

PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI BERMAIN PUZZLE UNTUK ANAK USIA DINI KELOMPOK B DI RA TEUNOM ACEH JAYA

Nurlina¹

¹Guru Raudhatul Athfal (RA) Teunom Aceh JAYA
email: nurlinarateunom@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif melalui kegiatan bermain puzzle pada kelompok B di RA Teunom Aceh Jaya. Metode penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas dan yang menjadi subjek penelitian yaitu 23 anak. Setiap siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa unjuk kerja yang dikaitkan dengan penjelasan rubrik penilaian dan observasi. Selanjutnya dianalisis dengan metode kualitatif. Keberhasilan terlihat dari hasil perkembangan kognitif anak pada rata-rata siklus 1 presentase 9% anak mulai berkembang sesuai harapan dan mengalami peningkatan rata-rata siklus 2 presentasenya menjadi 83% anak berkembang sesuai harapan dari hasil tersebut dinyatakan berhasil dikarenakan sesuai dengan kriteria indikator penelitian dikatakan berhasil apabila $\geq 80\%$ dari jumlah anak mendapatkan nilai minimum berkembang sesuai dengan harapan pada akhir tindakan. Dengan demikian melalui kegiatan bermain puzzle dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan bervariasi.

Kata kunci : Kemampuan kognitif, anak usia dini, bermain puzzle

I. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah hak setiap warga negara, tidak terkecuali pendidikan di usia dini merupakan hak warga negara dalam mengembangkan potensinya sejak dini. Berdasarkan berbagai penelitian bahwa usia dini merupakan pondasi terbaik dalam mengembangkan kehidupannya di masa depan. Selain itu pendidikan di usia dini dapat mengoptimalkan kemampuan dasar anak dalam menerima proses pendidikan di usia-usia berikutnya [1].

Raudhatul Athfal (RA) merupakan lembaga yang memberikan layanan pendidikan kepada anak usia dini pada rentangan usia 4-6 tahun. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, Raudhatul Athfal memiliki peran yang cukup besar dalam proses optimalisasi kemampuan anak berikut juga dengan hal-hal penanaman nilai-nilai agama pada anak. Maka dari pada itu, keberadaan guru profesional pada bidang pendidikan anak usia dini menjadi suatu keharusan. Para pendidik di lembaga ini harus dapat memberikan layanan secara profesional kepada anak didiknya dalam rangka peletakan dasar ke arah pengembangan sikap, pengetahuan dan keterampilan agar anak didiknya mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan serta mempersiapkan diri mereka untuk memasuki pendidikan dasar.

maka dari pada itu kunci sukses yang menentukan keberhasilan implementasi kurikulum adalah kreatifitas guru, karena guru merupakan factor penting yang besar pengaruhnya, bahkan sangat menentukan berhasil-tidaknya anak dalam belajar.

Berdasarkan Permendiknas [2] tentang Muatan Kurikulum Raudhatul Athfal meliputi bidang pengembangan pembiasaan meliputi aspek perkembangan moral dan nilai nilai agama, aspek perkembangan sosial emosional dan kemandirian. Pengembangan kemampuan dasar mencakup kemampuan bahasa, kognitif, dan fisik motorik.

Pengembangan kognitif pada dasarnya dimaksudkan agar anak mampu mengeksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya, sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya anak akan memainkan perannya sebagai makhluk tuhan yang harus memberdayakan apa yang ada di dunia ini untuk kepentingannya dan orang lain. Apabila kognitif anak tidak dikembangkan, maka fungsi pikir tidak dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi situasi dalam rangka memecahkan masalah. Lingkup perkembangan kognitif meliputi pengetahuan umum dan sains, konsep bentuk, warna, ukuran, konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf [3].

Untuk melakukan pengembangan kognitif anak di Raudhathul Athfal Teunom Kabupaten Aceh Jaya diperlukan model pembelajaran yang cocok dengan masa anak-anak yakni masa bermain untuk itu pembelajaran kognitif dapat dilakukan dengan metode permainan dengan bermain anak akan merasa senang dalam belajar, tidak ada unsur paksaan dari orang lain sehingga mudah menerima suatu pembelajaran yang disampaikan oleh guru di Raudhathul Athfal.

Banyak guru di Raudhathul Athfal jarang menggunakan teknik permainan dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan alasan yang bermacam-macam diantaranya memakan banyak biaya, perlu persiapan yang lama, perlu kreativitas guru yang tinggi dan banyak orangtua yang memandang aneh jika pembelajaran disampaikan dengan bermain. Padahal bermain adalah sesuatu yang sangat disenangi anak usia Raudhathul Athfal. Permainan yang menarik dan tidak banyak aturan umumnya disukai anak. Guru dapat menggunakannya untuk menyampaikan pembelajaran kepada anak dan hal ini dapat digunakan dalam pengembangan kognitif anak melalui bermain puzzle.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti di RA Teunom Kabupaten Aceh Jaya, 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, 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 [4]. 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 RA Teunom bisa dikatakan masih termasuk kedalam golongan kategori minimum.

Berdasarkan hasil observasi terlihat media yang ada masih kurang, hal ini juga dinyatakan oleh kepala sekolah RA Teunom Kabupaten Aceh Jaya bahwa media yang tersedia masih sangat sedikit. Untuk memperbanyak pengalaman guru mengenai anak, guru harus membuat sekreatif mungkin media yang membantu dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak. Jika semua kebutuhan dapat terpenuhi dengan baik maka kegiatan yang berlangsung dapat dikatakan berhasil dan dapat mengembangkan perkembangan kognitif anak. Namun ketika faktor pendukung belum tersedia dengan optimal maka guru dapat memberikan sesuatu yang dapat menarik perhatian anak baik dari diri sendiri maupun adanya media. Dari permasalahan diatas, maka peneliti melakukan riset terkait peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Puzzle Pada Anak Kelompok B RA Teunom Kabupaten Aceh Jaya.

II. KAJIAN LITERATUR

A. KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI

Menurut Pudjiarti kemampuan kognitif dapat diartikan dengan “kemampuan belajar atau berfikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya serta kemampuan menggunakan daya ingat dalam menyelesaikan soal-soal sederhana”[5].

Kognitif adalah kemampuan berpikir pada manusia. Beberapa ahli psikologi berpendapat bahwa perkembangan kemampuan berpikir manusia tumbuh bersama pertambahan usia manusia. sebagian ahli psikologi berpendapat bahwa perkembangan berpikir manusia dipengaruhi oleh lingkungan social dimana manusia hidup. Teori perkembangan kognitif didasarkan pada asumsi bahwa kemampuan kognitif merupakan sesuatu yang fundamental dalam membimbing tingkah laku anak. Kemampuan kognitif menjadikan anak sebagai individu yang secara aktif membangun sendiri pengetahuan mereka tentang dunia[6].

Perkembangan Kognitif Anak

Piaget menyatakan bahwa perkembangan kognitif terjadi dalam empat tahapan, masing-masing tahap berhubungan dengan usia dan tersusun dari jalan pikiran yang berbeda beda[7]. Tahapan Piaget itu adalah sebagai berikut:

- a. Tahapan Sensorimotor (0-2 tahun)
tahap ini bayi menyusun pemahaman dunia dengan mengkoordinasikan pengalaman sensor dengan tindakan fisik seperti menggapai, dan menyentuh.
- b. Tahap Praoperasional (2-7 tahun)
Pada tahap ini anak mulai bisa melakukan sesuatu sebagai hasil meniru atau mengamati sesuatu model tingkah laku dan mampu melakukan simbolisasi.
- c. Tahap Operasional-konkrit (7-11 tahun)
Anak dapat berpikir logis mengenai peristiwa peristiwa konkrit.
- d. Operasional Formal (11 tahun-dewasa)
Mulai berpikir dengan cara yang lebih abstrak, logis dan idealistik.

Perkembangan kognitif yang digambarkan Piaget merupakan proses adaptasi intelektual. Adaptasi ini merupakan proses yang melibatkan skemata, asimilasi, akomodasi dan equilibration. Menurut Jerome Bruner, mengatakan bahwa proses belajar adalah adanya pengaruh kebudayaan terhadap tingkah laku individu, maka perkembangan

kognitif individu terjadi melalui tiga tahap yang ditentukan oleh caranya melihat lingkungan[8]. Tahap itu meliputi enactive: (individu melakukan aktivitas dalam upayanya memahami lingkungan ekternalnya), iconic: (individu memahami objek - objek atau dunianya melalui gambar dan visualisasi verbal), dan symbolic: (individu telah mampu memiliki ide-ide atau gagasan-gagasan abstrak yang sangat dipengaruhi oleh kemampuannya dalam berbasadan logika). Menurut Bruner, perkembangan kognitif individu dapat ditingkatkan melalui penyusunan materi pembelajaran dan mempresentasikannya sesuai dengan tahap perkembangan individu tersebut.

B. BERMAIN PUZZLE

Masa anak usia dini adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan suatu alat permainan karena pada usia ini sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan sekitar. Pembelajaran anak usia dini termasuk pendalaman benda-benda serta hubungan-hubungannya, sekaligus pengakuan bentuk dan pola. Anak mampu mengenali, mengelompokkan dan menyebutkan macam-macam ukuran dan bentuknya[9].

Permainan merupakan sesuatu yang digunakan dan dijadikan sebagai sarana aktivitas bermain. Marasaoly bahwa “Salah satu permainan edukatif yang dapat mengoptimalkan kemampuan dan kecerdasan anak adalah permainan Puzzle”. Pada intinya, permainan ini dapat merangsang kecerdasan dan kreativitas anak. Dari kegiatan ini akan banyak muncul pengetahuan baru dan pengingatan kembali akan suatu materi pembelajaran.

Dimasa pertumbuhan, setiap anak idealnya mendapatkan kesempatan yang cukup untuk melakukan aktivitas kesukaannya, yaitu bermain. Dalam bermain mereka mendapatkan banyak pengetahuan. Intinya mereka belajar melalui bermain. Salah satu permainan yang dapat merangsang pertumbuhan otak anak yang berusia 18 bulan atau 2 tahun ke atas adalah dengan cara bermain puzzle. Puzzle adalah permainan yang di anjurkan dimasa tumbuh kembang anak karena mampu merangsang perkembangan otak, khususnya otak kanan dan otak kiri.

Puzzle adalah permainan kontruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak-kotak, atau gambar

bangun-bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu.” Sejalan dengan pendapat Rokhmat, Rahmanelli menyebutkan, “Puzzle adalah permainan merangkai potongan-potongan gambar yang berantakan menjadi suatu gambar yang utuh”. Sedangkan menurut Effiana Yuriastien S. Psikologi bahwa permainan puzzle merupakan suatu permainan yang dapat merangsang pemahaman anak terhadap ruang, kemampuan membayangkan sesuatu secara mental, serta kemampuan memecahkan masalah[10].

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Puzzle adalah permainan yang terdiri dari potongan gambar-gambar, kotak-kotak, bangunbangun, huruf-huruf dan angka angka yang disusun menjadi sebuah permainan yang memiliki daya tarik. Sehingga permainan puzzle akan membuat peserta didik menjadi termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan merangkai potongan Puzzle secara tepat dan cepat.

Manfaat Bermain Puzzle

Menurut Supartini ada 5 manfaat bermain puzzle [11]sebagai berikut:

1. Melatih dan membantu keterampilan kognitif Kemampuan anak untuk belajar dan memecahkan masalah, melakukan analisis rasional dan kemampuan mengabstraksikan sesuatu merupakan indikasi dari kemampuan kognitif.
2. Meningkatkan keterampilan motorik halus Keterampilan motorik halus juga berperan penting dalam bermain puzzle karena keterampilan ini akan mendorong anak untuk aktif menggunakan jari-jari tangannya. Meningkatkan keterampilan social
3. Merangsang Perkembangan Kreativitas Berkreasi adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu dan mewujudkan dalam bentuk objek atau kegiatan yang dilakukan, melalui kegiatan bermain puzzle anak dapat belajar dan mencoba untuk merealisasikan ide yang ada di otaknya.
4. Meningkatkan Perkembangan Moral Anak mempelajari nilai benar dan salah dari lingkungannya, terutama dari orang tua dan guru. Dengan melakukan aktivitas bermain, anak akan mendapatkan kesempatan untuk menerapkan nilai-nilai tersebut sehingga dapat diterima dilingkungannya dan dapat menyesuaikan diri dengan

aturan-aturan kelompok yang ada di dalamnya.

III. METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat post positivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang ilmiah[12].

Sedangkan jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini bertujuan mengembangkan cara-cara mengatasi permasalahan yang terjadi dalam suatu proses pembelajaran. Keterampilan-keterampilan baru, atau cara pendekatan baru untuk memecahkan masalah dengan penerapan langsung didunia kerja, serta meningkatkan kualitas penyelenggaraan proses pembelajaran. Disamping itu penelitian tindakan ini tidak menekankan generalisasi hasil penelitian, tetapi lebih banyak menemukan pengetahuan tentang cara untuk meningkatkan dan memperbaiki suatu keadaan atau kegiatan dalam kondisi dan situasi yang sangat spesifik [13]

Tindakan ini mengacu pada sistem siklus yang dikemukakan oleh Arikunto [14] yang terdiri dari 4 komponen yaitu: Perencanaan atau *planning* adalah tindakan yang akan dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

- 1) Tindakan atau *acting* adalah pembelajaran seperti apa yang dilakukan peneliti sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa.
- 2) Pengamatan atau *observing* adalah pengamatan peneliti terhadap peran serta siswa selama pembelajaran dan pengamatan terhadap hasil kerja siswa.
- 3) *Refleksi* adalah kegiatan mengkaji dan mempertimbangkan hasil yang diperoleh dari pengamatan sehingga dapat dilakukan revisi terhadap proses belajar mengajar selanjutnya.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini di RA Teunom menggunakan model *Bermain Puzzle* yaitu dalam meningkatkan kemampuan Kognitif anak, dimana anak-anak dituntut tidak hanya mendengarkan ceramah dari peneliti saja melainkan siswa dituntut berperan lebih aktif dalam proses pembelajaran. Penerapan model *Bermain Puzzle* pada anak-anak RA Teunom ada 2 tahap yang harus dilaksanakan, yaitu tahap tindakan I dan tahap tindakan II.

Berdasarkan kegiatan pada siklus I tindakan 1 sejumlah 23 anak, ada 70% (16 anak) yang nilai rata-ratanya 1,8 dengan kategori yang artinya Mulai Berkembang (MB) sedangkan 30% (7 anak) mendapatkan nilai rata-rata 1,3 dengan kategorikan Belum Berkembang (BB). Hal ini membuktikan bahwa tingkat perkembangan kognitif anak sesudah melalui metode permainan puzzle di pertemuan pertama masih belum ada peningkatan yang signifikan dikarenakan anak masih bongkar pasang dan mencoba belum adanya kecapakan untuk menyusun puzzle dan masih di bantu guru. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Perkembangan kognitif pada Siklus 1 Tindakan 1

Skala capaian perkembangan			
BB	MB	BSH	BSB
30%	70%	0%	0%

Untuk siklus 1 tindakan 2 ada 9% (2 anak) yang nilai rata-ratanya 2,6 dengan kategori BSH , 69% (16 anak) yang nilai rata-ratanya 1,8 dengan kategori MB sedangkan 22% (5 anak) mendapatkan nilai rata-rata 1,3 di kategori BB. Jadi, hal ini membuktikan bahwa tingkat perkembangan kognitif anak sesudah melalui metode permainan puzzle di pertemuan kedua mulai ada peningkatan yang signifikan bahwa berkurangnya 1 anak yang nilai bintangnya 1. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Perkembangan kognitif pada Siklus 1 Tindakan 2

Skala capaian perkembangan			
BB	MB	BSH	BSB
22%	69%	9 %	0%

Berdasarkan hasil refleksi dapat di tarik kesimpulan bahwa setelah pelaksanaan tindakan pada siklus I ini perlu adanya pengulangan siklus di karenakan tingkat keberhasilan belum memenuhi kriteria yang telah di tentukan yaitu tingkat kognitif anak melalui metode bermain puzzle harus mencapai 80% anak

Hasil siklus II pada tindakan 1 diperoleh ada 61% (14 anak) yang nilai rata-ratanya 2,6 dengan kategori BSH dan 22% (5 anak) yang nilai rata-ratanya 1,6 kategori MB sedangkan 17% (4 anak) mendapatkan nilai rata-rata 1,3 pada kategori nilai BB, hal membuktikan bahwa tingkat perkembangan kognitif anak sesudah melalui metode permainan puzzle

pada Siklus II mulai ada peningkatan yang signifikan yakni BSH= Berkembang Sesuai Harapan ada 14 anak kemudian MB= Mulai Berkembang ada 5 anak sedangkan BB= Belum Berkembang ada 4 anak. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Perkembangan kognitif pada Siklus 2 Tindakan 1

Skala capaian perkembangan			
BB	MB	BSH	BSB
17%	22%	61%	0%

Siklus II tindakan 2, pada 83% (19 anak) yang nilai rata-ratanya 2,6 dengan kategori BSH kemudian 13% (3 anak) yang nilai rata-ratanya 1,6 dengan kategori MB sedangkan 4% (1 anak) mendapatkan nilai rata-rata 1,3 di kategorikan nilai BB. Membuktikan bahwa tingkat perkembangan kognitif anak melalui metode permainan puzzle Siklus II sudah mengalami peningkatan yang signifikan ada 1 anak. Pada anak didik di RA Teunom Kabupaten Aceh Jaya ini memang bisa dikategorikan perkembangan yang sangat bagus progresnya karena selain sudah berusia yang cukup matang tapi juga dalam management konsentrasi selama penelitian juga cukup baik. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Perkembangan kognitif pada Siklus 2 Tindakan 2

Skala capaian perkembangan			
BB	MB	BSH	BSB
4 %	13 %	83%	0%

Kedua tindakan yang dilakukan di atas menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang direncanakan dan didesain dengan baik mampu memotivasi siswa untuk beraktivitas dalam proses pembelajaran. Apalagi desain tersebut dilengkapi dengan model yang sesuai dan menarik minat siswa. Pada tindakan pemakaian model *Bermain Puzzle* ini, terlihat adanya jalinan komunikasi antarsiswa dalam kelompok, mereka saling berbagi informasi, pendapat, dan ide untuk menemukan dan menyelesaikan permasalahan yang muncul dalam pembelajaran. Kegiatan pembelajaran semakin menarik, semakin banyak siswa yang ikut dalam diskusi, semakin hidup pula suasana pembelajaran yang terlihat. Diskusi yang dilakukan membimbing siswa untuk dapat menuangkan ide-ide atau gagasan yang dimiliki dengan bahasa yang baik. Diskusi juga memudahkan siswa untuk memperoleh solusi terhadap pemahaman konsep-konsep yang

dianggap sulit. Begitu juga dengan hasil meningkatkan kemampuan kognitif anak-anak meningkat menjadi lebih baik.

V. KESIMPULAN

Penelitian ini di RA Teunom menggunakan model *Bermain Puzzle* yaitu dalam meningkatkan kemampuan Kognitif anak, dilaksanakan dengan siklus dan 2 tahap, yaitu tahap tindakan I dan tahap tindakan II. Pada siklus 1 9% anak mulai berkembang sesuai harapan dan mengalami peningkatan 83% pada siklus 2 dari hasil tersebut terlihat adanya jalinan komunikasi antar siswa dalam kelompok, berbagi informasi, pendapat, dan ide untuk menemukan dan menyelesaikan permasalahan yang muncul dalam pembelajaran, sehingga tercipta suasana pembelajaran semakin menarik,

REFERENSI

- [1] Yunmahlizar And Rahma, "Upaya Peningkatan Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Menggantung Di Tk Al Musdar," *J. Pendidik. Anak Usia Dini*, Vol. 1, No. 1, Pp. 1-6, 2020, [Online]. Available: [Http://jkip.umuslim.ac.id/index.php/jupeg-u-aud/issue/view/71](http://jkip.umuslim.ac.id/index.php/jupeg-u-aud/issue/view/71).
- [2] R. Thakur And A. Natale, "Peraturan Kementrian Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini," *Cardiol. Clin.*, 2009.
- [3] H. Zaini And K. Dewi, "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini," *Raudhatul Athfal J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, 2017, Doi: 10.19109/Ra.V1i1.1489.
- [4] R. N. Dan Komariah, "Perkembangan Kognitif Dalam Mengenal Bilangan Dan Lambang Bilangan Melalui Permainan Matematika," *Antol. Upi*, 2016.
- [5] Y. N. Sujiono, "Hakikat Pengembangan Kognitif," *Metod. Pengemb. Kogn.*, 2013.
- [6] Sachs B. A.&Wolfman, "Perkembangan Kognitif," *J. Chem. Inf. Model.*, 2013.
- [7] P. E. Langford And P. E. Langford, "Piaget," In *Approaches To The Development Of Moral Reasoning*, 2018.
- [8] U. Khyarusoleh, "Konsep Dasar Perkembangan Kognitif Pada Anak Menurut Jean Piaget," *Dialekt. Jur. Pgsd*, 2016.
- [9] L. Maghfuroh, "Metode Bermain Puzzle Berpengaruh Pada," *Endurance*, 2018.
- [10] I. Kaluas, A. Ismanto, And R. Kundre, "Perbedaan Terapi Bermain Puzzle Dan Bercerita Terhadap Kecemasan Anak Usia Prasekolah (3-5 Tahun) Selama Hospitalisasi Di Ruang Anak Rs Tk. Iii. R. W. Mongisidi Manado," *J. Keperawatan Unsrat*, 2015.
- [11] A. A. Syukron Al Mubarak And A. Amini, "Kemampuan Kognitif Dalam Mengurutkan Angka Melalui Metode Bermain Puzzle Angka," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, 2019, Doi: 10.31004/Obsesi.V4i1.221.
- [12] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2011.
- [13] A. Suharsimi, "Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi)," *Jakarta: Rineka Cipta*, 2013, Doi: 10.1017/Cbo9781107415324.004.
- [14] S. Arikunto, "Prosedur Penelitian Tindakan Kelas," *Bumi Aksara*, 2006.