



Peningkatan Keterampilan Memecahkan Masalah Anak Usia 5–6 Tahun Melalui Metode Bermain Puzzle Di RA Baiti Jannati

Amin Rahmatina¹

Raudhatul Athfal Baitii Jannati, Indonesia¹

Email: Kepalarabaitiijannatiaminrahm@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah anak usia 5–6 tahun melalui metode bermain puzzle di RA Baiti Jannati, Kecamatan Tambang, Kabupaten Kampar. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya kemampuan pemecahan masalah anak yang disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang variatif dan tidak menyentuh aspek kognitif secara optimal. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 15 anak kelompok B. Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan wawancara, serta dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle secara sistematis dan berulang dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenali, menganalisis, dan menyelesaikan permasalahan secara mandiri. Pada siklus I, hanya 4 anak yang mampu menyusun puzzle secara utuh, sementara pada siklus II meningkat menjadi 11 anak. Anak-anak menjadi lebih aktif, berpikir kritis, dan kreatif dalam menyelesaikan tantangan yang diberikan. Temuan ini menunjukkan bahwa metode bermain puzzle efektif dalam menstimulasi kemampuan berpikir analitis dan sistematis anak usia dini. Dengan demikian, puzzle dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang menyenangkan dan edukatif dalam mengembangkan aspek kognitif khususnya keterampilan pemecahan masalah anak.

Kata kunci: *Keterampilan Memecahkan Masalah, Metode Bermain Puzzle, Anak Usia Dini*

ABSTRACT

This study aims to improve the problem-solving skills of children aged 5–6 years through the puzzle playing method at RA Baiti Jannati, Tambang District, Kampar Regency. The background of this study is the low problem-solving ability of children caused by learning methods that are less varied and do not optimally touch cognitive aspects. This study uses a Classroom Action Research (CAR) approach which is carried out in two cycles, each consisting of stages of planning, action implementation, observation, and reflection. The research subjects were 15 children in group B. Data were collected through observation, documentation, and interviews, and analyzed descriptively qualitatively. The results of the study showed that the use of puzzle media systematically and repeatedly can improve children's ability to recognize, analyze, and solve problems independently. In cycle I, only 4 children were able to assemble the puzzle completely, while in cycle II it increased to 11 children. Children become more active, think critically, and creative in solving the challenges given. These findings indicate that the puzzle playing method is effective in stimulating the analytical and systematic thinking skills of early childhood children. Thus, puzzles can be used as an alternative learning media that is fun and educational in developing cognitive aspects, especially children's problem-solving skills.

Keywords: *Problem Solving Skills, Puzzle Playing Method, Early Childhood.*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu unsur penting dalam membangun suatu negara, karena keberhasilan suatu negara dapat dilihat dari keberhasilan pendidikannya (Saputra, 2017). Pendidikan yang baik akan menghasilkan sumber daya manusia yang baik dan penerus bangsa di masa yang akan datang (Suryana, 2013). Pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat (Hardi, 2022). Pendidikan sangat penting dalam pembentukan karakter dan mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik agar menjadi manusia yang berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, dan menjadi warga negara yang mandiri (Saputra, 2017). Pendidikan merupakan tugas mulia setiap warga Negara Indonesia untuk menjadikan Negara Indonesia jaya (Husain & Kaharu, 2020).

Salah satu jenjang pendidikan yang akan menjamin mutu pendidikan dimasa depan adalah pendidikan anak usia dini, karena pendidikan anak usia dini merupakan sebuah pondasi dimana anak akan dibentuk dan dibantu untuk mengembangkan berbagai potensi baik psikis atau fisik yang dimiliki sehingga anak akan siap untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi (Rini, 2020). Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Nurasyah & Atikah, 2023). Sedangkan pada pasal 28 tentang Pendidikan Anak Usia Dini menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal dan informal (Fauzi, 2018).

(Puspita, 2021) menyatakan bahwa pendidikan bagi anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. Tujuan diselenggarakannya pendidikan anak usia dini adalah untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh sesuai dengan norma dan nilai-nilai kehidupan yang dianut (Piaget, 2014). Melalui pendidikan anak usia dini, maka diharapkan dapat mengembangkan segenap potensi yang dimilikinya (Sukma et al., 2020).

Salah satu aspek yang dikembangkan adalah aspek kognitif anak. Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa (Ibda, 2015). Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat

terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar. Intelegensi sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan atau lebih (Mubin et al., 2021).

Jika salah satu aspek perkembangan anak bermasalah maka akan berdampak pada aspek perkembangan yang lain. Aspek perkembangan anak juga merupakan penentu atau tumpuan bagi anak dalam melakukan aktivitas kehidupan sehari-hari, baik dalam berinteraksi, berkomunikasi, belajar, bermain dan lainnya. Anak dalam kehidupan sehari-harinya dihadapi dengan berbagai macam permasalahan sehingga anak sangat membutuhkan pengetahuan sebagai solusi untuk memecahkan setiap permasalahan. Oleh karena itu, selain mengembangkan aspek perkembangan anak yang lain, sangat penting untuk dikembangkan dan ditingkatkan kemampuan aspek kognitifnya. Ruang lingkup perkembangan kognitif dibagi menjadi tiga salah satunya adalah kemampuan pemecahan masalah (Istiqomah & Maemonah, 2021).

Berdasarkan uraian permasalahan di atas dari 15 orang anak di RA Baiti Jannati kelas B usia 5-6 tahun. Anak yang mengalami permasalahan dalam kemampuan pemecahan masalah yaitu sekitar 70% sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti. Hal di atas terjadi disebabkan aktivitas pembelajaran kerap kali menggunakan buku majalah atau lembar kerja anak yang mengakibatkan kelas menjadi kurang efektif dikarenakan anak merasa bosan dengan aktivitas pembelajaran sehingga anak lebih memilih kegiatan lain yang mereka senangi dan dianggap lebih menyenangkan (ramai sendiri). Setelah mengetahui permasalahan tersebut maka peneliti membutuhkan solusi untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak. Menurut peneliti solusi yang tepat untuk permasalahan tersebut adalah membuat bahan ajar yang dapat digunakan sebagai acuan untuk menstimulasi dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada anak melalui bermain menggunakan media permainan puzzle.

Menggunakan media permainan puzzle ialah salah satu aktivitas yang dapat membuat anak tertarik untuk dapat lebih memperhatikan penjelasan pendidik dan juga dapat mempengaruhi kecerdasan kognitif anak usia dini (Trimantara & Mulya, 2019). Media permainan puzzle merupakan media gambar yang masuk ke dalam jenis media visual karena bisa dicerna melalui indera penglihatan (Anggraini et al., 2020). Puzzle yakni permainan yang penggunaannya dengan menyusun kepingan-kepingan gambar menjadi satu bentuk yang utuh (Dwi Permata, 2020).

Kelebihan dari bermain puzzle bagi anak-anak, salah satunya adalah meningkatkan

keterampilan kognitif (cognitive skill) yang berhubungan dengan ketrampilan untuk belajar dan menyelesaikan masalah. Aktivitas bermain menggunakan media puzzle akan mengimplikasikan kerjasama antara tangan dengan mata sehingga anak memiliki keahlian dalam mendalami sesuatu hal menurut kemampuan dan minat anak. beraktivitas menggunakan puzzle dapat mengasah kemampuan otak anak dalam hal mengingat, mengenal bentuk, dan mengasah daya pikir (Amatullah et al., 2022). Media permainan puzzle merupakan media permainan yang bisa menunjang anak dalam meningkatkan aspek kognitif, yaitu kemampuan pemecahan masalah dalam diri anak dengan gaya yang menyenangkan bagi anak usia dini (Anggraini et al., 2020).

Permainan puzzle sangat cocok untuk anak usia PAUD karena dapat memperkuat kemampuan kognitif dan motorik mereka. Selain itu, permainan puzzle juga dapat mampu meningkatkan kemampuan memecahkan masalah dan kreativitas anak-anak. Indriana dalam (Amatullah et al., 2022) mengemukakan bahwa puzzle memiliki keunggulan yakni memiliki macam-macam warna sehingga menarik minat anak untuk belajar dan meningkatkan daya tahan anak dalam belajar. Sejalan dengan itu (Aisyah & Yultas, 2019) berpendapat, permainan ini tergolong jenis permainan pembangunan terstruktur yang dapat mengasah anak dalam hal berpikir dan memecahkan masalah.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, penelitian ini dimaksudkan untuk menganalisa penggunaan metode bermain puzzle dalam kemampuan pemecahan masalah pada anak dengan penelitian mengenai penggunaan puzzle dalam kemampuan pemecahan masalah anak. Penelitian ini dilakukan pada usia 5-6 tahun di RA Baiti Jannati kelas B.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah anak usia dini melalui metode bermain puzzle. PTK dipilih karena memberikan peluang bagi pendidik untuk melakukan perbaikan langsung terhadap proses pembelajaran di kelas berdasarkan hasil refleksi setiap tindakan. Penelitian ini dilaksanakan di RA Baiti Jannati, Kecamatan Tambang, Kabupaten Kampar, dengan subjek penelitian sebanyak 15 anak kelompok B yang berusia 5–6 tahun. Proses penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana masing-masing siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun rencana kegiatan pembelajaran yang memuat penggunaan media puzzle untuk menstimulasi kemampuan pemecahan masalah anak. Tahap pelaksanaan

tindakan dilakukan dengan melibatkan anak dalam aktivitas menyusun puzzle secara berkelompok maupun individual. Pada tahap observasi, peneliti dan guru melakukan pengamatan terhadap keterlibatan, strategi berpikir, dan kemampuan anak dalam menyelesaikan puzzle. Sedangkan tahap refleksi digunakan untuk mengevaluasi efektivitas tindakan yang telah dilakukan serta menyusun perbaikan pada siklus berikutnya. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi langsung terhadap perilaku anak, dokumentasi aktivitas pembelajaran, dan wawancara dengan guru sebagai informan utama. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan menekankan pada peningkatan keterampilan anak dalam mengenali permasalahan, menyusun strategi penyelesaian, dan menyelesaikan tugas secara mandiri.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas dilaksanakan selama 2 siklus, yakni siklus 1 dan siklus 2. Setiap tindakan persiklus dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan. Siklus 1 dilaksanakan pada tanggal 17 Maret -18 Maret 2025. Sedangkan tahap siklus 2 dilaksanakan pada tanggal 24 Maret -25 Maret 2025. Setiap pertemuan dilaksanakan dengan alokasi waktu 2 x 35 Menit. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2024/2025.

Pelaksanaan Siklus I

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan akhirnya mampu mendorong anak untuk mengembangkan rasa ingin tahu, pengalaman, pemecahan masalah dan mampu membangun pengetahuan anak untuk mengeksplorasi, mengamati, menemukan.

Pada Siklus I anak-anak dalam permainan puzzle belum memperoleh hasil yang baik, dari jumlah 15 anak hanya ada sebagian kecil anak yang mampu dan paham terhadap cara menyusun puzzle. Bagi mereka menyusun puzzle merupakan hal yang baru, sehingga mereka tertantang untuk memecahkan masalah tersebut. Terdapat 4 anak yang mampu menyusun puzzle menjadi bentuk yang utuh. Anak-anak tersebut pada mulanya mengalami kesulitan, namun sering berjalannya waktu mereka memahami konsep puzzle dan menyelesaikan dengan strategi mereka masing-masing. Sebanyak 3 anak yang hanya bisa menyusun puzzle sebagian. Anak tersebut mengamati gambar yang ada di pinggiran puzzle, sehingga mereka menempelkan sesuai dengan gambar tersebut. Namun mereka merasa kesulitan dalam melanjutkan menyusun, sehingga hingga pembelajaran selesai mereka belum bisa menyusun puzzle secara penuh. Tersisa 8 anak yang belum memahami konsep puzzle sama sekali. Bagi mereka itu adalah hal baru, mereka hanya memandangi temannya yang mengerjakan puzzle dan sesekali mencoba meskipun gagal.

Hasil penelitian dari penggunaan puzzle dalam kemampuan pemecahan masalah anak

usia 5-6 di RA Baiti Jannati peneliti menemukan bahwa adanya peningkatan kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun. Kemampuan tersebut dilatarbelakangi oleh motivasi dari guru dan lingkungan sekolah. Ketika anak mengatakan bahwa ia tidak mampu menyelesaikan, maka guru atau pendamping tidak langsung membantunya. Yang dilakukan guru adalah menyemangati dan memberikan arahan untuk membuka sedikit memori anak tentang pengetahuan sebelumnya. Anak sangat antusias dalam permainan puzzle meskipun kadang mengalami keraguan dan kesulitan. Dengan hal tersebut anak mampu belajar menganalisa masalah dan memikirkan lebih mendalam cara penyelesaian yang tepat. Sebagaimana Syaodih, dkk (2018) menjelaskan bahwa mengajarkan penyelesaian masalah kepada anak usia dini ini mampu membangun pemikiran anak menjadi lebih analitis, logis, kritis, dan sistematis dalam mengambil keputusan di dalam hidupnya. Anak berlatih juga berfikir sendiri untuk menentukan cara pemecahan masalah hingga puzzle tersebut tersusun utuh seperti sedia kala.

Pelaksanaan Siklus II

Pada siklus II, guru melakukan perlakuan yang sama seperti pertemuan siklus I. Anak yang sudah dalam tahap berkembang pesat atau mampu menyusun puzzle dengan benar akan diberikan tema baru untuk diselesaikan. Pada pertemuan ini, tampak peningkatan yang pesat. Anak yang mampu menyusun puzzle dengan benar sebanyak 11 anak, sedangkan anak yang masih menyusun puzzle sebagian sebanyak 4 anak. Data tersebut memberikan bukti bahwa kemampuan anak memecahkan masalah sudah meningkat. Mereka sudah memahami cara atau strategi menyusun puzzle. Mereka belajar dari teman yang telah menyusun puzzle dengan benar. Selain itu bimbingan guru juga mempermudah mereka memahami permasalahan yang dihadapinya yakni menyusun puzzle. Pembelajaran dengan puzzle Bermain puzzle mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam menyelesaikan masalah (Permata, 2020).

Dengan demikian diperoleh data bahwa anak-anak mengalami peningkatan kemampuan kognitif dalam menyelesaikan masalah melalui permainan puzzle. Kegiatan bermain puzzle membuat anak-anak menjadi senang dan antusias untuk belajar. Tanpa disadari mereka berlatih memecahkan masalah dan menemukan solusi berupa strategi untuk menyusun puzzle tersebut dengan benar. Permainan puzzle bisa menjadi solusi untuk stimulus kemampuan kognitif anak dalam menyelesaikan masalah.

Peningkatan terjadi pada kemampuan pemecahan masalah anak sesudah diberi perlakuan menggunakan media puzzle, dengan kata lain aktivitas dengan menggunakan media puzzle dapat meningkatkan hasil belajar dan dapat merangsang terjadinya proses belajar pada anak. Anak belajar dengan berfikir, yaitu ketika anak melihat, mengamati dan mendengarkan, mengaitkan kecerdasan anak berdasarkan lingkungan yang dilihat, didengar, dan diamati, sesuai dengan

pendapat yang disampaikan oleh (Sujiono, 2010). Hal ini terlihat pada saat anak mengamati suatu gambar maka anak akan mulai berfikir misalkan tentang warna, jumlah, nama dan ukuran. Ketika anak diberikan suatu media yang dapat melatih kemampuan berfikir, secara tidak langsung akan membuat anak aktif dan menggunakan otaknya untuk berpikir mengenai apa yang telah dilihat dan didengarnya.

Kemampuan pemecahan masalah anak meningkat manakala anak diberikan peluang seluas-luasnya untuk berfikir dan mencoba sendiri tanpa dipaksa oleh guru, ketika kesempatan untuk berfikir diberikan lebih luas maka peluang anak mencari dan membuktikan akan lebih banyak (Dewey, 1964). Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan (Aral, 2012) bahwa penggunaan media sangat mendukung dan membantu menstimulus perkembangan anak, karena dengan menggunakan media anak tidak hanya bermain dan duduk diam namun anak akan terlihat secara aktif dalam penggunaan media tersebut terutama media puzzle. Selain perkembangan kognitif juga terdapat area perkembangan lain yang ikut berkembang yaitu perkembangan linguistik, motorik, sosial dan emosional. Media puzzle ini dapat menstimulus perkembangan kognitif anak karena anak akan dituntut untuk berpikir dan memecahkan suatu persoalan sederhana.

Amini et al., (2018) menyatakan bahwa manfaat media belajar adalah dapat membantu anak dalam mendapatkan informasi dan memudahkan proses belajar siswa dengan bermain. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini untuk memudahkan siswa dalam menemukan sebuah konsep yaitu puzzle segita. (Islam & Sumatera, 2025) menyatakan bahwa media puzzle sangat menarik siswa untuk menyusun, merangkai, dan mencocokkan bentuk potongan puzzle pada tempatnya yang sangat cocok diterapkan pada materi bangun datar. Media puzzle segita merupakan permainan bongkar pasang yang terdiri dari kepingan persegi satuan dan segitiga satuan untuk menemukan konsep keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga (Nazwa et al., 2022). Melalui puzzle segita dimana siswa bermain bongkar pasang menyusun sebuah bangun persegi, persegi panjang, dan segitiga dengan kepingan puzzle yang berbentuk persegi dan segitiga. Setelah penyusunan dilakukan siswa akan mudah menemukan konsep bangun datar yang telah disusun. Media puzzle segita digunakan pada tahap mengumpulkan data, dan menguji hipotesis. Hal ini diperkuat dengan pernyataan (Akbar et al., 2022) menyatakan bahwa dalam pembelajaran geometri diharuskan dapat memvisualisasi, menggambar serta membandingkan bangun geometri dalam berbagai posisi guna mengembangkan pemahaman siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang penggunaan metode bermain puzzle dalam kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 di RA Baiti Jannati, dapat disimpulkan bahwa terlihat dampak positif untuk penggunaan metode bermain puzzle dalam kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun. Anak mampu memahami dan menganalisis masalah, anak juga mampu merancang, merencanakan serta mencari solusi, dan juga memeriksa solusi tersebut. Permainan puzzle salah satu permainan yang mengasah otak anak, salah satunya berfungsi dan dapat memecahkan masalah sehari – hari. Bermain puzzle meningkatkan kemampuan kognitif dalam menyelesaikan masalah. Permainan puzzle membuat anak mengenali cara atau strategi untuk memecahkan masalah yang dihadapinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S., & Yultas, N. S. (2019). Efektifitas Penerapan Metode Bermain dengan Media Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak. *Jurnal Kajain Ilmu Kependidikan*, 12(2), 226–239.
- Akbar, G. F., Karta, I. W., & Astawa, I. M. S. (2022). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif, Motorik Halus dan Sosial Emosional Pada Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Labuhan Haji. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(4b). <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i4b.1042>
- 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. <https://doi.org/10.26877/wp.v2i1.9732>
- Amini, S., Firmawati, A. N., & Khotimah, N. (2018). Peningkatan Kecerdasan Anak Usia Dini dalam Memecahkan Masalah melalui Permainan Puzzle. *Journal of Education Research*, 4(2), 778–784. <https://jer.or.id/index.php/jer/article/view/266>
- Anggraini, W., Nasirun, M., & Yulidesni. (2020). Penerapan Strategi Pemecahan Masalah Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok B. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(1), 31–39. <https://doi.org/10.33369/jip.5.1.31-39>
- Dwi Permata, R. (2020). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 5(2), 1–10. <https://doi.org/10.29407/pn.v5i2.14230>
- Fauzi, F. (2018). Hakikat Pendidikan bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 15(3), 386–402. <https://doi.org/10.24090/insania.v15i3.1552>
- Hardi, F. (2022). *Manajemen Pendidikan* (CV. Widina Media Utama (ed.)).
- Husain, R., & Kaharu, A. (2020). Menghadapi Era Abad 21: Tantangan Guru Pendidikan Anak Usia Dini di Kabupaten Bone Bolango. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 85. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.527>
- Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*, 3(1), 242904.
- Islam, U., & Sumatera, N. (2025). Penggunaan Media Puzzle Angka Dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak di SDN 101769 Tembung The Use of Number Puzzle Media in Developing Early Counting Skills in Children at SDN 101769 Tembung.

Jurnal Riset Madrasah, 5(1), 27–40.

- Istiqomah, N., & Maemonah, M. (2021). Konsep Dasar Teori Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget. *Khazanah Pendidikan*, 15(2), 151. <https://doi.org/10.30595/jkp.v15i2.10974>
- Mubin, M. N., Ikhasan, B. M. N., & Putro, K. Z. (2021). Pendekatan Kognitif Sosial Perspektif Albert Bandura Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Edureligia*. <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2246493%5C&val=13978%5C&title=PENDEKATAN KOGNITIF-SOSIAL PERSPEKTIF ALBERT BANDURA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM>
- Nazwa, Aulia, T. K., Iklima, & Siti. (2022). Pengembangan Aspek Kognitif dan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Puzzle. *Jurnal Asghar*, 2(2), 159–168.
- Nurasyiah, R., & Atikah, C. (2023). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Kependidikan (JIK)*, 17(1), 75–81. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.15397>
- Piaget. (2014). The Piaget Theory of Cognitive Development: An Educational Implications. *Journal Research Gate*, 1(9), 1–9.
- Puspita, Y. (2021). *Teori dan Aplikasi Manajemen Pendidikan* (Y. P. M. Zaini & Redaksi: (eds.)).
- Rini, Y. (2020). Pendidikan: Hakekat, Tujuan, Dan Proses. *Jurnal Pendidikan*, 2(3), 1–7.
- Saputra, A. (2017). Pendidikan anak pada usia dini. *Jurnal Anak Usia Dini*, 2(3), 192–209.
- Sukma, E., Ramadhan, S., & Indriyani, V. (2020). Integration of environmental education in elementary schools. *Journal of Physics: Conference Series*, 1481(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1481/1/012136>
- Suryana, D. (2013). Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) (Teori dan Praktik Pembelajaran). *UNP Press Padang*, 5(1), 15–30.
- Trimantara, H., & Mulya, N. (2019). Mengembangkan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Alat Permainan Edukatif Puzzle. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 25–34. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v2i1.4553>