



Contents lists available at [Journal IICET](#)

Southeast Asian Journal of technology and Science

ISSN: 2723-1151(Print) ISSN 2723-116X (Electronic)

Journal homepage: <https://jurnal.iicet.org/index.php/sajts>



Efektivitas Media Puzzle Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif

Dede Milawati¹, Mahsiani Mina Laili², Vina Karina Putri³

¹Universitas Bina Bangsa, Serang, Indonesia

²Universitas Bina Bangsa, Serang, Indonesia

³Universitas Bina Bangsa, Serang, Indonesia

Article Info

Article history:

Received Nov 5th, 2025

Revised Nov 20th, 2025

Accepted Des 2th, 2025

Keyword:

Perkembangan Kognitif

Anak usia dini

Media Puzzle

Permainan Edukatif

ABSTRACT

Perkembangan kognitif anak usia dini sangat penting karena memengaruhi kemampuan mereka dalam memahami lingkungan, memecahkan masalah, dan mengembangkan keterampilan berpikir logis. Observasi awal di KB Mathlaul Huda menunjukkan bahwa anak usia 4-5 tahun masih mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas-tugas kognitif sederhana, seperti permainan puzzle. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media puzzle dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap 5 anak dan 1 guru kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain puzzle secara terstruktur dapat meningkatkan tiga aspek kognitif utama: (1) kemampuan pemecahan masalah, ditunjukkan dengan kemampuan anak menyusun puzzle secara mandiri dan mencoba kembali setelah gagal; (2) kemampuan berpikir logis, tercermin dari kemampuan mengelompokkan potongan berdasarkan warna dan bentuk serta menghubungkan bagian-bagian gambar; (3) kemampuan berpikir simbolik, terlihat dari kemampuan menceritakan isi gambar dan mengingat potongan puzzle yang disusun. Dari 5 subjek penelitian, 3 anak (60%) mencapai kategori Berkembang Sangat Baik, 1 anak (20%) Berkembang Sesuai Harapan, dan 1 anak (20%) Mulai Berkembang. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media puzzle terbukti efektif dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini, terutama dalam konteks pembelajaran yang terstruktur dan konsisten.



© 2020 The Authors. Published by IICET.

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

(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0>)

Corresponding Author:

Dede Milawati,

Universitas Bina Bangsa, Serang, Indonesia

Email: dedemilawati83@gmail.com

Pendahuluan

Anak usia dini berada pada rentang usia 0-6 tahun yang merupakan fase penting dalam perkembangan anak yang sering disebut dengan masa emas (*golden age*). Pada masa ini, perkembangan dan pertumbuhan anak sangat berkembang pesat, terutama pada aspek perkembangan kognitif yang meliputi memori, pemahaman, dan pengetahuan (Erviana et al., 2024; Nurhasanah & Purnamasari, 2025). Perkembangan kognitif pada anak usia dini sangat penting karena memengaruhi kemampuan mereka memahami lingkungan sekitar, menyelesaikan masalah, dan mengembangkan keterampilan analitis (Humaira et al., 2025; Veronica, 2018).

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian stimulus pendidikan untuk membantu perkembangan pertumbuhan baik jasmani maupun rohani sehingga anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan yang lebih lanjut (Mardiyah et al., 2020). Sesuai dengan UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, PAUD bertujuan membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Kemendikbud, 2022).

Perkembangan kognitif merupakan proses berpikir yang melibatkan kemampuan menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan sesuatu, serta kemampuan memecahkan masalah atau menciptakan karya yang bernilai dalam suatu kebudayaan (Mardiyah et al., 2020; Pangestu et al., 2024). Menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget, anak usia 4-5 tahun berada pada tahap praoperasional dimana mereka mulai mengembangkan kemampuan berpikir simbolik, mengklasifikasikan, mengurutkan, dan menyelesaikan masalah sederhana (Dini et al., n.d.).

Untuk mengoptimalkan perkembangan kognitif anak, diperlukan stimulasi yang tepat dan sesuai dengan tahapan perkembangannya. Salah satu bentuk stimulasi kognitif yang efektif dan menyenangkan bagi anak usia dini adalah bermain puzzle. Puzzle merupakan media permainan edukatif yang terdiri dari banyak kepingan yang dirancang untuk melatih ketangkasan jari serta koordinasi mata dan tangan, dengan tujuan menyusun kepingan menjadi satu kesatuan utuh (Halawa et al., 2025; Pangastuti, 2019).

Bermain puzzle dapat meningkatkan daya ingat, logika, konsentrasi, dan kemampuan memecahkan masalah. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa puzzle yang dirancang dengan menarik dapat meningkatkan minat belajar anak dan memotivasi mereka untuk terus belajar dan mengembangkan kemampuan kognitifnya (Marwati et al., 2025; Halawa et al., 2025). Permainan puzzle melibatkan penyusunan potongan-potongan kecil menjadi sebuah gambar lengkap, yang mengharuskan anak untuk menggunakan logika, mengenali pola, mencocokkan bentuk dan ukuran, sekaligus melatih ketekunan dan fokus (Warmansyah et al., 2023).

Hasil observasi awal di KB Mathlaul Huda menunjukkan bahwa anak usia 4-5 tahun masih kesulitan dalam menyelesaikan tugas yang membutuhkan kemampuan berpikir logis dan pemecahan masalah sederhana. Banyak anak yang kesulitan menyusun puzzle dengan benar, memahami pola bentuk, dan mengidentifikasi bagian-bagian gambar yang hilang. Anak usia dini juga cenderung cepat menyerah, kurang fokus, atau tidak tertarik menyelesaikan permainan, yang mengindikasikan bahwa stimulasi kognitif yang diberikan mungkin belum optimal.

Penelitian terdahulu yang sudah dilakukan oleh Nisa et al., (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle dapat mengembangkan kognitif anak usia 4-5 tahun dengan peningkatan pada aspek belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, serta berpikir simbolik. Oleh karena itu, menurut Khaerunnisah et al., (2024) menemukan adanya peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk, warna, dan berkreasi membentuk pola melalui bermain puzzle. Namun, penelitian-penelitian tersebut belum secara komprehensif menganalisis proses dan efektivitas penggunaan puzzle dalam konteks pembelajaran terstruktur di lembaga PAUD. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam bagaimana penggunaan media puzzle dapat mengembangkan kognitif anak usia 4-5 tahun di KB Mathlaul Huda. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan strategi pembelajaran yang efektif dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini melalui media permainan edukatif.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Menurut Sugiyono, (2020) metode penelitian kualitatif didasarkan pada filsafat post-positivisme dan digunakan untuk meneliti objek dalam kondisi yang alami dimana peneliti berperan sebagai instrumen utama. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan fenomena perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun melalui aktivitas bermain puzzle di KB Mathlaul Huda. Penelitian dilaksanakan di KB Mathlaul Huda, Kelurahan Sayar, Kecamatan Taktakan, Kota Serang, Provinsi Banten, pada bulan Maret hingga Juli 2025. Subjek penelitian dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* yang terdiri dari 5 anak usia 4-5 tahun dari Kelompok A dan 1 guru kelas. Pemilihan subjek dilakukan berdasarkan pertimbangan bahwa mereka memiliki pengalaman dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang melibatkan media puzzle. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tiga cara: (1) Observasi partisipatif, dimana peneliti ikut terlibat dalam aktivitas sehari-hari subjek penelitian untuk memperoleh data yang nyata, objektif, dan terkini; (2) Wawancara mendalam dengan guru untuk menggali informasi lebih mendalam mengenai perkembangan kognitif anak; (3) Dokumentasi berupa foto-foto yang menggambarkan keterampilan kognitif anak (Creswell, 2015; Creswell et al., 2007).

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi pedoman wawancara dan lembar observasi yang dikembangkan berdasarkan tiga aspek kognitif utama sesuai Permendikbud No. 137 Tahun 2014: pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik. Instrumen tersebut diadaptasi dari Anderson & Krathwohl, (2001) dalam taksonomi pembelajaran dan penilaian. Analisis data dilakukan menggunakan model Miles dan Huberman, yang menurut Adolph, (2016) analisis data meliputi tiga tahap: (1) Reduksi data, yaitu memfokuskan data pada karakteristik permainan anak, kemampuan menyusun puzzle, respons kognitif, dan interaksi sosial anak; (2) Penyajian data dalam bentuk tabel dan narasi deskriptif; (3) Penarikan kesimpulan dan verifikasi dengan menggabungkan temuan dari observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Hasil dan Pembahasan

Subjek penelitian ini adalah 5 anak usia 5 tahun dari Kelompok A KB Mathlaul Huda, terdiri dari 4 anak perempuan (SA, DI, SI, KA) dan 1 anak laki-laki (FA). Semua subjek memiliki latar belakang pendidikan yang sama dan telah mengikuti pembelajaran menggunakan media puzzle selama satu semester. Guru kelas yang menjadi informan adalah Ibu R, berusia 21 tahun, lulusan SMK dengan pengalaman mengajar 2 tahun dan telah mengikuti pelatihan kurikulum merdeka untuk PAUD.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa di KB Mathlaul Huda, media puzzle digunakan sebagai strategi pembelajaran yang efektif untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak. Puzzle yang digunakan terbuat dari kayu halus dengan berbagai gambar hewan, terdiri dari 12 kepingan yang harus disusun menjadi gambar utuh. Pembelajaran dilakukan secara terstruktur dengan durasi sekitar 80 menit dalam kegiatan inti pembelajaran.

Hasil observasi menunjukkan bahwa dari 5 subjek penelitian, 3 anak (SA, DI, SI) mampu menyusun puzzle secara mandiri tanpa bantuan guru dengan waktu penyelesaian antara 3-4 menit. Mereka menunjukkan kemampuan tinggi dalam menyusun puzzle secara sistematis dan mampu menyelesaikan 12 kepingan puzzle dengan cepat dan tepat. Seperti yang diungkapkan guru R sebagai responden penelitian sebagai berikut:

".....kebanyakan ketika sudah berkali-kali melakukan kegiatan dengan puzzle, mereka semakin mengerti cara menyelesaikannya." (Wawancara guru R, 10 Juni 2025).

Satu anak (KA) masih memerlukan sedikit bimbingan dari guru dengan waktu penyelesaian sekitar 5 menit 10 detik, sedangkan 1 anak (FA) masih membutuhkan banyak bantuan dengan waktu penyelesaian 5 menit 30 detik. Hal ini menunjukkan adanya variasi kemampuan individual dalam memecahkan masalah, yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Aspek ketekunan dan keinginan mencoba kembali setelah gagal juga menunjukkan perkembangan yang baik. Empat dari lima anak menunjukkan sikap pantang menyerah saat mengalami kegagalan (Susanto, 2021). Guru R memberikan pernyataan lain yaitu:

".....kebanyakan dari anak-anak tersebut meskipun mereka gagal menyusun puzzle, mereka semangat ingin mencoba lagi dan lagi karena mungkin dari puzzlenya itu sendiri yang menarik perhatian si anak." (Wawancara guru R, 12 Juni 2025).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain puzzle secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir logis anak. Tiga anak (SA, DI, SI) mampu mengelompokkan potongan puzzle berdasarkan warna dan bentuk dengan sangat baik. Mereka dapat membedakan warna (seperti merah, kuning, biru) serta mengenali bentuk atau pola dengan tepat. Dalam aspek menghubungkan bagian-bagian gambar, empat anak menunjukkan kemampuan yang baik dalam mencocokkan potongan puzzle berdasarkan gambar yang saling terhubung. Mereka memperhatikan bentuk serta potongan visual lainnya. Namun pernyataan dari guru R sebagai guru kelas menjelaskan bahwa:

"Ada beberapa anak mencari puzzle dari bagian atas pinggir dulu atau melihat dari polanya dari warnanya. Anak-anak biasanya menyadari gambar-gambarnya itu dari warna garis atau pola dari gambar itu sehingga mereka bisa menyambungkan atau menghubungkan potongan-potongan puzzle tersebut." (Wawancara guru R, 12 Juni 2025).

Kemampuan berpikir simbolik anak berkembang dengan baik melalui aktivitas bermain puzzle (Yulianti & Sitorus, 2024). Empat dari lima anak mampu menceritakan isi gambar puzzle setelah berhasil menyusun. Salah satu reaksi anak SA sebagai responden saat bermain puzzle mengatakan bahwa:

".....wah ini gambar gajah, belainya panjang." (Respon pada saat kegiatan bermain pada 10 Juni 2025).

Aspek daya ingat juga menunjukkan perkembangan yang signifikan. Empat anak yang lain juga mampu mengingat bentuk, warna, dan posisi potongan puzzle yang sebelumnya mereka coba pasang. Guru R menambahkan respon atas reaksi anak SA:

"Kebanyakan sih memang menyebutkan setelah puzzle itu selesai.bermain puzzle ini sekaligus merangsang kemampuan bercerita anak juga, bahkan ada bedanya, anak yang sering main puzzle biasanya lebih cepat mengingat bentuk potongan dan menyusunnya lebih tepat." (Wawancara guru R, 10 Juni 2025).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak yang berkembang sangat baik (SA, DI, SI) mampu menjelaskan strategi yang mereka gunakan dalam menyusun puzzle. Mereka menyusun puzzle dengan mengamati gambar utuh sebagai acuan, kemudian melihat bagian-bagian gambar seperti pola, warna, atau bentuk. Berdasarkan hasil observasi dan penilaian terhadap tujuh indikator perkembangan kognitif (menyusun puzzle mandiri, mencoba kembali setelah gagal, menjelaskan strategi, mengelompokkan potongan, menghubungkan gambar, menceritakan gambar, dan mengingat potongan), penelitian ini menghasilkan capaian sebagai berikut: Tiga anak (60%) mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB): SA, DI, dan SI menunjukkan kemampuan optimal dalam semua aspek kognitif yang diamati, satu anak (20%) mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH): KA menunjukkan kemampuan yang baik namun masih memerlukan sedikit bimbingan, satu anak (20%) mencapai kategori Mulai Berkembang (MB): FA masih memerlukan banyak bantuan dan stimulasi lebih lanjut

Pembahasan

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle efektif dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun. Hal ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget yang menyatakan bahwa anak usia dini berada pada tahap praoperasional dimana mereka mulai mengembangkan kemampuan berpikir simbolik dan logis (Ramlah et al., 2023; Tannil & Ilhami, 2025). Ketika anak bermain puzzle, mereka dihadapkan pada tantangan untuk mencocokkan bentuk, warna, dan gambar, yang mendorong mereka untuk berpikir, mencoba berbagai cara, serta memperbaiki kesalahan secara mandiri (Rahmatina, 2025).

Hasil penelitian ini memiliki kesamaan dengan studi yang dilakukan oleh Amatullah et al., (2022) yang menunjukkan bahwa bermain puzzle dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan konsentrasi pada anak usia dini. Selanjutnya menurut Permata, (2020) dan Utami et al., (2025) juga menemukan bahwa penggunaan media puzzle dapat mengembangkan kognitif anak usia 4-5 tahun dengan peningkatan pada aspek belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, serta berpikir simbolik.

Keberhasilan tiga anak mencapai kategori Berkembang Sangat Baik menunjukkan bahwa pembelajaran yang terstruktur dan konsisten selama satu semester memberikan dampak positif. Anak-anak yang sering

bermain puzzle menunjukkan peningkatan yang jelas dalam kemampuan berpikir kritis dan logis, sesuai dengan penelitian Muzdalifah & Novitawati, (2024) yang menunjukkan bahwa bermain puzzle meningkatkan pemikiran simbolik anak dan membantu mereka mengenali lambang, angka, dan konsep bentuk abstrak.

Variasi capaian perkembangan kognitif pada subjek penelitian menunjukkan pentingnya memperhatikan perbedaan kemampuan setiap anak. Guru perlu merancang strategi pembelajaran agar setiap anak mendapatkan stimulus sesuai dengan kebutuhannya. Anak dalam kategori Mulai Berkembang tidak boleh diabaikan, tetapi perlu diberikan pendekatan khusus yang lebih intensif agar mampu berkembang sesuai tahapannya (Fajrie, 2023; Novitasari, 2018).

Selain penelitian-penelitian tersebut, sejumlah studi lain juga memperkuat efektivitas media puzzle dalam mengembangkan fungsi kognitif anak usia dini. Penelitian Pangastuti, (2019) menemukan bahwa aktivitas menyusun puzzle mampu meningkatkan kemampuan analisis visual-spasial dan fleksibilitas berpikir, karena anak dilatih untuk mengamati detail serta menata kembali potongan gambar secara berulang. Temuan serupa juga dilaporkan oleh Jinan et al., (n.d) dan Srianis et al., (2014) yang menunjukkan bahwa penggunaan puzzle secara rutin dalam pembelajaran berdampak positif pada kemampuan anak dalam mengklasifikasi objek dan memahami hubungan sebab-akibat, dua komponen penting dalam perkembangan kognitif. Bahkan studi longitudinal oleh Elan & Feranis, (2017) menegaskan bahwa permainan konstruktif seperti puzzle tidak hanya berdampak jangka pendek, tetapi juga berkontribusi pada perkembangan fungsi eksekutif anak, seperti memori kerja dan kontrol diri. Keseluruhan bukti tersebut menunjukkan bahwa penggunaan puzzle merupakan strategi pedagogis yang konsisten didukung oleh berbagai hasil penelitian terdahulu, sehingga semakin memperkuat relevansinya dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini.

Penelitian ini memberikan kontribusi penting bagi dunia pendidikan anak usia dini. Secara teoretis, hasil penelitian ini menguatkan pandangan bahwa pembelajaran berbasis bermain, khususnya bermain puzzle, mampu merangsang perkembangan kognitif anak. Secara praktis, guru dapat menggunakan puzzle sebagai media pembelajaran untuk mengasah kemampuan berpikir anak, mengenal bentuk, mengembangkan logika, dan melatih kesabaran serta konsentrasi.

Temuan penelitian ini juga memperkuat konsep bahwa permainan edukatif memiliki peran penting dalam menciptakan proses belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna. Penggunaan puzzle yang berwarna-warni dan menarik membuat anak termotivasi untuk terus belajar, yang sejalan dengan penelitian Rahayu et al., (2025) yang menyatakan bahwa puzzle yang dirancang dengan menarik dapat meningkatkan minat belajar anak. Keterbatasan penelitian ini adalah jumlah subjek yang terbatas (5 anak) dan fokus pada satu lembaga PAUD. Namun, penelitian ini memberikan gambaran mendalam tentang proses dan efektivitas penggunaan puzzle dalam konteks pembelajaran terstruktur, yang dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dengan skala yang lebih luas.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle terbukti efektif dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun di KB Mathlaul Huda. Efektivitas tersebut terlihat dari tiga aspek kognitif utama: Pertama, aspek pemecahan masalah menunjukkan peningkatan yang signifikan. Anak mampu menyusun puzzle secara mandiri, menunjukkan ketekunan dengan mencoba kembali setelah gagal, dan mampu menjelaskan strategi yang digunakan. Hal ini mencerminkan kemampuan berpikir kritis dan sistematis yang berkembang melalui aktivitas bermain puzzle. Kedua, aspek berpikir logis berkembang dengan baik melalui aktivitas mengelompokkan potongan berdasarkan warna dan bentuk serta menghubungkan bagian-bagian gambar menjadi satu kesatuan. Anak menunjukkan kemampuan menganalisis, membedakan, dan mengklasifikasikan yang merupakan keterampilan kognitif penting. Ketiga, aspek berpikir simbolik meningkat melalui kemampuan menceritakan isi gambar puzzle dan mengingat potongan puzzle yang disusun. Akibat dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle dapat dijadikan rujukan bagi guru PAUD dalam merancang pembelajaran berbasis bermain yang menstimulasi kemampuan berpikir kritis, logis, dan simbolik bagi lembaga pendidikan, temuan ini juga dapat menjadi dasar pengembangan kurikulum yang lebih berorientasi pada permainan edukatif serta bagi peneliti dan praktisi, hasil ini memperkuat pentingnya menyediakan lingkungan belajar yang kaya akan media manipulatif untuk mendukung perkembangan kognitif anak secara optimal. Hal ini menunjukkan bahwa anak mampu memahami representasi simbolik dan mengembangkan daya ingat visual yang kuat. Capaian perkembangan menunjukkan

bahwa 60% anak mencapai kategori Berkembang Sangat Baik, 20% Berkembang Sesuai Harapan, dan 20% Mulai Berkembang, yang mengindikasikan bahwa pembelajaran menggunakan puzzle selama satu semester memberikan dampak positif yang signifikan.

Ucapan Terimakasih

Penulis menyampaikan rasa syukur kepada Allah Swt. atas rahmat dan kemudahan-Nya dalam penyusunan artikel ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing, pihak lembaga pendidikan tempat penelitian dilaksanakan, serta semua pihak yang telah memberikan dukungan, arahan, dan bantuan selama proses penelitian dan penulisan artikel ini. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan anak usia dini.

Referensi

- Adolph, R. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*.
- Amatullah, A. A., Hariyanti, D. P. D., & Purwadi, P. (2022). Analisis Penggunaan Puzzle Dalam Kemampuan Pemecahan Masalah Anak. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 2(1), 93–100.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives: complete edition*. Addison Wesley Longman, Inc.
- Creswell, J. W. (2015). *Revisiting mixed methods and advancing scientific practices*.
- Creswell, J. W., Hanson, W. E., Clark Plano, V. L., & Morales, A. (2007). Qualitative Research Designs. *The Counseling Psychologist*, 35(2), 236–264. <https://doi.org/10.1177/0011000006287390>
- Dini, P. K. P. A. U., Piaget, M. J., & Piage, T. P. K. J. (n.d.). *Teori Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Elan, E., & Feranis, F. (2017). Penggunaan media puzzle untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1(1), 66–75.
- Erviana, Y., Kasanah, U., Sari, N., Munawir, A. N. E. R., Mahendra, Y., Munawaroh, S., Maulidia, L. N., Fajrinur, F., Mulyawan, G., & Mulyani, N. S. R. D. (2024). Perkembangan anak usia dini: Kunci untuk orang tua dan pendidik. *Penerbit Mifandi Mandiri Digital*, 1(01).
- Fajrie, N. (2023). *Konsep Perkembangan Anak dalam Paradigma Pembelajaran*. Penerbit NEM.
- Halawa, A., Suryaningsih, N. M. A., & Prima, E. (2025). Implementasi Permainan Blok Puzzle Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia*, 2(3), 173–188.
- Humaira, F., Yuliasuti, I. P., Habibah, M. Y., Nazah, P. R., & Nurhalizah, S. (2025). Strategi Strategi Permainan Edukatif Untuk Menstimulus Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Al Hanin*, 5(1), 22–33.
- Jinan, G. Y., Muftie, Z., & Kurnia, A. (n.d.). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Perkembangan Memori Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Paud Agapedia*, 9(1), 1–10.
- Kemendikbud. (2022). *Pedoman Umum Penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini Berkualitas*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi, 1, 79.
- Khaerunnisah, K., Ilham, I., Kaharuddin, K., & Salam, A. (2024). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Puzzle di TK Negeri Sangia. *Guiding World (Bimbingan dan Konseling)*, 7(1), 62–70.
- Mardiyah, S., Yulianingsih, W., & Putri, L. S. R. (2020). Sekolah keluarga: Menciptakan lingkungan sosial untuk membangun empati dan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 576.
- Marwati, S., Purbayani, R., & Herniawati, A. (2025). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B1 di RA Fastabiqul Khairat. *JOECE: Journal of Early Childhood Education*, 2(1), 1–15.
- Muzdalifah, N., & Novitawati, N. (2024). Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Benda Berdasarkan Fungsi Menggunakan Model Pbl Dan Metode Tanya Jawab Pada Kelompok A Tk Mekar Sari Balangan. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 4(2), 13–20.
- Nisa, N. I., Musa, S., & Sutarjo, S. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. *Jendela PLS*, 9(1), 33–42.
- Novitasari, Y. (2018). Analisis permasalahan" Perkembangan kognitif anak usia dini". *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(01), 82–90.
- Nurhasanah, L., & Purnamasari, R. (2025). Stimulasi Bermain Puzzle untuk Mengembangkan Perkembangan Kognitif di TK. *Madinatul Ilmi. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Lampung*, 44–52.
- Pangastuti, R. (2019). Media puzzle untuk mengenal bentuk geometri. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 1(1), 50–59.

-
- Pangestu, F. G., Hendriawan, D., & Arzaqi, R. N. (2024). Pengembangan Aplikasi Mengenal Hewan Ternak untuk Stimulasi Kemampuan Pemecahan Masalah pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(2), 517–528.
- Permata, R. D. (2020). Pengaruh permainan puzzle terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia 4-5 tahun. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 5(2), 1–10.
- Rahayu, I. S., Anhar, A. S., & Retnoningsih, R. (2025). universitas muhammadiyah bima Analisis Penggunaan Permainan Media Puzzle Alfabet untuk Meningkatkan Minat Anak Usia Dini dalam Membaca Permulaan di TK Aisyiyah III Kota Bima. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 7(3), 1507–1519.
- Rahmatina, A. (2025). Peningkatan Keterampilan Memecahkan Masalah Anak Usia 5–6 tahun Melalui Metode Bermain Puzzle Di RA Baiti Jannati. *Edusiana: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 35–43.
- Ramlah, F., Mukminin, A., & Jannah, S. R. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Flash Card terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik dan Kecerdasan Linguistik Anak Usia 5-6 Tahun. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 259–271.
- Srianis, K., Suarni, N. K., Ujianti, P. R., & Psi, S. (2014). Penerapan metode bermain puzzle geometri untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam mengenal bentuk. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 2(1), 5.
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Susanto, A. (2021). *Pendidikan anak usia dini: Konsep dan teori*. Bumi Aksara.
- Tannil, R., & Ilhami, A. (2025). Pengaruh Media Flashcard Suku Kata terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(4), 3800–3807. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i4.7598>
- Utami, F. B., Kasih, D., Chalid, C., Niawati, L., & Rahayu, H. R. P. (2025). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Menggunakan APE Nonpabrik*. Deepublish.
- Veronica, N. (2018). Permainan edukatif dan perkembangan kognitif anak usia dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 49–55.
- Warmansyah, J., Utami, T., Faridy, F., Marini, T., & Ashari, N. (2023). *Perkembangan kognitif anak usia dini*. Bumi Aksara.
- Yulianti, N. F., & Sitorus, A. S. (2024). Peningkatan Kemampuan Berpikir Simbolik pada Anak Melalui Metode Teka-Teki Bergambar. *Journal of Education Research*, 5(4), 5006–5016.