

# Pemanfaatan Media Pembelajaran Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di TK Marina Permai

Hestia Alike K<sup>1\*</sup>, Handriani J.H<sup>2</sup>, Lisa Savatri Nataleni<sup>3</sup>, Salini<sup>4</sup>, Selvia Veronika<sup>5</sup>, Wirastiani Binti Yusup<sup>6</sup>

1,2,3,4,5,6 Pendidikan Kristen Anak Usia Dini, Ilmu Pendidikan Kristen, Institut Agama Kristen Negeri Palangka Raya

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan mengkaji secara mendalam pemanfaatan media pembelajaran puzzle dalam meningkatkan kemampuan kognitif di TK Marina Permai, Kota Palangka Raya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi kasus. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan puzzle mampu meningkatkan kemampuan anak dalam hal pengamatan visual, pengenalan pola, berpikir logis, pemecahan masalah. Anak-anak juga menunjukkan peningkatan dalam konsentrasi, ketekunan, dan rasa percaya diri saat menyelesaikan puzzle. Strategi yang diterapkan guru disesuaikan dengan usia dan kemampuan anak. Puzzle tidak hanya menjadi media pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga mampu mendukung perkembangan emosional dan sosial anak melalui kegiatan bermain yang interaktif. Temuan ini menunjukkan bahwa media puzzle merupakan alat yang efektif dalam menciptakan pembelajaran yang kontekstual, bermakna, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran Puzzle, Kemampuan Kognitif, Strategi Pembelajaran

DOI:

<https://doi.org/10.47134/paud.v2i4.1803>

\*Correspondence: Hestia Alike K.

Email: [hestiaalika1910@gmail.com](mailto:hestiaalika1910@gmail.com)

Received: 04-05-2025

Accepted: 19-06-2025

Published: 28-07-2025



**Copyright:** © 2024 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license

(<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

**Abstract:** This study aims to explore in depth the utilization of puzzle learning media in enhancing cognitive abilities at TK Marina Permai, Palangka Raya City. This research employed a descriptive qualitative approach using a case study method. Data collection techniques included observation, interviews, and documentation. The findings revealed that the use of puzzles effectively improves children's abilities in visual observation, pattern recognition, logical thinking, and problem-solving. Children also demonstrated improvements in concentration, perseverance, and self-confidence while completing puzzles. The strategies implemented by teachers were tailored to the age and developmental levels of the children. Puzzles not only served as engaging learning tools but also supported emotional and social development through interactive play activities. These findings suggest that puzzle media is an effective tool for creating contextual, meaningful learning that aligns with the developmental stages of early childhood.

**Keywords:** Puzzle Learning Media, Cognitive Abilities, Learning Strategy

## Pendahuluan

Anak usia dini adalah anak-anak yang berada pada rentang usia 0 hingga 6 tahun. Anak usia dini memiliki karakteristik pertumbuhan dan perkembangan yang pesat dan unik, serta kemampuan menyerap informasi yang sangat tinggi, sehingga disebut masa "*Golden Age*". Pada periode ini stimulus positif sangat penting untuk membentuk kepribadian dan perkembangan optimal anak usai dini (Devianti et al., 2020). Anak usia dini merupakan individu yang berada dalam rentang usia 1 hingga 6 tahun dan belum memasuki pendidikan formal seperti sekolah dasar. Pada masa ini, anak masih berada dalam pengasuhan orang tua atau lembaga pendidikan pra-sekolah seperti kelompok bermain, taman kanak-kanak, atau tempat penitipan anak. Lembaga Pendidikan pra-sekolah berperan penting dalam mempersiapkan anak untuk memasuki dunia belajar di sekolah dasar, sehingga mereka lebih siap, matang, dan percaya diri dalam belajar (Nurmalitasari, 2015). Menurut Bachruddin Musthafa dalam (Susanto, 2021) anak usia dini mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, baik dari segi fisik maupun mental.

Anak usia dini sedang dalam tahap perkembangan yang pesat. Menurut (Sofyan, 2018), perkembangan anak usia dini mencakup berbagai aspek, yaitu motorik, kognitif, sosial-emosi, moral, religiusitas, bahasa, dan motorik. Diantara aspek-aspek tersebut, perkembangan kognitif memiliki peran penting karena mencerminkan kemampuan anak dalam berpikir, memecahkan masalah, mengingat, dan bernalar (Basri, 2018). Kemampuan ini sangat erat kaitannya dengan keterampilan lain seperti komunikasi, adaptasi, serta perkembangan sosial dan emosional (Daniyati et al., 2023a). Retnaningrum & Umam, 2021; Simanjuntak & Siregar, 2022) dalam (Sidiq & Fadlillah, 2023a) juga menekankan bahwa perkembangan kognitif bertujuan untuk membentuk kemampuan persepsi, simbolisasi, dan pemecahan masalah yang akan menjadi fondasi pembelajaran sepanjang hayat. Faktor yang memengaruhi perkembangan ini meliputi hereditas, lingkungan, kematangan, minat dan bakat, serta kebebasan dalam belajar.

Salah satu pendekatan yang terbukti efektif dalam mendukung perkembangan kognitif anak usia dini adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu guru dalam menyampaikan informasi dan merangsang proses belajar anak secara efektif (Daniyati et al., 2023b). Salah satu bentuk media yang interaktif dan menyenangkan adalah permainan puzzle. Puzzle tidak hanya menyajikan aktivitas bermain, tetapi juga menjadi sarana pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis, imajinatif, keterampilan memecahkan masalah (Sidiq & Fadlillah, 2023b). Sedangkan menurut (Amalia & Hidayat, 2018), puzzle merupakan media pembelajaran berbentuk permainan yang dapat merangsang kreativitas dan ingatan anak. Pembelajaran dengan puzzle lebih berkesan karena memotivasi anak untuk memecahkan masalah dengan cara yang menyenangkan. Sifat puzzle yang dapat diulang-ulang membuat anak terus mencoba hingga berhasil, sehingga meningkatkan rasa penasaran dan ketagihan. Melalui permainan puzzle, anak-anak dapat mengembangkan kemampuan berpikir imajinatif dan daya khayal, yang sangat penting untuk perkembangan kognitif mereka. Selain itu, puzzle juga dapat mengembangkan keterampilan motorik halus, konsentrasi, dan koordinasi tangan-mata anak.

Hasil penelitian sebelumnya di PAUD Sakura III Kabupaten Karawang (Nisa et al., 13) menunjukkan bahwa media pembelajaran puzzle efektif dalam meningkatkan aspek kognitif anak usia 4-5 tahun, terutama dalam kemampuan berpikir logis, simbolik, serta dalam memecahkan masalah. Namun demikian, berdasarkan pengamatan puzzle sebagai media pembelajaran masih belum optimal. Puzzle lebih sering digunakan dalam kegiatan bermain bebas dan belum terintegrasi secara sistematis dalam kurikulum. Beberapa kendala yang ditemukan antara lain keterbatasan variasi puzzle, kurangnya pelatihan guru, serta minimnya dokumentasi mengenai efektivitas penggunaannya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan mengkaji lebih dalam pemanfaatan media pembelajaran puzzle dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Fokus penelitian ini didasarkan pada pentingnya perkembangan kognitif sebagai fondasi pendidikan masa depan anak, potensi besar puzzle sebagai media belajar yang menyenangkan, serta kebutuhan akan data empiris yang mendukung implementasi media pembelajaran berbasis permainan di lingkungan PAUD. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi peningkatan kualitas pembelajaran anak usia khususnya di TK Marina Permai secara lebih sistematis dan inovatif.

## Kajian Teori

Kemampuan kognitif merupakan aspek fundamental dalam perkembangan anak usia dini. Istilah “kognitif” berasal dari kata cognition yang berarti “mengetahui”. Dalam psikologi, kognisi mengacu pada proses mental dalam memperoleh, mengelola, dan menggunakan pengetahuan, serta mencakup aktivitas seperti pemahaman, penalaran, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah. Menurut (Woolfolk; Diniati, 2021) dalam (Masrifah et al., 2022), kemampuan kognitif adalah kemampuan individu untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan guna memecahkan masalah serta beradaptasi dengan lingkungannya.

Jean Piaget, tokoh terkemuka dalam teori perkembangan kognitif, menyatakan bahwa anak merupakan individu aktif yang membangun pemahamannya melalui interaksi dengan lingkungan fisik dan sosial. Piaget melihat perkembangan kognitif sebagai hasil dari dorongan biologis dan proses sosial yang terstruktur dalam skema mental tertentu (Abdi et al., 2011; Karmiyati, 2022) dalam (Huda & Susdarwono, 2023). Menurut Piaget, perkembangan kognitif bertujuan untuk membentuk struktur mental yang mendukung kemampuan berpikir logis serta penalaran terhadap situasi nyata maupun imajinatif. Piaget memandang manusia sebagai individu yang aktif dalam proses perkembangan, dipengaruhi oleh dorongan dari dalam diri serta mengikuti tahapan perkembangan yang teratur (M.Pd, 2021). Piaget mengklasifikasikan perkembangan kognitif anak dalam empat tahapan, yaitu: tahap sensorimotor (0–2 tahun), praoperasional (2–7 tahun), operasional konkret (7–11 tahun), dan operasional formal (11 tahun ke atas) (Piaget, 2013; Marinda, 2020). Anak usia dini umumnya berada dalam tahap praoperasional, di mana mereka mulai menggunakan simbol, bahasa, dan berpikir intuitif, namun belum mampu berpikir logis secara sistematis.

Kemampuan kognitif anak usia dini mencakup lima aspek utama: (1) daya ingat, yaitu kemampuan mengingat informasi dan pengalaman masa lalu yang penting dalam

proses belajar; (2) perhatian, yaitu kemampuan memfokuskan diri pada stimulus tertentu dan menyaring gangguan; (3) pemahaman, yaitu kemampuan menangkap makna dari informasi yang diterima; (4) penalaran, yaitu kemampuan menyusun kesimpulan logis dari informasi yang tersedia; dan (5) pemecahan masalah, yaitu kemampuan menemukan solusi atas tantangan yang dihadapi. Kelima aspek ini saling berhubungan dan sangat penting dalam membentuk kesiapan belajar anak secara menyeluruh (Santrock, 2011; Papalia et al., 2008). Dalam mendukung perkembangan kognitif tersebut, guru perlu menggunakan strategi dan media pembelajaran yang tepat dan menarik. Salah satu media yang efektif dan relevan bagi anak usia dini adalah media puzzle.

Media pembelajaran seperti puzzle berperan penting sebagai jembatan komunikasi antara guru dan peserta didik. Menurut NEA (Junaidi, 2019; Afifah et al., 2023), media pembelajaran mencakup semua bentuk komunikasi, baik visual, audio, maupun audiovisual, yang dapat mendukung penyampaian pesan pembelajaran secara efektif. Puzzle sebagai salah satu bentuk media pembelajaran memiliki potensi besar dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mendorong keterlibatan aktif siswa, serta memperkuat pemahaman melalui pendekatan bermain sambil belajar. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, puzzle disebut tekateki. Ini adalah permainan yang terdiri dari beberapa potongan tipis, biasanya terbuat dari kayu atau karton, yang harus disusun untuk membentuk gambar utuh. Menurut (Hidayati, 2018), puzzle merupakan jenis permainan yang menyenangkan, baik berupa teka-teki maupun permainan bongkar pasang, dan kerap dimainkan oleh anak-anak. Meski bersifat menghibur, puzzle memiliki manfaat penting dalam menstimulasi imajinasi serta menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif dan inovatif. Dalam menyelesaikan puzzle, seseorang dituntut untuk fokus dan menggunakan kemampuan berpikirnya secara optimal guna menuntaskan tantangan yang ada. Lebih dari sekadar alat permainan, puzzle merupakan media yang dapat digunakan secara strategis dalam pembelajaran untuk meningkatkan berbagai keterampilan kognitif anak, termasuk pemecahan masalah, berpikir logis, kreativitas, dan konsentrasi.

Media puzzle bermanfaat dalam pembelajaran karena dapat melatih kemampuan memecahkan masalah dan menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik. Dengan bantuan potongan gambar, siswa diajak menganalisis dan memahami materi secara visual. Penggunaannya juga membantu guru menyampaikan pelajaran dengan lebih menarik, sekaligus meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa (Kusuma, 2018). Tidak hanya itu media puzzle juga dirancang sebagai sarana pembelajaran berbasis permainan yang mampu menarik minat peserta didik, menumbuhkan rasa ingin tahu, serta meningkatkan antusiasme mereka dalam belajar. Adapun manfaat dari media ini antara lain: 1) Melatih keterampilan motorik melalui kegiatan bermain, 2) Membantu peserta didik terbiasa menyelesaikan masalah secara mandiri, 3) Mengasah kesabaran dan fokus dalam menyelesaikan tugas, 4) Mendorong semangat belajar melalui pendekatan yang menyenangkan, dan 5) Menstimulasi kreativitas selama proses belajar (Nurwita, 2019). Dengan demikian, penggunaan media puzzle dalam pembelajaran anak usia dini tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga membantu membentuk sikap positif terhadap proses belajar itu sendiri. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk memanfaatkan media puzzle secara tepat dalam kegiatan pembelajaran guna mendukung tumbuh kembang anak secara optimal.

Penelitian di PAUD Sakura III Kabupaten Karawang (Nisa et al., 2024), menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4–5 tahun, khususnya dalam aspek berpikir logis, simbolik, dan pemecahan masalah. Media ini tidak hanya menarik dan menyenangkan, tetapi juga mampu memotivasi anak untuk belajar lebih aktif melalui pengalaman bermain yang bermakna. Hasil tersebut mendukung pandangan bahwa media pembelajaran yang tepat dapat merangsang perkembangan kognitif anak secara optimal. Puzzle sebagai media bermain-belajar sejalan dengan tahapan praoperasional menurut Piaget, di mana anak mulai berpikir simbolik dan logis sederhana. Meski demikian, pemanfaatan puzzle dalam pembelajaran masih dapat dikembangkan, terutama dengan mengeksplorasi jenis dan pendekatan yang lebih inovatif, serta dampaknya terhadap aspek perkembangan lain. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara lebih mendalam efektivitas media puzzle dalam pengembangan kognitif anak usia dini, sehingga dapat memberikan kontribusi bagi strategi pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai tahap perkembangan anak.

## Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi kasus yang difokuskan pada pemanfaatan media pembelajaran puzzle dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di TK Marina Permai, Kota Palangka Raya, Provinsi Kalimantan Tengah. Pendekatan ini dipilih untuk menggambarkan secara rinci dan mendalam bagaimana puzzle digunakan dalam kegiatan belajar mengajar serta dampaknya terhadap perkembangan kognitif anak. Data dikumpulkan selama periode tiga bulan, dari April hingga Juni 2025, melalui observasi langsung di kelas, wawancara dengan guru dan anak-anak, serta dokumentasi terkait pembelajaran dengan media puzzle. Penelitian ini memanfaatkan data primer yang diperoleh dari interaksi lapangan dan data sekunder yang diperoleh dari literatur dan dokumen yang relevan, dengan tujuan untuk memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai fenomena yang diteliti.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tiga metode utama, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mencermati secara langsung aktivitas belajar yang melibatkan puzzle, sementara wawancara dilakukan guna menggali persepsi dan pengalaman guru serta anak-anak mengenai penggunaan media tersebut. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung dalam bentuk arsip atau catatan sekolah. Seluruh data yang terkumpul dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman yang mencakup empat tahap, yaitu: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan serta verifikasi. Analisis dilakukan secara interaktif dan berulang hingga diperoleh temuan yang valid dan bermakna, dengan harapan dapat menggambarkan secara utuh proses pemanfaatan puzzle sebagai media pembelajaran serta kontribusinya terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini di TK Marina Permai.

## Hasil dan Pembahasan

### 1. Pemanfaatan Media Pembelajaran Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

Pemanfaatan media puzzle dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia

dini mencakup: **1. Teknik Pelaksanaannya;** dalam pemanfaatan media puzzle di TK Marina Permai, teknik yang digunakan yaitu melibatkan peran aktif guru dalam memberikan arahan awal kepada anak-anak. Guru terlebih dahulu menjelaskan cara penggunaan puzzle secara jelas dan sederhana, disesuaikan dengan tingkat perkembangan usia anak. Setelah itu, anak-anak diminta untuk maju secara bergiliran untuk menyusun puzzle yang telah disediakan, **2. Metode;** penerapan media pembelajaran puzzle di TK Marina Permai yaitu, pada tahap pertama, guru memberikan media puzzle secara individual kepada setiap anak sebagai sarana untuk melatih konsentrasi, daya ingat visual, dan logika berpikir dasar. Hal ini sejalan dengan teori Piaget pada tahap praoperasional usia 2-6 tahun, di mana anak belajar mengenali dan membentuk skema mental melalui interaksi langsung dengan benda (Piaget, 2014; Aiwan et al., 2023). Pada tahap kedua, anak diminta menyusun puzzle secara berkelompok untuk mendorong keterampilan sosial, kerja sama, serta pemecahan masalah bersama, yang mendukung perkembangan kognitif melalui pengalaman aktif dan eksploratif, **3. Hasil Yang Dicapai;** kegiatan ini memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan berpikir anak, terutama dalam mengenali bentuk dan warna, membangun strategi berpikir, serta meningkatkan fokus dan daya ingat visual. Hal ini sesuai dengan teori Piaget yang menyatakan bahwa anak usia praoperasional belajar melalui interaksi langsung dengan objek konkret. Kemampuan membedakan bentuk dan warna merupakan bagian penting dari perkembangan persepsi visual anak usia dini (Santrock, 2021; Mytra et al., 2022).

Dapat dipahami bahwa pemanfaatan media puzzle di TK Marina Permai dapat membantu meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan melatih konsentrasi, daya ingat, dan logika melalui kegiatan individu dan kelompok. Ini sesuai dengan teori Piaget dan Santrock yang menekankan pentingnya interaksi konkret dan perkembangan visual anak.

## 2. Strategi Efektif dalam Memanfaatkan Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle

Strategi yang digunakan dalam menerapkan media puzzle sebagai sarana pembelajaran pada anak usia dini, strategi yang digunakan perlu disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak, baik secara individual maupun konteks sosial. Adapun strategi yang dapat diterapkan oleh TK Marina Permai sebagai berikut: **1. Diferensiasi Berdasarkan Usia;** strategi pertama yang digunakan oleh guru di TK Marina Permai adalah penyesuaian media puzzle dengan usia anak. Anak usia 3-4 tahun diberikan puzzle sederhana berpotongan besar seperti buah atau binatang, sedangkan untuk anak usia 5-6 tahun diberikan puzzle yang lebih kompleks dengan potongan lebih banyak dan gambar yang lebih detail. Langkah ini sejalan dengan pendapat (Suyadi, 2021; Diva, 2025) yang menekankan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan usia anak untuk menstimulasi fungsi kognitif, seperti konsentrasi, daya ingat, dan logika dasar. Puzzle sebagai media konkret memungkinkan anak belajar melalui eksplorasi langsung, yang mendukung perkembangan berpikir sistematis secara bertahap. **2. Integrasi Dengan Rutinitas Harian;** strategi kedua adalah menjadikan kegiatan bermain puzzle sebagai bagian dari rutinitas pembelajaran anak di TK Marina Permai, misalnya dilakukan setelah makan

dan minum, saat anak berada dalam kondisi tenang. Pendekatan ini dinilai efektif untuk meningkatkan fokus dan kesiapan anak dalam menerima stimulasi belajar.

Menurut (Amini & Suyadi, 2020), pembelajaran anak usia dini harus disesuaikan dengan ritme biologis dan psikologi anak agar tercipta suasana belajar yang nyaman dan optimal. Dengan waktu pelaksanaan yang tepat, anak lebih mudah berkonstruksi dan terlibat aktif dalam aktivitas kognitif seperti menyusun puzzle, **3. Kaitkan Media Puzzle dengan RPPH**; strategi ini digunakan oleh TK Marina Permai agar dapat menyesuaikan tema dan subtema pembelajaran RPPH dengan tujuan media puzzle ini dapat digunakan secara optimal. Puzzle dirancang sesuai dengan materi tematik harian, seperti tema “Binatang”, “Buah-buahan”, atau “Lingkungan sekitar”, sehingga anak tidak hanya berlatih kemampuan kognitif, tetapi juga mengaitkan pengalaman bermain dengan konteks pembelajaran yang sedang berlangsung. Menurut (Purnama & Hayati, n.d.), pembelajaran yang dikaitkan dengan tema akan membantu anak memahami materi secara lebih utuh dan kontekstual. Penggunaan puzzle tematik ini ini memperkuat pemahaman konsep serta mendukung keterpaduan antara aspek perkembangan kognitif, bahasa, dan sosial emosional dalam satu kegiatan yang menyenangkan dan bermakna.

Secara garis besar, penerapan media puzzle di TK Marina Permai dirancang menyesuaikan tahap perkembangan anak usia dini. Strateginya mencakup penyesuaian tingkat kesulitan puzzle sesuai usia, pengintegrasian aktivitas puzzle kedalam rutinitas harian anak, serta pengaitan isi puzzle dengan tema pembelajaran dalam RPPH. Ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak secara optimal melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan relevan dengan kebutuhan perkembangan mereka.

## Simpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle di TK Marina Permai efektif meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini, seperti pengenalan bentuk, ketekunan, dan kemampuan memecahkan masalah. Anak juga lebih percaya diri dan termotivasi. Dukungan guru serta penyesuaian puzzle dengan usia dan kemampuan anak menjadi kunci keberhasilan. Puzzle terbukti mampu mengintegrasikan aspek kognitif, emosional, dan sosial dalam pembelajaran, dengan catatan harus didampingi secara tepat.

## Saran

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar kepala sekolah lebih mendukung lagi penggunaan puzzle sebagai media pembelajaran dengan menyediakan sarana yang memadai dan pelatihan guru secara berkala. Guru diharapkan lebih kreatif dalam memanfaatkan puzzle sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai tahap perkembangan anak. Orang tua juga diharapkan terlibat dalam mendampingi anak bermain puzzle di rumah serta menjalin komunikasi yang baik dengan guru. Kolaborasi ini penting untuk mengoptimalkan hasil belajar anak usia dini.

Untuk penelitian selanjutnya disarankan untuk mengeksplorasi jenis puzzle yang lebih beragam dan meneliti pengaruhnya tidak hanya terhadap aspek kognitif tetapi juga perkembangan bahasa, sosial, dan emosional anak usia dini.

## Daftar Pustaka

- Afifah, S. M. N., Pratama, A., Setyaningrum, A., & Mughni, R. M. (2023). *Inovasi Media Pembelajaran Untuk Mata Pelajaran Ips*. Cahya Ghani Recovery.
- Aiwan, A., Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Teori-teori belajar bermunculan Teori Belajar Muncul Bersamaan Dengan Teori Belajar Kognitif. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 14(2), Article 2. <https://doi.org/10.37304/jikt.v14i2.238>
- Amalia, N. H., & Hidayat, N. (2018). Penggunaan Media Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle) dalam Meningkatkan Kemampuan Baca Tulis Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik Kelas III MI Ma'arif Giriloyo 1 Bantul. *Al-Bidayah : Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 10(1), Article 1. <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v10i1.133>
- Amini, N., & Suyadi, S. (2020). Media Kartu Kata Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini. *PAUDIA : Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 119–129. <https://doi.org/10.26877/paudia.v9i2.6702>
- Basri, H. (2018). Kemampuan Kognitif Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Ilmu Sosial Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 18(1), Article 1. <https://doi.org/10.17509/jpp.v18i1.11054>
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023a). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023b). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Devianti, R., Sari, S. L., & Bangsawan, I. (2020). Pendidikan Karakter untuk Anak Usia Dini. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 3(02), 67–78. <https://doi.org/10.46963/mash.v3i02.150>
- Diva, A. Y. (2025). *Penggunaan Permainan Puzzle Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Di Tk Harapan Setia Negara Kecamatan Baradatu Kabupaten Way Kanan* [Diploma, Uin Raden Intan Lampung]. [https://repository.radenintan.ac.id/37022/?\\_\\_cf\\_chl\\_tk=vOTZb.hI9ksT1yWzoB2Dz9eBS4xMt.PjUGzaFb5ySbg-1750300692-1.0.1.1-hoTnpJ4LfjIEc.4A68XgqX.BuzvZEJjOro1qU3FyA4](https://repository.radenintan.ac.id/37022/?__cf_chl_tk=vOTZb.hI9ksT1yWzoB2Dz9eBS4xMt.PjUGzaFb5ySbg-1750300692-1.0.1.1-hoTnpJ4LfjIEc.4A68XgqX.BuzvZEJjOro1qU3FyA4)
- Hidayati, E. W. (2018). Penggunaan Media Puzzle Konstruksi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SDN Kemangsen II Krian. *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.33367/ijies.v1i1.519>
- Huda, S. T., & Susdarwono, E. T. (2023). Hubungan Antara Teori Perkembangan Kognitif Piaget Dan Teori Belajar Bruner. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.55732/jmpd.v2i1.58>
- Kusuma, I. A. (2018). *Pengembangan media Puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV di SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang* [Undergraduate, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim]. <http://etheses.uin-malang.ac.id/13385/>
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa Journal of Gender Studies*, 13(1), Article 1.

- <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Masrifah, B. N., Mahmud, A., & Ar, Z. T. (2022). Penggunaan Media Kreasi Puzzle Tubol dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *JOURNAL OF EARLY CHILDHOOD EDUCATION STUDIES*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.54180/joeces.v2i2.3726>
- M.Pd, D. A. P. (2021). *Psikologi Perkembangan*. Deepublish.
- Mytra, P., Asrafiani, A., Budi, A., Hardiana, H., & Irmayanti, I. (2022). Implementasi Teori Belajar Behavioristik dalam Pembelajaran Matematika. *JTMT: Journal Tadris Matematika*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.47435/jtmt.v3i2.1253>
- Nisa, I. N., Musa, S., & Sutarjo. (2024). *Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun | Nisa | Jendela PLS*. <https://jurnal.unsil.ac.id/index.php/jpls/article/view/8001/3529>
- Nisa, I. N., Musa, S., & sutarjo. (13). Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. 2024, 9(1 Juni 2024), 33–42.
- Nurmalitasari, F. (2015). Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Prasekolah. *Buletin Psikologi*, 23(2), Article 2.
- Nurwita, S. (2019). *Pemanfaatan Media Puzzle Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Di Paud Aiza Kabupaten Kepahiang*. 3.
- Purnama, S., & Hayati, M. (N.D.). *Pendekatan Pembelajaran Di Paud*.
- Sidiq, A. M., & Fadlillah, A. N. (2023a). Puzzle Games in Improving the Cognitive Development of 5-6 Years Old Children. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Al-Amin*, 1(2), Article 2. <https://doi.org/10.54723/ejpaud.v1i2.88>
- Sidiq, A. M., & Fadlillah, A. N. (2023b). Puzzle Games in Improving the Cognitive Development of 5-6 Years Old Children. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Al-Amin*, 1(2), Article 2. <https://doi.org/10.54723/ejpaud.v1i2.88>
- Sofyan, D. H. H. (2018). *Perkembangan Anak Usia Dini Dan Cara Praktis Peningkatannya*.
- Susanto, A. (2021). *Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep dan Teori*. Bumi Aksara.