

**IDENTIFIKASI PERMAINAN PUZZLE DALAM BIDANG KOGNITIF
ANAK KELOMPOK B DI TK NEGERI SATU ATAP MUARA BATUN DI
SUMATERA SELATAN**

SKRIPSI

Oleh

Indah Mufidatul Ummah

NIM: 06141381621055

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2022

**IDENTIFIKASI PERMAINAN PUZZLE DALAM BIDANG KOGNITIF ANAK
KELOMPOK B DI TK NEGERI SATU ATAP MUARA BATUN DI SUMATERA
SELATAN**

SKRIPSI

Oleh

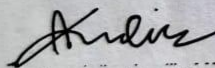
Indah Mufidatul Ummah

NIM: 06141381621055

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Mengesahkan

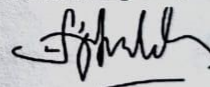
Koordinator Program Studi



Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd

NIP. 198906212015062001

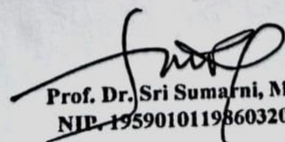
Pembimbing Skripsi



Dra. Syafdaningsih, M.Pd

NIP. 195901011986032001

**Mengetahui,
Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan**



Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd

NIP. 195901011986032001



**IDENTIFIKASI PERMAINAN PUZZLE DALAM BIDANG KOGNITIF ANAK
KELOMPOK B DI TK NEGERI SATU ATAP MUARA BATUN DI SUMATERA
SELATAN**

SKRIPSI

Oleh

Indah Mufidatul Ummah

NIM: 06141381621055

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

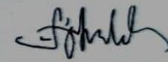
Hari : Jumat

Tanggal : 30 Desember 2022

Tim Penguji

1. Ketua

: Dra. Syafdaningsih, M.Pd



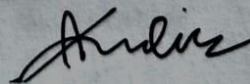
2. Anggota

: Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd



Mengetahui

Koordinator Program Studi



Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd

NIP. 198906212015062001



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Indah Mufidatul Ummah

Nim : 06141381621055

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Identifikasi Permainan Puzzle Dalam Bidang Kognitif Anak Kelompok B di TK Negeri Satu Atap Muara Batun Di Sumatera Selatan" adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2020 tentang pencegahan dan penanggulangan plagiat di perguruan tinggi. Apabila dikemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi saya ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, 30 Desember 2022

Yang membuat pernyataan



Indah Mufidatul Ummah

NIM. 06141381621055

Scanned by TapScanner

PRAKATA

Skripsi yang berjudul “Identifikasi Permainan Puzzle Dalam Bidang Kognitif Anak Kelompok B Di TK Negeri Satu Atap Muara Batun Di Sumatera Selatan” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam Mewujudkan skripsi, penulis telah mendapat batuan dari berbagai pihak.

Oleh karena itu, penulis mengungkapkan terima kasih kepada ibu Dra. Sayfdaningsih, M.Pd sebagai pembimbing yang telah yang diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengungkapkan terima kasih kepada Dekan Fkip Unsri Dr. Hartono, M.A, Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd dan Koordinator Program Studi PG-PAUD Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini pengembangan Ilmu Pendidikan Teknologi dan Seni.

Palembang, 30 Desember 2022

Penulis




Indah Mufidatul Ummah

NIM. 06141381621055

PERSEMBAHAN DAN MOTTO

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT atas ridho dan karunia-nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

Skripsi ini kupersembahkan kepada:

- ❖ Pertama-tama terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa
- ❖ Kemudian kepada orang tuaku tercinta (Bapak H.Solahuddin Djakfar S.H dan Ibu Hj. Siti Khoiriyah A.Md {almarhumah}) yang selalu memberikan dukungan, cinta, kasih sayang, dan materi serta selalu mendoakan keberhasilanku. Terima kasih karena berkat do'a dan dukungan kalianlah indah dapat menyelesaikan skripsi dengan baik, serta tak lupa indah mengharapkan untuk kedua orang tua saya agar memberikan restu dan ke Ridhoan kepada anakmu ini. Jasa-jasa dan pengorbanan kalian tidak akan saya lupakan hingga akhir hayat saya. Terkhusus untuk Ibuku tercinta terima kasih dan maaf untuk seluruh-nya.
- ❖ Untuk Adik-adikku yang tersayang Hanif, Hasan, Husen dan fikri. Kalian adalah saudara yang terhebat dalam hidupku. Terimakasih atas cinta, kasih sayang, semangat, doa, dan segala hal yang kalian berikan kepadaku.
- ❖ Terkhusus Suamiku tersayang dan tercinta Dadang Setiawan, S.T terima kasih atas segala hal yang telah diberikan baik dukungan moril maupun dukungan materil selama proses penulisan skripsi ini you are the greatest husband 
- ❖ Serta tak lupa yang juga Sahabatku (Karina ,Nur, Ledy, pika) selalu membantu dan memberi motivasi dalam pembuatan skripsi ini. Terkhusus karina yang telah selalu menemani saya kemanapun dan selalu memberi support selama saya menyelesaikan skripsi ini.
- ❖ Semua keluarga PG PAUD angkatan 2016 Kampus Palembang dan Indralaya, teman satu perjuangan yang sama-sama dalam proses penyelesaian skripsi Serta terima kasih juga kepada teman yang sudah memberikan semangat dan motivasi agar saya segera menyelesaikan studi S1.
- ❖ Dosen Pembimbing Skripsi Dra. Syafdaningsih, M.Pd. Dosen

Pembimbing Akademik Ibu Dra. Rukiyah, M.Pd, dan Dosen Validator Ibu Febriyanti Utami, M.Pd. Terima kasih banyak atas segala masukan serta bimbingan yang telah diberikan selama ini.

- ❖ Seluruh Dosen PG-PAUD FKIP Universitas Sriwijaya, Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd, Dra. Syafdaningsih, M.Pd, Dra. Hasmalena, M.Pd, Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd, Dra. Rukiyah, M.Pd, Mahyumi Rantina, M.Pd, Febriyanti Utami, M.Pd, Taruni Suningsih, M.Pd
- ❖ Dosen penguji terima kasih atas saran dan masukannya dalam perbaikan skripsi ini. Staf Karyawan FKIP yang telah membantu dalam segala urusan administrasi perkuliahan selama ini.
- ❖ Almamater Universitas Sriwijaya

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi seluruh pihak dan semoga segala hal baik yang telah diberikan kepada penulis mendapat pahala dari Allah SWT.

MOTTO

"Hal terindah di dunia ini adalah ketika melihat kedua orang tua tersenyum dan mengetahui bahwa kamu adalah alasan di balik senyuman itu"

"Jangan menyerah saat doa-doamu belum terjawab. Jika kamu mampu bersabar, Allah mampu memberikan lebih dari apa yang kamu minta."

."Dan kehidupan dunia ini tidak lain hanyalah kesenangan yang menipu." (QS. Al Hadid: 20).

DAFTAR ISI

	Halaman
PRAKATA	vii
PERSEMBAH DAN MOTTO	vii
DAFTAR ISI... ..	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
ABSTRAK.....	xiv
ABSTRACT	xv
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
BAB II TUJUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Hakikat Identifikasi Permainan PUzlle Pada Anak Usia Dini	5
2.1.1 Pengertian Identifikasi	5
2.1.2 Pengertian Permainan Puzzle	5
2.1.3 Karakteristik Perkembangan Kognitif AUD	7
2.1.4 Fktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif AUD	7
2.2 Tahap Perkembangan Kogitif Anak Dalam Teori Piaget.....	8
2.2.1 Tahap Sensori Motor /Sensorimotorik Usia (0-2) tahun.....	8
2.2.2 Tahap Praoperasional Usia (2-7) tahun.....	10
2.2.3 Tahap Operasional Kongkrit Usia (7-11) tahun	10
2.2.4 Tahap Operasional Formal Usia (11-150 Tahun	11
2.3 Pengertian Berfikir Logis.....	12
2.4 Pengertian Berfikir Simbolik	12
2.5 Pengertian Anak Usia Dini	13
2.6 Karakteristik Anak Usia Dini.....	14
2.7 Pengertian alat permainan Edukatif.....	14
2.8 Karekteristik Alat Permainan Puzzle.....	15
2.8.1 Bentuk-Bentuk Puzzle.....	16
2.8.2 Manfaat Puzle	17
2.8.3 Aturan Bermain Puzzle	19
2.9 Kelebihan Dan Kekurangan Alat Permainan Puzzle	21
2.9.1 Kelebihan	21
2.9.2 Kekurangan	21
2.10 Penelitian Relevan	21
2.11 Kerangka Berfikir	23
BAB III METODE PENELITIAN	24
3.1 Jenis Penelitian.....	24
3.2 Variabel Penelitian	24
3.2.1 Definisi Konseptual Variabel Penelitian	24
3.2.2 Definisi Konseptual Variabel Penelitian	25
3.3 Lokasi Dan Waktu Penelitian.....	25
3.3.1 Lokasi Penelitian	25
3.3.2 Waktu Penelitian.....	25
3.4 Populasi Dan Sampel	25
3.4.1 Populasi Penelitian.....	25

3.4.2 Sampel Penelitian	25
3.5 Jenis Data Dan Sumber Data.....	25
3.6 Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian	26
3.6.1 Pengumpulan Data	26
3.6.2 Intrumen Penelitian.....	27
3.7 Uji Validitas Dan Realibilitas Instrumen.....	30
3.7.1 Uji Validitas Instrumen	30
3.7.2 Uji Realiabilitas	30
3.8 Teknik Analisa Data	31
3.9 Analisi Daftar Ceklis	31
3.10 Prosedur Penelitian	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	33
4.1 Deskripsi Lokasi.....	33
4.2 Hasil Penelitian	33
4.2.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	33
4.2.2 Pemecahan Masalah.....	34
4.2.3 Hasil Dan Pengumpulan Data Angket	34
4.2.4 Pembahasan.....	36
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	44
5.1 Kesimpulan	44
5.2 Saran	44
DAFTAR RUJUKAN.....	46

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3. 1 Instrumen Kisi-Kisi Kuesioner /Angket.....	27
Tabel 3. 2 Kriteria Realibilitas Instrumen	30
Tabel 4. 1 Hasil dari peneltian ini di dapatkannya daftar ceklis anak saat anak bermain puzzle	34

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 3. 1 Langkah-langkah Pengambilan Data Penelitian	32
Gambar 1 Data peserta didik	

**IDENTIFIKASI PERMAINAN PUZZLE DALAM BIDANG KOGNITIF
ANAK KELOMPOK B DI TK NEGERI SATU ATAP MUARA BATUN DI
SUMATERA SELATAN.**

Oleh

Indah Mufidatul Ummah

Nim: 06141381621055

Pembimbing: Dra. Syafdaningsih, M.Pd

Program Studi: Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Berapa persentase capaian bidang perkembangan kognitif pada anak usia (5-6) tahun dalam bermain puzzle. Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi perkembangan kognitif anak selama bermain puzzle dan berapa persentase dari masing-masing indikator yang muncul. Sampel adalah anak usia dini yang sudah bersekolah di TK Negeri Satu Atap Muara Batun. Teknik pengumpulan data menggunakan angket tertutup dan daftar ceklis. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa pada indikator berfikir logis mendapatkan hasil persentase 77,5% selanjutnya pada indikator kedua yaitu berfikir simbolik mendapatkan hasil persentase dengan nilai 69,17%, lalu pada indikator ketiga yaitu pemecahan masalah mendapatkan hasil persentase dengan nilai 55%. Sehingga secara keseluruhan, hasil penelitian persentase capaian dalam bidang kognitif dalam bermain puzzle menunjukkan bahwa nilai keseluruhan didapatkan 68,08% dari hasil ini menyatakan bahwa capaian dalam bidang kognitif anak dalam bermain puzzle di TK Negeri Satu atap Muara Batun berada dalam kategori tinggi yang dimana nilai ini di dapat dari hasil pada daftar ceklis yang telah di lakukan maka di dapatkanlah dari keseluruhan tersebut kategori berkembang sesuai harapan (BSH) sehingga dari permainan puzzle ini dapat digunakan guru untuk meningkatkan kognitif anak yang mana dari kategori yang telah di dapat yaitu BSH agar bisa untuk di tingkatkan menjadi kategori BSB dengan berbagai macam tambahan variasi dari puzzle yang telah ada disekolah agar bisa lebih membantu mengembangkan kognitif anak.

Kata Kunci: Permainan Puzzle, Bidang Kognitif

**IDENTIFICATION OF PUZZLE GAMES IN THE COGNITIVE FIELDS OF
GROUP B CHILDREN AT TK NEGERI SATU ATAP MUARA BATUN AT
SOUTH SUMATRA**

Oleh

Indah Mufidatul Ummah

Nim: 06141381621055

Pembimbing: Dra. Syafdaningsih, M.Pd

Program Studi: Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

ABSTRACT

This study aims to find out what percentage of achievements in the field of cognitive development in children aged (5-6) years in playing puzzles. The type of research used is descriptive quantitative. The purpose of this study is to identify children's cognitive development during puzzle play and what percentage of each indicator appears. The sample is early childhood who have attended the Muara Batun One Roof Kindergarten. Data collection techniques using closed questionnaires and checklists. Based on the results of the study, it was found that the logical thinking indicator obtained a percentage result of 77.5%, then the second indicator, namely symbolic thinking, obtained a percentage result with a value of 69.17%, then the third indicator, namely problem solving, obtained a percentage result with a value of 55%. So that as a whole, the results of the research on the percentage of achievement in the cognitive field in playing puzzles show that the overall score was 68.08%. overall get the developing category as expected (BSH) so that from this puzzle game the teacher can use it to improve children's cognitive which of the categories that have been obtained, namely BSH so that it can be upgraded to the BSB category with various additional variations of the puzzles that already exist at school in order to further develop children's cognitive.

Keywords: Puzzle Game, Cognitive Field

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini sangatlah penting dilakukan sebagai upaya membantupertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang yang lebih lanjut. Usia dini merupakan usia Golden Age (keemasan) yang terjadi sekali selama kehidupan seorang manusia. Pendidikan pada anak usia dini mengembangkan 6 aspek perkembangan yaitu meliputi aspek bahasa, aspek kognitif, aspek moral agama, aspek social emosional, aspek fisik motorik, dan aspek seni, Salah satunya aspek dalam pengembangan kognitif dapat dikembangkan melalui kegiatan permainan *puzzle*. Pada permainan *puzzle* anak dapat belajar mengenal gambar, bentuk dan warna. Anak usia dini merupakan individu yang unik dan berbeda, yang memiliki karakteristik tersendiri yang sesuai dengan usianya. Anak usia dini berada pada masa keemasannya yang dimana seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk masa pertumbuhan pada usia anak usia dini.

“Menurut Mulyasa (2017:16) Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan”. Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasannya sangat luar biasa. “Senada dengan Susanto Ahmad (2018:16) “pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diberikan bagi anak usia 0-6 tahun melalui pemberian berbagai rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan baik jasmani maupun rohani agar siap dalam melakukan pendidikan di jenjang selanjutnya”. Pada usia dini, anak memiliki kemampuan untuk belajar yang luar biasa, pada usia dini anak sedang senang beresplorasi pada benda-benda yang kongkrit dan cenderung sambil bermain.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan “bahwa anak usia dini merupakan awal kehidupan yang mengalami proses pertumbuhan dan

perkembangan yang luar biasa dan masih memerlukan bimbingan dari orang tua agar mencapai tingkat pencapaian yang baik, pada setiap aspek perkembangan memiliki peran penting dalam masa pertumbuhan dan perkembangan anak". Baik itu aspek nilai moral dan agama, kognitif, fisik motorik, sosial emosional, bahasa dan seni masing-masing memiliki peran yang penting dalam kehidupan anak.

Dalam Pendidikan anak usia dini keberhasilan pelaksanaan proses pembelajaran sangat tergantung pada media yang digunakan, salah satu media yang sering digunakan dalam proses pembelajaran di lembaga pendidikan anak usia dini yaitu berupa alat permainan edukatif. "Menurut Hijriati (2017:63) alat permainan edukatif adalah segala bentuk permainan yang dapat mengembangkan aspek-aspek tertentu pada anak sehingga anak menjadi tumbuh cerdas dengan bermain". Adapun jenis-jenis alat permainan yang sering digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan anak usia dini antara lain, puzzle, balok, kotak alfabet, kartu lambang bilangan, dan kartu pasangan. Penggunaan beberapa alat permainan edukatif bertujuan memberikan motivasi dan merangsang anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak.

Akan tetapi, dalam penggunaannya terkadang masih diperhadapkan pada keterbatasan alat permainan dengan kegiatan yang akan dilakukan. karena, tidak menutup kemungkinan proses pembelajaran tidak maksimal. begitu pula ketepatan penggunaan alat permainan akan menunjang keberhasilan pembelajaran yang mana penggunaannya disesuaikan dengan tingkat perkembangan dan aspek perkembangannya. Salah satu aspek perkembangan yang dapat dikembangkan melalui alat permainan yaitu aspek perkembangan kognitif.

Perkembangan kognitif berhubungan langsung dengan perkembangan berfikir perkembangan berfikir. Perkembangan berfikir anak yang harus dicapai salah satunya adalah dalam hal perkembangan berfikir simbolik. Pada perkembangan berfikir simbolik, yang terjadi adalah anak-anak mulai menggunakan simbol-simbol. Ketika anak-anak menggunakan sebuah objek atau tindakan untuk mempersentasikan sesuatu yang tidak ada dihadapannya. Selanjutnya permainan puzzle yang digunakan untuk anak-anak berfikir secara simbolik.

Bermain secara alamiah memberikan kepuasan tersendiri terhadap anak, dengan bermainpula anak-anak belajar untuk bersosialisasi dengan teman-temannya dan orang sekitar dalam kehidupan bermasyarakat. Dalam melakukan aktivitas tersebut, anak tentunya membutuhkan berbagai alat permainan yang mendukung dan memiliki unsur nilai edukatif. Sedangkan puzzle merupakan alat permainan menyusun gambar atau bentuk pada permainan puzzle ini anak dilatih kognitifnya untuk mengingat potongan-potongan gambar atau bentuk yang kemudian akan disusun kembali dengan bentuk atau gambar yang tepat.

“Menurut Mansur yang dikutip oleh Mulyani (2018:44) Perkembangan kognitif adalah proses dimana individu dapat meningkatkan kemampuan dalam menggunakan pengetahuannya”. Kognitif sering di sinonimkan dengan intelektual karena prosesnya banyak berhubungan dengan berbagai konsep yang telah dimiliki anak dan berkenaan dengan kemampuan berpikirnya dalam memecahkan suatu masalah. Pembelajaran kognitif anak usia dini meliputi pengenalan lingkungan alam yang ada disekitar anak. Dalam Pendidik anak usia dini guru harus pandai memilih alat permainan edukatif yang dibutuhkan dan paling tepat menjadi sarana pembelajaran. Salah satunya yaitu alat permainan edukatif puzzle.

Puzzle merupakan permainan yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkainya. Puzzle merupakan kepingan tipis yang terdiri dari 2-3 bahkan 4-6 potong yang terbuat dari kayu atau lempeng karton. Dengan terbiasa bermain puzzle, lambat laun mental anak juga akan terbiasa untuk bersikap tenang, tekun, dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu. Kepuasan yang didapat saat anak menyelesaikan puzzle pun merupakan salah satu pembangkit motivasi anak untuk menemukan hal-hal yang baru “Menurut Hamalik , gambar adalah sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan dan pikiran”. Oleh karena itu, media puzzle merupakan media gambar yang termasuk ke dalam media visual karena hanya dapat di cerna melalui indera penglihatan saja. Diantara berbagai jenis media pembelajaran yang digunakan, “puzzle adalah media yang paling umum dipakai dan termasuk media pembelajaran yang sederhana yang dapat digunakan di sekolah”. Sebab puzzle itu disukai oleh

siswa, harganya relatif terjangkau dan tidak sulit mencarinya.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah. “Berapa persentase capaian bidang perkembangan kognitif pada anak usia (5-6) tahun dalam bermain puzzle?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas yang telah dikemukakan, maka tujuan dari peneliti ini adalah untuk mengetahui berapa persentase capaian bidang perkembangan kognitif pada anak usia (5-6) tahun dalam bermain puzzle.

1.4 Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini, manfaat yang diharapkan adalah :

1. Bagi Guru dapat pengetahuan baru tentang penggunaan bermain puzzle dalam bidang kognitif pada anak
2. Bagi anak yaitu dapat menambah wawasan dalam pembelajaran penggunaan bermain puzzle dalam bidang kognitif pada anak.

DAFTAR RUJUKAN

- Fitriah, Luthfiyah. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas Dan Studi Kasus*. Suka Bumi : CV Jejak.
- Gichara, J (2015) Mengatasi Perilaku Ana. Jakarta: Kawan Pustaka
Kemendikbud.(2014) *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta:Kemendikbud.
- Limardi, S. dkk (2019) Penggunaan Media Informasi Yang Bijak Untuk Anak Usia Dini D Era Digital. *Jurnal CDK*. 46(11)
- Madyawati, L. (2016).*Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Jakarta: Kencana.
- Masganti S. (2017). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Depok: Kencana.
- Mardiyanto. (2015). *Inti Sari Manajemen*. Jakarta : Grasindo.
- Sari, C, R., Hartati, S., Yetti, E. (2019). Peningkatan Perilaku Sosial Anak Melalui Permainanpuzzle . *Jurnal Obsesi*. 3(2):416-425.
- Siyoto, Ali. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Sugiyono, (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suwendra, Wayan. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Ilmu Sosial, Pendidikan, Kebudayaan Dan Keagamaan*. Bali : Nilacakra
- Taruna, T. (2017). *Analisis Organisasi Dan Pola-Pola Pendidikan*. Semarang: Universitas Katolik Soegijapranata.
- Purnama, S., Hijriyani, Y. S., &Heldanata (2019). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arsana, I, W., Anggreni, M, A., Patriani, S, R. (2019). *Alat Permainan Edukatif Dari Barang Bekas*. Sidoarjo: Indomedia Pustaka.
- Fitriana, S. (2018). *Peranan Permainan Edukatif Dalam Menstimulasi Perkembangan Kognitif Anak*. *Journal Of Early Childhood Islamic Education*. 1(2): 131-144.
- Hasanah,U. (2019). *Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Pada Taman Kanak-Kanak Di Kota Metro Lampung*. *Jurnal Pendidikan Anak*. 5(1): 20-40
- Hijriati. (2017). *Peranan dan Manfaat APE Untuk Mendukung Kreativitas Anak*

Usia Dini.

Educative Games, Creativity and Early Childhood. 3(2): 59-69.

Mulyani, N, (2018). *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media.

Mulyani, Novi. (2016). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Kalimedia.

Mulyani, Novi. (2016). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Kalimedia.

Kim (2016). *Penerapan Pembelajaran Berbasis Games What is a Puzzle*. Jurnal Pendidikan TeknologidanKejuruan. Vol.21No.2.Hlm.123-129.

Saraswati, Sylvia. 2017. *Aneka Permainan Bayi dan Ank*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Yohana, Y.Y., Muzakir, M., & Hardianti, D. (2020). A Efektivitas Pembelajaran Daring Pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Koperasi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Qamarul Huda Badaruddin. *TIRAI EDUKASI: Jurnal Pendidikan*, 1(4).

Wiwik, P.(2017). “Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini.” *Manajemen Pendidikan Islam*5:106–17.

Utaminingsih, S. (2019). “Kebijakan Penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Dalam Perspektif Negara Hukum Kesejahteraan (Studi Kasus Di Kota Tangerang Selatan

).” *Proceedings Universitas Pamulang* 1(1)(4):59–79.