

**PENINGKATAN KEMAMPUAN PENGENALAN ANGKA MELALUI
AKTIVITAS BERMAIN *PUZZLE* ANGKA PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Program Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Oleh :
Siti Fatimatu Zahrah
2004040

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS SERANG
2024**

LEMBAR HAK CIPTA

PENINGKATAN KEMAMPUAN PENGENALAN ANGKA MELALUI AKTIVITAS BERMAIN *PUZZLE* ANGKA PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN

Oleh

Siti Fatimatu Zahrah

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

© Siti Fatimatu Zahrah

Universitas Pendidikan Indonesia

Juli 2024

Hak cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang,
difotokopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

Siti Fatimatu Zahrah, 2024

**PENINGKATAN KEMAMPUAN PENGENALAN ANGKA MELALUI AKTIVITAS BERMAIN *PUZZLE*
ANGKA PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh

Nama : Siti Fatimatu Zahrah
NIM : 2004040
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Judul Skripsi : Peningkatan Kemampuan Pengenalan Angka Melalui
Aktivitas Bermain Puzzle Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun

Telah berhasil dipertahankan dihadapan dewan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.

DEWAN PENGUJI

Penguji I: Esya Anesty Mashudi, S.Pd., M.Pd.

Tanda Tangan:



Penguji II: Dr. Deri Hendriawan, S.Pd., M.Pd.

Tanda Tangan:



Penguji III: Roby Naufal Arzaqy, S.Pd., M.Pd.

Tanda Tangan:



Ditetapkan di : Serang

Tanggal : 16 Juli 2024

Siti Fatimatu Zahrah, 2024
*PENINGKATAN KEMAMPUAN PENGENALAN ANGKA MELALUI AKTIVITAS BERMAIN PUZZLE
ANGKA PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN*
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

HALAMAN PERSETUJUAN

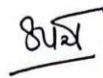
HALAMAN PERSETUJUAN

SITI FATIMATU ZAHRAH

PENINGKATAN KEMAMPUAN PENGENALAN ANGKA MELALUI AKTIVITAS
BERMAIN PUZZLE ANGKA PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I,



Lizza Suzanti, S.Pd. M, Si

NIP. 197805122005022011

Pembimbing II,



RR. Deni Widjayatri M.Pd

NIP. 19840732018032001

Mengetahui

Ketua Program Studi

Pendidikan Guru Pendidik Anak Usia Dini



Dr. Deri Hendriawan, M.Pd

NIDN. 0401068305

Siti Fatimatu Zahrah, 2024

**PENINGKATAN KEMAMPUAN PENGENALAN ANGKA MELALUI AKTIVITAS BERMAIN PUZZLE
ANGKA PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademika Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang,
saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Siti Fatimatu Zahrah

NIM : 2004040

Program Studi : S1 PGPAUD

Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*Non-Exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

PENINGKATAN KEMAMPUAN PENGENALAN ANGKA MELALUI AKTIVITAS BERMAIN PUZZLE ANGKA PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Bebas Hak Royalti Noneksklusif ini Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Serang

Pada tanggal : 16 Juli 2024

Siti Fatimatu Zahrah

Siti Fatimatu Zahrah, 2024

**PENINGKATAN KEMAMPUAN PENGENALAN ANGKA MELALUI AKTIVITAS BERMAIN PUZZLE
ANGKA PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

PERNYATAAN KEASLIAN ISI SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul **“Peningkatan Kemampuan Pengenalan Angka Melalui Aktivitas Bermain Puzzle Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun”**. Ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Ini dibuktikan dengan pengujian turnitin yang mencapai 21%.

Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Serang, 16 Juli 2024

Siti Fatimatu Zahrah

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamin, puji syukur kehadiran ALLAH SWT yang senantiasa memberikan kemudahan kepada hamba-Nya dan senantiasa melimpahkan rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis dilancarkan dan dimudahkan dalam menyelesaikan skripsi dengan judul *“Peningkatan Kemampuan Pengenalan Angka Melalui Aktivitas Bermain Puzzle Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun”*.

Penulis mengucapkan terima kasih atas bimbingan, bantuan, motivasi, dukungan dari berbagai pihak. Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Penulis menyadari bahwa masih terdapat kesalahan serta kekurangan dalam setiap lembar susunan proposal skripsi ini. Oleh karena itu, penulis meminta saran dan kritik yang membangun agar menjadi perbaikan bagi penulis di masa yang akan datang.

Serang, 16 Juli 2024

Siti Fatimatu Zahrah

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan rasa syukur dan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan berjudul “*Peningkatan kemampuan pengenalan angka melalui aktivitas bermain puzzle angka pada anak usia 4-5 tahun*”. Dalam penyusunan skripsi ini penulis telah dibimbing dengan baik oleh para dosen pembimbing dan mendapat banyak dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, sebagai bentuk rasa syukur, saya ucapkan terimakasih kepada:

- 1) Allah SWT yang Maha Pemberi Kemudahan serta Kelancaran kepada penulis dalam setiap urusan yang dikerjakan.
- 2) Dr. Supriadi, M.Pd selaku Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Serang.
- 3) Dr. Deri Hendriawan, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
- 4) Lizza Suzanti, S.Pd, M.Si selaku Pembimbing I, atas jasa baik tenaga dan pikiran yang tcurahkan memberikan bimbingan ilmiah melalui berbagai arahan, sharing, dan saran yang diberikan.
- 5) RR. Deni Widjayatri, M.Pd selaku Pembimbing II, atas jasa baik tenaga dan pikiran yang tcurahkan memberikan bimbingan ilmiah melalui berbagai arahan, sharing, dan saran yang diberikan.
- 6) Seluruh Dosen UPI Kampus Serang dan seluruh staf pegawai yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.
- 7) Ibu Gistni Agustin S.Pd.I selaku Kepala Sekolah yang telah memberikan izin dan staff guru TK Kemala Bhayangkari 05 serta bimbingan selama pelaksanaan penelitian
- 8) Untuk diri sendiri yang telah berjuang dengan seluruh keterbatasan yang ada sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

Siti Fatimatu Zahrah, 2024

PENINGKATAN KEMAMPUAN PENGENALAN ANGKA MELALUI AKTIVITAS BERMAIN PUZZLE ANGKA PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- 9) Orang Tua tersayang, Ayahanda Mashabih dan pintu surgaku Ibunda Muslimah. Terimakasih atas segala pengorbanan dan tulus kasih yang diberikan. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan bangku perkuliahan, namun mereka mampu senan tiasa memberikan yang terbaik, tak kenal lelah mendoakan serta memberikan perhatian dan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai meraih gelar sarjana. Semoga ayah dan ibu sehat, panjang umur dan bahagia selalu.
- 10) Keluarga besar penulis yang telah memberikan doa serta dukungan materil dan imaterilnya yang tiada henti.
- 11) Sahabat sekaligus motivator yaitu Fatimah Az Zahroh yang selalu memberikan semangat selama pengerjaan skripsi, dan rela meminjamkan laptop untuk persiapan tahap sidang.
- 12) Sahabat masa SMA yaitu Aina Isma dan Haryanti yang selalu memberikan semangat serta doa dalam penyusunan skripsi.
- 13) Sahabat masa kuliah yaitu Claudia, Nurul, Fatimah, Wafa, Ria yang selalu menjadi tempat berbagi cerita, saran, motivasi, doa-doa dan memberikan semangat selama ini.
- 14) Teman-teman seperjuangan mahasiswa dan mahasiswi angkatan 2020 yang telah berbagi pengalaman menarik dan berharga. Serta semua pihak yang banyak terlibat dan tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat khususnya bagi diri sendiri dan umumnya semua pihak yang membaca skripsi ini.

ABSTRAK

PENINGKATAN KEMAMPUAN PENGENALAN ANGKA MELALUI AKTIVITAS BERMAIN PUZZLE ANGKA PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN

Siti Fatimatu Zahrah

Program Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan
Indonesia Kampus di Serang.

Kemampuan kognitif merupakan kemampuan yang penting untuk dikembangkan pada jenjang PAUD. Pada TK Kemala Bhayangkari 05 Kota Serang, terlihat bahwa kemampuan kognitif anak dalam mengenalkan bilangan belum optimal sehingga memerlukan bantuan untuk membilang angka. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif melalui aktivitas bermain *puzzle* angka pada anak usia 4-5 tahun. Penelitian ini menggunakan pendekatan metode campuran atau *mix method* dengan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan subjek penelitian yaitu 8 anak usia 4-5 tahun yang terdiri dari 4 anak laki-laki, 4 anak perempuan serta 1 guru kelas. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa observasi dan dokumentasi. Hasil observasi menyatakan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di TK Kemala Bhayangkari 05 Kota Serang meningkat. Pada tahap pra siklus, kemampuan mengenal bilangan anak pada kriteria belum berkembang dengan nilai 35%. Namun setelah diberikan tindakan kelas siklus I menggunakan media *puzzle*, kemampuan mengenal bilangan anak mencapai nilai 53% dengan kriteria mulai berkembang dan siklus II mengalami peningkatan dengan nilai 85% kriteria berkembang sangat baik. Dengan demikian penggunaan media *puzzle* dapat dijadikan media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan pengenalan angka pada anak usia 4-5 tahun.

Kata kunci : Puzzle angka, Kemampuan mengenalkan bilangan, Anak usia dini.

Siti Fatimatu Zahrah, 2024

**PENINGKATAN KEMAMPUAN PENGENALAN ANGKA MELALUI AKTIVITAS BERMAIN PUZZLE
ANGKA PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

ABSTRACT

IMPROVING NUMBER RECOGNITION ABILITY THROUGH NUMBER PUZZLE PLAYING ACTIVITIES IN CHILDREN AGED 4-5 YEARS

Siti Fatimatu Zahrah

*Early Childhood Education Teacher Education Study Program Indonesian
Education University Campus in Serang*

Cognitive abilities are important abilities to be developed at the PAUD level. At Kemala Bhayangkari 05 Kindergarten, Serang City, it was seen that children's cognitive abilities in recognizing numbers were not optimal so they needed help to count numbers. This research aims to improve cognitive abilities through the activity of playing number puzzles in children aged 4-5 years. This research uses a mixed method approach with classroom action research (PTK) methods with research subjects namely 8 children aged 4-5 years consisting of 4 boys, 4 girls and 1 class teacher. Data collection techniques in this research are observation and documentation. Observation results show that the cognitive abilities of children aged 4-5 years at Kindergarten Kemala Bhayangkari 05 Serang City have increased. At the pre-cycle stage, children's ability to recognize numbers according to the criteria has not yet developed with a value of 35%. However, after being given class action in the first cycle using puzzle media, the child's ability to recognize numbers reached a score of 53% with the criteria starting to develop and in the second cycle there was an increase with a score of 85%, the criteria for developing very well. Thus, the use of puzzle media can be used as a learning medium to improve the cognitive abilities of children aged 4-5 years.

Keywords: Number puzzle, Ability to recognize numbers, Early childhood.

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
PERNYATAAN KEASLIAN ISI SKRIPSI	v
KATA PENGANTAR.....	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Asumsi Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
2.1 Perkembangan Kognitif.....	6
2.2 Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun	13
2.3 Bermain	13
2.4 Puzzle Angka.....	15
2.5 Penelitian Terdahulu.....	17
2.6 Kerangka Berpikir	18
2.7 Hipotesis Tindakan.....	18
BAB III METODE PENELITIAN	19
3.1 Metode penelitian	19
3.2 Subjek Penelitian.....	20
3.3 Lokasi Penelitian	21

Siti Fatimatu Zahrah, 2024

*PENINGKATAN KEMAMPUAN PENGENALAN ANGKA MELALUI AKTIVITAS BERMAIN PUZZLE
ANGKA PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3.4	Skenario Tindakan.....	21
3.5	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	23
3.6	Teknik Analisis Data	27
3.7	Isu Etik	28
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		29
4.1	Hasil Penelitian.....	29
4.2	Pembahasan	52
4.3	Keterbatasan Penelitian	56
BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI		57
5.1	Kesimpulan.....	57
5.2	Rekomendasi	58
DAFTAR PUSTAKA.....		59
LAMPIRAN.....		63

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Indikator Kemampuan Pengenalan Konsep Bilangan	25
Tabel 3. 2 Instrumen Penelitian Kemampuan Pengenalan Konsep Bilangan.....	25
Tabel 3. 3 Rubrik Penilaian Kemampuan Pengenalan Konsep Bilangan	25
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Pedoman Studi Dokumentasi.....	27
Tabel 4. 1 Hasil Observasi Aktivitas Mengenalkan Bilangan Pada Tahap Pra siklus	32
Tabel 4. 2 Hasil Observasi Aktivitas Mengenalkan Bilangan Pada Siklus I	39
Tabel 4. 3 Hasil Observasi Aktivitas Mengenalkan Bilangan Pada Siklus II.....	45
Tabel 4. 4 Rekapitulasi Hasil Aktivitas Mengenalkan Bilangan Menggunakan Puzzle	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	18
Gambar 3. 1 Model Siklus Adaptasi dari Kemmis Mc. Taggart.....	20
Gambar 4. 1 Pengenalan Angka Dengan Dengan Gambar	31
Gambar 4. 2 Grafik Diagram Batang Kriteria Penilaian Observasi Pra siklus	33
Gambar 4. 3 Media Puzzle Angka yang Digunakan pada Siklus 1	35
Gambar 4. 4 Anak Memainkan Puzzle Angka.....	36
Gambar 4. 5 Grafik Diagram Batang Kriteria Penilaian Observasi Siklus I	40
Gambar 4. 6 Media Puzzle Angka dan Papan Hitung yang digunakan pada Siklus II	42
Gambar 4. 7 Tebak-Tebakan Menggunakan Jari jemari.....	43
Gambar 4. 8 Diagram Batang Kriteria Penilaian Observasi Siklus II.....	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat konfirmasi izin penelitian.....	64
Lampiran 2 Lembar validasi instrumen	65
Lampiran 3 Rancangan Perencanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Siklus I.....	66
Lampiran 4 Rancangan Perencanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Siklus II	70
Lampiran 5 Hasil Refleksi Pra siklus.....	74
Lampiran 6 Hasil Refleksi Siklus I	75
Lampiran 7 Hasil Refleksi siklus II	76
Lampiran 8 lembar kerja siklus I	77
Lampiran 9 lembar kerja anak siklus II.....	78
Lampiran 10 Dokumentasi Siklus I.....	79
Lampiran 11 Dokumentasi Siklus II	80

DAFTAR PUSTAKA

- Ardini, P. P., & Lestarinigrum, A. (2018). Definisi Bermain, Bermain & Permainan Anak Usia Dini. In *Adjie Media Nusantara* (1st ed.). CV.Adjie Media Nusantara.
- Arikunto, Suhardjono, S. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas* (Suryani, Ed.; 1st ed.). Bumi Aksara.
- Bates, B. (2019). *Learning Theories Simplified* (J. Clark, Ed.). Sage Publications Ltd.
- Cahyaningrum, W. N., Rasmani, U. E. E., & Pudyaningtyas, A. R. (2022). Profil Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun (Penelitian Survei Di Tk Gugus Dahlia Wonosari, Klaten). *Kumara Cendekia*, 10(2), 109. <https://doi.org/10.20961/kc.v10i2.58458>
- Chandra, R. D. A. (2019). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Kemampuan Anak Mengenal Angka (1-10) Pada Anak Usia 4-5 tahun Di TK Nusa Indah Desa. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 32–45. <https://doi.org/https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol5.no1>
- Dinda Suci, A., Salsabila, D., Helmalia, R., Faujiah, S., & Suzanti, L. (2022). Stimulasi Aspek Kognitif Anak Usia Dini Dalam Berpikir Logis Melalui Powerpoint Interaktif Di Tk Labschool Upi Serang. *Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 9(2), 92. <https://doi.org/https://doi.org/10.22460/ts.v9i2.3940>
- Direktorat PAUD Kemdikbud. (2020). Bermain Matematika Yang Menyenangkan Dengan Anak Dirumah. In *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia*.
- Djajadi, M. (2019). *Pengantar Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. Arti Bumi Intaran.
- Emsya Salsabela & Suzanti, L. (2022). Penilaian Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif Pom-Pom. *Childhood Education: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 64–71. <https://doi.org/10.53515/cji.2022.3.2.64-71>
- Fadlillah, M. (2019). *Buku ajar bermain & permainan anak usia dini* (2nd ed.). Prenada Media.
- Firman, W., & Anhusadar, L. O. (2022). Peran Guru dalam Menstimulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(2), 28–37. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v3i2.6721>

Siti Fatimatu Zahrah, 2024

PENINGKATAN KEMAMPUAN PENGENALAN ANGKA MELALUI AKTIVITAS BERMAIN PUZZLE ANGKA PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Fitriyah. (2021). *Upaya Pembinaan Kemampuan Kognitif Melalui Media Puzzle Pada Anak Usia Dini di Kelompok A Raudhatul Athfal Salsabila Suco Mumbul Sari Kabupaten Jember* (Issue November). IAIN Jember.
- Hazfia, F. (2020). *Pengaruh Media Geoboard dan Puzzle Terhadap Kemampuan Geometri pada Anak Usia Dini di TK Sl-Kautsar Jakarta Selatan*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Heliawati, R. (2019). *Bermain untuk Anak Usia Dini*. Alqaprint.
- Herdiani, R. T., Rofiqi, M. A., Sugarni, M., Sulaiman, Yuniarnni, D., Marlina, Ns. T., Darsono, K., Syahabuddin, & Idris, T. (2023). *Psikologi Kognitif* (E. H. Mujahid & Suzanna, Eds.; 1st ed.). Eureka Media Aksara.
- John W.Santrock. (2017). *Psikologi Pendidikan* (T. Wibowo, Ed.; Cetakan ke). Kencana.
- Kardoyo, Pitaloka, L. K., & Sehabuddin, A. (2021). *Kognitif Mahasiswa di Perguruan Tinggi* (I). LPPM Unnes.
- Kementrian Pendidikan Nasional RI. (2014). Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini No 137 Tahun 2014. In *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia* (pp. 1–76).
- Khadijah. (2016). Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori dan Pengembangannya. In *Perdana Publishing* (1st ed.).
- Lige, R. J., Rr. Deni Widjayatri, Br.Silitonga, Audia Sianipar, Marshanda Octavia Fatma Yuslia, Nursihab, M., & Jannah, M. (2022). Efektivitas Ape Maze Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Abata : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 210–223. <https://doi.org/10.32665/abata.v2i2.559>
- Marito, L. S. (2022). Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Khoiriyah Desa Hulim Kecamatan Sosopan Kabupaten Padang Lawas melalui Media Puzzle. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. (Vol. 2). Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Admad Addary Padangsidimpuan.
- Matt Javis. (2021). *Psikologi Perkembangan Kognitif Seri Teori Psikologi*. Nusamedia.
- Mu'min, S. A., & Yultas, N. S. (2020). Efektifitas Penerapan Metode Bermain dengan Media Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak. *Al-TA'DIB*, 12(2), 226. <https://doi.org/10.31332/atdbwv12i2.1217>
- Mutiah, D. (2015). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Kencana.
- Novitasari, K. (2023). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini* (p. 37).
- Nursyamsiah, H., Cendana, T. P., Rohaeti, E. E., & Alam, S. K. (2019). Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini Pada Usia 5-6 Tahun. 2(6), 286–294. <https://doi.org/https://doi.org/10.22460/ceria.v2i6.p286-294>

- Octavia, S. A. (2020). *Model-Model Pembelajaran* (1st ed.). Deepublish.
- Oktaviyani, R. D., & Suri, O. I. (2019). Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Kesehatan*, 10(2), 112. <https://doi.org/10.35730/jk.v10i2.406>
- Pangarti, W. M., & Yaswinda, Y. (2023). Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 2589–2599. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4407>
- Permana, D., & Alfurqan, A. (2023). Analisis Penggunaan Media Puzzle Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *An-Nuha*, 3(1), 40–52. <https://doi.org/10.24036/annuha.v3i1.279>
- Putri, A. D., & Suryana, D. (2022). Teori-Teori Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 12486–12494. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.3747>
- Risaldy, S. (2014). *Bermain, Bercerita dan Bernyanyi Bagi Anak Usia Dini* (2nd ed.). PT. Luxima Metro Media.
- Rusdiyah, A. M. & E. F. (2016). *Desain Pembelajaran Inovatif*. RajaGrafindo Persada.
- Sibuea, M. F. L., Sembiring, M. A., & Agus, R. T. A. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Berbasis Media Sosial Facebook dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Journal of Science and Social Research*, 3(1), 73–77. <https://doi.org/doi.org/10.54314/jssr.v3i1.430>
- Studi, P., Anak, P., Dini, U., Palopo, U. M., Studi, P., Bahasa, P., & Palopo, U. M. (2020). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini. 1(1), 29–40.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Susanto, A. (2018). *Pendidikan Anak Usia Dini* (1st ed.). PT. Bumi Aksara.
- Suzanti, L., Fitriyari, N. S., Widjayatri, Rr. D., Anisa, S. B., Fajriah, A., Anwar, S. F., & Sofy, I. A. (2023). Si Kemal”: Video Animasi Literasi Keuangan untuk Anak Prasekolah. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7231–7240. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.4682>
- Taqiyah, S. Z. (2023). Implementasi Manual Media Kaana Puzzle Dalam Pembelajaran Tata Bahasa Arab. *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4(1), 34–51. <https://doi.org/10.30997/tjpba.v4i1.6952>
- Thobroni & Mustofa. (2011). *Belajar & Pembelajaran* (M. Sandra, Ed.; Cetakan I). Arr-Ruzz Media.
- Usman, M. (2015). *Perkembangan Bahasa dalam Bermain dan Permainan* (1st ed.). Deepublish.

- Utami, N. T. (2023). Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini melalui Media Flashcard. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 6(01), 43–52. <https://doi.org/10.46963/mash.v6i01.692>
- Widjayatri, R. D., Suzanti, L., Alfarisa, F., Nurazka, R. A., Rahmadini, F., Safitri, D., & Audina, A. (2022). Pengenalan Media Pembelajaran Digital berbasis Aplikasi Android untuk Anak Prasekolah pada Pendidik Lembaga PAUD Article Info. *Jurnal Pengabdian Masyarakat PGSD*, 2(2), 203–214. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.50918>
- Winarni, E. W. (2018). *Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R & D* (Retno Ayu Kusumaningtyas, Ed.). Bumi Aksara.
- Winfred F.Hill. (2021). *Learning A Survey of Psychological Interpretations*. Nusamedia.
- Y Isnawanti & Marlina S. (2018). Improvment of ability to know concept of number through the smart game bag in al-hikmah kinderganten Lubuk Basung. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*, 5(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/103716>
- Zainal Aqib, D. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas* (Nurhid, Ed.). Arr-Ruzz Media.
- Zuchri, A. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif* (M. S. Dr. Patta Rapanna, SE., Ed.). Syakir Media Press.