

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM SOLVING DENGAN PUZZLE TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN

Nanda Nila Rohmatul Azizah

Institut Pesantren Mathali'ul Falah Pati
Email: nandanra08@gmail.com

Mutoharoh

Institut Pesantren Mathali'ul Falah Pati
Email: mutoharoh1505@gmail.com

Faridatul Hasanah

Institut Pesantren Mathali'ul Falah Pati
Email: akufarida987@gmail.com

Nurfitri

Institut Pesantren Mathali'ul Falah Pati
Email: nurfitrigb@gmail.com

Kasminah

Institut Pesantren Mathali'ul Falah Pati
Email: kasminah.laska162@gmail.com

Anissatun Ni'mah

Institut Pesantren Mathali'ul Falah Pati
Email: anisatunnikmah67@gmail.com

Abstract

Research conducted on students at TK Pertiwi 01 Genengmulyo was motivated by low cognitive abilities in learning Problem Solving. This is because teachers at Pertiwi 01 Genengmulyo Kindergarten still use worksheets in Puzzle learning such as maze and complete pictures that are lacking so that some children do not understand how to solve real problems. In addition, learning is still monotonous and causes a lack of interest in children. This study uses a quantitative research approach. The subjects in this study were TK B students at TK Pertiwi 01 Genengmulyo with a total of 30 subjects. The data collection technique used was by giving questionnaires to teachers from Kindergarten B. And the data analysis technique used was descriptive statistical analysis, Pearson Correlation, and Regression. The correlation coefficient value is 0.31 which means it has a moderate relationship, and the R² value is 72.27 or 72% of the contribution of the variable x to Y. The calculated t value is 0.17 while the t table value is 1.699. This means

that there is a significant influence between puzzle games on children's problem solving learning.

Keywords : *Puzzle Games, Learning Problem Solving, Cognitive Skills*

Abstrak

Penelitian yang dilakukan pada siswa di TK Pertiwi 01 Genengmulyo dilatar belakangi oleh kemampuan kognitif dalam pembelajaran Problem Solving yang rendah. Hal ini dikarenakan guru di TK Pertiwi 01 Genengmulyo masih menggunakan lembar kerja dalam pembelajaran Puzzle seperti maze dan melengkapi gambar yang kurang sehingga beberapa anak belum mengerti bagaimana cara memecahkan masalah secara nyata. Selain itu pembelajaran masih monoton dan menyebabkan kurangnya minat anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa TK B di TK Pertiwi 01 Genengmulyo dengan keseluruhan jumlah subjek berjumlah 30 orang. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan memberikan angket kepada guru dari TK B. Dan teknik analisis data yang digunakan adalah menggunakan analisis statistik deskriptif, Pearson Correlation, dan Regresi. Nilai koefisien korelasi sebesar 0,31 yang berarti mempunyai hubungan yang moderat, serta Nilai R2 sebesar 72,27 atau 72% sumbangan variabel x terhadap Y. Nilai t hitung sebesar 0,17 sementara nilai t tabel sebesar 1,699. Hal ini berarti ada pengaruh signifikan antara permainan puzzle terhadap pembelajaran problem solving anak.

Kata Kunci: *Permainan Puzzle, Pembelajaran Problem Solving, Kemampuan Kognitif*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini sangat penting dilaksanakan sebagai dasar bagi pembentukan kepribadian manusia secara utuh, yaitu untuk pembentukan karakter, budi pekerti luhur, cerdas, ceria, terampil dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Pendidikan usia dini dapat dimulai dirumah atau dalam keluarga, perkembangan anak pada tahun-tahun pertama sangat penting dan akan menjadikan kualitasnya di masa depan. Anak yang masuk dalam rentang usia 0-6 tahun disebut anak usia dini. Usia dini merupakan usia dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Usia dini disebut sebagai usia emas (*golden age*). Makanan yang bergizi yang seimbang serta stimulasi yang intensif sangat

dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan tersebut. Antara tumbuh dan kembang mempunyai makna tersendiri, namun tidak dapat dipungkiri bahwa tumbuh kembang dijadikan sebagai kesatuan Bahasa. Pertumbuhan lebih condong pada perubahan fisik yang semakin besar atau Panjang. Sedangkan perkembangan melibatkan proses perubahan kualitatif yang mengacu pada mutu fungsi-fungsi organ jasmaniah seperti halnya perkembangan aspek fisik, sosial, emosional dan kognitif. Bermain merupakan sarana penting bagi perkembangan sosial, emosional dan kognitif anak serta menggambarkan perkembangan anak.

Kemampuan problem solving pada anak usia dini merupakan salah satu kemampuan yang harus di kembangkan sejak dini karena kemampuan ini berkaitan dengan meningkatkan kognitif pada anak. salah satu aspek yang harus dikembangkan dalam diri anak yaitu, aspek perkembangan kognitif, khususnya keterampilan pemecahan masalah. Mengembangkan kemampuan kognitif anak sangatlah penting, dikarenakan aspek perkembangan kognitif merupakan pondasi bagi kemampuan anak untuk berpikir, berkeaktivitas, dan berkarya. Seberapa besar perkembangan kognitif anak bisa diamati saat anak mampu atau tidaknya anak dalam menyelesaikan masalah sederhana yang ditemui. Beaty (1994) & Wortham (2006) dalam (Syaodih et al, 2018) menyatakan bahwa kemampuan memecahkan masalah pada anak usia dini merupakan suatu kemampuan anak untuk menggunakan pengalamannya dalam merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, membuat keputusan tentang hipotesis dan merumuskan kesimpulan tentang informasi yang di peroleh dalam proses ilmiah. Brewer & Scully,et al (Wortham,2006) dalam (Syaodih et al 2018) menyatakan bahwa pemecahan masalah pada anak usia dini meliputi ketrampilan melakukan observasi, mengelompokkan, membandingkan, mengukur, mengkomunikasikan, melakukan eksperimen, menghubungkan, menyimpulkan dan menggunakan informasi.

Kondisi yang ditemukan di lembaga TK PERTIWI 01 GENENGMULYO kecamatan Juwana Kabupaten Pati sebagian besar anak mengalami permasalahan dalam keterampilan pemecahan masalah. Hal tersebut diperlihatkan pada saat

aktivitas pembelajaran yang peneliti amati, anak masih bingung dengan macam bentuk, belum dapat mencari penyelesaian suatu masalah yang sederhana seperti menghubungkan suatu benda ke benda lain, mencocokkan gambar dan masih terlihat sangat pasif.

Selain itu, berdasarkan pengamatan peneliti, pembelajaran yang dilaksanakan di lembaga tersebut masih monoton. Pendidik masih sering menggunakan penerapan verbal dan aktivitas pembelajarannya sering menggunakan buku majalah atau lembar kerja (LK) sehingga membuat pembelajaran menjadi kurang diminati oleh anak.

Bermain sambil belajar merupakan kegiatan yang dilakukan seorang anak usia dini yang dilakukan dengan perasaan senang, tanpa paksaan, namun memiliki pola-pola yang diharapkan mampu menciptakan hasil guna perkembangan anak bagi diri anak. Bermain juga merupakan sarana bagi anak guna menyalurkan energinya yang besar dan menemukan hal-hal baru yang sebelumnya belum di ketahuinya.

Piaget mengemukakan bahwa bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk mengasimilasi kenyataan terhadap dirinya terhadap kenyataan. Konsep pentingnya bermain di Taman Kanak- Kanak yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan anak dapat belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar secara efektif.

Menggunakan metode permainan juga lebih mengasyikkan dan membuat anak tidak merasa tertuntut dan tertekan dalam menerima pembelajaran, pendidik juga bisa memanfaatkan media bermain anak sebagai tempat pembelajaran tersebut, seperti dengan cara bercerita atau pada kejadian sehari-hari. Banyak contoh permainan edukasi yang dapat diikuti anak untuk mengajarkan mandiri, kreatif dan mampu memecahkan masalahnya sendiri, salah satunya adalah permainan puzzle.

Moyles (dalam Safitri, D. Syukuri M. 2014) bermain merupakan satu proses yang diperlukan satu proses yang diperlukan oleh anak-anak atau orang dewasa. Aktivitas belajar 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. Media permainan puzzle merupakan media bergambar yang masuk ke dalam jenis media visual karena bisa di cerna melalui indera penglihatan. Puzzle yakni permainan yang penggunaannya dengan menyusun kepingan- kepingan gambar menjadi satu bentuk yang utuh.

Kemampuan Kognitif

Kognitif merupakan proses berfikir anak, dimana memunculkan kemampuan menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan kejadian atau peristiwa. Menurut Susanto (dalam penelitian nurasiah, 2020) menyatakan bahwa kognitif adalah bagaimana cara individu bertingkah laku. Tingkah laku menjadi salah satu hal yang penting dalam perkembangan anak, anak akan mampu memecahkan suatu masalah yang dihadapi dengan berpikir logis, kritis dan mampu memahami hubungan sebab akibat dengan begitu anak akan mampu bertindak dengan baik.

Perkembangan kognitif anak usia dini meliputi: 1) belajar dan pemecahan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru; 2) berpikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebabakibat; dan 3) berpikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu merepresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar (Permendikbud No. 137 Tahun 2014).

Berdasarkan karakteristik tersebut dapat dipahami bahwa anak-anak sudah mulai tertarik dengan pembelajaran yang kompleks, misalnya sudah dapat memahami jumlah dan ukuran, tertarik dengan huruf dan angka, telah mengenal sebagian besar warna, mengenal benda, menggunakan benda, mengenal sebab

akibat, dan mengenal konsep sederhana. Terlebih pada akhir usia 6 tahun anak mulai mampu membaca, menulis, dan berhitung. Dalam kaitannya untuk mempercepat penguasaan terhadap tugas-tugas perkembangan kognitif sesuai usianya, maka tentunya kemampuan guru untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan menetapkan metode pembelajaran yang sesuai sangat diharapkan. Singkatnya, dengan memahami karakteristik anak tersebut, guru dapat memberikan stimulus pendidikan yang tepat sesuai perkembangan anak.

Pembelajaran Problem Solving

Kemampuan memecahkan masalah merupakan cara berpikir anak untuk memperoleh pengetahuan baru melalui pengalaman nyata. Perkembangan kemampuan pemecahan masalah pada anak dinyatakan dengan pertumbuhan dengan kemampuan merancang, mengingat dan mencari penyelesaian yang dihadapi. Berkaitan dengan hal tersebut, Piaget menyatakan bahwa perkembangan kemampuan pemecahan masalah dipengaruhi oleh faktor kematangan dan pengalaman untuk memahami masalah yang dihadapi. Kemampuan memecahkan masalah adalah hal paling utama yang diperhatikan dalam diri anak. Hal ini dikarenakan ketika anak sedang melakukan proses bermain dan belajar, anak akan menemui permasalahan-permasalahan kecil yang perlu dipecahkan sendiri. Kemampuan pemecahan masalah (problem solving) adalah salah satu aspek keterampilan yang perlu dimiliki anak usia dini karena dalam kehidupan sehari-hari anak akan selalu dihadapkan pada berbagai permasalahan yang membutuhkan kemampuan pemecahan masalah. Kemampuan ini sangat penting dimiliki anak usia dini karena akan membangun kemampuan berfikir logis, kritis, dan sistematis.

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan

Anak Usia Dini dinyatakan bahwa standar kemampuan problem solving untuk anak usia 5-6 tahun meliputi 1) menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik. 2) memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial. 3) menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru. 4) menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah.

Permainan Puzzle

Puzzle merupakan salah satu alat permainan yang bersifat edukatif. Selain dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dan melatih jari anak usia dini, puzzle juga sangat berpengaruh untuk meningkatkan sikap sosial anak. manfaat dan jenis puzzle sebagai berikut; a) Puzzle besar, digunakan untuk melatih daya ingat, konsentrasi dan kerja sama anak; b) Puzzle jam, bertujuan agar anak dapat menges waktu dan mengenal bilangan; c) Puzzle bertujuan mengasah daya konsentrasi, melatih jari jemari anak, dan kemampuan sosial anak.

Bermain puzzle yang dilakukan secara berkelompok membantu anak dalam mengembangkan kemampuan bersosialisasi melalui kerjasama satu sama lain dan usaha anak untuk menyelesaikan tugas. Permainan puzzle sendiri akan membantu anak mengembangkan kemampuan kemandirian dalam menyelesaikan masalah. Penerapan menggunakan media puzzle dalam proses pembelajaran akan menstimulus anak untuk ikut aktif dalam pembelajaran.

Aktivitas belajar 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. Media permainan puzzle merupakan media bergambar yang masuk ke dalam jenis media visual karena bisa di cerna melalui indera penglihatan. Puzzle yakni

permainan yang penggunaannya dengan menyusun kepingan- kepingan gambar menjadi satu bentuk yang utuh.

B. METODOLOGI

1. Tempat Dan Waktu Penelitian

a. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK PERTIWI 01 GENENG MULYO kecamatan Juwana Kabupaten Pati. Penelitian ini menggunakan data kuantitatif.. Adapun objek yang diteliti adalah Pengaruh model pembelajaran problem solving dengan puzzle terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun.

b. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilakukan pada bulan oktober tahun 2022. Dengan pengamatan dimulai dari bulan september sampai bulan desember 2022.

2. Jenis Penelitian Dan Sumber Data

a. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, yaitu penelitian yang dinyatakan dalam bentuk angka-angka atau numerik, sumber data.

b. Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer, yaitu data basis atau utama yang digunakan dalam penelitian. Data primer adalah jenis data yang dikumpulkan secara langsung dari sumber utamanya melalui wawancara, survei, experiment, dsb. Data primer biasanya selalu bersifat spesifik karena disesuaikan oleh kebutuhan peneliti. Populasi dalam penelitian ini adalah semua murid TK

PERTIWI01 GENENGMULYO usia 5-6 tahun yang berjumlah 30 anak.
Adapun sampel diambil dari seluruh populasi yang ada.

3. Teknik Pengumpulan Data dan Pengolahan Data

a. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan langkah yang sangat penting dalam suatu penelitian, karena data yang dikumpulkan akan digunakan untuk pemecahan masalah yang sedang diteliti dan untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah penyebaran kuesioner atau angket dan tes atau uji coba, sebagai upaya untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas sebuah kuesioner. kuesioner merupakan salah satu teknik pengumpulan data berupa daftar pertanyaan yang diajukan kepada sumber data atau responden.

b. Teknik Pengolahan Data

Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran problem solving dengan puzzle terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun, maka alat analisis regresi linier sederhana untuk mengolah datanya menggunakan aplikasi microsoft excel.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

ANALISIS DATA

Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis kuantitatif, yaitu analisis data yang menggunakan perhitungan matematika atau metode statistik yang sudah tersedia. Analisis data secara kuantitatif meliputi:

1. Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum.

Statistik deskriptif meliputi:

- a. *Mean*, yaitu nilai rata-rata dari data yang diamati.
- b. *Maksimum*, yaitu nilai tertinggi dari data yang diamati.
- c. *Minimum*, yaitu nilai terendah dari data yang diamati.
- d. Standar deviasi digunakan untuk mengetahui variabilitas dari penyimpangan terhadap nilai rata-rata.

Tabel 1. Analisis Deskriptif

Analisis Deskriptif	Problem solving dengan puzzle	Kemampuan kognitif
Mean	77,27	71,93
Median	75	73
Modus	80	79
Varians	100,4092	73,099
Standar deviasi	10,02	8,6

Berdasarkan hasil uji deskriptif diatas, dapat kita dapatkan distribusi data yang didapat oleh peneliti adalah

1. Variabel problem solving dengan puzzle (x), dari data tersebut dapat dideskripsikan bahwa nilai rata-ratanya sebesar

77,27 nilai medianya sebesar 75 nilai modusnya sebesar 80 nilai variansnya sebesar 100,4092 dan nilai standar deviasi sebesar 10,02.

2. Variabel kemampuan kognitif (y), dari data tersebut dapat dideskripsikan bahwa nilai mean sebesar 71,93 nilai mediannya sebesar 73 nilai modusnya sebesar 79 nilai variansnya sebesar 73,099 dan nilai standar deviasi sebesar 8,6.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah salah satu cabang ilmu statistika inferensial yang digunakan untuk menguji kebenaran atas suatu pernyataan secara statistik serta menarik kesimpulan akan diterima atau ditolakny pernyataan tersebut. Menurut KBBI online hipotesis adalah sesuatu yang dianggap benar untuk suatu alasan atau pengutaraan suatu pendapat.

Tabel 2. Uji Hipotesis

koef	R ²	T Hitung	T tabel
0,31	72,27	0,17	1,699

Berdasarkan hasil uji T diatas, dapat kita dapatkan distribusi data yang didapat oleh peneliti adalah

- a. Nilai koefisien korelasi sebesar 0,31 ini berarti bahwa penyelesaian masalah dengan puzzle terhadap kemampuan kognitif terdapat hubungan yang moderat.
- b. Nilai rata-rata sebesar 72,27 yang berarti bahwa besarnya kontribusi problem solving dengan puzzle terhadap kemampuan kognitif sebesar 72%

- c. Dari data di atas diketahui bahwa t hitung $<$ t tabel sehingga tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara problem solving dengan puzzle terhadap kemampuan kognitif.

3. Analisis Regresi Linier Sederhana

Analisis regresi linier sederhana adalah hubungan secara linier antara satu variabel independen (X) dengan variabel dependen (Y). Analisis ini digunakan untuk memprediksi nilai dari variabel dependen (Y) apabila nilai variabel independen (X) mengalami kenaikan atau penurunan dan untuk mengetahui hubungan antara variabel independen dan variabel dependen, apakah positif atau negatif.

Adapun bentuk persamaan dari regresi linier sederhana ini adalah sebagai berikut:

$$Y = a + b X + \epsilon$$

Keterangan :

Y = *Return On Asset* (nilai yang diprediksikan)

a = Konstanta (apabila nilai $X = 0$)

b = Koefisien regresi sederhana

X = Perputaran Modal Kerja (nilai variabel independen)

ϵ = *standard error*

$$Y = a + bx$$

$$Y = 52,69 + 0,27x$$

Dilihat dari persamaan diatas, amaka dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Persamaan regresi problem solving dengan puzzle terhadap kemampuan kognitif anak didapatkan hasil $Y = 52,69 + 0,27X$. Hasil

regresi memberikan makna nilai konstan sebesar 52,69. Nilai konstan adalah nilai yang didapatkan oleh variabel Y ketika tidak dipengaruhi oleh variabel X. Nilai b mendapatkan hasil 0,27X, merupakan nilai koefisien regresi variabel X terhadap Y. Yang berarti jika variabel X naik 1 satuan, maka variabel Y mengalami peningkatan sebesar 0,27.

- b. 0,27 (X), merupakan nilai koefisien regresi variabel X terhadap Y artinya jika variabel X mengalami kenaikan satu satuan maka Y akan mengalami peningkatan sebesar 0,27 atau 27%

D. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan mengenai pengaruh model pembelajaran problem solving dengan puzzle terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di tk Pertiwi 01 genengmulyo maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh signifikan pengaruh model pembelajaran problem solving dengan puzzle terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK PERTIWI 01 GENENGMULYO yaitu sebesar 0,87 atau 87% sedangkan sisanya yaitu 13% dipengaruhi variabel bebas lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Hal ini berarti bahwa semakin tinggi penggunaan permainan puzzle maka semakin tinggi kemampuan kognitif anak.

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian ini maka dapat diberikan saran pada beberapa pihak antara lain, Bagi pihak sekolah, untuk lebih meningkatkan penggunaan puzzle dalam pembelajaran. agar kemampuan anak dalam memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari dapat meningkat. Dan bagi penelitian lain diharapkan bagi peneliti lain yang melakukan penelitian serupa dengan penelitian ini untuk mengambil variabel lain yang tidak turut diteliti dalam penelitian ini supaya dapat menciptakan penelitian yang lebih baik dan nantinya sebagai referensi penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Eliyyil. (2020). *Metode belajar anak usia dini*. Prenada Media, halaman 1-8
- DEA, F. (2022). *UPAYA GURU DALAM MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI PERMAINAN SAINS SEDERHANA DI TAMAN KANAK-KANAK HARAPAN JAYA BANDAR LAMPUNG* (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).
- Imam Ghozali, Apikasi Analisis Mutivariate, 135-136.
- Muloke, I. C., Ismanto, A. Y., & Bataha, Y. (2017). Pengaruh alat permainan edukatif (puzzle) terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di desa linawan kecamatan pinolosian kabupaten bolaang mongondow selatan. *Jurnal Keperawatan*, 5(1).
- Ningsih, S., Kurniah, N., & Delrefi, D. (2016). Penerapan Metode Cooperative Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 1(2), 100-106.
- Nur, L., Hafina, A., & Rusmana, N. (2020). Kemampuan kognitif anak usia dini dalam pembelajaran akuatik. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(1), 42-50. Halaman 43
- Nurasiah, D., Fatimah, A., & Rosidah, L. (2020). PENGARUH PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF ULAR TANGGA TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 105-112.
- Rista Dwi pertama. (2020). *Pengaruh permainan puzzle terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia 4-5 Tahun*. jurnal penelitian inovasi pembelajaran: Tuban . Halaman 2-4
- Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D, 188.
- Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2015), 243
- Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D, 147.

- Syofian Siregar, Metode Penelitian Kuantitatif, 251-252.
- Veronica, N. (2018). Permainan Edukatif Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 49-55.
- Wahyuni, Fitri. Suci, M.A.(2020). Bermain dan Belajar Pada Anak Usia Dini. *Al- Adabiya: jurnal kebudayaan dan keagamaan*. 15(1).