

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENINGAT ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK ASYIYAH BUSTANUL ATHFAL MENGGUNAKAN MEDIA PUZZLE

Inka Adhuha Nur Fadilah¹, Lilis Karlina², Sri Winarti³, Uswatul Hasni⁴,
Fitriana⁵

Universitas Jambi

inkaaduha12@gmail.com¹, liliskarlina17082004@gmail.com²,
sriwintwinz@gmail.com³, uswatulhasni@unja.ac.id⁴, fitrianaaaa0309@gmail.com⁵

Article History:

Received: 20 September 2024, Accepted: 12 November 2024 , Published: 31 Januari 2025

Abstrak: Anak usia dini atau yang disebut dengan golde age merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Usia anak usia dini dimulai dari 0-6 tahun, pada usia ini anak sangat perlu untuk diberi ransangan stimulasi yang baik. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masalah yang ada dilapangan yaitu rendahnya tingkat kemampuan mengingat anak. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek 12 orang anak. Belajar melalui bermain merupakan cara yang efektif dan mudah diterima oleh anak. Bermain puzzle huruf dan angka merupakan salah satu cara yang dapat membantu meningkatkan kemampuan mengingat anak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat pengaruh dari permainan puzzle huruf dan angka untuk dapat membantu meningkatkan kemampuan mengingat anak. Pengumpulan data diambil dengan menggunakan teknik observasi dan dokumentasi. Hasil peneilitian menunjukkan adanya peningkatan terhadap kemampuan mengingat setelah diberi media puzzle. Pada hasil penelitian siklus I pada kategori (BB) tidak ada (MB) terdapat 7anak, (BSH) terdapat 4 anak, (BSB) terdapat 1 anak. Pada hasil penelitian siklus II pada ketegori (BB) tidak ada, (MB) terdapat 2 anak, (BSH) terdapat 8 anak, (BSB) terdapat 2 anak. Dari perbandingan hasil siklus I dan II dapat disimpulkan bahwa media puzzle dapat meningkatkan kemampuan mengingat anak pada kelompok cery di TK Asyiyah Bustanul Athfal.

Kata Kunci: Kemampuan, Mengingat, Media Puzzle

Pendahuluan

Anak usia dini merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, dan merupakan masa yang sangat penting di dalam kehidupan. Anakanak antara usia 0-6 tahun sangat sensitif terhadap ransangan. Apabila stimulasi dilakukan dengan baik dan benar maka potensi anak akan optimal pada seluruh aspek

perkembangannya. Aspek perkembangan anak usia dini meliputi aspek kognitif, sosial, emosional, fisik-motorik, bahasa, dan seni (Novianti, 2012).

Pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan dasar yang dapat diberikan kepada anak. Pendidikan pada saat ini merupakan upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan perkembangan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang sangat penting karena pada masa ini dapat dikatakan masa yang unik bagi anak (Saputra, 2018). Masa usia ini adalah waktu yang paling penting untuk membangun dasar dan fondasi pertumbuhan dan perkembangan anak. Semua yang diterima anak pada usia ini mulai dari makanan, minuman serta stimulasi dari lingkungannya memberikan kontribusi yang sangat besar pada pertumbuhan dan perkembangan anak pada tahap selanjutnya (Diana, 2019)

Alat permainan adalah salah satu sumber belajar yang digunakan untuk memudahkan anak dalam memahami proses belajar melalui bermain (Qalbi et al., 2020). Alat permainan edukatif adalah segala bentuk alat permainan yang dirancang sebagai sarana dan alat bantu untuk memudahkan penyampaian materi sehingga anak dapat dengan mudah untuk memahaminya, selain itu alat permainan edukatif juga dapat menstimulasi aspek perkembangan dan kemampuan sehingga menimbulkan rasa bahagia serta memiliki nilai pendidikan didalamnya. Alat permainan edukatif biasanya digunakan pada saat bermain dan secara tidak sadar anak bisa mendapatkan nilai pengetahuan dan pemahaman serta pengalaman belajar yang real (Vilela, 2013) dalam (Haryani & Qalbi, 2021).

Salah satu alat permainan edukatif yang dapat digunakan anak sebagai media dalam pembelajaran yaitu *puzzle*. *Puzzle* merupakan media yang dimainkan dengan cara bongkar pasang. Tujuan dari media *puzzle* yaitu menyusun potongan *puzzle* dalam pola sesuai rangkaian gambar. *Puzzle* merupakan konsep permainan yang dianjurkan dalam pertumbuhan anak karena dapat memstimulus perkembangan otak pada anak. Khususnya pada otak sebelah kanan dan otak sebelah kiri. *Puzzle* memiliki berbagai macam bentuk dan ukuran untuk tingkat kesulitan dalam permainan *puzzle* dapat dimodifikasi sesuai dengan usia anak. Bermain *puzzle* dapat melatih kemampuan logika anak, misalnya *puzzle* tentang angka dan abjad dimana anak dapat menyimpulkan letak kepingan angka dan kepingan abjad yang sesuai dengan ukuran yang sesuai. Media *puzzle* dapat melatih koordinasi antara tangan dan mata anak pada saat mencocokkan kepingan *puzzle* sesuai dengan tempatnya. *puzzle* juga dapat membantu anak untuk bisa lebih mengenal huruf dan angka. Menurut (Chandra, 2019) tujuan dari mengenal huruf dan angka pada yaitu agar anak lebih mengenal huruf dan angka secara lisan maupun tertulis serta anak mengetahui dasardasar pembelajaran berhitung dan membaca, sehingga anak dapat lebih siap mengikuti pembelajaran pada jenjang pendidikan selanjutnya. Bermain *puzzle* juga membutuhkan

ketekunan, kesabaran dan membutuhkan waktu untuk berfikir dalam menyelesaikan suatu tantangan.

Berdasarkan hasil observasi awal di TK Asyiyah Bustanul Athfal, ditemukan bahwa sebagian besar anak dalam kelompok Cery (usia 4-5 tahun) mengalami kesulitan dalam hal mengingat dan mengenali huruf serta angka. Contohnya, ketika diminta untuk menyebutkan urutan angka 1 hingga 10, mayoritas anak hanya mampu mengingat sampai angka 5, sementara yang lain memerlukan bantuan dari guru. Selain itu, saat diperkenalkan dengan huruf-huruf abjad, anak-anak seringkali kebingungan dalam mengenali huruf yang sama setelah beberapa waktu. Temuan ini mengindikasikan bahwa kemampuan daya ingat anak masih tergolong rendah. Jika tidak segera ditangani, masalah ini berpotensi berdampak negatif pada perkembangan kognitif mereka, terutama dalam aspek membaca dan berhitung, yang merupakan fondasi penting bagi pembelajaran di jenjang pendidikan berikutnya.

Menurut Ahmadi & Sholeh (2005:92) dalam (Aisyah, 2021) daya ingatan anak akan bersifat tetap jika anak telah mencapai umur ± 4 tahun. Selanjutnya daya ingatan anak akan mencapai intensitas terbesar atau terbaik dan kuat jika anak berumur antara $\pm 8 - 12$ tahun. Dari pembahasan diatas dengan beberapa simpulan mengenai memori/kinerja memori, maka penulis menyimpulkan bahwa kinerja memori/kinerja memori adalah kemampuan untuk menyimpan atau meningkatkan memori dari waktu ke waktu dengan cara menerima, menstimulasi dan mengolah informasi: Maka dapat disimpulkan bahwa tujuan dari penulisan ini adalah untuk mengetahui sejauh mana kinerja memori/kinerja memori dapat meningkatkan daya ingat. adalah memperoleh informasi dengan memprosesnya kembali sesuai dengan informasi yang diterima dan disimpan atau Pemahaman Anda sendiri.

Puzzle juga dapat membantu meningkatkan kemampuan mengingat pada anak karena media *puzzle* yang terdiri dari berbagai warna dan corak yang menarik. Anak terlibat langsung dalam pelaksanaan pembelajaran dengan cara bermain-main mencari gambar secara berkelompok. Menurut Levina (2004) dalam (Sitti Aisyah Mu'min, 2019) ada beberapa bentuk golongan *puzzle* , yaitu *puzzle* rakitan berupa sekumpula potongan yang terpisah-pisah yang dapat digabungkan kembali menjadi satu bentuk gambar sederhana. *Puzzle* batang berupa permainan teka-teki matematika sederhana namun memerlukan pemikiran yang kritis dan penalaran yang baik untuk menyelesaikannya, *puzzle* rantai terbuat dari bahan sponge (karet/busu) memiliki desain yang sangat menarik dan tersedia banyak pilihan warna yang dapat merangsang kreativitas anak. *Puzzle* angka bermanfaat untuk mengenalkan angka pada ana. Selain itu juga membantu anak untuk dapat melatih kemamuan berfikir logis dengn cara menyusun angka sesuai dengan urutannya. *Puzzle* transportasi terdiri dari berbagai macaam bentuk kendaraan darat, laut, dan udara. Fungsinya selain melatih motorik halus pada anak juga dapat menstimulasi otak kanan dan otak

kiri. *Puzzle* geometri merupakan *puzzle* yang mengembangkan keterampilan dalam mengenali bentuk geometri seperti segitiga, persegi, lingkaran dan lain-lain. Kegiatan ini dapat meningkatkan kemampuan daya ingat pada anak dengan cara yang menyenangkan (Danawati Safitri, 2014)

Menurut Rostikawati (2009: 29), dalam (Danawati Safitri, 2014) Daya ingat adalah kemampuan mengingat pengalaman masa lalu. Piaget (2009:16) mengatakan bahwa proses anak untuk mampu berfikir sampai dewasa itu akan melewati 4 tahap: tahap 1) Tahap sensori motor kegiatan intelektual yang hampir mencakup segala sesuatu yang diterima secara langsung melalui indera. Tahap 2) Tahap praoperasional pada tahap ini jumlah simbol bahasa yang digunakan untuk menunjukkan bendabenda nyata bertambah semakin pesat. Tahap 3) Tahap operasional konkrit pada tahap ini kemampuan berfikir secara logis muncul. Anak dapat berfikir secara sistematis dalam menyelesaikan masalah. Pada tahap ini juga masalah yang terjadi pada secara konkrit. Tahap operasional formal pada tahap ini anak mulai memiliki pola pikir seperti orang dewasa. Anak sudah mampu mengaplikasikan cara berfikir untuk menyelesaikan masalah secara abstrak maupun secara konkrit. Pada tahap ini anak juga sudah mampu memunculkan ide-ide, serta berfikir tentang masa depannya secara realistis.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam 2 siklus. Penelitian ini dilaksanakan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kecamatan Muara Tembesi, Kabupaten Batanghari, pada anak kelompok cery yang berjumlah 12 siswa. Faktor yang diselidiki pada penelitian ini yaitu peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan *puzzle* angka dan abjad. Data yang diperoleh dikumpulkan melalui dua tahap yaitu hasil observasi dan dokumentasi. Tahap pertama observasi yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung, tahap kedua dokumentasi yang dilakukan dengan cara merangkum semua aktivitas anak melalui foto. Indikator keberhasilan anak pada penelitian tindakan kelas ini adalah kemampuan kognitif. Proses pembelajaran dikatakan berhasil jika anak sudah mampu menyusun *puzzle* angka dan abjad dengan benar tanpa bantuan dari orang lain.

Alasan peneliti menggunakan jenis penelitian tindakan kelas adalah untuk meningkatkan hasil belajar anak berupa kemampuan memori/daya ingat melalui permainan *puzzle* untuk anak usia 4-5 tahun. Subjek penelitian ini adalah 12 orang anak. Dalam hal ini, anak-anak berusia 4-5 tahun di posisikan sebagai subjek penelitian karena diyakini kemampuan mengingat anak masih buruk dan dapat di optimalkan melalui kegiatan penelitian tindakan di dalam kelas.

Siklus penelitian terdiri dari serangkaian tahapan penelitian dari awal sampai akhir. Proses penelitian meliputi tahapan sebagai berikut: 1) Perencanaan (Planning), 2) Penerapan tindakan (Action), 3) Mengobservasi dan mengevaluasi proses dan hasil tindakan (Observation and evaluation), dan 4) Melakukan refleksi (Reflecting) dan seterusnya sehingga memperbaiki atau meningkatkan harapan yang ingin dicapai (Kriteria keberhasilan).

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan perencanaan tindakan kelas yang dilakukan penelitian ini diawali dengan kegiatan tes diawal atau *pra siklus* yang bertujuan untuk mengetahui gambaran secara keseluruhan mengenai kemampuan kognitif anak dalam mengingat huruf abjad dan angka. Anak diminta untuk menyebutkan huruf abjad dan mengurutkan angka bilangan 1-10 yang ada pada papan *puzzle* tanpa arahan dari guru. Dari hasil kegiatan *pra siklus* menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak dalam mengingat huruf dan angka dapat dikategorikan cukup.

Tindakan siklus 1 dilaksanakan pada kelompok cery dengan jumlah siswa 12 orang anak. Untuk dapat mengetahui hasil perkembangan anak terhadap kemampuan mengingatnya maka dilakukan observasi dengan menggunakan media *puzzle* abjad dan angka. Penelitian ini dimulai dengan cara menjelaskan tentang media *puzzle* yang dilakukan oleh peneliti. Sebelum memulai kegiatan peneliti membagi anak menjadi tiga kelompok. Masing-masing kelompok terdiri dari empat orang anak. Lalu peneliti memberikan penjelasan tentang aturan bermain *puzzle*, setiap kelompok diberi satu *puzzle* dan peneliti menanyakan tentang warna dan bentuk apa yang pada *puzzle*. setelah itu anak diminta untuk membongkar dan mengacak kepingan *puzzle* dan meminta anak untuk menyusunnya kembali secara individu. Setiap anak diberi waktu yang sama dalam mengerjakan permainan *puzzle* untuk melihat tingkat kemampuan mengingat anak. Adapun hasil observasi dibuat oleh peneliti dalam bentuk tabel berikut.

a. Hasil penelitian observasi pada siklus I

Tabel I

Hasil observasi anak pada siklus I

No	Nama Anak	Aspek yang dinilai											
		Anak Mengingat objek dari potongan permainan <i>puzzle</i>				Anak mengurutkan kepingan <i>puzzle</i> untuk diisi pada pola				Anak mengingat gambar yang kosong pada <i>puzzle</i>			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	K		√				√				√		

2	A		√				√				√		
3	M				√				√				√
4	O			√								√	
5	Z		√				√				√		
6	S		√				√				√		
7	G		√				√				√		
8	D			√				√				√	
9	F		√				√				√		
10	I			√				√				√	
11	H		√				√				√		
12	R			√				√				√	

Dari table diatas, dapat dijelaskan bahwa kemampuan megingat anak melalui permainan puzzle siklus ke 1 antara lain:

Kriteria dan indikator	Anak mengingat objek dari potongan permainan puzzle	Anak mengurutkan kepingan puzzle untuk diisi pada pola	Anak mengingat gambar yang kosong pada <i>puzzle</i>
BB	Anak yang dikategorikan belum berkembang yaitu tidak ada.	Anak yang dikategorikan belum berkembang yaitu tidak ada.	Anak yang dikategorikan belum berkembang yaitu tidak ada.
MB	Anak yang dikategorikan mulai berkembang yaitu g sebanyak 7 orang anak.	Anak yang dikategorikan mulai berkembang yaitu sebanyak 7 orang anak.	Anak yang dikategorikan mulai berkembang yaitu sebanyak 7 orang anak.
BSH	Anak yang dikategorikan berkembang sesuai harapan yaitu sebanyak 4 orang anak.	Anak yang dikategorikan berkembang sesuai harapan yaitu sebanyak 4 orang anak.	Anak yang dikategorikan berkembang sesuai harapan yaitu sebanyak 4 orang anak.
BSB	Anak yang dikategorikan berkembang sangat baik yaitu sebanyak 1 orang anak.	Anak yang dikategorikan berkembang sangat baik yaitu sebanyak 1 orang anak.	Anak yang dikategorikan berkembang sangat baik yaitu sebanyak 1 orang anak.

Berdasarkan hasil penelitian dari siklus 1 menunjukkan bahwa kemampuan mengingat pada anak dalam kategori belum berkembang (BB) tidak ada. Kkategori mulai berkembang (MB) sebanyak 7 orang anak, diantaranya yaitu : 1) A (laki-laki) mampu menyusun sebanyak 16 keping *puzzle* dengan benar. 2) K (laki-laki) mampu menyusun sebanyak 16 keping *puzzle* dengan benar. 3) Z (laki-laki) mampu menyusun sebanyak 18 keping *puzzle* dengan benar. 4) S (laki-laki) mampu menyusun sebanyak 17 keping *puzzle* dengan benar. 5) G (perempuan) mampu menyusun sebanyak 14 keping *puzzle* dengan benar. 6) F mampu menyusun sebanyak 15 keping *puzzle* dengan benar. 7) H mampu menyusun sebanyak 14 keping *puzzle* dengan benar, Kategori berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 4 orang anak, diantaranya yaitu: 1) O (perempuan) mampu menyusun sebanyak 33 keping *puzzle* dengan benar. 2) D (perempuan) mampu menyusun sebanyak 29 keping *puzzle* dengan benar. 3) I (perempuan) mampu menyusun sebanyak 31 keping *puzzle* dengan benar, 4) R (laki-laki) mampu menyusun sebanyak 24 keping *puzzle* dengan benar, Kategori berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 1 orang anak, diantaranya yaitu: 1) M (perempuan) mampu menyusun sebanyak 36 keping *puzzle* dengan benar.

b. Hasil penelitian observasi pada siklus II

Tabel II

Hasil observasi anak pada siklus II

No	Nama Anak	Aspek yang dinilai											
		Anak Mengingat objek dari potongan permainan <i>puzzle</i>				Anak mengurutkan kepingan <i>puzzle</i> untuk diisi pada pola				Anak mengingat gambar yang kosong pada <i>puzzle</i>			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	K			√				√				√	
2	A			√				√				√	
3	M				√				√				√
4	O				√				√				√
5	Z			√				√				√	
6	S			√				√				√	
7	G			√				√				√	
8	D			√				√				√	

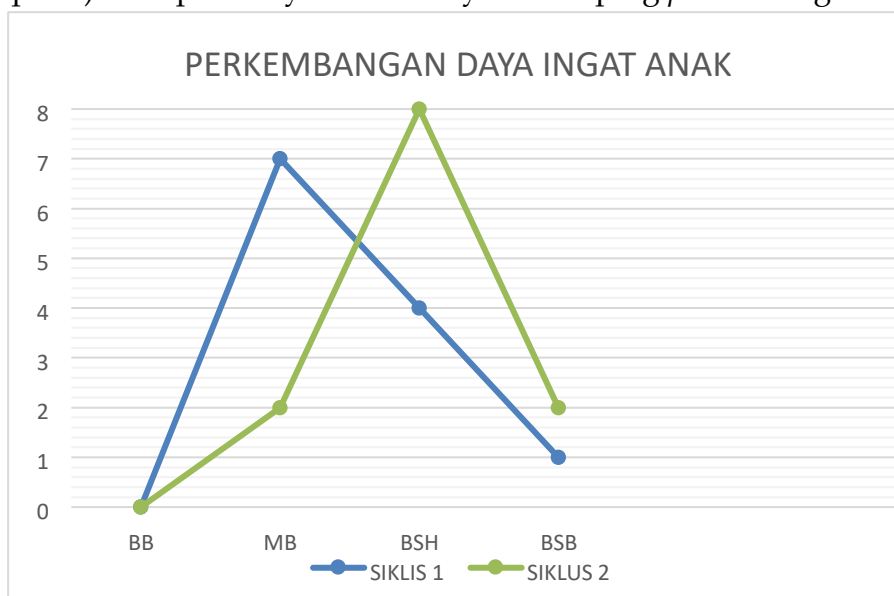
9	F		√				√				√		
10	I			√				√				√	
11	H		√				√				√		
12	R			√				√				√	

Dari table diatas, dapat dijelaskan bahwa kemampuan megingat anak melalui permainan puzzle siklus ke 2 antara lain:

Kriteria dan indikator	Anak mengingat objek dari potongan permain puzzle	Anak mengurutkan kepingan puzzle untuk diisi pada pola	Anak mengingat gambar yang kosong pada <i>puzzle</i>
BB	Anak yang dikategorikan belum berkembang yaitu tidak ada.	Anak yang dikategorikan belum berkembang yaitu tidak ada.	Anak yang dikategcyaitu belum berkembang ada.
MB	Anak yang dikategorikan mulai berkembang yaitu sebanyak 2 orang anak.	Anak yang dikategorikan mulai berkembang yaitu sebanyak 2 orang anak.	Anak yang dikategorikian mulai berkembang yaitu sebanyak 2 orang a iak.
BSH	Anak yang dikategorikan berkembang sesuai harapan yaitu sebanyak 8 orang anak.	Anak yang dikategorikan berkembang sesuai harapan yaitu sebanyak 8 orang anak.	Anak yang dikategorikan berkembang sesuai harapan yaitu sebanyak 8 orang anak.
BSB	Anak yang dikategorikan berkembang sangat baik yaitu sebanyak 2 orang anak.	Anak yang dikategorikan berkembang sangat baik yaitu sebanyak 2 orang anak.	Anak yang dikategorikan berkembang sangat baik yaitu sebanyak 2 orang anak.

Berdasarkan hasil penelitian dari siklus 2 menunjukkan bahwa kemampuan mengingat pada anak dalam kategori belum berkembang (BB) tidak ada. Kategori mulai berkembang (MB) sebanyak 2 orang anak, diantaranya yaitu : 1) F (Laki-Laki)

mampu menyusun 17 keping *puzzle* dengan benar, 2) H (perempuan) mampu menyusun 17 keping *puzzle* dengan benar, Kategori berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 8 orang anak, diantaranya yaitu: 1) D (perempuan) mampu menyusun sebanyak 33 keping *puzzle* dengan benar. 2) I (perempuan) mampu menyusun sebanyak 34 keping *puzzle* dengan benar. 3) R (laki-laki) mampu menyusun sebanyak 28 keping *puzzle* dengan benar. 4) K (laki-laki) mampu menyusun sebanyak 24 keping *puzzle* dengan lancar, 5) A (laki-laki) mampu menyusun sebanyak 26 keping *puzzle* dengan lancar, 6) Z (laki-laki) mampu menyusun sebanyak 25 keping *puzzle* dengan benar, 7) S (laki-laki) mampu menyusun sebanyak 24 keping *puzzle* dengan benar, 8) G (perempuan) mampu menyusun sebanyak 22 keping *puzzle* dengan benar, Kategori berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 2 orang anak, diantaranya yaitu: 1) M (perempuan) mampu menyusun sebanyak 36 keping *puzzle* dengan benar, 2) O (perempuan) mampu menyusun sebanyak 36 keping *puzzle* dengan benar.



Gambar 1. Grafik hasil perbandingan siklus I&II

Penelitian berhasil menunjukkan adanya perkembangan anak dalam mengingat huruf abjad (A-Z) dan angka (1-10). Setelah menggunakan media permainan *puzzle* pada siklus I dan II dibandingkan dengan *pra siklus* awal. Grafik diatas menunjukkan hasil perbandingan antara siklus I dan siklus II, terlihat pada siklus II mengalami penambahan jumlah angka pada kategori BSH dan BSB. Hal tersebut digunakan sebagai cara untuk membantu meningkatkan kemampuan mengingat pada anak. Untuk anak-anak yang mengalami kesulitan dalam mengingat huruf dan angka peneliti menerapkan tindakan setiap harinya dengan cara menyusun huruf dan angka melalui kegiatan bernyanyi. Bagi anak-anak menyusun huruf dan angka melalui media *puzzle* dapat menjadi dasar pemula untuk meningkatkan kemampuan kognitif, terutama pada kemampuan mengingat anak.

Permainan media *puzzle* ini dikembangkan untuk mendukung berbagai tahapan perkembangan anak usia dini. keunggulan media *puzzle* huruf dan angka untuk anak usia dini adalah dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan kemampuan pemecahan masalah. Penggunaan media *puzzle* huruf dan angka dapat membantu mengembangkan daya ingat, minat belajar dan kemampuan dalam mengenali huruf abjad dan angka bilangan (Purnamsari, 2022: 6) dalam (Arlina, 2023). Kualitas belajar anak sangat dipengaruhi dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat.

Kesimpulan

Menurut hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa “media *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengingat huruf abjad dan angka yang berkaitan pada aspek perkembangan kognitif”. Hal ini dapat terlihat setelah adanya perubahan dari hasil siklus I dan siklus II. Hasil yang didapat menunjukkan bahwa adanya penambahan jumlah anak dari kategori mulai berkembang menjadi kategori berkembang sesuai harapan, pada kategori berkembang sesuai harapan menjadi kategori berkembang sangat baik juga mengalami penambahan jumlah anak. Permainan *puzzle* memberikan dampak sangat baik terhadap kemampuan mengingat pada anak kelompok cery di TK Asyiyah Bustanul Athfal, dikarenakan anak mampu menyusun beberapa keping potongan *puzzle* dengan cepat dan tepat.

Pada saat proses penelitian berlangsung semua anak memberikan antusias yang luar biasa dengan bermain *puzzle*, mereka sangat senang sekali. Pemberian permainan edukatif yang sesuai dengan kebutuhan anak dapat membantu mengembangkan dan mendukung pembelajaran yang lebih efesien lagi. Permainan *puzzle* selain untuk kemampuan mengingat juga dapat melatih anak untuk memecahkan masalah , mengembangkan koordinasi mata dan tangan, mningkatkan keterampilan kognitif dan motorik halus.

Daftar Pustaka

- Aisyah. (2021). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Daya Ingat Anak Kelompok B. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 22-25.
- Chandra, R. D. (2019). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Kemampuan Anak Mengenai Angka (1-10) Pada Anak Usia 4-5 tahun Di TK Indah Desa Gumuksari Kecamatan Kalisat Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* , 32-45.

- Danawati Safitri, M. S. (2014). Peningkatan Kemampuan Daya Ingat Melalui Permainan Puzzle Pada Anak Usia 5-6 Tahun . *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*.
- Diana, W. (2019). Bermain Puzzle Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah (4-5 Tahun). *Adi Husada Nursing Journal*, 10-15.
- Kurnia, R., & Lailisna, N. N. (2023). WOMAN ENTREPRENEURIAL LEADERSHIP: KEPEMIMPINAN PEREMPUAN SEBAGAI UPAYA PENGEMBANGAN JIWA ENTREPRENEURSHIP ANAK USIA DINI. *EGALITA*, 18(1).
- Haryani, M., & Qalbi, Z. (2021). Pemahaman Guru PAUD Tentang Alat Permainan Edukatif (APE) Di TK Pertiwi 1 Kota Bengkulu . *Jurnal Educhild: Pendidikan Dan Sosial* , 6-11.
- Novianti, R. (2012). Teknik Observasi Bagi Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Educhild: Pendidikan Dan Sosial*, 22-29.
- Rahayu, T., & Wahidah, F. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Five In One Box Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini. *Muallimun: Jurnal Kajian Pendidikan dan Keguruan*, 4(1), 49-62.
- Saputra, A. (2018). Pendidikan Anak Usia Dini . *Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam* , 192-209.
- Sholeha, K. N., Wahidah, F., & Yusmira, Z. (2024). ANALYSIS OF EARLY CHILDHOOD EDUCATION MANAGEMENT IN THE INTERNALIZATION OF ECOLOGICAL-RELIGIOUS MORAL VALUES AT RAUDHOTUL ATHFAL. *AL-MAFAZI: JOURNAL OF ISLAMIC EDUCATION MANAGEMENT*, 2(2), 77-91.
- Sitti Aisyah Mu'min, N. S. (2019). Efektifitas Penerapan Metode Bermain dengan Media Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak . *Al-Ta'dib: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan* , 226-239.
- Wahidah, F., Fitriya, A., & Soleha, W. (2024). Management of Parenting Activities as an Effort To Improve Early Children's Development. *Cakrawala: Jurnal Kajian Studi Manajemen Pendidikan Islam dan Studi Sosial*, 8(1), 1-10.

