MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI MEDIA PUZZLE DI TK B HARAPAN KITA KECAMATAN POPAYATO KABUPATEN POHUWATO

Wiwantri Langgila[1] Amna N. Noho[2]
[1]Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Gorontalo, Indonesia
Email : wiwantrilanggila0616@gmail.com

Received:
10 Mei 2025
Revised:
11 Mei 2025
Accepted:
12 Mei 2025
Published:
1 Juni 2025

ABSTRACT
This study aims to improve children's cognitive abilities through puzzle games in Group B children at Harapan Kita Kindergarten, Popayato District, Pohuwato Regency. This study uses the Classroom Action Research (CAR) method with the Kemmis and McTaggart model which is implemented in two cycles, each cycle includes the planning stage, action implementation, observation, and reflection. The research subjects were 18 children in Group B. Data collection techniques were carried out through observation, documentation, and assessment of children's development. The results showed that children's cognitive abilities increased in each cycle. In Cycle I, 56% of children reached the category of Developing According to Expectations (BSH), while in Cycle II, it increased to 17% in the BSH category and 83% in the category of Developing Very Well (BSB). These results indicate that puzzle games are effective in improving children's cognitive abilities in recognizing patterns, grouping shapes, and solving simple problems. Thus, puzzle games can be used as an alternative learning media to improve the cognitive abilities of early childhood.

Keywords: *cognitive abilities, puzzle games, early childhood*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan salah satu tahap penting dalam proses perkembangan anak, karena pada masa ini seluruh aspek perkembangan dasar seperti kognitif, bahasa, sosial emosional, dan motorik mulai terbentuk secara pesat. Anak usia dini sering disebut sebagai masa keemasan (*golden age*), di mana otak anak berkembang sangat cepat dan siap menerima berbagai rangsangan dari lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, guru dan orang tua perlu memberikan stimulasi yang tepat agar seluruh potensi anak dapat berkembang secara optimal(Kalsum et al., 2023)

Menurut teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh **Jean Piaget**, anak usia 5–6 tahun berada pada tahap praoperasional, yaitu tahap ketika anak mulai mampu menggunakan simbol dan representasi mental, tetapi masih membutuhkan pengalaman belajar yang konkret. Oleh karena itu, pembelajaran di PAUD perlu dirancang melalui kegiatan bermain yang memungkinkan anak memperoleh pengalaman secara langsung.

Copyright © 2025 Journal WALIDAH

Permainan tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga merupakan media yang efektif untuk menstimulasi perkembangan berpikir, kreativitas, dan kemampuan memecahkan masalah pada anak.

Salah satu media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini adalah permainan puzzle. Puzzle merupakan permainan edukatif yang mengharuskan anak menyusun potongan-potongan gambar menjadi satu kesatuan yang utuh. Kegiatan tersebut melatih anak mengenali bentuk, pola, ukuran, hubungan antarbentuk, serta menentukan strategi penyelesaian masalah. Selain meningkatkan kemampuan berpikir logis, permainan puzzle juga dapat meningkatkan konsentrasi, ketelitian, koordinasi mata dan tangan, serta rasa percaya diri anak dalam menyelesaikan tugas. Penggunaan media pembelajaran yang konkret seperti puzzle telah banyak direkomendasikan dalam pembelajaran PAUD karena sesuai dengan karakteristik belajar anak yang aktif dan berpusat pada pengalaman langsung (Aisyah, 2023).

Penggunaan media puzzle terbukti efektif dalam mendukung perkembangan kognitif anak karena memberikan pengalaman belajar langsung yang sejalan dengan teori konstruktivisme Jean Piaget, di mana anak membangun pengetahuannya melalui interaksi aktif dengan lingkungan. Proses mengamati bentuk, mencocokkan kepingan, mencoba berbagai alternatif, serta memperbaiki kesalahan memungkinkan anak mengkonstruksi pemahamannya sendiri secara bertahap. Selain itu, interaksi sosial dan pendampingan guru melalui penerapan teknik scaffolding dalam Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) membantu anak mengatasi kesulitan dan mencapai tingkat kemampuan yang lebih tinggi (Bakti, 2023)

Menurut Hidayati dan Kurniawan (2020), puzzle atau susun gambar merupakan kumpulan potongan-potongan gambar yang terpisah dan dapat dirangkai kembali sehingga membentuk suatu model atau gambar yang utuh. Permainan puzzle dilakukan dengan menyusun serta menggabungkan setiap potongan gambar hingga menjadi satu kesatuan yang lengkap (Mulyani & Rahmawati, 2022). Selain berfungsi sebagai media bermain, puzzle juga merupakan alat pembelajaran yang mampu mendukung perkembangan anak secara menyeluruh, meliputi aspek kognitif, motorik, bahasa, serta sosial-emosional melalui aktivitas yang menyenangkan sehingga anak belajar tanpa merasa terbebani (Nuraeni & Siregar, 2018). Dalam konteks pendidikan anak usia dini, perkembangan kognitif menjadi salah satu aspek yang sangat penting karena berkaitan dengan kemampuan anak dalam menerima dan mengolah informasi, berpikir logis, memecahkan masalah, serta memahami lingkungan di sekitarnya (Pratiwi & Handayani, 2022).

Penggunaan Media edukatif puzzle dalam pembelajaran di TK memiliki potensi besar dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak. Aktivitas bermain puzzle mendorong anak untuk berinteraksi, berkomunikasi, dan bekerja sama dengan teman-temannya (Mansur, 2019). Selain itu, anak belajar mengelola perasaan ketika menghadapi kesulitan, menumbuhkan sikap pantang menyerah, serta belajar menghargai proses (Yusuf, 2021). Dalam konteks pembelajaran di TK Harapan Kita,

Copyright © 2025 Journal WALIDAH

permainan puzzle dapat menjadi media yang efektif untuk membantu guru menanamkan nilai-nilai sosial seperti kerja sama, empati, dan tolong-menolong melalui kegiatan yang menyenangkan (Mansur, 2019).

Hasil observasi awal yang dilakukan di TK Harapan Kita Kecamatan Popayato Kabupaten Pohuwato menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak Kelompok B belum berkembang secara optimal. Sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam mengenali pola, mengelompokkan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran, serta menyelesaikan tugas yang memerlukan kemampuan berpikir logis. Selain itu, kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh metode yang kurang bervariasi sehingga keterlibatan anak dalam proses pembelajaran belum maksimal. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penerapan media pembelajaran yang lebih menarik, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Namun, penelitian mengenai penerapan Media puzzle Kelompok B di TK Harapan Kita Kecamatan Popayato Kabupaten Pohuwato belum pernah dilakukan. Perbedaan karakteristik peserta didik, lingkungan belajar, dan kondisi pembelajaran menjadi alasan penting dilaksanakannya penelitian ini sehingga diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris terhadap pengembangan pembelajaran di lembaga tersebut.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa permainan puzzle memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan kemampuan kognitif anak usia dini. Penelitian yang dilakukan oleh (Siti Amini, Asri Nur Firmawati, 2023) menunjukkan bahwa penggunaan permainan puzzle dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis dan kemampuan memecahkan masalah pada anak usia 5–6 tahun. Penggunaan media puzzle terbukti efektif dalam mendukung perkembangan kognitif anak karena memberikan pengalaman belajar langsung yang sejalan dengan teori konstruktivisme Jean Piaget, di mana anak membangun pengetahuannya melalui interaksi aktif dengan lingkungan. Proses mengamati bentuk, mencocokkan kepingan, mencoba berbagai alternatif, serta memperbaiki kesalahan memungkinkan anak mengkonstruksi pemahamannya sendiri secara bertahap. Selain itu, interaksi sosial dan pendampingan guru melalui penerapan teknik scaffolding dalam Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) membantu anak mengatasi kesulitan dan mencapai tingkat kemampuan yang lebih tinggi.

Meskipun demikian, penelitian mengenai penerapan permainan puzzle pada anak Kelompok B di TK Harapan Kita Kecamatan Popayato Kabupaten Pohuwato belum pernah dilakukan. Perbedaan karakteristik peserta didik, kondisi sekolah, serta lingkungan pembelajaran menjadi alasan penting dilaksanakannya penelitian ini. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui penerapan permainan puzzle pada anak Kelompok B di TK Harapan Kita Kecamatan Popayato Kabupaten Pohuwato.

Copyright © 2025 Journal WALIDAH

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (action), observasi (observation), dan refleksi (reflection). Pelaksanaan tindakan pada setiap siklus dilakukan sebagai upaya memperbaiki proses pembelajaran melalui penerapan permainan puzzle untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Penelitian dilaksanakan di TK Harapan Kita Kecamatan Popayato Kabupaten Pohuwato pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah 18 anak Kelompok B yang terdiri atas 9 anak laki-laki dan 9 anak perempuan.

Penelitian diawali dengan identifikasi masalah berdasarkan hasil observasi awal mengenai rendahnya kemampuan kognitif anak Kelompok B di TK Harapan Kita Kecamatan Popayato Kabupaten Pohuwato. Selanjutnya disusun rencana tindakan berupa penerapan permainan puzzle dalam kegiatan pembelajaran. Tindakan dilaksanakan menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Kemmis dan McTaggart yang meliputi empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Setelah pelaksanaan Siklus I, dilakukan refleksi untuk mengevaluasi hasil tindakan. Apabila indikator keberhasilan belum tercapai, penelitian dilanjutkan ke Siklus II dengan memperbaiki kekurangan pada siklus sebelumnya. Penelitian diakhiri setelah indikator keberhasilan tercapai dan dilanjutkan dengan penyusunan kesimpulan.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengetahui perkembangan kemampuan kognitif anak selama proses pembelajaran menggunakan lembar observasi yang telah disusun berdasarkan indikator kemampuan kognitif, sedangkan dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung berupa foto kegiatan pembelajaran dan dokumen yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian.

Instrumen penelitian berupa lembar observasi kemampuan kognitif anak yang memuat indikator mengenali pola, mengelompokkan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran, serta kemampuan memecahkan masalah sederhana melalui kegiatan menyusun puzzle. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase keberhasilan pada anak:

$$\mathrm{p} = \frac{f}{n} \times 100$$

P = Persentase keberhasilan
f = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya
n = Jumlah frekuensi/banyak individu/indikator

Kriteria perkembangan anak mengacu pada kategori Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik

Copyright © 2025 Journal WALIDAH

(BSB). Penelitian dinyatakan berhasil apabila minimal 75% anak mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) atau Berkembang Sangat Baik (BSB) setelah penerapan permainan puzzle.

Keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ditunjukkan oleh adanya perubahan yang mengarah pada perbaikan terhadap kondisi yang diteliti. Indikator keberhasilan penelitian ini ditetapkan apabila minimal 76% peserta didik mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dalam kemampuan kognitif melalui kegiatan permainan puzzle. Dengan tercapainya persentase tersebut, maka tindakan yang diberikan dinyatakan berhasil dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK Harapan Kita Kecamatan Popayato Kabupaten Pohuwato.

Penjelasan di atas peneliti menggunakan empat kriteria penilaian di TK Harapan Kita, berikut ini kriteria penilaiannya :

Tabel 1 Kriteria Penilaian di TK Harapan Kita

Presentase	Keterangan
0%-25%	BB (Belum Berkembang)
26%-50%	MB (Mulai Berkembang)
51%-75%	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
76%-100%	BSB (Berkembang Sangat Baik)

Tabel 2 Rubrik Penilaian Kemampuan Kognitif

Belum Berkembang (BB)	**Mulai Berkembang (MB)**	**Berkembang Sesuai Harapan (BSH)**	**Berkembang Sangat Baik (BSB)**
Apabila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru	Apabila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru	Apabila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru	Apabila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan

Copyright © 2025 Journal WALIDAH

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan media pembelajaran melalui permainan puzzle terhadap pembelajaran dalam upaya mengembangkan kemampuan kognitif peserta didik kelas B TK Harapan Kita. Penelitian dilakukan melalui dua siklus yaitu Siklus I dan Siklus II. Setiap siklus berisikan permainan puzzle yang dapat menstimulasi kemampuan kognitif peserta didik. Pada pelaksanaan penelitian pada maing-masing siklus dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan. Dalam pelaksanaan pada masing-masing pertemuan dilakukan melalui tiga kegiatan yaitu : kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

Kondisi awal peserta didik di TK Harapan Kita menunjukan kemampuan kognitif peserta didik yang belum berkembang dengan baik. Permasalahan yang kerap terjadi pada peserta didik berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan masih banyak peseta didik yang belum mengenal bentuk geometri, membedakan bentuk geometri, mengelompokan sesuai warna dan ukuran serta masih banyak peserta didik yang belum mengenal huruf dengan baik. Dalam proses pembelajaran melalui permainan puzzle yang dilakukan melalui Siklus I dan Siklus II terjadi pengembangan yang sangat signifikan. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar anak-anak mengenai perkembangan kognitif peserta didik yang dapat dilihat pada tabel berikut :

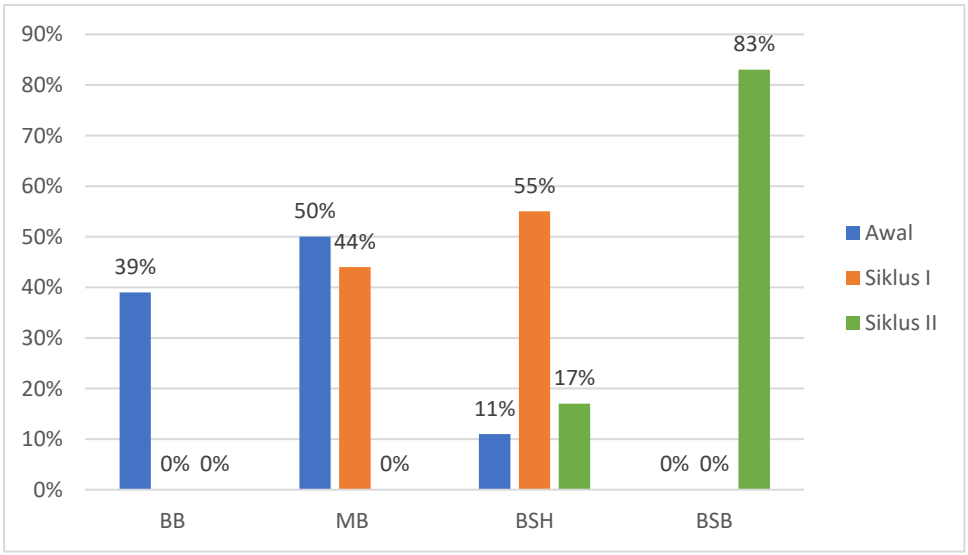
Tabel 3 Rekapitulasi Perkembangan Kemampuan Kognitif Peserta Didik di TK Harapan Kita Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II

No.	Kategori	Awal	Siklus I	Siklus II
1	BB (Belum Berkembang)	7 (39%)	0 (0%)	0 (0%)
2	MB (Mulai Berkembang)	9 (50%)	8 (44%)	0 (0%)
3	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	2 (11%)	10 (55%)	3 (17%)

Copyright © 2025 Journal WALIDAH

4	BSB (Berkembang Sangat Baik)	0 (0%)	0 (0%)	15 (83%)

Berdasarkan pada tabel 4.6 mengenai perbandingan kemampuan kognitif peserta didik di TK Harapan Kita mengenai kondisi awal, Siklus I dan Siklus II dapat diuraikan pada gambar berikut :



Gambar 1 Perbandingan Peningkatan Kemampuan Kognitif Peserta Didik di TK Harapan Kita Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan pada tabel 4.5 dan gambar 4.6 mengenai perbandingan peningkatan kemampuan kognitif melalui pembelajaran puzzle menunjukan bahwa terjadi perkembangan antara sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran melalui permainan puzzle. Pada kondisi awal menunjukan peserta didik kategori Belum Berkembang (BB) sebanyak 39% atau setara dengan 7 peserta didik, kategori Mulai Berkembang (MB) sebanyak 50% atau setara dengan 9 peserta didik, kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 11% atau setara dengan 2 peserta didik dan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 0% atau setara dengan 0 peserta didik.

Pada Siklus I menunjukan peserta didik kategori Belum Berkembang (BB) Peserta didik pada kategori Belum Berkembang (BB) sebanyak 0% atau setara dengan 0 peserta didik, kategori Mulai Berkembang (MB) sebanyak 44% atau setara dengan 8 peserta didik, kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 55% atau setara dengan 10 peserta didik dan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 0% atau setara dengan 0 peserta didik.

Pada Siklus II terjadi peningkatan kemampuan kognitif peserta didik melalui permainan puzzle. Peserta kategori Belum Berkembang (BB) sebanyak 0% atau setara

Copyright © 2025 Journal WALIDAH

dengan 0 peserta didik, kategori Mulai Berkembang (MB) sebanyak 0% atau setara dengan 0 peserta didik, kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 17% atau setara dengan 3 peserta didik dan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 83% atau setara dengan 15 peserta didik.

Hasil penelitian selaras dengan teori yang telah dikemukakan oleh Jean Piaget bahwa dalam diri anak-anak perlu terjadi proses akomodasi dan asimilasi dalam menangkap sesuatu yang baru bagi proses kognitifnya, demikian juga dalam proses bermain. Ketika bermain, anak akan mencoba memahami hal- hal baru yang ditemuinya dengan menggunakan skema yang telah ada pada dirinya yang disebut sebagai proses skema asimilasi, akomodasi. Media/alat peraga puzzle merupakan alat peraga yang sangat menarik dan bisa mendukung dalam proses pembelajaran karena media puzzle dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Berbagai macam bentuk, ukuran, gambar, dan potongan-potongan pada media puzzle sangat menarik bagi anak untuk menyusun, merangkai dan mencocokan bentuk potongan puzzle pada tempatnya dan sangat cocok untuk diterapkan. Selain itu juga, berbagai macam bentuk geometri dalam potongan-potongan puzzle dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal ataupun mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk geometri dalam bermain puzzle.Dalam kondisi ini pengaruh bermain pada anak sangatlah penting agar mendapatkan stimulasi yang dapat berkembang dengan optimal karena dengan bermain dapat mengasah kemampuan berpikir anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan di TK Harapan Kita Kecamatan Popayato Kabupaten Pohuwato, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan puzzle mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak Kelompok B. Pada Siklus I, kemampuan kognitif anak mulai mengalami peningkatan, dengan kategori Mulai Berkembang (MB) sebesar 44% (8 anak) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebesar 56% (10 anak), sedangkan tidak terdapat anak pada kategori Belum Berkembang (BB) maupun Berkembang Sangat Baik (BSB). Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada Siklus II, kemampuan kognitif anak meningkat secara signifikan, yaitu 17% (3 anak) berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 83% (15 anak) mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), tanpa ada lagi anak yang berada pada kategori Belum Berkembang (BB) maupun Mulai Berkembang (MB). Dengan demikian, penerapan permainan puzzle terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak Kelompok B di TK Harapan Kita Kecamatan Popayato Kabupaten Pohuwato dan indikator keberhasilan penelitian telah tercapai.

Copyright © 2025 Journal WALIDAH

DAFTAR PUSTAKA

Desmita. (2018). Psikologi perkembangan peserta didik. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Endang, L. S., Ngura, E. T., & Maku, K. R. M. (2023). Pengembangan media Puzzle dengan tema alam semesta untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, *2*(4), 758-764.

Fitriani. (2020). Peningkatan kemampuan sosial anak melalui permainan edukatif puzzle di TK Negeri Pembina Bandar Lampung (Skripsi, Universitas Lampung).

Goleman, D. (2006). Emotional intelligence. New York: Bantam Books.

Hapsari, R., & Nurjanah, S. (2022). Pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(2), 115–124.

Hidayati, N., & Kurniawan, A. (2020). Implementasi media puzzle dalam meningkatkan kemampuan berpikir logis anak usia 5–6 tahun. Jurnal Obsesi, 4(2), 789–799. https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.456

Hurlock, E. B. (2019). Psikologi perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan. Jakarta: Erlangga.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Ta

hun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Kemendikbud.

Komariyah, K., & Erik, E. (2024). Implementasi meningkatkan kemampuan sosial dan emosional anak usia dini melalui permainan puzzle. Jurnal Pelita PAUD.

Lestari, D. P. (2020). Pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Purwokerto (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Purwokerto).

Lestari, D. P., & Wahyuni, R. (2022). Permainan edukatif sebagai sarana pengembangan emosi positif anak usia dini. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(2), 108–115.

Copyright © 2025 Journal WALIDAH

Marlinah, M., & Priyanti, N. Y. (2023). Upaya meningkatkan kemampuan sosial emosional anak melalui permainan ular tangga di TK Al Khairiyah Jatibening, Bekasi. Jurnal Pendidikan Tambusai.

Masrifah, B. N., Mahmud, A., & AR, Z. T. (2022). Penggunaan Media Kreasi Puzzle Tubol dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Journal Of Early Childhood Education Studies*, *2*(2), 478-508.

Mulyasa, E. (2020). Manajemen PAUD. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Mulyani, T., & Rahmawati, I. (2022). Puzzle learning media and cognitive skill development in kindergarten. International Journal of Early Childhood Education Studies, 11(3), 210–219.

Mutiah, D. (2020). Psikologi bermain anak usia dini. Jakarta: Prenadamedia Group.

Nuraeni, L., & Siregar, E. (2018). Media pembelajaran berbasis permainan dan perkembangan kognitif anak usia dini. Jurnal Pendidikan Usia Dini, 12(1), 67–78.

Rahmawati, D. (2020). Peningkatan kemampuan berpikir logis anak melalui permainan edukatif puzzle di TK Negeri Pembina Yogyakarta (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta).

Rahmawati, D. (2021). Pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 5–6 tahun di TK ABA 3 Sleman (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta).

Rahmawati, S. (2019). Upaya meningkatkan kemampuan berpikir logis anak usia dini melalui permainan puzzle di TK Negeri Pembina Kota Bengkulu (Skripsi, Universitas Bengkulu).

Santrock, J. W. (2019). Child development. New York: McGraw-Hill Education.

Sari, N. P. (2019). Pengaruh penggunaan media puzzle terhadap kemampuan kognitif anak usia 5–6 tahun di TK Pertiwi Kota Semarang (Skripsi, Universitas Negeri Semarang).

Copyright © 2025 Journal WALIDAH

Sukardi. (2011). Metodologi penelitian pendidikan: Kompetensi dan praktiknya. Jakarta: Bumi Aksara.

Sujiono, Yuliani Nurani. (2019). Konsep dasar pendidikan anak usia dini. Jakarta: Indeks.

Syamsul Hadi. (2023). Pembelajaran sosial emosional sebagai dasar pendidikan karakter anak usia dini. Jurnal Teknodik.

Suryani, M. (2018). Penggunaan media puzzle dalam meningkatkan daya ingat dan kemampuan kognitif anak usia 5–6 tahun di PAUD Bina Insani Yogyakarta (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta).

Sutama, I. M. (2011). Penelitian tindakan kelas: Teori dan aplikasi. Surakarta: UNS Press.

Pratiwi, D., & Handayani, L. (2022). Permainan edukatif sebagai strategi peningkatan kemampuan problem solving anak usia dini. Jurnal Golden Age, 6(2), 144–156.

Wulandari, E. (2021). Penerapan permainan edukatif puzzle untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B di TK Dharma Wanita Ngasem Kediri (Skripsi, Universitas Nusantara PGRI Kediri).

Yuliani, R. (2022). Penggunaan media permainan edukatif untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di PAUD Harapan Bangsa Jakarta (Skripsi, Universitas Negeri Jakarta).

Yuliani, S. (2018). Permainan edukatif sebagai media pembelajaran PAUD. Yogyakarta: Deepublish.

Yuliani, S. (2021). Strategi pembelajaran anak usia dini yang menyenangkan. Bandung: Alfabeta.

Copyright © 2025 Journal WALIDAH