

Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Puzzle Di Kelompok B RA Prima Singkarak Kecamatan X Koto Singkarak

Rahmawati^{1*}, Resmiati², Retno Budi Rahayu³

¹RA Prima Singkarak

²RA Aashiyam Tobasari

³RA Al Khoiriyah 2 Semarang

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Redaksi: April 2024

Revisi Akhir: Mei 2024

Diterbitkan Online: Mei 2024

Kata Kunci

Permainan Puzzle, Perkembangan Kognitif, Pendidikan Anak Usia Dini, Penelitian Tindakan Kelas

Korespondensi

E-mail: rahmawatiem5@gmail.com

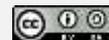
A B S T R A K

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui permainan puzzle di kelompok B RA Prima Singkarak, Kecamatan X Koto Singkarak. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Subjek penelitian adalah 15 anak usia 5-6 tahun. Data dikumpulkan melalui observasi, tes perkembangan kognitif, dan catatan lapangan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan kognitif anak setelah diterapkan permainan puzzle. Sebelum tindakan, hanya 33% anak yang berada dalam kategori baik, tetapi setelah siklus kedua, jumlah ini meningkat menjadi 80%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa permainan puzzle efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, pemecahan masalah, dan daya ingat anak. Temuan ini juga sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget dan Vygotsky yang menekankan pentingnya stimulasi lingkungan dalam mendukung pertumbuhan kognitif anak. Oleh karena itu, permainan puzzle dapat menjadi alternatif metode pembelajaran yang menarik dan efektif dalam pendidikan anak usia dini.

Abstract

This study aims to enhance children's cognitive development through puzzle games in Group B of RA Prima Singkarak, Kecamatan X Koto Singkarak. The research method used is Classroom Action Research (CAR), consisting of two cycles. The subjects were 15 children aged 5-6 years. Data were collected through observations, cognitive development tests, and field notes. The results indicate a significant improvement in children's cognitive abilities after implementing puzzle games. Before the intervention, only 33% of the children were in the "good" category, but after the second cycle, this number increased to 80%. This improvement demonstrates that puzzle games effectively enhance logical thinking, problem-solving, and memory skills in children. These findings align with Piaget's and Vygotsky's cognitive development theories, emphasizing the importance of environmental stimulation in fostering children's cognitive growth. Therefore, puzzle games can serve as an engaging and effective alternative learning method in early childhood education.

This is an open access article under the CC-BY-SA license



1. Pendahuluan

Perkembangan kognitif anak usia dini merupakan aspek penting dalam pembentukan kemampuan berpikir, memahami, serta memecahkan masalah. Anak yang memiliki perkembangan kognitif yang baik akan lebih mudah dalam mengolah informasi, membuat keputusan, serta mengembangkan kreativitasnya. Menurut Piaget (1952), perkembangan kognitif anak terjadi melalui



tahapan-tahapan yang mencerminkan peningkatan kemampuan berpikir abstrak, logis, dan sistematis. Oleh karena itu, stimulasi yang tepat sangat diperlukan agar anak dapat mencapai perkembangan kognitif yang optimal.

Salah satu metode yang efektif dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak adalah melalui permainan edukatif, seperti permainan puzzle. Permainan ini menuntut anak untuk berpikir kritis, mengidentifikasi pola, serta menemukan solusi dalam menyusun bagian-bagian yang tersedia. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Santrock (2011), permainan puzzle dapat merangsang perkembangan kognitif karena melatih kemampuan anak dalam memahami hubungan antara bagian dan keseluruhan. Selain itu, permainan ini juga meningkatkan koordinasi mata dan tangan serta keterampilan spasial anak.

Beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan bahwa permainan puzzle memiliki dampak positif terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. Penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati (2018) menunjukkan bahwa anak-anak yang terbiasa bermain puzzle memiliki kemampuan pemecahan masalah yang lebih baik dibandingkan anak-anak yang jarang atau tidak bermain puzzle. Hasil penelitian ini menguatkan temuan dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Wijayanti (2016), yang menyatakan bahwa permainan puzzle dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis dan analitis pada anak usia dini.

Namun, dalam praktiknya, tidak semua lembaga pendidikan anak usia dini memberikan perhatian yang cukup terhadap penggunaan permainan puzzle sebagai alat bantu pembelajaran. Banyak pendidik yang masih mengandalkan metode konvensional seperti ceramah dan latihan tertulis, yang kurang menarik bagi anak-anak. Menurut hasil observasi yang dilakukan di RA Prima Singkarak, Kecamatan X Koto Singkarak, masih banyak anak yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep dasar kognitif, seperti pengenalan bentuk, warna, dan pola. Hal ini menunjukkan bahwa diperlukan strategi pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, salah satunya melalui permainan puzzle.

Selain itu, penelitian dari Susanto (2019) juga menunjukkan bahwa anak-anak yang aktif bermain puzzle cenderung memiliki daya ingat yang lebih baik dan mampu mengembangkan pemikiran yang lebih fleksibel. Hal ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Vygotsky (1978), yang menekankan bahwa interaksi anak dengan lingkungan, termasuk melalui permainan, dapat membantu dalam membangun pemahaman dan kemampuan berpikir mereka. Dengan demikian, penggunaan permainan puzzle sebagai media pembelajaran di RA Prima Singkarak diharapkan dapat menjadi solusi dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak.

Lebih lanjut, permainan puzzle juga dapat meningkatkan keterampilan sosial anak. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Lestari (2020), anak-anak yang sering bermain puzzle bersama teman-temannya cenderung lebih mampu bekerja dalam tim, berbagi tugas, serta memahami perspektif orang lain. Hal ini penting karena perkembangan kognitif anak tidak hanya berhubungan dengan kemampuan berpikir individu, tetapi juga dengan bagaimana mereka berinteraksi dengan lingkungan sosialnya.

Dalam konteks pembelajaran di RA Prima Singkarak, permainan puzzle dapat diterapkan dengan berbagai cara, seperti menggunakan puzzle bergambar, puzzle huruf, atau puzzle angka. Variasi ini bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus mendukung perkembangan kognitif anak dalam berbagai aspek. Menurut Hurlock (2005), anak-anak cenderung lebih mudah menyerap informasi jika mereka belajar melalui permainan yang melibatkan eksplorasi dan interaksi aktif. Oleh karena itu, penerapan permainan puzzle dalam kegiatan belajar diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran serta memotivasi anak untuk belajar dengan lebih antusias.

Meskipun banyak penelitian yang mendukung manfaat permainan puzzle dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak, masih terdapat tantangan dalam implementasinya. Salah satunya adalah kurangnya pemahaman dan keterampilan pendidik dalam memanfaatkan permainan sebagai media pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Putri (2021) menunjukkan bahwa sebagian besar pendidik di PAUD masih kurang familiar dengan metode pembelajaran berbasis permainan, sehingga efektivitas penggunaannya belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan bagi pendidik agar mereka dapat mengimplementasikan permainan puzzle dengan lebih efektif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan puzzle memiliki potensi besar dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini, khususnya di RA Prima Singkarak. Namun, agar penerapannya lebih optimal, diperlukan dukungan dari berbagai pihak, termasuk pendidik, orang tua, serta pengelola lembaga pendidikan. Dengan adanya perhatian yang lebih terhadap pentingnya permainan dalam pembelajaran, diharapkan perkembangan kognitif anak dapat ditingkatkan secara maksimal, sehingga mereka memiliki dasar yang kuat untuk menghadapi jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji lebih dalam bagaimana permainan puzzle dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak di RA Prima Singkarak. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan, terutama dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif bagi anak usia dini.

2. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research yang bertujuan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui permainan puzzle di kelompok B RA Prima Singkarak, Kecamatan X Koto Singkarak. PTK dipilih karena pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk melakukan perbaikan langsung dalam proses pembelajaran melalui tindakan yang sistematis dan berulang. Menurut Kemmis dan McTaggart (1988), PTK terdiri dari empat tahapan utama, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Siklus ini dapat berulang hingga mencapai hasil yang optimal.

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada siklus pertama, fokus utama adalah mengenalkan permainan puzzle kepada anak dan mengamati respons serta perkembangan awal mereka. Jika hasilnya belum optimal, penelitian dilanjutkan ke siklus kedua dengan perbaikan strategi pembelajaran berdasarkan temuan dari siklus pertama.

Subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak kelompok B di RA Prima Singkarak yang berusia 5-6 tahun. Subjek dipilih karena pada usia ini anak-anak sedang mengalami perkembangan kognitif yang pesat, terutama dalam aspek pemecahan masalah, logika, dan keterampilan berpikir kritis. Selain itu, pada usia ini anak mulai mampu memahami instruksi yang lebih kompleks, sehingga permainan puzzle dapat diterapkan secara efektif sebagai alat bantu pembelajaran.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar observasi, catatan lapangan, dan tes perkembangan kognitif. Lembar observasi digunakan untuk mencatat aktivitas anak saat bermain puzzle, keterlibatan mereka dalam kegiatan, serta tingkat kesulitan yang mereka hadapi. Catatan lapangan digunakan untuk mencatat berbagai temuan selama proses pembelajaran berlangsung, termasuk hambatan dan keberhasilan dalam penggunaan permainan puzzle. Tes perkembangan kognitif diberikan sebelum dan sesudah tindakan untuk mengukur efektivitas permainan puzzle dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Pada tahap perencanaan, peneliti bersama guru merancang skenario pembelajaran yang melibatkan permainan puzzle. Permainan yang digunakan berupa puzzle gambar, puzzle angka, dan

puzzle huruf yang sesuai dengan usia anak. Guru diberikan panduan tentang cara membimbing anak-anak dalam menyelesaikan puzzle serta bagaimana memberikan dukungan dan motivasi selama proses bermain. Selain itu, dilakukan sosialisasi kepada orang tua agar mereka dapat mendukung kegiatan ini di rumah.

Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menerapkan permainan puzzle dalam kegiatan pembelajaran selama beberapa pertemuan. Anak-anak diberikan kesempatan untuk bermain puzzle secara individu maupun dalam kelompok kecil. Selama proses ini, guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan jika anak mengalami kesulitan. Observasi dilakukan secara langsung untuk mencatat perkembangan anak dalam memahami konsep-konsep dasar kognitif, seperti mengenali bentuk, warna, dan pola.

Setelah tindakan dilakukan, tahap observasi dan refleksi dilakukan untuk menganalisis efektivitas permainan puzzle terhadap perkembangan kognitif anak. Data dari lembar observasi dan catatan lapangan dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui sejauh mana perubahan yang terjadi. Jika hasil menunjukkan adanya peningkatan perkembangan kognitif yang signifikan, maka penelitian dapat dihentikan. Namun, jika masih ditemukan kendala, maka siklus kedua dilakukan dengan strategi perbaikan.

Siklus kedua bertujuan untuk menyempurnakan metode yang telah diterapkan di siklus pertama. Jika pada siklus pertama anak masih kesulitan dalam menyelesaikan puzzle, maka pada siklus kedua dilakukan strategi tambahan, seperti memberikan panduan langkah demi langkah atau menggunakan puzzle dengan tingkat kesulitan yang lebih sesuai. Selain itu, keterlibatan guru dalam membimbing anak lebih ditingkatkan untuk memastikan bahwa setiap anak mendapatkan pengalaman bermain yang optimal.

Setelah seluruh siklus selesai, data dianalisis untuk mengetahui efektivitas permainan puzzle dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan metode pembelajaran yang inovatif di RA Prima Singkarak. Kesimpulan dan rekomendasi dari penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dan pengelola PAUD dalam menerapkan pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui permainan puzzle, tetapi juga untuk memberikan pemahaman lebih luas mengenai pentingnya metode pembelajaran berbasis permainan dalam pendidikan anak usia dini. PTK yang dilakukan diharapkan dapat menjadi model bagi sekolah lain dalam mengimplementasikan strategi pembelajaran yang lebih menyenangkan dan efektif.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dengan tujuan meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui permainan puzzle di kelompok B RA Prima Singkarak. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 15 anak yang berusia 5-6 tahun. Data diperoleh melalui observasi, tes perkembangan kognitif, dan catatan lapangan.

Pada tahap awal (pra tindakan), hasil tes perkembangan kognitif menunjukkan bahwa hanya 5 dari 15 anak (33%) yang memiliki kemampuan kognitif dalam kategori baik, sementara 6 anak (40%) berada pada kategori cukup, dan 4 anak (27%) dalam kategori kurang. Anak-anak masih mengalami kesulitan dalam mengenali bentuk, pola, dan menyusun bagian-bagian puzzle dengan benar.

Setelah dilakukan tindakan pada siklus pertama, terjadi peningkatan dalam perkembangan kognitif anak. Berdasarkan hasil tes perkembangan kognitif setelah siklus pertama, 8 anak (53%) mencapai kategori baik, 5 anak (33%) berada dalam kategori cukup, dan 2 anak (14%) masih dalam kategori kurang. Namun, observasi menunjukkan bahwa beberapa anak masih mengalami kesulitan dalam menyusun puzzle yang lebih kompleks, sehingga perlu dilakukan perbaikan pada siklus kedua.

Pada siklus kedua, strategi pembelajaran ditingkatkan dengan memberikan puzzle yang lebih bervariasi serta meningkatkan keterlibatan guru dalam membimbing anak-anak. Setelah siklus kedua, hasil tes menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan, di mana 12 anak (80%) berada dalam kategori baik, 3 anak (20%) berada dalam kategori cukup, dan tidak ada lagi anak dalam kategori kurang. Hal ini menunjukkan bahwa permainan puzzle secara efektif meningkatkan perkembangan kognitif anak di RA Prima Singkarak.

3.2 Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan puzzle dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati (2018), yang menyatakan bahwa permainan puzzle dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis dan pemecahan masalah anak. Permainan puzzle melatih anak dalam mengenali pola, memahami hubungan antara bagian dan keseluruhan, serta meningkatkan koordinasi motorik halus.

Menurut teori perkembangan kognitif Piaget (1952), anak usia 5–6 tahun berada pada tahap praoperasional, di mana mereka mulai mengembangkan kemampuan berpikir simbolik namun masih memiliki keterbatasan dalam berpikir logis. Permainan puzzle membantu anak-anak dalam mengembangkan keterampilan berpikir logis melalui pengalaman konkret dalam menyusun bagian-bagian puzzle. Hal ini terbukti dalam penelitian ini, di mana anak-anak yang semula mengalami kesulitan dalam memahami konsep pola dan bentuk, setelah mengikuti pembelajaran berbasis permainan puzzle, kemampuan mereka meningkat secara signifikan.

Selain itu, penelitian ini juga mendukung teori Vygotsky (1978) yang menekankan bahwa perkembangan kognitif anak dapat ditingkatkan melalui interaksi sosial dengan orang lain, termasuk guru dan teman sebaya. Dalam penelitian ini, anak-anak yang bermain puzzle secara berkelompok menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir lebih baik dibandingkan anak-anak yang bermain secara individu. Hal ini karena anak-anak dapat belajar dari satu sama lain dan saling memberikan solusi dalam menyelesaikan puzzle yang diberikan.

Penelitian yang dilakukan oleh Susanto (2019) juga menyatakan bahwa permainan edukatif, termasuk puzzle, dapat meningkatkan daya ingat dan konsentrasi anak. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa setelah bermain puzzle secara rutin, anak-anak lebih fokus dalam menyelesaikan tugas, lebih cepat mengenali pola, serta lebih mampu mengingat letak potongan puzzle yang telah mereka susun sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa permainan puzzle tidak hanya meningkatkan pemecahan masalah, tetapi juga memperkuat daya ingat anak.

Faktor lain yang berkontribusi terhadap keberhasilan penelitian ini adalah keterlibatan guru dalam membimbing anak selama bermain puzzle. Menurut Hurlock (2005), anak-anak akan lebih termotivasi untuk belajar jika mereka mendapatkan bimbingan yang sesuai dari orang dewasa. Dalam penelitian ini, guru yang secara aktif memberikan arahan dan dorongan kepada anak-anak saat bermain puzzle dapat membantu mereka dalam memahami cara menyusun bagian-bagian puzzle dengan lebih baik.

Meskipun penelitian ini menunjukkan hasil yang positif, masih terdapat beberapa kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran. Beberapa anak mengalami kesulitan dalam menyusun puzzle yang lebih kompleks karena tingkat kesabaran mereka yang masih rendah. Hal ini sesuai dengan penelitian Putri (2021), yang menyatakan bahwa anak-anak usia dini cenderung mudah frustrasi

ketika menghadapi tugas yang membutuhkan konsentrasi tinggi. Oleh karena itu, strategi pembelajaran yang lebih bervariasi dan bertahap sangat diperlukan agar anak-anak tetap termotivasi.

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa permainan puzzle merupakan metode yang efektif dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini. Dengan penerapan yang tepat, permainan ini dapat membantu anak dalam memahami konsep dasar matematika, meningkatkan daya ingat, serta melatih keterampilan pemecahan masalah mereka. Selain itu, pembelajaran berbasis permainan juga lebih menarik dan menyenangkan bagi anak-anak dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

Hasil penelitian ini juga memberikan implikasi bagi guru dan orang tua dalam mendukung perkembangan kognitif anak. Guru diharapkan dapat mengintegrasikan permainan puzzle ke dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari, sementara orang tua dapat memberikan stimulasi tambahan di rumah dengan menyediakan permainan puzzle yang sesuai dengan usia anak. Dengan demikian, perkembangan kognitif anak dapat terus meningkat baik di lingkungan sekolah maupun di rumah.

Dengan adanya temuan ini, diharapkan penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi lebih jauh tentang penggunaan permainan edukatif lainnya yang juga dapat berkontribusi dalam meningkatkan perkembangan anak usia dini. Selain itu, penelitian lebih lanjut dapat dilakukan dengan melibatkan lebih banyak subjek dan variasi metode agar hasilnya lebih generalizable.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa permainan puzzle memiliki dampak positif terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. Permainan ini membantu meningkatkan keterampilan berpikir logis, pemecahan masalah, serta daya ingat anak-anak. Sebelum tindakan, mayoritas anak masih mengalami kesulitan dalam mengenali pola dan menyusun bagian-bagian puzzle dengan benar. Namun, setelah diterapkannya permainan puzzle secara sistematis melalui dua siklus, terjadi peningkatan yang signifikan dalam kemampuan kognitif anak.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum tindakan, hanya 33% anak yang memiliki kemampuan kognitif dalam kategori baik, sedangkan setelah siklus kedua, jumlah ini meningkat menjadi 80%. Hal ini membuktikan bahwa permainan puzzle dapat dijadikan sebagai metode pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini. Temuan ini juga sejalan dengan teori Piaget (1952) yang menyatakan bahwa anak usia 5-6 tahun berada dalam tahap praoperasional, di mana mereka mulai mengembangkan kemampuan berpikir simbolik namun masih memerlukan pengalaman konkret. Permainan puzzle memberikan stimulasi yang tepat bagi anak-anak untuk memahami konsep hubungan antara bagian dan keseluruhan secara lebih baik. Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung pandangan Vygotsky (1978) yang menekankan bahwa interaksi sosial, termasuk bimbingan dari guru dan teman sebaya, berperan penting dalam perkembangan kognitif anak.

Dalam implementasi permainan puzzle, keterlibatan guru sangat diperlukan untuk memberikan arahan dan bimbingan kepada anak-anak. Dengan adanya dukungan dari guru, anak-anak lebih mudah memahami cara menyelesaikan puzzle serta mendapatkan motivasi untuk terus mencoba. Selain itu, penelitian ini juga menunjukkan bahwa permainan edukatif seperti puzzle tidak hanya berpengaruh pada perkembangan kognitif, tetapi juga melatih kesabaran dan konsentrasi anak. Meskipun penelitian ini menunjukkan hasil yang positif, terdapat beberapa kendala yang ditemukan, seperti beberapa anak yang masih mengalami kesulitan dalam menyusun puzzle yang lebih kompleks. Oleh karena itu, diperlukan strategi tambahan seperti pemberian petunjuk lebih jelas atau pemilihan puzzle yang lebih sesuai dengan tingkat kemampuan anak.

Sebagai implikasi dari penelitian ini, diharapkan guru dan orang tua dapat lebih aktif dalam menggunakan permainan edukatif, termasuk puzzle, sebagai bagian dari proses pembelajaran anak

usia dini. Penggunaan permainan berbasis kognitif dapat menjadi alternatif metode yang menyenangkan dan efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir anak. Dengan demikian, permainan puzzle dapat menjadi salah satu strategi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan dalam pendidikan anak usia dini. Diharapkan penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi lebih jauh tentang jenis permainan edukatif lain yang dapat memberikan manfaat serupa dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak.

Daftar Pustaka

- Hurlock, E. B. (2005). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Erlangga.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner*. Deakin University.
- Lestari, S. (2020). Permainan Puzzle sebagai Media untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Dan Keluarga*, 6(1), 15–27.
- Piaget, J. (1952). *The Origins of Intelligence in Children*. International Universities Press.
- Putri, A. (2021). Pengaruh Permainan Puzzle terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 120–135.
- Rahmawati, D. (2018). Efektivitas Permainan Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak. *Jurnal Psikologi Dan Pendidikan Anak*, 3(1), 45–60.
- Santrock, J. W. (2011). *Child Development (13th ed.)*. McGraw-Hill.
- Susanto, A. (2019). *Perkembangan Anak Usia Dini: Teori dan Praktik dalam Pendidikan*. Prenadamedia Group.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Wijayanti, R. (2016). Dampak Permainan Puzzle terhadap Perkembangan Kognitif Anak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak*, 4(3), 89–102.