



Pengembangan Aspek Kognitif dan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Puzzle

¹Nazwa Putri Rieuwpassa, ²Aulia Tazkia Kariim, ³Iklima, ⁴Siti Nurmania Najwa

¹ Universitas Pendidikan Indonesia

² Universitas Pendidikan Indonesia

³ Universitas Pendidikan Indonesia

⁴ Universitas Pendidikan Indonesia

nazwaputri28@upi.edu

Abstrak

Permainan dapat membantu anak untuk menghilangkan kejenuhan dalam belajar di kelas. Anak belajar melalui bermain dengan memanfaatkan media puzzle dapat melatih kemampuan berpikir dan dapat mengembangkan aspek bahasa anak. Anak usia dini (AUD) masih berada dalam tahap belajar mengenal lingkungan di sekitarnya, ada beberapa anak yang bahasa nya masih tergolong belum jelas saat berbicara. Maka dari itu tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan media permainan puzzle terhadap pengembangan aspek kognitif dan bahasa. Rancangan pada penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan informasi melalui observasi dan metode kualitatif. Penelitian ini diterapkan di KB/TKIT Az-Zahroh Kecamatan Serang dengan sampel sebanyak 4 orang anak. Dapat disimpulkan bahwa permainan puzzle berpengaruh dalam meningkatkan aspek bahasa dan kognitif pada anak usia dini.

Kata Kunci: Puzzle, Kemampuan Kognitif dan Bahasa, Anak Usia Dini

Development of Aspects of Language and Cognitive Development Through Puzzles for 4-5 Year Olds

Abstract

Games can help children to eliminate boredom in learning in class. Children learn through playing by utilizing puzzle media to train thinking skills and can develop aspects of children's language. Early childhood is still in the stage of learning to know the surrounding environment, there are some children whose language is still not clear when speaking. Therefore, the purpose of this study was to determine the effect of using puzzle game media on the development of cognitive and language aspects. This research design uses information collection through observation and qualitative methods. This research was applied in KB/TKIT Az-Zahroh Serang District with a sample of 4 children. It can be said that puzzle games have an effect on improving language and cognitive aspects at an early age.

Keywords: Puzzle, Cognitive and language skills, Early Childhood

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini atau PAUD adalah jenjang pendidikan yang dilalui anak saat usia 2-6 tahun untuk mempersiapkan anak untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya. PAUD adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar merupakan suatu upaya pemberian yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai usia enam tahun dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal, informal, dan non formal Maimunah (2009:15). PAUD adalah anak-anak yang sedang di masa golden age, karena masa perkembangannya menentukan masa depan anak tersebut seperti yang dikatakan oleh Suyadi (2013:1)

Corresponding Author :

Email Address : nazwaputri28@upi.edu

Copyright 2022 Nazwa Putri Rieuwpassa

Bermain menjadi salah satu cara dalam usaha pengembangan berbagi aspek secara keseluruhan. Hal ini dikarenakan bermain pada masa usia dini merupakan masa untuk perkembangannya. Bermain selalu menjadi cara untuk menarik perhatian anak, seperti bermain puzzle. Hal tersebut disebabkan karena anak mempunyai keistimewaan yang khas dan lain daripada orang dewasa, anak-anak cenderung energik, dinamis, antusias, dan mempunyai rasa keingintahuan yang tinggi terhadap apa yang dilihat, didengar, dan dirasakan.

Saat ini masih banyak anak usia dini yang belum mendapatkan pendidikan yang seharusnya, dan masih banyak anak usia dini yang perkembangannya tidak sesuai dengan umurnya. Kemampuan membaca, menulis, menghitung, dan berbicara masih sedikit dikuasai oleh anak usia dini. Permasalahan yang saat ini banyak dihadapi salah satunya dalam aspek kognitif dan bahasa, yaitu mengenal angka dan huruf. Melalui banyaknya lembaga pendidikan untuk anak usia dini diharapkan dapat membantu perkembangan anak usia dini dari berbagai aspek agar sesuai dengan perkembangan umurnya.

Seberapa besar kemampuan anak dalam perkembangan kognitif dapat dilihat dari anak memecahkan masalah yang sederhana. Kemampuan bahasa anak juga dapat dilihat dari kemampuan anak mengenal huruf baik huruf besar maupun kecil. Salah satu permainan untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan bahasa anak adalah dengan menggunakan puzzle. Puzzle merupakan bentuk permainan yang bisa mengasah daya kreativitas dan ingatan anak lebih mendalam dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah, namun tetap menyenangkan sebab dilakukan dengan cara diulang-ulang.

Rumakhit (2017, h.6) mengatakan bahwa pengertian media puzzle adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi. Sedangkan menurut Suciaty (2010: 78) permainan puzzle bisa dimainkan mulai dari 12 bulan. Puzzle dapat memberikan kesempatan belajar yang banyak, selain untuk menarik minat anak dan membina semangat belajar dalam bermain. Permainan puzzle dapat dilakukan di rumah dan di sekolah yang diberikan oleh guru.

Ada banyak manfaat puzzle untuk anak usia dini. Menurut Abdulloh (2012) beberapa manfaat puzzle, diantaranya:

a. Meningkatkan keterampilan kognitif

Keterampilan kognitif berhubungan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah. Melalui puzzle, anak-anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar menjadi utuh.

b. Meningkatkan keterampilan motorik halus

Anak dapat melatih koordinasi tangan dan mata untuk mencocokkan kepingan-kepingan puzzle dan menyusunnya menjadi satu gambar. Keterampilan motorik halus berhubungan dengan kemampuan anak menggunakan otot-otot kecilnya khususnya jari-jari tangannya.

c. Melatih kemampuan nalar dan daya ingat dan konsentrasi

Puzzle yang berbentuk manusia akan melatih nalar anak-anak. Melalui puzzle ini mereka akan menyimpulkan di mana letak tangan, kaki, dan lain-lain sesuai dengan logika. Saat bermain puzzle, anak akan melatih sel sel otaknya untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya dan berkonsentrasi untuk menyelesaikan potongan-potongan kepingan gambar tersebut.

d. Pengetahuan melalui puzzle

Anak akan belajar banyak hal. Mulai dari warna, bentuk, jenis hewan, buah- buahan, sayuran dan lainnya. Pengetahuan yang ia dapatkan dari sebuah permainan biasanya akan lebih mengesankan bagi anak dibandingkan pengetahuan yang ia dapatkan dari hafalan.

e. Meningkatkan keterampilan sosial Puzzle

Meningkatkan keterampilan sosial Puzzle dapat dimainkan lebih dari satu orang dan jika puzzle dimainkan secara berkelompok tentunya butuh diskusi untuk merancang kepingan-kepingan gambar dari puzzle tersebut, maka hal ini akan meningkatkan interaksi sosial anak.

Kondisi yang ditemukan di KB/TKIT Az-Zahroh Kecamatan Serang Kota Serang, dari 4 anak, 1 dari 4 anak masih belum mampu mengenal angka seperti anak yang lain. Hal itu dapat terlihat saat peneliti mengamati aktivitas bermain puzzle. Anak tersebut masih bingung untuk menyebutkan angka dan menyelesaikan puzzle tanpa bantuan orang lain. Selain itu, menurut pengamatan peneliti, pembelajaran dikelas sudah tidak monoton, sehingga membantu anak untuk mengembangkan aspek kognitif dan bahasa anak. Namun demikian perlu stimulasi lanjutan untuk mengoptimalkan perkembangan kognitif dan Bahasa.

METODE

Penelitian ini menggunakan Jenis Kualitatif, yaitu pendekatan dengan cara melihat objek penelitian, penelitian yang dapat menghasilkan data-data berupa kata yang tertulis maupun lisan dari anak-anak yang sudah diamati, Metode Kualitatif pada hakekatnya adalah mengamati orang dalam lingkungan hidup dan sekitarnya, berinteraksi langsung pada orang yang akan diamati, berusaha untuk memahami Bahasa dan tafsiran mereka tentang dunia sekitarnya (Nasution, 1988 : 5). Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah Perkembangan Aspek Kognitif dan Bahasa anak usia 4-5 tahun.

Penelitian ini dilakukan pada akhir bulan Oktober, yaitu pada tanggal 26 Oktober 2022, yang hanya dilakukan setengah hari, untuk mengetahui apakah ada anak usia 4-5 tahun yang belum menguasai huruf dan angka. Penelitian ini dilaksanakan di KB/TKIT Az-Zahroh yang berlokasi di Jl. Ki Uju, No. 49, RT. 03/03, Kaujon Kidul, Kota Serang, Banten. Peneliti memilih lokasi ini untuk

dijadikan sebagai tempat penelitian, karena ingin mengetahui perkembangan puzzle anak usia dini, Dengan satu orang informan dan empat anak untuk penelitian atau pengamatan.

Pada penelitian jenis kualitatif, instrumen penelitian adalah peneliti itu sendiri, peneliti sendiri yang menggumpulkan data dengan cara bertanya, meminta, mendengar dan mengamati. Dengan memperhatikan hal-hal dibawah ini, sebagai berikut;

- a. Pemahaman peneliti tentang jenis metode penelitian kualitatif
- b. Penguasaan wawasan peneliti tentang bidang yang sedang diteliti
- c. Kesiapan peneliti untuk memasuki objek penelitian secara akademik
- d. Pada penelitian jenis kualitatif permasalahan pada bagian awal penelitian masih belum jelas dan belum pasti, maka instrument yang paling tepat adalah peneliti itu sendiri, setelah permasalahan sudah mulai terlihat jelas maka sudah dapat dikembangkan sebagai instrument yang sederhana yang diharapkan dapat melengkapi data-data dan membandingkannya melalui observasi dan wawancara. Instrumen penelitian dapat berupa ; Observasi dan Dokumentasi.

Indikator	Deskriptor	Keterangan
Mengenal angka	Mampu menyebutkan angka secara berurutan	BSB
Menyusun puzzle	Anak mampu menyusun puzzle angka secara terstruktur	BSH
Mengenal huruf	Anak mampu menyebutkan huruf A sampai Z secara benar dan berurut	BSH
Menyusun puzzle huruf	Anak mampu menyusun puzzle huruf sesuai bentuk huruf	MB
Mengenal nama buah dan hewan	Anak diajak untuk aktif dalam sesi Tanya jawab dengan menyebutkan nama-nama buah dan hewan	BSH

Keterangan

BSB : Berkembang Sangat Baik

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

MB : Mulai Berkembang

Pengumpulan data merupakan hal yang harus dilakukan oleh peneliti dan merupakan hal yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian itu sendiri adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik-teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang sesuai dengan apa yang sedang diteliti dan tidak memenuhi standar data yang sudah diterapkan. Menurut Afifuddin (2009:57) mengatakan bahwa: Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah, (lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti merupakan instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi. Pada penelitian ini, pengumpulan data diperoleh dengan beberapa teknik :

Tahap berikutnya adalah melakukan observasi. Menurut Sugiyono (2014:145) mengatakan bahwa : observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis”. Menurut Riyanto (2010:96) mengatakan bahwa : observasi merupakan metode pengumpulan data yang menggunakan pengamatan secara langsung maupun tidak langsung. Berdasarkan penjelasan para ahli, maka data disimpulkan bahwa observasi adalah penelitian dengan melakukan pengamatan dan pencatatan.

Jenis-jenis observasi menurut Riyanto (2010:98-100) : 1) Observasi partisipan adalah observasi dimana orang yang melakukan pengamatan berperan serta ikut ambil bagian dalam kehidupan orang yang diobservasi. 2) Observasi dikatakan non partisipan apabila observer tidak ikut ambil bagian kehidupan observasi. 3) Observasi sistematis, apabila pengamat menggunakan pedoman sebagai instrument pengamatan. 4) Observasi yang dilakukan oleh pengamat dengan tidak menggunakan instrument pengamatan. 5) Pengamatan dilakukan dengan cara observe dimasukkan ke dalam suatu kondisi atau situasi tertentu.

Tujuan digunakannya observasi sebagai metode penelitian diantaranya untuk mengetahui perilaku siswa ketika berada di sekolah dan di rumah. Selain itu, tujuan observasi yaitu untuk mengetahui bentuk bimbingan yang diberikan oleh guru dan orang tua kepada siswa yang berperilaku agresif. Dalam kegiatan ini penelitian berperan sebagai subjek utama (observer) dengan tujuan untuk mengetahui tentang perkembangan aspek kognitif dan Bahasa anak usia 4-5 tahun, yang berlokasi di Jl. Ki Uju, No. 49, RT.03/03, Kaujon Kidul, Kota Serang, Banten. Peneliti mengamati anak dari awal bermain sampai selesai, bertujuan untuk dapat memahami lebih baik tentang konteks yang akan diteliti dan dapat memperoleh data tentang hal-hal yang diungkapkan oleh subjek penelitian secara terbuka dalam wawancara.

Faktor yang diteliti dalam penelitian ini adalah faktor anak yang meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan puzzle dan faktor guru bagaimana guru mempersiapkan dan melakukan pembelajaran. Pada tahap pelaksanaan, guru melakukan kegiatan pembelajaran termasuk kegiatan bermain RPPH sesuai dengan rencana. Puzzle yang digunakan adalah puzzle yang terbuat dari kayu, dengan potongan-potongan yang bertuliskan angka dan huruf. Langkah-langkah yang digunakan untuk mempersiapkan permainan puzzle adalah anak diminta untuk memperhatikan lalu menyusun potongan-potongan puzzle sesuai dengan bentuk dari urutan angka dan huruf.

Tahap berikutnya adalah dokumentasi. Arikunto (2006:158) mengatakan bahwa metode dokumentasi peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian dan sebagainya. Menurut Riyanto (2012:103) metode dokumentasi berarti cara mengumpulkan data dengan mencatat data-data yang sudah ada. Berdasarkan penjelasan ahli maka dapat disimpulkan bahwa metode dokumentasi merupakan cara mengumpulkan data yang dilakukan dengan menyelidiki benda-benda tertulis dan mencatat hasil temuannya. Dalam penelitian ini, dokumentasi yang digunakan adalah foto, karena foto dapat

menghasilkan data deskriptif yang cukup berharga dan sering digunakan dalam penelitian-penelitian kualitatif, serta merupakan sumber data yang stabil dan juga akurat.



Gambar 1. Pengenalan Angka



Gambar 2. Pengenalan Huruf

Gambar 1. Anak diajak untuk menyebutkan urutan angka kemudian guru menunjuk angka acak dan murid menebak dan kembali menyusun puzzle secara berurut. Guru menunjuk angka acak lalu anak menyebutkan angka yang ditunjuk oleh guru. Saat waktu sebelum pulang guru bermain tebak angka. Contoh guru bertanya tentang angka secara acak

Gambar 2. Anak diajak untuk menyebutkan urutan huruf sambil bernyanyi, kemudian guru mengacak puzzle huruf dan anak kembali menyusun secara berurut. Guru menunjuk huruf secara acak lalu anak menyebutkan huruf tersebut. Saat waktu sebelum pulang guru bermain tebak kata. Contoh guru bertanya tentang buah atau hewan yang berhuruf depan A dan huruf lainnya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil observasi menemukan bahwa keterampilan menyusun puzzle anak usia 4-5 tahun dalam mengenal angka dan huruf masuk dalam kriteria berkembang sesuai harapan, hal ini dibuktikan dengan 3 dari 4 siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. 1 dari 4 siswa mengalami kendala dalam menyusun puzzle, dikarenakan masih belum hafal urutan angka dan huruf, namun 3 lainnya sudah cukup memahami cara menyusun puzzle dengan benar sesuai bentuk dan urutannya. Walaupun terdapat anak yang terkendala dalam menentukan bentuk puzzle yang sesuai, tetapi anak yang terkendala tersebut masih mau berusaha untuk terus mencoba dan mengikuti kegiatan pembelajaran.

Dari hasil penelitian kami, salah satu cara untuk mengembangkan aspek kognitif dan Bahasa anak dapat dikembangkan melalui permainan puzzle, karena dalam permainan puzzle anak dituntut untuk memecahkan masalah melalui penyusunan puzzle yang harus ditempatkan sesuai

dengan bentuknya, dari permainan puzzle anak dapat mengenal huruf sehingga mampu meningkatkan kosa kata dan pengetahuan tentang angka.

Berdasarkan perencanaan tindakan yang dilakukan adalah dengan membersamai dan menuntun anak dalam bermain puzzle. Pertama anak diajak untuk menyebutkan urutan angka dan huruf, kedua anak dituntun untuk mencari kepingan puzzle sesuai urutan dan bentuknya, ketiga anak diminta untuk mengerjakan secara mandiri. Data yang diperoleh dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan evaluasi. Semua data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui keberhasilan kegiatan ini pada setiap siklusnya. Ukuran keberhasilan seorang anak dalam studi perilaku kelas ini adalah kemampuan kognitif anak. Proses pembelajaran dianggap berhasil jika anak dapat menyusun puzzle secara lengkap dan benar tanpa bantuan dari luar. Anak-anak dianggap berhasil ketika mereka mencapai skor penilaian 75% setidaknya Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Pengamatan menunjukkan bahwa aktivitas anak mulai berkembang sejak awal permainan. Oleh karena itu, perlu dikembangkan kemampuan anak dalam merakit puzzle. Karena kemampuan ini merupakan dasar dari kemauan anak untuk memecahkan masalah ketika menemukannya dalam permainan. Kegiatan puzzle dalam penelitian ini tidak hanya menarik dan menyenangkan, tetapi juga dikaitkan dengan nilai-nilai pembentukan karakter yang meningkatkan kemampuan kognitif anak. Nilai-nilai pendidikan karakter meliputi kejujuran, toleransi, dan disiplin. Mandiri, Baik/Komunikatif, Penasaran, Bertanggung Jawab. Hal ini sesuai dengan peraturan negara tentang 18 nilai karakter yang harus diajarkan kepada anak.

Anak usia dini berada pada masa Golden age yaitu periode dimana 90% otak anak berkembang pada rentan usia 1-5 tahun. Menurut teori Multiple Intelligence yang dikemukakan oleh Howard Gardner, terdapat sembilan aspek perkembangan yang harus dikembangkan pada setiap anak salah satunya adalah kecerdasan kinestetik. Kecerdasan kinestetik pada anak meliputi kecerdasan motorik halus dan motorik kasar anak. Kecerdasan motorik halus meliputi kemampuan yang berhubungan dengan otot halus dan menyeleraskan mata dengan tangan. Stimulusnya dapat dilakukan melalui kegiatan menyusun puzzle.

Kecerdasan kinestetik meliputi kecerdasan motorik halus dengan contoh menyusun puzzle, menyusun puzzle juga mengembangkan kemampuan kognitif. Kemampuan kognitif pada anak nampak ketika murid bertanya mengenai cara menyusun puzzle yang benar dan mempraktekannya langsung, melalui hasil penelitian kami, puzzle tidak hanya mengembangkan kemampuan motorik halus tapi juga mengembangkan aspek bahasa melalui puzzle huruf.

SIMPULAN

Perkembangan bahasa sangatlah penting untuk dikembangkan, karena bahasa sangat berperan penting dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa pada anak usia 4-5 tahun diidentifikasi dengan

berpartisipasi dalam percakapan, mengenal simbol-simbol, menyimak perkataan orang lain, menjawab pertanyaan sederhana, dan membacakan gambar. Pemecahan masalah merupakan salah satu aspek yang terdapat dalam ranah kognitif. Mengingat anak usia dini masih dalam tahap belajar mengenal kondisi lingkungan di sekitarnya, termasuk segala permasalahan yang ada, maka sangat dianjurkan kegiatan pembelajaran yang diberikan mengacu pada latihan pemecahan masalah. Sedangkan alat permainan edukatif adalah alat permainan yang bersifat mendidik dan dapat memberikan pengetahuan dan kemampuan kepada anak. Salah satu alat permainan edukatif adalah puzzle. Puzzle adalah permainan yang terdiri dari potongan gambar atau huruf yang disusun menjadi sebuah permainan yang memiliki daya tarik serta dapat mengoptimalkan seluruh kemampuan dan kecerdasan anak.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah kami dilakukan di KB/TKIT Az-Zahroh, salah satu cara untuk mengembangkan aspek kognitif dan bahasa anak dapat dikembangkan melalui permainan puzzle, karena dalam permainan puzzle anak dituntut untuk memecahkan masalah melalui penyusunan puzzle yang harus ditempatkan sesuai dengan bentuknya, dari permainan puzzle anak dapat mengenal huruf sehingga mampu meningkatkan kosa kata dan pengetahuan tentang angka.

Dari hasil observasi kami menemukan bahwa keterampilan menyusun puzzle anak usia 4-5 tahun dalam mengenal angka dan huruf masuk dalam kriteria berkembang sesuai harapan, hal ini dibuktikan dengan 3 dari 4 siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. 1 dari 4 siswa mengalami kendala dalam menyusun puzzle, dikarenakan masih belum hafal urutan angka dan huruf, namun 3 lainnya sudah cukup memahami cara menyusun puzzle dengan benar sesuai bentuk dan urutannya. Walaupun terdapat anak yang terkendala dalam menentukan bentuk puzzle yang sesuai, tetapi anak yang terkendala tersebut masih mau berusaha untuk terus mencoba dan mengikuti kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abriastiana, Panca Oktavia, Anik Kristanti dan Afify Aisyatul W. (2020). Pengenalan Angka Menggunakan Permainan Puzzle dan Pengaruhnya Terhadap Perkembangan Emosi dan Kemampuan Motorik Halus AUD di Play Group Se-Kecamatan Summersari Kabupaten Jember. Volume 3, Nomor 1, Mei 2020, 3, 70-86. <https://dx.doi.org/10.31537/laplace.v3i1.314>
- Ahmad, Aly Syukron Aziz Al Mubarak, dan Amini. (2020). Kemampuan Kognitif dalam Mengurutkan Angka melalui Metode Bermain Puzzle Angka. Volume 4 Issue 1 (2020) Pages 77-89, 4, 77-89. doi:10.31004/obsesi.v4i1.221
- Amatullah, Azaki Alya, Dwi Prasetyawati Dinah Hariyanti dan Purwandi. (2022). Analisis Penggunaan Puzzle Dalam Kemampuan Pemecahan Masalah Anak. Wawasan Pendidikan (2022) 2(1) 93-100, 93-100. doi:<https://dx.doi.org/10.26877/wp.v2i1.9732>

- Ardiana, Reni. (2021). Implementasi Media Pembelajaran pada Kecerdasan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun. MURHUM : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Vol. 2, No. 2, Desember 2021, 2, 20-27. doi:10.37985/murhum.v2i2.47
- Arifin, Anna Wahyuni. (2019). Peran Guru terhadap Aspek Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. JAMBURA Early Childhood Education Journal Volume (1) Nomor (2), (Juli) (2019), 37-45. doi:10.37411/jecej.v1i2.57
- Devi, Ayu Anjani, dan Siti Nurjanah. (2014). Permainan Puzzle Mempengaruhi Perkembangan Kecerdasan Visual-Spatial Anak Usia 4-5 Tahun di TK Al-Fathh Desa Keboan Anom Gedangan Sidoarjo. 187. Jurnal Ilmiah Kesehatan, Vol 7, No 2, Agustus 2014., hal 186-192, 7, 186-192. <https://dx.doi.org/10.33086/jhs.v7i2.507>
- Friantary, H. (2020). Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini. Zuriah : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini (2020) 1(2) 127, 127-136. doi:<https://dx.doi.org/10.29240/zuriah.v1i2.2100>
- Angraeni, Dwi, dan Bonita Mahmud (2019). Peningkatan Perkembangan Kognitif Dalam Mengenal Angka Melalui Media Puzzle Di Taman Kanak-Kanak. Volume 5 Nomor 1 Tahun 2019, 5, 37-41. doi:10.26858/tematik.v5i1.19712
- Husnul, Bahri. (2019). Strategi Edutainment Berbasis Perkembangan Anak Usia Dini. Nuansa (2019) 12(1), 30-43. doi:<https://dx.doi.org/10.29300/nuansa.v12i1.2103>
- Nasirun, H. M, Anni Suprpti, Melia Eka Daryani dan Indrawati (2021). Kesesuaian Alat Permainan Edukatif Terhadap Aspek Perkembangan Bahasa dan Kognitif Anak. Aulad : Journal on Early Childhood Vol 4 No 3 2021, 4, 200-206. doi:10.31004/aulad.v4i3.150
- Syam, Andi Fausia dan Eka Damayanti. (2020). CAPAIAN PERKEMBANGAN BAHASA DAN STIMULASINYA PADA ANAK USIA 4 TAHUN. PAUDIA Volume 09, No. 02, Desember 2020, pp. 71-88, 71-88. doi:<https://dx.doi.org/10.26877/paudia.v9i2.6235>
- Prastiyanti, Anita Bella, dan Ahmad Fachrurrazi, (2020). Mengembangkan Kemampuan Menulis Awal Anak Usia Dini dengan Media Puzzle. Volume 02 Nomor 01, Juni 2020 Page 17-25, 02, 17-25. <https://dx.doi.org/10.36456/incrementapedia.vol2.no01.a2512>.
- Trimantara, Herman, dan Neni Mulya. (2019). Mengembangkan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Alat Permainan Edukatif Puzzle. AL ATHFAAL: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini Vol. 2 No. 1 (2019), 2, 25-34. doi:<https://dx.doi.org/10.24042/ajipaud.v2i1.4553>
- Marta, Rusdial. (2017). Penanganan Kognitif Down Syndrome melalui Metode Puzzle pada Anak Usia Dini. Volume 1 Issue 1 (2017) Pages 32 – 41, 1, 32-41. <https://dx.doi.org/10.36456/incrementapedia.vol2.no01.a2512>
- Nari, Nola, Yulia Akmay dan Dewi Sasmita. (2019). Penerapan permainan puzzle untuk meningkatkan kemampuan membilang. Fondasi dan Aplikasi Volume 7, No. 1, Juni 2019 (44-52), 7, 44-52. <https://dx.doi.org/10.21831/jppfa.v7i1.26499>

- Permata, Rista Dwi. (2020). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 5 (2), 2020,1-10, 5, 2-10. <https://dx.doi.org/10.29407/pn.v5i2.14230>
- Hidayah, Seventina Nurul, Nilatul Izah dan Iroma Maulida. (2021). Penggunaan Media Papan Puzzle Dalam Mengenal Angka. Vol 10, No 2 (2021), 10, 2-5. doi:<https://doi.org/10.52657/jik.v10i2.1470>
- Mu'min, Sitti Aisyah, dan Nova Sarfadillah Yultas. (2019). Efektifitas Penerapan Metode Bermain dengan Media Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak. Volume 12 No. 2, 2019, 12, 226-239 <https://dx.doi.org/10.31332/atdbwv12i2.1217>.
- Syafrida, Rina. (2012). Kajian Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Anak di Kota Banda Aceh. Volume III. Nomor 2. Juli – Desember 2012, III, 79-89. <https://dx.doi.org/10.46244/visipena.v3i2.60>
- Veronica, Nina, dan Lutfiah. (2019). Peningkatan Perkembangan Kognitif Melalui Permainan Puzzle Pada Anak Tk B. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan* Vol.19 No.3 Tahun 2019, 19, 234-239. doi:10.30651/didaktis.v19i3.3985