

ANALISIS DAMPAK KEGIATAN BERMAIN PUZZLE TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI

Jumui^{*1}, Elida Wijayanti²

¹ Institut Teknologi dan Bisnis Muhammadiyah Wakatobi, Indonesia

² Universitas Muhammadiyah Buton, Indonesia

*Corresponding Author: jumui@itbm.wakatobi.ac.id

Received: 01/05/2026. Reviewed: 03/04/2026. Accepted: 03/05/2026. Publications: 30/06/2026

Abstrak: Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek penting yang perlu distimulasi sejak anak usia dini karena berpengaruh terhadap kemampuan berpikir, memecahkan masalah, dan kesiapan belajar anak. Salah satu bentuk stimulasi yang dapat diberikan untuk mengoptimalkan perkembangan kognitif adalah melalui kegiatan bermain puzzle. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh kegiatan bermain puzzle terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *literature review* dengan mengkaji berbagai sumber ilmiah yang relevan, seperti jurnal, artikel penelitian, dan referensi pendukung lainnya yang berkaitan dengan topik penelitian. Hasil kajian menunjukkan bahwa kegiatan bermain puzzle memberikan dampak yang signifikan terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. Media puzzle dapat membantu meningkatkan pengetahuan anak dalam mengenal angka, melatih kemampuan berpikir logis, meningkatkan keterampilan menyelesaikan masalah (*problem solving*), serta memperkuat kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan. Dengan demikian, kegiatan bermain puzzle dapat menjadi salah satu strategi pembelajaran yang efektif dalam mendukung perkembangan kognitif anak usia dini secara optimal.

Keywords: Permainan Puzzle, Perkembangan Kognitif, Anak Usia Dini

Abstract: *Cognitive development is an important aspect that needs to be stimulated from early childhood because it influences children's thinking skills, problem-solving abilities, and learning readiness. One form of stimulation that can be used to optimize cognitive development is puzzle play activities. This study aims to analyze the effect of puzzle play activities on early childhood cognitive development. The method used in this research is a literature review by examining various relevant scientific sources, such as journals, research articles, and other supporting references related to the topic. The findings show that puzzle play activities have a significant impact on children's cognitive development. Puzzle media can help improve children's knowledge in recognizing numbers, train logical thinking skills, enhance problem-solving abilities, and strengthen children's ability to recognize number symbols. Therefore, puzzle play activities can be an effective learning strategy in supporting optimal cognitive development in early childhood.*

Keywords: Puzzle Games, Cognitive Development, Early Childhood

How to Cite : Jumui, Wijayanti. E (2026). Analisis Dampak Kegiatan Bermain Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *IJOLLE: International Journal Of Language, Literature and Education*, Volume 1 (1), 57-67. <https://doi.org/XX.XXXXXX/IJOLLE.v1i01.55>

INTRODUCTION

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 28 dinyatakan dalam 6 ayat mengatakan Pendidikan Anak Usia Dini adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia lahir hingga usia 6 tahun, yang dilakukan secara menyeluruh mencakup semua aspek perkembangan dengan memberikan stimulasi terhadap perkembangan jasmani dan rohani agar anak tumbuh dan berkembang dengan optimal (DEPDIKNAS, 2003).

Pendidikan Anak Usia Dini sangat penting dilakukan sebagai upaya untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut. Usia dini merupakan usia emas (*golden age*) yang terjadi sekali selama kehidupan seorang manusia. Masa ini merupakan masa yang tepat untuk meletakkan dasar-dasar pengembangan fisik, bahasa, sosial emosional, konsep diri, seni, moral, kognitif, dan nilai-nilai agama, sehingga upaya pengembangan seluruh potensi anak usia dini harus dimulai agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal (Haryani, 2014). Salah satu aspek yang harus dikembangkan pada anak usia dini adalah kognitif.

Tujuan kompetensi kemampuan kognitif anak usia dini yaitu pengetahuan umum dan sains, konsep bentuk warna, ukuran dan pola, konsep bilangan lambang bilangan dan huruf (Partini, 2010). Dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 disebutkan bahwa aspek perkembangan kognitif pada anak usia 4-6 tahun terbagi menjadi dua, yaitu berpikir logis yang mencakup kemampuan mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran serta berpikir simbolik yang mencakup kemampuan menyebutkan lambang bilangan 1-10 dan mengenal konsep bilangan (Sumardi et al., 2017). Sedangkan menurut Dariyo (dalam Safitri, D., Syukri, M., 2014) mengutarakan bahwa aspek kognitif sebagai salah satu bidang pengembangan ketrampilan dasar dalam kurikulum TK memegang peranan yang vital dalam upaya mengembangkan ketrampilan berpikir anak supaya dapat mengelola perolehan belajarnya, dapat menjumpai bermacam-macam opsi penyelesaian permasalahan, mendukung anak untuk mengembangkan keterampilan logika matematikanya dan pemahaman akan ruang dan waktu serta ketrampilan untuk memilah-milah, mengklasifikasi serta merancang pengembangan keterampilan berpikir teliti.

Namun, fakta menunjukkan bahwa guru belum maksimal dalam menggunakan media pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Matovani, et al (2022); Chyalutfa,

et al (2022) Pembelajaran yang berlangsung masih terpusat pada guru. Guru kurang menggali potensi yang dimiliki peserta didik ketika menyampaikan materi pelajaran. Hal ini mengakibatkan peserta didik kurang terlibat dalam proses pembelajaran pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran selama ini kurang menarik. Selain itu, media masih jarang digunakan kedalam pembelajaran. Hal ini terlihat pada peserta didik yang kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga perkembangan kognitif peserta didik masih kurang.

Masalah tersebut terjadi karena beberapa faktor diantaranya metode pembelajaran yang digunakan guru monoton dengan metode ceramah, media pembelajaran masih kurang menarik dan kurang menstimulus perkembangan kognitif anak, pembelajaran didominasi oleh buku majalah dan lembar kerja siswa. Hal penting yang harus dipahami guru dan orang tua adalah bagaimana setiap kegiatan pembelajaran harus diciptakan menarik dan tidak membosankan bagi anak. Kegiatan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan dapat dilakukan dalam bentuk permainan. Bermain merupakan suatu aktivitas yang dapat memberikan pengalaman belajar yang berharga, karena melalui permainan imajinasi dan ide-ide anak dapat dikembangkan (Lestari et al., 2014). Dengan bermain, anak-anak dapat memperoleh pemenuhan rasa ingin tahunya dan dapat mengeksplorasi pengalamannya dalam memecahkan masalah (Pradana, 2016)

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).

Pada dasarnya prinsip pembelajaran anak usia dini adalah belajar melalui bermain, karena melalui bermain anak dapat mengembangkan potensi dirinya, mengekspresikan ide, gagasan serta pengetahuannya, selain itu dengan bermain anak memperoleh informasi serta wawasan yang mereka bangun dan yang paling penting anak dapat merasakan kesenangan tersendiri maupun dengan temannya ketika melakukan proses kegiatan. Bermain tentunya membutuhkan alat permainan edukatif. Alat permainan edukatif yang dapat digunakan untuk membantu anak dalam perkembangan kognitif adalah dengan menggunakan puzzle. Alasan menggunakan puzzle karena dengan puzzle anak secara langsung mengamati, melakukan aktivitas

bermain dalam memecahkan masalah, berfikir logis dan sistematis serta ketepatan anak dalam menyusun beberapa kepingan menjadi kesatuan yang utuh. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang analisis kegiatan bermain puzzle terhadap perkembangan kognitif anak usia dini.

METHOD

Penelitian ini menggunakan metode Literature review, yaitu proses meletakkan, mendapatkan, membaca, dan mengevaluasi literature penelitian yang terkait dengan topik penelitian. Dengan metode ini peneliti melakukan review dan mengidentifikasi jurna-jurnal secara terstruktur yang pada setiap prosesnya mengikuti langkah-langkah yang telah ditetapkan (Triandini, 2019). Untuk merampungkan penelitian ini, peneliti mengumpulkan artikel jurnal pada database Google Scholar.

Langkah selanjutnya, peneliti mengelompokkan artikel-artikel tentang kegiatan bermain puzzle terhadap perkembangan kognitif. Metadata artikel- artikel tersebut ditabulasi dalam tabel yang meliputi nama penulis, judul, tahun terbit, nama jurnal, jenis penelitian dan hasil penelitian. Setelah itu, peneliti mereviu dan menganalisis artikel tersebut secara mendalam terutama mengenai hasil penelitian yang tersaji pada bagian pembahasan dan bagian kesimpulan. Pada bagian akhir penelitian, peneliti membandingkan temuan yang tersaji dalam artikel dan memberi kesimpulan (Sartika & Octafiani, 2019)

RESULTS AND DISCUSSION

Permainan puzzle

Menurut Jatmika Nur (2012:25) puzzle adalah permainan yang menarik bagi anak. Sebab pada dasarnya, anak menyukai bentuk gambar dan warna yang menarik. Pada tahap awal mengenal puzzle, anak mungkin mencoba menyusun gambar puzzle dengan cara memasang bagian-bagian puzzle tanpa petunjuk. Dengan sedikit arahan dan contoh, maka anak dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan cara mencoba menyesuaikan bentuk, warna, atau logika.

Puzzle adalah media bermain dengan cara bermainnya seperti menyusun dan mencocokkan potongan-potongan gambar, huruf, bangun-bangun, atau angka sehingga disusun menjadi sebuah puzzle yang utuh. Dalam menyusun puzzle maka akan melatih kesabaran, ketangkasan mata, dan tangan untuk menyusun puzzle tersebut (Oktaviyani, 2019). Sedangkan menurut Yulianti (2011:42) alat permainan puzzle sudah bukan

permainan asing bagi anak-anak. Biasanya anak-anak akan senang menyusun dan mencocokkan bentuk dan tempatnya. Anak-anak akan suka mainkan puzzle dengan berbagai macam gambar yang menarik.

Menurut Sobachman (dalam Masruroh 2014:13) berpendapat bahwa, permainan puzzle adalah permainan yang terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih kreatifitas, keteraturan, dan tingkat konsentrasi. Bermain puzzle dapat dilakukan oleh anak-anak hingga anak belasan tahun, tetapi tentu saja tingkat kesulitannya harus disesuaikan dengan usia anak yang memainkannya. Pada permainan puzzle anak akan mencoba memecahkan masalah, yaitu menyusun gambar. Pada tahap awal mengenal puzzle, mereka mungkin mencoba untuk menyusun gambar puzzle tanpa petunjuk. Namun, dengan sedikit arahan dan contoh, maka anak akan dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan cara mencoba menyesuaikan bentuk, menyesuaikan warna atau logika.

Manfaat Bermain Puzzle yaitu:

1. Mengasah otak. Dengan bermain puzzle, kecerdasan otak anak akan terlatih. Karena permainan ini melatih otak untuk memecahkan masalah.
2. Melatih koordinasi mata dan tangan. Karena anak harus mencocokkan kepingan-kepingan puzzle dan menyusunnya menjadi bentuk yang utuh.
3. Meningkatkan kemampuan anak dalam berpikir dan belajar berkonsentrasi. Saat bermain puzzle, anak bisa melatih sel otaknya, mengembangkan kemampuan berpikirnya, dan berkonsentrasi menyelesaikan potongan-potongan atau kepingan gambar puzzle.
4. Melatih membaca. Membantu mengenal bentuk dan langkah penting, menuju pengembangan keterampilan membaca.
5. Melatih kesabaran. Dengan bermain puzzle, kesabaran akan terlatih. Karena saat bermain puzzle dibutuhkan kesabaran dalam menyelesaikan permainan.
6. Belajar bersosialisasi. Permainan puzzle yang dilakukan oleh anak-anak secara berkelompok bisa meningkatkan interaksi sosial. Mereka dapat belajar menghargai dan saling membantu satu sama lain.

Memberikan media pembelajaran pada anak dengan memberikan media yang menarik yang dapat memberikan pengetahuan yang dapat mengasah strategi anak serta dapat memberikan simbol. Media pembelajaran dapat membuat anak belajar dengan senang dan belajar melalui media permainan, dapat menguasai pelajaran yang lebih

menantang. Menurut Sunarti (2005:49) media puzzle mempunyai beberapa kriteria yaitu :

1. Mengenalkan anak beberapa strategi sederhana dalam menyelesaikan masalah.
2. Melatih kecepatan, kecermatan, dan ketelitian dalam menyelesaikan masalah.
3. Menanamkan sikap pantang menyerah dalam menghadapi masalah.

Perkembangan kognitif

Istilah kognitif berasal dari kata cognition yang padananya knowing, yang berarti mengetahui. Kognitif adalah semua aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah dan merencanakan masa depan atau semua proses psikologis yang berhubungan dengan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya (Wiyani,2014: 61-62).

Menurut Sujiono (2014: 1.11) mengatakan bahwa, perkembangan kognitif mengacu pada perkembangan anak dalam berpikir dan kemampuan untuk memberikan alasan. Secara umum kognitif adalah perubahan dalam pemikiran, kecerdasan, dan bahasa anak. Menurut Piaget (dalam Sujiono 2014:3.3) mengemukakan bahwa, perkembangan kognitif bukan hanya hasil kematangan organisme, bukan pula pengaruh lingkungan saja, melainkan interaksi antar keduanya. Otak manusia bekerja menerima informasi, memprosesnya, kemudian memberi jawaban.

Menurut Piaget (dalam Masruroh 2014:22) mengatakan bahwa, anak dapat membangun secara aktif dunia kognitif sendiri. Dalam pandangan Piaget, terdapat dua proses yang mendasari perkembangan dunia individu, yaitu pengorganisasian dan penyesuaian (adaptasi). Dalam proses belajar perlu adaptasi yang membutuhkan keseimbangan antara dua proses yang saling menunjang, yaitu asimilasi dan akomodasi. Husdarta (2010) berpendapat bahwa perkembangan kognitif adalah suatu proses menerus, namun hasilnya tidak merupakan sambungan (kelanjutan) dari hasil-hasil yang telah dicapai sebelumnya.

Perkembangan kognitif bertujuan agar individu mampu mengembangkan kemampuan persepsinya, ingatan, berfikir, pemahaman terhadap simbol, melakukan penalaran dan memecahkan masalah. Perkembangan kognitif dipengaruhi oleh faktor hereditas, lingkungan, kematangan, minat dan bakat, pembentukan dan kebebasan (Zianeda, 2017). kognitif adalah kemampuan berfikir yang melibatkan pengetahuan

yang berfokus penalaran dan pemecahan masalah menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa yang bersifat rasional atau melibatkan akal. (Heryanti, 2014).

Perkembangan kognitif adalah perubahan yang terjadi dalam berpikir, kecerdasan dan bahasa anak untuk memberikan alasan sehingga anak dapat mengingat, menyusun strategi secara kreatif, berpikir bagaimana cara dapat memecahkan masalah dan dapat menghubungkan kalimat menjadi pembicaraan yang bermakna (meaningfull) (Sujiono, 2014).

Analisis kegiatan bermain puzzle terhadap perkembangan kognitif anak usia dini

Beberapa penelitian yang mengkaji terkait kegiatan bermain puzzle terhadap perkembangan kognitif anak usia dini, antara lain sebagai berikut:

1. Pertama, menurut Inggried Claudia Muloke, Amatus Yudi Ismanto, Yolanda Bataha (2017) dalam artikelnya yang berjudul “Pengaruh Alat Permainan Edukatif (Puzzle) terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 tahun di Desa Linawan Kecamatan Pinolosian Kabupaten Bolaang Mongondow Selatan”. Menjelaskan bahwa perkembangan kognitif sebelum diberi stimulus alat permainan edukatif di desa tersebut yaitu mulai berkembang. Setelah diberi stimulasi alat permainan edukatif di desa tersebut yaitu berkembang sesuai harapan. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh alat permainan edukatif (puzzle) terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di desa Linawan.
2. Kedua, menurut Ayu Astuti Manurung, Jasper Simanjuntak (2019) dalam artikelnya yang berjudul “Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Santa Lusia Batang Kuis Kecamatan Percut Sei Tuan Kota Medan T.A 2018/2019”. Menjelaskan bahwa adanya pengaruh permainan puzzle terhadap kognitif anak di Tk Santa Lusia Batang Kuis Kota Medan. Hasil penerapan permainan puzzle pada kelas eksperimen ternyata cukup memuaskan, kemampuan kognitif anak di kelas eksperimen lebih meningkat dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan permainan lego.
3. Ketiga, menurut Eka Mulyaningsih, Sukmawati Tono Palangngan (2020) dalam artikelnya yang berjudul “Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini”. Menjelaskan bahwa permainan puzzle memberikan pengaruh yang positif terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A di Taman kanak-kanak, dan permainan puzzle

mampu menstimulasi anak kelompok A TK Aisyiyah kota Palopo menjadi lebih aktif dan bersemangat dalam belajar mengenal lambang bilangan.

4. Keempat, menurut Rista Dwi Permata (2020) dalam artikel yang berjudul “Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun”. Menjelaskan bahwa terdapat pengaruh dalam penggunaan media puzzle terhadap kemampuan pemecahan masalah anak kelompok A TK PKK Harapan Rahayu Kecamatan Soko Kabupaten Tuban.
5. Kelima, menurut Ahmad Zubaidi, Baik Nilawati Astini, I Made Suwasa Astawa, Fahrudin (2022) dalam artikelnya yang berjudul “Pengaruh Media Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Anak”. Menjelaskan bahwa media puzzle memiliki pengaruh terhadap perkembangan kognitif anak kelompok B. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil pre-test dan post-test yang menunjukkan bahwa skor pos-test untuk perkembangan kognitif anak kelompok B mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan menggunakan media puzzle.

CONCLUSION

Berdasarkan temuan analisis penelitian dan pembahasan, dapat menyimpulkan bahwa kegiatan bermain puzzle mampu meningkatkan pengetahuan anak tentang mengenal angka, meningkatkan kemampuan menyelesaikan masalah pada anak usia dini, dan meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan. Terbukti bahwa kegiatan bermain puzzle memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. Guru hendaknya dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang tepat, menarik, menyenangkan dan bervariasi agar anak tertarik, berminat dan antusias saat kegiatan pembelajaran; guru hendaknya dalam kegiatan pembelajaran melakukan interaksi dan melibatkan anak secara optimal pada kegiatan nyata agar anak mendapatkan pengalaman langsung dari proses pembelajaran.

REFERENCES

- Astini, B. N., Rachmayani, I., & Suarta, I. N. (2017). IDENTIFIKASI PEMAFKATAN ALAT PERMAIAN EDUKATIF DALAM MENGEMBANGKAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI. *Jurnal Pendidikan Anak*. Vol 6(1) PP 31–40.
- Chyalutfu, U., Makki, M., & Jiwandono, I. S. (2022). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA POHON LITERASI TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA. *Journal of Classroom Action*. Vol 4(3) PP 82-86.

- Haryani, C. (2014). PENERAPAN METODE BERMAIN DENGAN MEDIA PLAYDOUGH DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN DAN LAMBANG BILANGAN PADA ANAK USIA DINI. Unpublished bacherol thesis. Bengkulu: Universitas Bengkulu.
- Heryanti, V. (2014). MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL (CONGKLAK). Universitas Bengkulu, 22.
- Husdarta, N. K. (2010). PETUMBUHAN DAN PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK (OAHRAGA DAN KESEHATAN). Bandung: Alfabeta.
- Ilma, R. (2016). PENERAPAN MEDIA GAME PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK A1 DALAM MENGENAL BILANGAN. Unpublished bacherol thesis. Jember: Universitas Jember.
- Jatmika N,Y, (2012). RAGAM AKTIVITAS HARIAN UNTUK PLAYGROUP. Jogjakarta. Diva Press.
- Lestari, Raga, & Sudatha, W. (2014). PENERAPAN METODE BERMAIN BERBANTUAN MEDIA PUZZLE ANGKA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM PENGENALAN BILANGAN. E-Journal PGPAUD Universitas Pendidikan Ganesha, Vol 2(1).
- Manurung, Ayu Astuti Jasper Simanjuntak. (2019). PENGARUH PERMAINAN PUZZLE TERHADAP KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK SANTA LUSIA BATANG KUIS KECAMATAN PERCUT SEI TUAN KOTA MEDAN T.A 2018/2019. Jurnal Usia Dini. Vol 5(2) PP 1-6
- Masruroh, (2014). PENGARUH PERMAINAN PUZZLE TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN PAUD TUNAS HARAPAN KELURAHAN GEBANG KECAMATAN PATRANG KABUPATEN JEMBER SEMESTER GENAP TAHUN PELAJARAN 2013/2014. Skripsi tidak diterbitkan. Jember: IKIP PGRI JEMBER.
- Matovani, D. S., Istiningsih, S., & Khair, B. N. (2022). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN SOLE (SELF ORGANIZED LEARNING ENVIRONMENT) MENGGUNAKAN MEDIA QUIZ TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP. Journal of Classroom Action Research. Vol 4(4).

- Muloke, Inggried Claudia., Amatus Yudi Ismanto, Yolanda Bataha. (2017). PENGARUH ALAT PERMAINAN EDUKATIF (PUZZLE) TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI DESA LINAWAN KECAMATAN PINOLOSIAN KABUPATEN BOLAANG MONGONDOW SELATAN. *e-Journal Keperawatan(e-Kp)*. Vol 5(1)
- Mulyaningsih, Eka., Sukmawati Tono Palangngan. (2020). PENGARUH PERMAINAN PUZZLE TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN PADA ANAK USIA DINI. *Al-Gurfah : Journal of Primary Education*. Vol 1(1) PP 29-40
- Oktaviyani, Rizkia Dwi Oryza Intan Suri. (2019). PENGARUH TERAPI BERMAIN PUZZLE TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA PRASEKOLAH. *Jurnal Kesehatan*. Vol 10(2) pp 112-116
- Partini. (2010). PENGANTAR PENDIDIKAN ANAK USIA DINI. Grafindo Litera Media.
- Permata, R. D. (2020). PENGARUH PERMAINAN PUZZLE TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH ANAK USIA 4-5 TAHUN. *Jurnal Pinus: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*. Vol 5(2) pp 1–10.
- Pradana, P. H. (2016). PENGARUH PERMAINAN BALOK ANGKA TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN PADA ANAK USIA DINI. *Jurnal PAUD Tambusai*. Vol 2(2) PP 18–25
- Riany Ariesta. (2009). ALAT PERMAINAN EDUKATIF LINGKUNGAN SEKITAR UNTUK ANAK USIA 0-1 TAHUN. Bandung: PT. Sandiarta Sukses.
- Sartika & Octafiani, M. (2019). PEMANFAATAN KAHOOT UNTUK PEMBELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS X PADA MATERI SISTEM PERSAMAAN LINEAR DUA VARIABEL. *Journal On Education*. Vol 01(03) PP 373–385.
- Soebachman, A. (2012). PERMAINAN ASYIK BIKIN ANAK PINTAR. Yogyakarta: IN AzNa Books.
- Sujiono Nurani, (2014). METODE PENGEMBANGAN KOGNITIF. Jakarta. UT.
- Sujiono, Y.N. (2014). METODE PENGEMBANGAN KOGNITIF. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Sumardi, Rahman, T., & Gustini, I. S. (2017). PENINGKATAN KEMAMPUAN ANAK USIA DINI MENGENAL LAMBANG BILANGAN MELALUI MEDIA PLAYDOUGH. *Jurnal PAUD Agapedia*. Vol 1(2) PP 190–202.

- Sunarti, Euis dan Rulli Purwanti. (2005). AJARKAN ANAK KETERAMPILAN HIDUP SEJAK DINI. Jakarta. Elex Media Komputindo
- Triandini, E., Jayanatha, S., Indrawan, A., Putra, G. W., & Iswara, B. (2019). METODE SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW UNTUK IDENTIFIKASI PLATFORM DAN METODE PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI DI INDONESIA. IJIS: Indonesian Journal of Information Systems. Vol1(2), pp 63–77.
- Trimantara, H., Mulya, N., & Liyana, U. (2019). MENGEMBANGKAN BAHASA ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI PERMAINAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF PUZZLE. AL ATHFAAL:JurnalIlmiah Pendidikan Anak Uisa Dini. Vol 2(1)
- Wiyani. (2014). PSIKOLOGI PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI. Yogyakarta : Gava Media
- Yulianty Rani, (2011). PERMAINAN YANG MENINGKATKAN KECERDASAN ANAK. Jakarta: Niaga Swadaya
- Zianeda, Faradhita Amaral. (2017). PENGARUH PERMAINAN PUZZLE TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI KELOMPOK A TK MUSLIMAT NU KHADIJAH DESA NGEPUNG KECAMATAN PATIANROWO, KABUPATEN NGAJUK. Simki-Pedagogla. Vol 1(1)
- Zubaidi, Ahmad., Baik Nilawati Astini, I Made Suwasa Astawa, Fahrudin. (2022). PENGARUH MEDIA PUZZLE TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK. Journal of Classroom Action Research. Vol 4(4) pp 97-101