

## PENGEMBANGAN PERMAINAN PUZZLE DALAM MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI TK ISLAMIYAH NU

<sup>1</sup>Adelia Rizki Utami, <sup>2</sup>Citra Amalia Hasibuan, <sup>3</sup>Widya Ismayani, <sup>4</sup>Wiwik Indah  
Handayani, <sup>5</sup>Khadijah

<sup>1</sup>Fakultas Ilmu Tarbiyah dan keguruan, UIN Sumatera Utara.  
adeliarizkiutamipiaud2@gmail.com

<sup>2</sup>Fakultas Ilmu Tarbiyah dan keguruan, UIN Sumatera Utara.  
citraamaliahsbpiaud2@gmail.com

<sup>3</sup>Fakultas Ilmu Tarbiyah dan keguruan, UIN Sumatera Utara.  
widyaismayani2@gmail.com

<sup>4</sup>Fakultas Ilmu Tarbiyah dan keguruan, UIN Sumatera Utara.  
wiwikindah002@gmail.com

<sup>5</sup>Fakultas Ilmu Tarbiyah dan keguruan, UIN Sumatera Utara.  
khadijah@uinsu.ac.id

**Abstrack :** *The purpose of this study was to determine whether there was a development of puzzle games on cognitive development in children 5-6 years old in NU ISLAMIC TK. In this study, the method used is an experimental method with a quasi-experimental type. The data collection techniques for this research are observation techniques, anecdotal notes and documentation. The data analysis technique of this research is through run test. Based on the implementation of education that focuses on laying the foundation for physical growth and development (fine motor and gross motor coordination), intelligence (thinking power and creativity, emotional intelligence, spiritual), social emotional (attitude and behavior as well as religion), language and communication in accordance with the uniqueness and stages of development that is passed by early childhood. So the results of research and analysis that have been carried out for one month and the final data using the Run-test show the results that: There is an effect of puzzle games on children's cognitive development. This can be seen from the results of the posttest and pretest experimental and control classes. The effect of puzzle games on cognitive development in children in the experimental class increased 81.5% from the previous 75% increase to 87.25%.*

**Keywords:** *Puzzle Game, Cognitive Development, early age.*

### **Pendahuluan**

Pendidikan UU RI Nomor 20 tahun 2001 adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan,

## **PENGEMBANGAN PERMAINAN PUZZLE DALAM MENGENALKAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI TK ISLAMIAH NU**

**<sup>1</sup>Adelia Rizki Utami, <sup>2</sup>Citra Amalia Hasibuan, <sup>3</sup>Widya Ismayani, <sup>4</sup>Wiwik Indah Handayani, <sup>5</sup>Khadijah**

akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bahkan Negara (Rulam).

Pendidikan anak usia dini sangat diperlukan untuk membiasakan diri dan mengembangkan pola pikir anak yang berumur 0-8 tahun dalam cakupan anak dari lahir hingga anak kelas 3 SD karena proses pendidikan dan pendekatan pola asuh anak kelas 1, 2, dan 3 hampir sama dengan pola asuh anak sebelumnya (Tadkiroatun Masfiroh, 2008). Usia dini adalah sebuah fase pendidikan yang tidak terlepas dari bermain dengan alat permainan. Sebagai sebuah lembaga pendidikan tentu saja Taman Kanak-Kanak merupakan sebuah tempat belajar dan juga bermain yang memiliki berbagai sarana dan prasarana untuk mendukung terlaksananya proses pembelajaran yang baik dan berkualitas (Suyadi, 2014).

Menurut UU No 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan rohani dan jasmani anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Menurut Direktorat anak usia dini Pedoman Teknis Penyelenggaraan Kelompok bermain, 2010). Pada peraturan pemerintah No 17 Tahun 2010 tentang pengelolaan dan penyelenggaraan layanan pendidikan disebutkan bahwa fungsi PAUD adalah membina, menumbuhkan dan mengembangkan seluruh potensi anak secara optimal sehingga terbentuk prilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki ke jenjang pendidikan selanjutnya (Novan Ardy Wiyani, 2016).

Anak usia 4-6 tahun merupakan bagian dari anak usia dini yang secara terminologi disebut sebagai anak usia pra sekolah (Golden Age). Pada masa ini terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini merupakan tempo untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, seni, sosial emosional, disiplin diri, nilai-nilai agama, konsep diri dan kemandirian. Anak membutuhkan rangsangan pendidikan yang sesuai dengan perkembangan dan potensi anak (Direktorat Pembinaan Anak usia dini, 2012).

Pandangan Islam mengatakan segala sesuatu yang dilaksanakan, tentulah memiliki dasar hukum baik itu yang berasal dari dasar naqliyah maupun dasar aqliyah. Begitu juga halnya dengan pelaksanaan pendidikan

pada anak usia dini. Dunia anak adalah dunia bermain. Dengan bermain, anak akan memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi dan perkembangan fisik. Bermain merupakan sarana untuk menggali pengalaman belajar yang sangat berguna untuk anak. Bermain juga dapat menjadi sarana untuk mengembangkan kreativitas dan daya cipta, karena bermain adalah sumber pengalaman dan uji coba (Dwi Nami, 2022).

Bermain, dari segi pendidikan adalah kegiatan permainan menggunakan alat permainan yang mendidik serta alat yang bisa merangsang perkembangan aspek kognitif, sosial, emosi, dan fisik yang dimiliki anak. Oleh karena itu, dari sudut pandang pendidikan bermain sangat membutuhkan alat permainan yang mendidik. Seperti salah satunya adalah puzzle, Mainan puzzle adalah salah satu mainan edukatif untuk anak dan merupakan alasan yang baik bagi orang tua untuk membeli mainan puzzle tersebut. Selain dapat memberikan keuntungan untuk orang tua berupa waktu tenang dan dapat mengerjakan pekerjaan rumah tangga lainnya, ternyata ada banyak manfaat bagi anak-anak yang secara teratur bermain dengan puzzle. Ada banyak sekali jenis dan gambar puzzle anak yang tersedia di pasaran dan mudah sekali ditemukan (Mahardika, 2016).

Kegiatan sentra puzzle ini dapat dirangkai dengan potongan jumlah yang sesuai dengan usia anak. Misalnya pada usia 2-3 tahun, potongan puzzlenya tidak kurang dari 4 biji; usia 3-4 tahun potongan puzzlenya tidak lebih dari 5 biji, untuk anak TK (4-5) tahun potongan puzzlenya tidak lebih dari enam biji dan untuk SD keatas potongan puzzlenya tidak lebih dari tujuh biji. Seperti sentra-sentra lainnya sentra puzzle pun bisa dikemas sedemikian rupa, oleh karena itu semua kecerdasan anak terealisasikan dengan baik. Misalnya di puzzle tersebut diberi gambar orang yang sedang solat (untuk mencerdaskan daya spiritualisasinya anak), dimainkan oleh dua anak (untuk mengasah daya emosi-sosial dan interpersonal), jika permainan puzzle ini jika dilakukan oleh anak-anak maka akan mengasah daya kompetitif anak dan lain-lain.

### **Metode Penelitian**

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode eksperimen dengan jenis penelitian kuasi eksperimen. Metode penelitian ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2009).

Metode eksperimen memiliki ciri khas tersendiri terutama dengan adanya kelompok kontrol. Dalam bidang sains, penelitian dapat menggunakan desain eksperimen karena variabel-variabel dapat dipilih dan variabel-variabel lain yang dapat mempengaruhi proses eksperimen itu dapat dikontrol secara ketat. Sehingga dalam metode ini peneliti memanipulasi paling sedikit satu variabel, mengontrol variabel lain yang relevan dan mengobservasi pengaruhnya terhadap variabel terikat. Memanipulasi variabel bebas merupakan salah satu karakteristik yang membedakan penelitian eksperimen dengan penelitian yang lain.

Dalam penelitian ini, peneliti bermaksud untuk mengetahui apakah ada perbedaan pengembangan permainan puzzle terhadap perkembangan kognitif pada siswa.

### **Literature Review**

Pembelajaran untuk anak usia dini menggunakan prinsip belajar, bermain, dan bernyanyi. Pembelajaran untuk anak usia dini diwujudkan sedemikian rupa sehingga dapat membuat anak aktif, senang, bebas memilih. Anak-anak belajar melalui interaksi dengan alat-alat permainan dan perlengkapan serta manusia. Anak belajar dengan bermain dalam suasana yang menyenangkan. Hasil belajar anak menjadi lebih baik jika kegiatan belajar dilakukan dengan teman sebayanya. Dalam belajar, anak menggunakan seluruh alat inderanya (Direktorat pembinaan Pendidikan anak usia dini, 2011).

Pembelajaran yang berorientasi pada perkembangan mengacu pada tiga hal penting, yaitu : 1) berorientasi pada usia yang tepat, 2) berorientasi pada individu yang tepat, dan 3) berorientasi pada konteks social budaya. Pembelajaran yang berorientasi pada perkembangan harus sesuai dengan tingkat usia anak, artinya pembelajaran harus diminati, kemampuan yang diharapkan dapat dicapai, serta kegiatan belajar tersebut menantang untuk dilakukan anak di usia tersebut.

Fakta yang terjadi pada umumnya untuk memasuki jenjang pendidikan dasar terlebih dahulu harus melalui PAUD atau TK bahkan ada yang harus melalui tes. Di lembaga PAUD atau TK juga sudah diajarkan untuk membaca, menulis dan berhitung. Padahal pada dasarnya PAUD atau TK adalah salah satu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki

pendidikan lebih lanjut. Di sisi lain, dalam penerapannya kegiatan di PAUD atau TK rata-rata lebih banyak menggunakan worksheet (majalah ataupun lks) dan mengutamakan agar anak bisa membaca, menulis dan berhitung setelah anak lulus dari PAUD atau TK tersebut. Tujuan tersebut tidak lain adalah agar anak didik mereka bisa masuk jenjang Sekolah Dasar (SD) khususnya SD favorit, karena belakangan ini banyak SD yang menerapkan persyaratan masuk SD harus bisa membaca. Karena tuntutan tersebut banyak mengakibatkan TK yang memaksa muridnya untuk belajar membaca. Padahal di PAUD atau TK tidak ada kewajiban anak belajar membaca, kecuali hanya sebagai ajang adaptasi, sosialisasi dan pengembangan prasekolah. Karena kondisi yang terjadi mengisyaratkan pelajaran membaca sudah menjadi kurikulum di sekolah PAUD atau TK. Ironisnya, syarat yang dibebankan kepada calon siswa SD tersebut malah membuat pendidik di PAUD atau TK menjadi sibuk karena tuntutan yang ada. Jika tidak mengajarkan membaca, menulis dan berhitung pada anak didiknya sejak usia PAUD atau TK mereka khawatir jika peserta didik lulusannya tidak diterima di SD favorit. Padahal jika salah dalam menangani peserta didik bisa berakibat buruk pada perkembangan anak selanjutnya. Dalam kondisi ini tidak hanya pendidik PAUD atau TK yang dibuat sibuk, namun juga orangtua. Orangtua sangat mengharapkan sekali jika anaknya bisa bersekolah di sekolah yang unggul. Seringkali orangtua memaksa anaknya untuk bisa membaca, menulis dan berhitung bahkan ada orangtua yang memberikan pelajaran tambahan melalui les dengan harapan anak mereka bisa memenuhi harapan orangtuanya. Padahal jika memberikan materi tentang membaca, menulis dan berhitung sejak dini atau sebelum anak memasuki pendidikan formal ini justru malah akan menjadi bumerang, saat menempuh pendidikan formal anak akan merasa bosan dengan materi tersebut karena merasa telah menguasai materi yang ada. Sebenarnya, anak usia balita yang belajar membaca boleh – boleh saja dan tidak sepenuhnya dikatakan salah asalkan orangtua mampu melihat minat dan kemampuan anak. Jika anak memang berminat dan mampu hal itu tidak menjadi masalah. Yang menjadi masalah itu jika orang tua memaksa anak agar anak bisa menjadi apa yang diharapkan orangtua namun anak tidak mempunyai kemampuan bahkan minat dengan apa yang diharapkan orangtua.

Dengan keadaan ini justru malah anak yang terbebani dengan paksaan dan tuntutan yang ada. Padahal di usia tersebut mereka masih berada dalam masa bermain. Bagi anak bermain adalah kebutuhan dan bermain adalah dunianya. Seperti yang dikatakan Piaget dalam Mayesty bahwa bermain

adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan/ kepuasan bagi diri seseorang; kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi, diharapkan melalui bermain dapat member kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berekreasi dan belajar secara menyenangkan. Selain itu kegiatan bermain dapat membantu anak untuk mengenal diri sendiri dan lingkungan dimana ia hidup.

Pada masa-masa sehabis masa usia dini, pengalaman-pengalaman dan lingkungan mempunyai pengaruh lebih besar karena orang tua dan lingkungan berbeda pengalaman dan dari dunia yang berbeda maka wajar kalau setiap individu merefleksikan hal yang berbeda. Oleh karena itu, perbedaan tidak hanya pada akar yang menyebabkan perkembangan itu, tetapi juga pada hasil atau suatu produk perkembangan itu sendiri. Artinya anak pada usia yang berbeda akan berbeda pula secara fisik (berat, tinggi poster, tubuh dan penampilan) perbedaan kesehatan dan tingkat energi, ide-ide yang kompleks, pikiran, reaksi emosional dan gaya hidup (Suyadi & Maulidiya ulfah, 2015).

Berdasarkan penjelasan pendidikan di atas maka tujuan pendidikan yang di harapkan mampu memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak usia dini agar mampu tumbuh kembang secara sehat dan optimal sesuai dengan nilai, norma dan harapan masyarakat. Menurut Dr. Fasli jalal tujuan PAUD adalah untuk mengoptimalkan perkembangan otak anak meliputi seluruh proses stimulus psikososial dan tidak hanya terbatas pada proses pembelajaran yang terjadi di dalam intuisi pendidikan. Ki Hajar Dewantara juga mengemukakan pendidikan taman kanak-kanak sebagai taman indria. Adapun tujuan dari taman indria tersebut ialah. 1) mengembangkan rasa tertib dan damai serta pikiran yang sehat; 2) menciptakan suasana yang menyenangkan berdasarkan lingkungan disekitar anak. Ia juga menyatakan bahwa untuk mencapai beberapa tujuan di atas maka kegiatan utama yang harus dilakukan ialah menggambar, menyanyi, berbaris, bermain serta melakukan pekerjaan tangan secara bebas dan teratur (soegeng santoso, 2005).

Satuan pendidikan anak usia dini bisa melakukan Pencapaian kualitas pendidikan merupakan langkah yang harus dilakukan dengan usaha peningkatan kemampuan profesional yang dimiliki oleh guru, utamanya guru pendidikan anak usia dini. Ilmu pengetahuan yang diperoleh dari proses pendidikan merupakan bekal yang sangat penting bagi setiap orang untuk menjalankan kehidupan.

Pendidikan kecerdasan kognitif merupakan suatu proses dimana anak di ajarkan untuk memahami, mengamati dan bagaimana cara berfikir yang baik. Dimana proses yang digolongkan di dalam kecerdasan ini ialah mencakup cara mendeteksi, menafsirkan, mengelompokan dan mengingat informasi. Perkembangan kognitif meliputi beberapa tahapan dimana setiap tahap memiliki ciri pokok perkembangan tersendiri dengan umur yang telah di tentukan melalui skema perkembangan yaitu tahap perkembangan sensorimotor pada tahap ini anak berumur 0-2 tahun, tahap praoperasional 2-7 tahun, tahap operasional konkret 8-11 tahun sedangkan operasional formal anak berumur 11 tahun ke atas (Paul Suparno, 2001).

Memperhatikan fungsi dari kecerdasan kognitif yang sangat besar faedahnya bagi siswa dalam proses pembelajaran, maka fungsi guru anak usia dini sebagai motivator, fasilitator, model perilaku, pengamat, pendamai dan pengasuh terlebih jika dikaitkan dengan proses belajar mengajar yang terjadi disekolah jenjang pendidikan anak usia dini dimana walaupun waktu yang digunakan dalam proses pembelajaran setiap hari hanya 2 jam akan tetapi sulit bagi guru untuk mengarahkan dan mendidik anak karena tingkat konsentrasi atau waktu yang paling maksimal bagi anak untuk berkonsentrasi ialah 15 menit. Namun demikian, dalam proses peningkatan pembelajaran yang berhubungan dengan stimulasi kecerdasan kognitif bagi anak bukan perkara mudah karena masih banyak problema yang di hadapi guru oleh karena itu dalam pendidikan anak usia dini diharapkan seorang guru yang memiliki kemampuan kreativitas dan profesionalisme serta keuletan dengan berbagai usaha yang dapat mengantarkan pada tumbuhnya kecerdasan yang lebih maksimal.

### **Pembahasan**

Berdasarkan hasil observasi pada 10 mei 2022 yang telah dilakukan peneliti di TK ISLAMIYAH NU. Jumlah keseluruhan murid tersebut yaitu 17 orang murid (Deva Puriani, 2022). Ketika melakukan observasi dikelompok terlihat guru sedang menyampaikan suatu pengarahan untuk melakukan kegiatan pembelajaran yang pertama. Kebetulan karena tema minggu saat peneliti melakukan observasi ialah gejala alam jadi sebelum memulai kegiatan pembelajaran guru melakukan tahapan bercakap-cakap atau bertanya jawab terlebih dahulu mengenai tema pada hari senin tanggal 9 mei tahun 2022 tersebut.

Temuan hasil di lapangan diperoleh informasi bahwa guru kurang menggunakan media pembelajaran, kemampuan kognitif anak belum

berkembang, selanjutnya kurangnya alat permainan edukatif (APE) anak, metode yang digunakan belum variatif, anak sibuk dengan kegiatannya sendiri ketika belajar, guru cenderung hanya kepada anak yang bisa (berkembang), sedangkan anak yang kurang berkembang kurang di perhatikan, keadaan kelas kurang kondusif untuk kegiatan belajar.

Setelah melakukan tanya jawab guru mengajak anak untuk bernyanyi sebelum memulai kegiatan pembelajaran, lagu yang dinyanyikan pun sesuai dengan tema. Ketika kegiatan sedang berlangsung, guru menekankan kepada anak untuk tetap fokus dalam melakukan kegiatan yang sedang berlangsung karena saat kegiatan selesai dilakukan anak-anak mampu menjawab kegiatan yang telah dilakukan. Terlihat jelas bahwa Belum adanya media yang digunakan saat kegiatan sedang berlangsung hal ini dikarenakan media yang tersedia belum semuanya sesuai dengan tema, hanya beberapa media yang tersedia diantaranya balok, buku bergambar, bola dan boneka. Untuk mengatasi hal tersebut, sebelum menyampaikan kegiatan guru harusnya menyiapkan media yang akan digunakan sesuai dengan tema pada hari tersebut. Ketika guru menyampaikan kegiatan dengan menggunakan media anak lebih tertarik antusias untuk belajar. Hal ini terbukti dari semangat anak seperti selalu bertanya, mampu menjawab pertanyaan yang diberikan serta pengetahuan anak menjadi lebih luas. Melakukan kegiatan pembelajaran tanpa menggunakan media puzzle sebenarnya juga akan membuat kecerdasan yang berhubungan dengan kognitif anak akan mulai berkembang dengan baik akan tetapi apabila kegiatan pembelajaran dimana sebelum memulai kegiatan pembelajaran sudah dijelaskan dengan media pembelajaran nyata anak akan mengamati, melihat dan mengerti bahwa kegiatan dengan benda nyata akan lebih mudah dipahami. Akan tetapi, karena biasanya kegiatan pembelajaran yang berhubungan dengan alat permainan edukatif (Puzzle) termasuk dalam media yang sangat jarang digunakan maka dari itu peneliti melihat hasil observasi yang telah dilakukan bahwa kecerdasan kognitif anak saat menggunakan media puzzle pada paud harapan anda bisa dikatakan masih termasuk kedalam golongan kategori minimum.

### **Analisis**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat dipahami bahwa hasil yang di dapat dari penelitian ini menggunakan hipotesis untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh permainan puzzle terhadap

perkembangan kognitif pada anak 5-6 tahun di TK ISLAMIYAH NU dengan menggunakan sistem analisis RunTest. Pengujian dilakukan bertujuan untuk menguji hipotesis tentang perkembangan kognitif pada anak 5-6 tahun di TK ISLAMIYAH NU tahun ajaran 2021/2022.

Berdasarkan hasil analisis akhir data menggunakan Run-test Hasil pembahasan kelas kontrol (pretest) dan kelas eksperimen (posttest) yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terbukti terjadinya peningkatan pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan kognitif pada anak 5-6 tahun di TK ISLAMIYAH NU. Pada kelas eksperimen (posttest) mengalami peningkatan lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol (pretest), kelas eksperimen mengalami peningkatan 81,5% dari hasil pretest sebelumnya 75% dengan pemberian perlakuan bermain puzzle mengalami peningkatan 87,25%, sedangkan tidak mendapatkan perlakuan bermain puzzle mempunyai nilai tetap 44%, ini dapat disimpulkan bahwa permainan puzzle berpengaruh terhadap perkembangan kognitif pada anak 5-6 tahun di TK ISLAMIYAH NU.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan bahwa data akhir menggunakan Run-test yang menunjukkan hasil penelitian permainan puzzle terhadap perkembangan kognitif anak di TK ISLAMIYAH NU. Maka dapat disimpulkan bahwa: Terdapat pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan kognitif anak. Hal ini dapat dilihat dari hasil pretest dan posttest kelas eksperimen dan kontrol, pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan kognitif pada anak pada kelas eksperimen mengalami kenaikan 81,5% dari hasil sebelumnya 75% meningkat menjadi 87,25%.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Darsinah. (2011). *Perkembangan Kognitif*. Surakarta : Universitas Muhammdiyah Surakarta.
- Desmita. (2009). *Psikologi Perkembangan*. Bandung : PT Remaja.
- Ismail, Andang. (2011). *Edukation Games*. Jogjakarta : Pro U Media.

- Jumali. (2008). *Landasan Pendidikan*. Surakarta : Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Muzamil, Anggani. (2010). *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta : PT Grasindo.
- Nazir. (1999). *Metedologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Riduwan. (2009). *Belajar Mudah Penelitian Untuk Karya Guru Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung : Alfabet.
- Rosdakarya.<http://pondokibu.com/manfaat-bermain-Puzzle-untuk-anak.html>  
(diakses, Kamis, 28 Meii 2022, 10.30 WIB)
- Spondek. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta : PT Grasindo.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung : Alfabeta.
- Sujiono, Bambang. (2010). *Bermain Kreatif Berdasarkan Kecerdasan Jamak*. Jakarta : PT Indeks.
- Sujiono, Yuliani. (2009). *Metode Pengembangn Kognitif*. Jakarta : Universitas Terbuka Departemen Pendidikan Nasional.
- Sujiono, Yunliani. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : PT Indeks.
- Sukmadinata, Nana. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rodakarya Offset.
- Widiyanto. (2008). *SPSS for Windows Program*. Bandung : Alfabeta.

### **Copyrights**

*Copyright for this article is retained by the author(s), with first publication rights granted to the journal.*

*This is an open-access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution license (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>)*