, dan melatih sosial emosional anak. Saran untuk penelitian selanjutnya yakni pengelompokan dalam kegiatan pembelajaran menyusun puzzle bisa menjadi stimulus anak mengembangkan kemampuan kognitif dan afektif. Hal tersebut dikarenakan, mereka akan berpikir menyelesaikan masalah dengan belajar berdiskusi dengan temannya. Secara tidak langsung hal itu akan memicu perkembangan sosial emosionalnya. Sehingga perlu perbaikan alur pembelajaran, agar tercipta pembelajaran yang tepat dan bermakna bagi anak. Selain itu, dibutuhkan pengembangan media puzzle agar pembelajaran sesuai dengan fokus pengembangan kemampuan anak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih diberikan kepada semua pihak yang terlibat dalam penelitian dan publikasi artikel ilmiah. Penelitian ini terlaksana berkat kerjasama yang baik antara dewan guru, siswa, dan peneliti dalam melaksanakan penelitian di Taman Kanak-kanak Banjarpanjang, Ngariboyo, Kabupaten Magetan. Peneliti mengucapkan terimakasih, semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kebaruan bidang ilmu anak usia dini serta menginspirasi guru untuk kreatif melaksanakan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Azizy. 2010. *Ragam Latihan Khusus Asah Ketajaman Otak Anak Plus Melejitkan Ingatannya*. Yogyakarta: Diva Press.
- Astuti, Y. (2016). *Cara Mudah Asah Otak Anak*. Flash Books.
- Amalia, Rizka. 2017. *Filsafat Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Anggito, Albi dan Johan Setiawan. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jawa Barat: CV Jejak.
- Fadlillah, M. 2017. *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Hasnunidah, Neni. 2017. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Indrijati, Herdina. 2017. *Psikologi Perkembangan & Pendidikan Anak Usia Dini (Sebuah Bunga Rampai)*. Jakarta: Kencana.
- Jannah, dkk. 2018. *144 Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Multiple Intelligences*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Kurniawan, Heru, dkk. 2020. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Manzilati, Asfi. 2017. *Metode Penelitian Kualitatif: Paradigma, Metode, dan Aplikasi*. Malang: Universitas Brawijaya Press.
- Marlina, Serli. 2014. "Peningkatan Sikap Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Puzzle buah di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 1 Bukit Tinggi". *Pedagogi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, Vol. XIV, No. 2, November 2014.
- Martuti, A. 2009. *Mengelola PAUD: Dengan Aneka Permainan Meraih Kecerdasarn Majemuk*. Bantul: Kreasi Wacana.
- Masganti. 2017. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.

- Maskun dan Valensy Rachmedita. 2018. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Muloke, Inggried Claudia, dkk. 2017. "Pengaruh Alat Permainan Edukatif (Puzzle) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Desa Linawan Kecamatan Pinolosian Kabupaten Bolang Mongondow Selatan". *E-journal Keperawatan (e-Kp)*, Vol. 5, No. 1, Februari 2017.
- Mulyani, Novi. 2018. *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media.
- Mulyaningsih, Eka dan Sukmawati Tono Palangngan. 2020. "Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini" *Al-Gurfah : Journal of Primary Education*.
- Mulyaningsih, E., & Palangngan, S. T. (2021). Pengaruh permainan puzzle terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia dini. *AL-GURFAH: Journal of Primary Education*, 1(1), 29-40.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Nari, Nola, dkk. 2019. "Penerapan permainan puzzle untuk meningkatkan kemampuan membilang". *Jurnal Pembangunan dan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi Volume 7, No. 1, Juni 2019 (44-52)*.
- Permata, Rista Dwi. 2020. "Pengaruh permainan Puzzle terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia 4 - 5 tahun". *Jurnal PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 5 (2), 2020,1-10.
- Purnama, Sigit, Yuli salis Hijriyani, Heldanita. 2019. *Alat Permainan Edukatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rahman, Zainal. 2021. *Metodologi Penelitian Kualitatif Berbasis Blended Learning*. Malang: Wineka Media.
- Saputri, Novi Eka, dkk. 2021. "Pengembangan Media Puzzle Shalat Edukatif dalam Meningkatkan Kemampuan Ibadah Shalat Anak Usia 5-6 Tahun". *Journal of Education Research*. 2(1), 2021, Pages 27-26.
- Setyaningsih, Tunggul Sri Agus, dan Hesti Wahyuni. 2018. "Stimulasi Permainan Puzzle Berpengaruh Terhadap Perkembangan Sosial dan Kemandirian Anak Usia Prasekolah". *Jurnal Keperawatan Silampari*, Vol. 1, No. 2, Juni 2018.
- Srianis, Komang, dkk. 2014. "Penerapan Metode Bermain Puzzle Geometri Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Dalam Mengenal Bentuk". *E-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*
- Sudarwati Umi. 2018. "Peningkatan Kemampuan Membilang 1-20 Melalui Permainan Puzzle Pada Anak Kelompok B Di TK Tunas Rimba 1 Samarinda Tahun Pembelajaran 2016/2017". *Jurnal Warna: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, Vol. 03, No. 01, Maret 2018.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana.
- Susanto, Ahmad. 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Trimantara, Hermansyah, dkk. 2019. "Mengembangkan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Alat Permainan Edukatif Puzzle". *Al Athfal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 2, No. 1, Tahun 2019.
- Wiyani, Novan Ardy. 2018. *Manajemen Program Kegiatan PAUD Berbasis Otak Kanan*. Yogyakarta: Gava Media.
- Wiyani, Novan Ardy. 2018. *Manajemen Program Pembiasaan Bagi Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media.