

Rosa Purwant¹
Nur Laila Faizah²

LITERATURE REVIEW: PENGARUH PUZZLE TERHADAP KOGNITIF ANAK USIA PRA SEKOLAH

Abstrak

Latar belakang: Masa anak usia pra sekolah adalah masa yang sangat tepat untuk mengenalkan suatu alat permainan edukatif, di usia ini sangat peka dengan rangsangan dilingkungan, anak juga memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Pada saat anak bermain, kemampuan kognitif berkembang. Kemampuan kognitif ini dapat berkembang dengan beberapa permainan edukatif salah satunya adalah permainan puzzle. Tujuan :Mengetahui pengaruh permainan edukatif terhadap anak usia pra sekolah. Metode : Penelitian literatur melalui google Scholar. Kata kunci adalah “permainan puzzle”, “kognitif”, “pra sekolah”. Hasil : Dari 20 Artikel yang telah dikaji mulai dari tahun 2017-2023, terdapat 10 artikel yang sesuai. Bersumber pada 10 artikel yang dikaji yang dihasilkan bahwa pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan kognitif anak di usia pra sekolah. Kesimpulan : Permainan puzzle dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak di usia pra sekolah.

Kata kunci : Permainan Puzzle, kognitif, Pra Sekolah

Abstract

Background: Pre-school age is a very appropriate time to introduce an educational game tool, at this age it is very sensitive to environmental stimuli, children also have a high curiosity. When children play, cognitive abilities develop. This cognitive ability can be developed with several educational games, one of which is a puzzle game. Objective: To find out the effect of educational games on pre-school age children. Methods: Literature review through Google Scholar. Keywords are “puzzle game”, “cognitive”, “preschool”. Results: Of the 20 articles that have been reviewed starting from 2017-2023, there are 10 articles that are suitable. Based on the 10 articles reviewed, it was found that the effect of puzzle games on the cognitive development of children at pre-school age. Conclusion: Puzzle games can develop children's cognitive abilities at preschool age.

Keywords: Permainan Puzzle, Kognitif, Pra Sekolah

PENDAHULUAN

Anak pra sekolah merupakan anak usia dini, masa untuk persiapan masuk ke sekolah, pada panca indra, sistem reseptor dalam rangsangan yang diterima, dan proses adanya memori sudah siap sehingga kemampuan anak dapat belajar dengan sangat baik, bermain merupakan proses dalam belajar di masa ini (DepKes RI, 2006).

Pendidikan pada usia pra dini merupakan Pendidikan mendasar,Pada masa anak usia ini Dimana masa yang sesuai untuk mendapatkan rangsangan yakni rentangan usia kritis dan dalam proses Pendidikan yang strategis dapat mempengaruhi dalam proses belajar serta hasil Pendidikan. Pada masa ini merupakan periode tepat untuk pertumbuhan dan perkembangan dari berbagai kemampuan kognitif,fisik,emosional, social dan spiritual. (Diana Mutiah, 2010).

Dalam UU no.20 tahun 2003 mengenai paud dimana masa Pendidikan ini dapat dilakukan rangsangan Pendidikan yang membantu perkembangan dan pertumbuhan baik Rohani maupun jasamninya dengan tujuan anak memiliki kesiapan untuk memperoleh atau memasuki Pendidikan yang lebih tinggi dilakukan pada anak dengan usia dini dengan rentang waktu dari lahir hingga usia 6 tahun.(Yasbiati,2019)

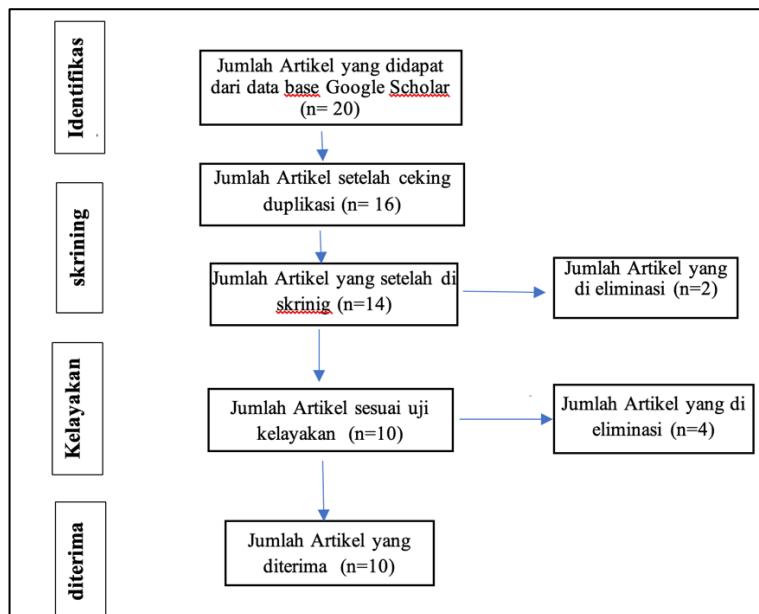
^{1,2)} Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Pemkab Jombang
email: rosapurwanti@gmail.com

Mencapai sebuah tujuan dalam pembelajaran sangat diperlukan sebuah media pembelajaran yang baik dan sesuai dengan kebutuhan yang ingin dicapai. Media dalam pembelajaran merupakan sesuatu yang bisa dimanfaatkan dalam merangsang perhatian, perasaan, daya pikir dan kemampuan pada anak dengan tujuan dapat mendorong proses belajar di dalam diri anak. Beberapa jenis media pembelajaran dapat berupa media visual, audio ataupun media audio visual. Salah satu media visual untuk pembelajaran yaitu media puzzle. Puzzle juga bisa digunakan sebagai media pembelajaran sekaligus permainan dengan cara menyocokkan potongan gambar, bangun, huruf dan angka sehingga menjadi gambar yang utuh. Tujuan pembelajaran dengan puzzle ini dapat melatih ketangkasan mata dan tangan, juga dapat melatih kesabaran. Puzzle ini juga merupakan media pembelajaran yang tidak membosankan dan dapat menerapkan metode cara belajar dengan bermain yang membantu anak untuk meningkatkan hasil belajar pada anak menjadi lebih baik. Pembelajaran sambil bermain sangat penting bagi anak usia dini. Proses belajar efektif dan cepat untuk ditangkap jika dilaksanakan dengan bermain. Bermain menjadi salah satu manfaat dalam pengembangan kognitif pada anak. Dalam Piaget, hasil dalam hubungan perkembangan otak dan sistem nervous dan pengalaman untuk membantu individu beradaptasi dengan lingkungan merupakan kemampuan kognitif (Kliegman dkk, 2012).

Kemampuan dalam kognitif anak ditunjukkan dengan cara melakukan kegiatan dalam bermain dengan alat permainan yang adanya unsur edukatif, perkembangan kognitif merupakan perkembangan dalam kecerdasan dan berfikir. Perkembangan kognitif mempunyai tujuan agar individu dimana mampu mengembangkan kemampuan ingatan, berfikir, persepsi, pemahaman dalam symbol, penalaran dan pemecahan masalah. Faktor hereditas, kematangan, minat, lingkungan, bakat, kebebasan dan pembentukan yang mempengaruhi perkembangan kognitif. Permainan edukatif dalam pembelajaran yang mempengaruhi kecerdasan kognitif pada anak adalah puzzle (Zianeda, 2017).

METODE

Artikel literature dilakukan penelusuran pada google scholar. Keywordnya adalah “permainan puzzle”, “kognitif”, “pra sekolah”. Artikel dicari sampai November 2023. Dari 20 artikel dari hasil penelusuran didapatkan yang duplikasi 4 artikel dan 16 artikel yang terseleksi. Dari 16 artikel yang terseleksi sebanyak 5 artikel yang dikeluarkan dan 10 artikel hasil akhir yang direview. Untuk proses seleksi artikel review dilihat gambar.



Gambar 1. PRISMA diagram search and selection process using google scholar

HASIL DAN PEMBAHASAN

“Hasil penelusuran literatur tentang Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kognitif Anak Pra Sekolah” dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Tabel review artikel digunakan penelitian ini

No	Nama Penulis dan tahun	Tujuan penelitian	Desain	Sampel
1.	(Halimah,dkk,2021)	“Untuk Mengetahui Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak”	“quasi eksperimental dengan pre and post-test design without control group”	n=15
2	(Husnul Khatimah,2017)	“Untuk Mengetahui Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Puzzle Pada Kelompok B TK Tunas Harapan”	“Quasi eksperiment dengan design one grup pre test and post test”	n=13
3	(Rahim,2017)	“Untuk Mengetahui Pengaruh Permainan Edukatif Dengan Media Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Dalam Mengenal Bentuk dan Warna Pada Anak Pra Sekolah Di TK Aisyiyah IV Kota Jambi”	“kuantitatif dengan rancangan one group pretest-posttest design”	n=20
4	(Mujib Utsmani, M.Pd.I, 2020)	“Untuk Mengetahui Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Anak di KB Hidayatul Mubtadi'in Rembang”	“quasi eksperimen dengan rancangan one group pretest-posttest design”	n=15
5	(Eca Gesang Mentari, dkk, 2021)	“Untuk Mengetahui Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini di Raudhatul Athfal Al-Hidayah”	“quasi eksperiment dengan pendekatan one group pre dan post test”	n=25
6	(Dwi Fitriani, dkk, 2022)	“Untuk Mengetahui Pengaruh Pengembangan Media Puzzle Edukatif Untuk Anak Usia 3-4 Tahun di Kelompok Bermain p Ar Ceria Palembang 2022”	“Desain eksperimen (before-after), 01 nilai sebelum treatment dan O2 nilai sesudah treatment”	n=13
7	(Inggried Calaudia Muloke, dkk, 2017)	“Untuk Mengetahui Pengaruh Alat Permainan Edukatif (Puzzle) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Desa Linawan Kecamatan Pinolosian Kabupaten Bolaang Mongondow Selatan”	“quasi eksperimen dengan pendekatan One-Group Pre-Post-Test”	n=10
8	(Surya, dkk, 2021)	“Untuk Mengetahui Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Edukatif Puzzle dari Daur Ulang Terhadap Perkembangan Kognitif Anak di Taman Kanak-Kanak Citra Kta Makassar”	“quasi eksperiment dengan pendekatan one group pre dan post test”	n=31

9	(Rizkia Oktaviyani, dkk, 2019)	“Untuk Mengetahui Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Pra Sekolah”	“pra eksperimen one grup pretest and posttest design”	n=16
10	(Ripa Natari, dkk, 2021)	“Untuk Mengetahui Pengaruh Penerapan Permainan Edukatif Puzzle Untuk Mengembangkan Aspen Kognitif Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid 19”	“kuantitatif dengan rancangan one group pretest-posttest design”	n=11

Pembahasan

Pada hasil penelusuran literature sebagian besar result dari penelitian menunjukan bahwa permainan edukatif dengan media visual yaitu puzzle dapat mengembangkan kognitif anak usia pra sekolah. Dimana pada anak usia pra sekolah merupakan masa-masa yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak.

Dalam Halimah 2021 yang berjudul Penggunaan Alat Permainan Edukatif Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak, bahwa Pengembangan kemampuan kognitif anak di TK Al-Husada kecamatan Wangi-Wangi Kabupaten Wakatobi sudah berkembang dengan baik, terlihat sudah berkembang sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Perkembangan kemampuan kognitif anak pada saat proses kegiatan pemberian tugas yaitu mengenal bilangan 1-10, membedakan bentuk-bentuk geometri, mengurutkan bilangan 1-10, mengelompokan bentuk ukuran dan warna.

Sejalan dengan Husnul Khatimah, 2018 yang berjudul Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media puzzle Pada Kelompok B TK Tunas Harapan, pada semester awal jumlah pra Tindakan kondisi awal kemampuan kognitif pada anak di kategori BB sebesar 80%, dan terjadi peningkatan sebanyak 47% siklus I kemampuan kognitif pada kategori MB. Pada siklus II adanya peningkatan 80% pada kategori BSB.

Media puzzle merupakan bentuk permainan yang mempunyai nilai edukatif sehingga media puzzle ini banyak digunakan di taman kanak-kanak. Media puzzle ini dapat membuat anak memahami konsep dari ukuran, warna, jumlah dan bentuk. Bentuk puzzle lebih beragam digunakan dan memiliki warna-warna yang mencolok. Mencocokkan dari kepingan puzzle mempunyai arti mengingat Gambaran sempurna dan utuh, selanjutnya memasang komponennya menjadi sebuah gambar. Menggunakan metode ralat dan coba merupakan cara anak menyelesaikan sebuah gambar utuh dari puzzle. Ada dua hal yang harus diperhatikan saat memasang puzzle yaitu bentuk dan warna kepingan. Berkonsentrasi dalam mencocokkan kepingan puzzle dapat melatih anak memusatkan pikiran dalam bermain puzzle dan permainan ini dapat meningkatkan keterampilan menyelesaikan masalah sederhana (Veronica,2018).

Sejalan dengan Rahima, 2017 yang berjudul “Pengaruh Permainan Edukatif Dengan Media Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Dalam Mengenal Bentuk dan Warna Pada Anak Praekolah di TK Aisyiyah IV Kota Jambi”, Penggunaan media puzzle sebelum dilakukan sebuah permainan mengenai edukatif 100% responden berkisar 7-8 hasilnya keraguan perkembangan kognitifnya. Sebanyak 10 responden (66.7%) sesudah penggunaan media puzzle dilakukan permainan mengenai edukatif berkisar antara nilai 9-10 mengalami perkembangan kognitif dan 5 (33,3%) responden pada nilai 7-8 dengan interpretasi perkembangan pada kognitif yang meragukan.

Masa perkembangan anak prasekolah sebagai usia keemasan (golden years), adalah periode usia yang paling efektif dalam melihat perkembangan anak prasekolah. Beberapa tahap perkembangan anak prasekolah antara lain: perkembangan nilai agama dan moral, perkembangan aspek fisik motoric, perkembangan aspek Bahasa, perkembangan aspek kognitif dan yang terakhir perkembangan aspek social, kemandirian dan emosional (Srianis, 2014).

Sejalan dengan M. Mujib Utsmani, M.Pd. I 2020 yang berjudul “Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Anak di KB Hidayatul Mubtadi’in rembang”, perkembangan kognitif anak sesudah diberikan permainan puzzle lebih baik daripada perkembangan kognitif anak sebelum diberikan eksperimen menggunakan permainan puzzle.

Presentase responden sebelum diberikan permainan edukatif puzzle sebanyak 45,38. Pada siklus I menjadi 63,46, dan pada siklus II presentasi naik menjadi 80,38.

Sejalan dengan penelitian Eca gesang Mentari, dkk, 2021 yang berjudul "Penggunaan Alat Permainan edukatif Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Raudhatul Athfal Al-Hidayah", menyatakan Dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak sudah berkembang baik, untuk mengembangkan kemampuan kognitifnya guru menggunakan alat permainan edukatif seperti kartu huruf, puzzle angka, balok, boneka tangan. Dalam pengembangan kognitif untuk pengenalan angka pendidik menggunakan puzzle angka memudahkan pendidik dalam mengenalkan lambang angka, menyebutkan angka, menghitung, dan mengurutkan angka, dengan ini anak mampu menjelaskan kognitifnya dalam menyelesaikan permainannya. Penggunaan puzzle angka memudahkan pendidik dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak di RA AL-Hidayah Gunung Terang untuk mengenalkan lambang, bilangan angka dengan media puzzle angka, anak tidak cepat merasa bosan.

Sejalan dengan penelitian Dwi Fitriani, dkk, 2022 yang berjudul "Pengembangan Media Puzzle Edukatif Untuk Anak Usia 3-4 Tahun di Kelompok Bermain Yp Ar Ceria Palembang 2022". Menyatakan Hasil penilaian produk oleh ahli materi 90%, dan hasil penilaian ahli media 97%, serta ahli bahasa 93% pada tahap validasi. Hasil uji coba lapangan awal kelompok kecil subjek 5 orang anak yaitu 80% "praktis" dan uji coba lapangan utama kelompok besar subjek 10 orang anak yaitu 91% "sangat praktis". Keefektifan media big puzzle dari 13 anak pada pre test menghasilkan 40,1% dan post test menghasilkan 80,9 % artinya media big puzzle berpengaruh baik dalam peningkatan kemampuan pengetahuan c-1 perkembangan kognitif anak. Produk pengembangan media big puzzle valid dan praktis serta efektif untuk digunakan.

Pengembangan media puzzle tergolong dalam jenis media visual. Media visual adalah media mampu digunakan untuk indera penglihatan seperti mata berupa art,gambar, foto dalam bentuk tiga maupun dua dimensi. Puzzle merupakan alat permainan dalam edukatif digunakan melalui cara mencocokkan potongan gambar menjadi satu kesatuan yang utuh. Puzzle merupakan permainan modern dan mempunyai macam bentuk media puzzle terbuat dari kayu,plastic ataupun triplek berukuran kecil. Desain puzzle ini dapat dikembangkan dengan mendesain ukuran dan gambar sendiri yang diporsikan menjadi balok berukuran besar sehingga menjadi lebih menarik bisa dipasang dan dapat lebih menantang dibandingkan puzzle pada umumnya sehingga anak bisa Menyusun bisa secara kelompok maupun individu secara bergantian. Big puzzle ini bisa disebut dengan Alat Permainan Edukatif (APE) yang dapat digunakan untuk anak usia 3-4 tahun. APE ini mengenalkan macam hewan kepada anak prasekolah merupakan proses yang sangat penting. Big Puzzle Edukatif adalah alat permainan yang terdiri dari potongan gambar bisa disusun menjadi utuh dan mempunyai ukuran besar dan mempunyai nilai Pendidikan atau edukasi.(Natasari R,dkk,2021)

Sejalan dengan Inggrid Calaudia Muloke, dkk, 2017, yang berjudul "Pengaruh Allat Permainan Edukatif (Puzzle) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Linawan Kecamatan Pinolosian Kabupaten Bolaang Mongondow Selatan". Perkembangan kognitif sebelum diberi stimulasi alat permainan edukatif (puzzle) di desa Linawan Kecamatan Pinolosian Kabupaten Bolaang Mongondow Selatan adalah mulai berkembang. Perkembangan kognitif setelah diberi stimulasi alat permainan edukatif (puzzle) di desa Linawan Kecamatan Pinolosian Kabupaten Bolaang Mongondow Selatan adalah berkembang sesuai harapan. Terdapat pengaruh alat permainan edukatif (puzzle) terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di desa Linawan Kecamatan Pinolosian Kabupaten Bolaang Mongondow Selatan.

Alat permainan edukatif (APE) merupakan alat permainan yang mengandung aspek nilai edukasi yang sesuai usia anak dan Tingkat perkembangan anak yang berfungsi dalam merangsang perkembangan Bahasa,kognitif,fisik dan social pada anak yang dapat memaksimalkan dalam perkembangan anak. Pembelajaran dengan menggunakan Alat permainan edukatif (APE) berupa puzzle secara teratur dan baik dapat meningkatkan perkembangan kognitifnya bisa berkembang dengan baik karena adanya permainan sebagai sarana belajar anak terutama prasekolah (Soetjingsih,2012).

Sejalan dengan Surya, dkk, 2021 yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Edukatif Puzzle dari Daur Ulang Terhadap Perkembangan Kognitif Anak di Taman Kanak-

Kanak Citra Kota Makassar" menyatakan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri sangat kurang. Hal ini dibuktikan dengan hasil pre-test yang menunjukkan minimnya kemampuan kognitif anak didik di Taman Kanak-Kanak Citra. Namun setelah pemberian treatment berupa penggunaan puzzle dari daur ulang yang berbentuk geometri terlihat jelas adanya perkembangan kognitif anak yang dibuktikan dengan hasil post-test yang signifikan meningkat. adanya pengaruh signifikan penggunaan daur ulang puzzle terhadap perkembangan kognitif anak sebelum dan setelah treatment atau dengan kata lain bahwa penggunaan alat peraga puzzle dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak didik di Taman Kanak-Kanak Kota Citra Kota Makassar.

Dalam Kumala (2018) mengenai alat peraga edukatif dalam pembelajaran yang berjudul "Pengaruh Alat Permainan Edukatif (Ape) Barang Bekas Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak 5-6 Tahun Di Ra Akhlakul Karimah Kotabumi Lampung Utara" menyatakan menunjukkan bahwa Penggunaan alat peraga edukatif dalam proses pembelajaran disimpulkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima dan terdapat pengaruh yang signifikan dalam Perkembangan kreativitas anak dengan memanfaatkan barang-barang bekas. Dari beberapa penelitian diatas, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan alat peraga edukatif puzzle dari daur ulang terhadap Perkembangan kognitif dapat meningkatkan motivasi, kreativitas dan hasil belajar anak didik di Taman Kanak-Kanak Citra Kota Makassar oleh karena itu peneliti menerapkan alat peraga edukatif puzzle yang sama untuk mengetahui adakah pengaruh terhadap perkembangan kognitif anak didik.

Sejalan dengan Rizkia Dwi Oktaviyani, dkk, 2019 yang berjudul "Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah", menyatakan Perkembangan Kognitif Anak usia Prasekolah di TK/TPQ Plus Hidayatullah, yang dilakukan terhadap 30 responden menyimpulkan bahwa : p value perkembangan bahasa 0,02, p value perkembangan motorik halus 0,014, p value perkembangan sosial 0,008, dan p value pada lembar observasi 0,025 dengan standar p value < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa Ha diterima atau terdapat Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah di TK/TPQ Plus Hidayatullah.

Pada profil data Kesehatan Indonesia tahun 2011 menyatakan bahwa Indonesia anak usia prasekolah 3-5 tahun mencapai 8.269.856 anak dari jumlah penduduk sebesar 243.181.400. Sedangkan untuk wilayah Jawa Timur jumlah anak prasekolah mencapai 1.051.144 jiwa dari jumlah penduduk sebesar 37.742.356 jiwa. Pada perkembangan kognitif dapat terbagi dalam tiga kelompok yaitu pertama usia 2-3 tahun,kedua 3-4 tahun dan yang ketiga 4-5 tahun. Pada usia 2-3 tahun rata-rata pencapaian skor sebesar 59%. Anak usia 3-4 tahun rata-rata pencapaian sebesar 57,2% dan usia 3-5 tahun keseluruhan skor sebesar 61,1% dalam artian perkembangan kognitif total sebesar 50,6% (Saputro, 2015).

Sejalan dengan Ripa Natari, dkk, 2021, yang berjudul "Penerapan Permainan Edukatif Untuk Mengembangkan Aspek Kognitif Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid 19" menyatakan Permainan edukatif puzzle dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal dan menyebut lambang bilangan. Dengan kondisi covid-19 saat ini, agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan tujuan RPPH yang telah dirancang oleh guru, sistem pembelajaran pun harus dilaksanakan dengan cara daring seperti, whatsapp, zoom dan youtube. Orang tua harus membimbing anak secara penuh agar penerapan pembelajaran yang telah guru ajarkan dapat menjadi pengalaman yang baik bagi tumbuh kembang anak, dan menjadikan pondasi untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya.

Permainan edukatif baik tradisional maupun modern dapat dikembangkan untuk peningkatan perkembangan kognitif pada anak usia dini atau pra sekolah (Veronica, 2018) pada media puzzle adanya unsur visual dan dapat melalui audio dan gerak akan mampu meningkatkan daya imaginasi serta kreativitas pada pola pikir anak (Astuti & Aziz, 2019). Dengan cara dan metode yang sesuai pada anak usia dini sehingga dapat memahami dalam pembelajaran dan dengan kemauan diri sehingga dalam pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan RPPH sehingga pengajar dapat memberikan pembelajaran yang inovatif dengan tujuan perkembangan kognitif anak dapat berkembang sesuai dengan usia mereka (Natari Ripa dkk,2021).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil review jurnal yang peneliti lakukan dapat menyimpulkan bahwa permainan edukatif puzzle dapat meningkatkan pengembangan kognitif anak usia prasekolah. Anak akan dilatih untuk berfikir dan aktif dalam beraktivitas di kelas. Penggunaan permainan puzzle akan melatih daya ingat anak, belajar dengan bermain, dan juga dapat melatih daya fikir anak

DAFTAR PUSTAKA

- Amanda. (2018). Pengaruh bermain puzzle geometri terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia 4-5 tahun di paud al-hidayah. *Instructional development journal (IDJ)*. Vol 1No.1
- Amanda. (2018). Pengaruh bermain puzzle geometri terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia 4-5 tahun di paud al-hidayah. *Instructional development journal (IDJ)*. Vol 1No.1
- Andriyani, A., & Mentari, E. G. (2021). Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Raudhatul Athfal Al-Hidayah Gunung Terang Labuhan Ratu Lampung Timur. *IJIGAEd: Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education*, 2(1), 64-80.
- Astuti, R., & Aziz, T. (2019). Integrasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Kanisius Sorowajan Yogyakarta. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 294. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.99>
- Fatmawati, Fitri Ayu (2020). Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini. Gresik Jawa Barat: Caremedia Communication
- Fitriani, D., Febriyanti, F., & Dewi, K. (2022). Pengembangan Media Puzzle Edukatif Untuk Anak Usia 3-4 Tahun Di Kelompok Bermain Yp Ar Ceria Palembang 2022. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 1914-1922.
- Halimah, H. (2021). Penggunaan Alat Permainan Edukatif untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak. *Jurnal Ilmu Manajemen Sosial Humaniora (JIMSH)*, 3(2), 113-128.
- Kemendikbud. (2022). Capaian Pembelajaran untuk Satuan PAUD. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi RI.
- Kementerian Pendidikan Nasional 2014. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Menteri Pendidikan Nasional Indonesia
- Khatimah, H. (2018). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Puzzle Pada Kelompok B Tk Tunas Harapan. *ECEIJ (Early Childhood Education Indonesian Journal)*, 1(1), 20-26.
- Kumala, D. N. (2018). Pengaruh Alat Permainan Edukatif Barang Bekas Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak 5-6 Tahun Di Raudhatul Athfal Akhlakul Karimah Kotabumi Lampung Utara. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
- Martiana, Devika. (2015). Model direct instruction berbantuan media puzzle untuk meningkatkan perkembangan mengenal bentuk geometri anak kelompok B3 TK kemala bhayangkari 1 Denpasar. E-journal PG PAUD Universita Pendidika Ganesha. Vol.3 No.1
- Muloke, I. C., Ismanto, A. Y., & Bataha, Y. (2017). Pengaruh alat permainan edukatif (puzzle) terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di desa linawan kecamatan pinolosian kabupaten bolaang mongondow selatan. *Jurnal Keperawatan*, 5(1).
- Natari, R., & Suryana, D. (2021). Penerapan Permainan Edukatif Puzzle untuk Mengembangkan Aspek Kognitif Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(2), 245-252.
- Oktaviyani, R. D., & Suri, O. I. (2019). Pengaruh terapi bermain puzzle terhadap perkembangan kognitif anak usia prasekolah. *Jurnal Kesehatan*, 10(2), 289841.
- Rahima, R. (2018). Pengaruh Permainan Edukatif Dengan Media Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Dalam Mengenal Bentuk Dan Warna Pada Anak Prasekolah Di Tk Aisyiyah Iv Kota Jambi. *Jurnal Akademika Baiturrahim Jambi*, 6(2), 62-66.

- Srianis, dkk. (2014). Penerapan metode bermain puzzle geometri untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam mengenal bentuk. E-journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha. Vol.2 No.1
- Surya, S., Bachtiar, M. Y., Herlina, H., & Saodi, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Edukatif Puzzle Dari Daur Ulang Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7(2), 43-53.
- Utsmani, M. M., & Faizah, N. A. (2020). Pengaruh Permainan Puzzle terhadap Perkembangan Kognitif Anak di KB Hidayatul Mubtadi'in Rembang. *SCHOLASTICA: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2(1), 63-72.
- Veronica N,2018. Permainan Edukatif Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini* Volume 4 Nomor 2.
- Yasbiati, Edi Hendri Mulyana , Taopik Rahman , Qonita (2019). Profil Kejujuran Anak Usia 5-6 Tahun di RA-At-Taufiq Kota Tasikmalaya. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8 (2), 2019, 99-106