

STIMULASI GURU DALAM PERKEMBANGAN KOGNITIF DENGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF PUZZLE PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD CERIA KUBU RAYA

Ria Elisten¹, Halida², Ariyani Ramadhani³

^{1, 2, 3}Universitas Tanjung Pura, Jl. Prof. Dr. Hadari Nawawi, Pontianak, Kalimantan Barat, Indonesia

Email: halida@fkip.untan.ac.id

Article History

Received: 24-09-2025

Revision: 02-10-2025

Accepted: 05-10-2025

Published: 08-10-2025

Abstract. This study aims to describe and obtain information regarding teacher stimulation in cognitive development using the educational game tool Puzzle for children aged 5-6 years at PAUD Ceria Kubu Raya. The research method used is qualitative descriptive. The researcher's presence in this study is as an observer collecting observational data about the teacher stimulating cognitive skills through playing with the educational game tool Puzzle in early childhood. The participants of this study are children aged 5-6 years in class B2, totaling 5 children, and 1 classroom teacher as a source for interviews. The data collection techniques used in this study are observation, interviews, and documentation. The data analysis conducted includes data collection, data reduction, data presentation, and conclusions. The technique used to examine the validity of the data is source triangulation and technique triangulation. The results of the study through observation, interviews, and documentation show that teachers stimulate cognitive development with educational play tools, specifically puzzles, for children aged 5-6 years at PAUD Ceria Kubu Raya, in accordance with the observed indicators.

Keywords: Children Aged 5-6 Years, Educational Puzzle Toys, Cognitive Development

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan mendapatkan informasi mengenai stimulasi guru dalam perkembangan kognitif dengan alat permainan edukatif *Puzzle* pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Ceria Kubu Raya. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Kehadiran peneliti dalam penelitian ini peneliti berperan sebagai observer mengumpulkan data pengamatan tentang guru menstimulasi kognitif dengan bermain alat permainan edukatif *Puzzle* pada anak usia dini. Partisipan penelitian ini yaitu anak usia 5-6 tahun di kelas B2 yang berjumlah 5 orang dan 1 orang guru kelas sebagai narasumber dalam wawancara. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data yang dilakukan yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan Kesimpulan. Teknik pemeriksaan keabsahan data yang digunakan adalah triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Hasil penelitian melalui observasi, wawancara dan dokumentasi menunjukkan bahwa guru menstimulasi perkembangan kognitif dengan alat permainan edukatif *Puzzle* pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Ceria Kubu Raya sudah terlaksana sesuai dengan indikator yang diamati.

Kata Kunci: Anak Usia 5-6 Tahun, Alat Permainan Edukatif *Puzzle*, Perkembangan Kognitif

How to Cite: Elisten, R., Halida., & Ramadhani, A. (2025). Stimulasi Guru dalam Perkembangan Kognitif dengan Alat Permainan Edukatif Puzzle pada Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Ceria Kubu Raya. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (6), 9781-9791. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i6.4283>

PENDAHULUAN

Masa usia dini sering disebut sebagai masa emas perkembangan anak karena pada periode ini berlangsung pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan menentukan masa depan anak. Oleh karena itu, stimulasi pendidikan sejak dini sangat diperlukan agar perkembangan anak dapat terarah secara optimal (Rahman, 2021). Pertumbuhan dan perkembangan anak akan lebih cepat jika mendapat stimulasi yang teratur, terarah, dan sesuai dengan tahap perkembangannya (Diana, 2019). Atas dasar itu, lembaga PAUD perlu menyediakan berbagai kegiatan perkembangan yang mencakup aspek kognitif, bahasa, emosi, fisik, dan motorik.

Anak usia dini merupakan individu yang berada pada fase perkembangan fundamental dengan berbagai potensi kecerdasan yang berbeda-beda. Semua anak pada dasarnya cerdas dengan kemampuan belajar, mengingat, memahami lingkungan, serta memecahkan masalah (Izzuddin, 2021; Yenti, 2021). Salah satu aspek penting yang harus dikembangkan pada masa ini adalah kemampuan kognitif. Perkembangan kognitif memungkinkan anak menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan informasi sehingga dapat memperoleh pengetahuan yang dibutuhkan (Ummah, 2019). Menurut Piaget, anak usia 5–6 tahun mulai mampu memahami sebab akibat, mengklasifikasi, mengenal angka, serta mengembangkan teori pikiran (Caron & Markusen, 2016). Kemampuan kognitif yang berkembang optimal akan membuat anak lebih unggul dalam belajar dan memiliki motivasi belajar yang lebih kuat (Ardiana, 2022).

Sejalan dengan karakteristik anak usia dini yang belajar melalui bermain, aktivitas bermain dapat menjadi sarana pembelajaran yang bermakna. Dengan media permainan edukatif, anak dapat memperoleh pengalaman langsung, mengembangkan kreativitas, serta meningkatkan kemampuan berpikir (Maqfiroh, 2020; Natari & Suryana, 2021). Salah satu media yang potensial adalah Puzzle, yakni permainan menyusun potongan gambar atau simbol menjadi bentuk yang utuh. Puzzle terbukti mampu mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, klasifikasi, berpikir simbolik, daya ingat, serta kreativitas anak (Citra Sanjaya, 2019; Nuraini, 2019). Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa Puzzle efektif meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini (Caron & Markusen, 2016).

Namun demikian, hasil observasi awal di PAUD Ceria Kubu Raya pada kelompok B2 (usia 5–6 tahun) menunjukkan bahwa tidak semua anak memiliki kemampuan kognitif yang baik. Dari 14 anak, terdapat 5 anak yang masih mengalami kesulitan ketika diminta menyusun Puzzle. Mereka masih memerlukan bantuan guru karena kesulitan dalam pemecahan masalah, mengenal warna, dan mengenal huruf. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi permainan edukatif dan kemampuan anak yang sesungguhnya di kelas.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini difokuskan untuk mendeskripsikan bagaimana stimulasi guru melalui penggunaan *Puzzle* dapat membantu perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun di PAUD Ceria Kubu Raya. Kebaruan penelitian ini terletak pada upaya mengeksplorasi peran guru dalam memanfaatkan *Puzzle* bukan hanya sebagai media bermain, tetapi juga sebagai sarana untuk menstimulasi aspek kognitif secara lebih terarah sesuai tahap perkembangan anak. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru PAUD dalam merancang kegiatan bermain yang bermakna sekaligus mendukung pencapaian perkembangan kognitif anak.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif analisis, karena peneliti ingin menggambarkan/mendeskripsikan secara apa adanya tentang permainan *Puzzle* untuk perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini dilakukan di PAUD Ceria Kubu Raya, Jalan perintis, Pal IX, Kec. Sungai Kakap, Kabupaten Kubu Raya, Kalimantan Barat. Adapun rancangan penelitian seperti pada gambar berikut. Partisipan penelitian ini yaitu anak usia 5-6 tahun di kelas B2 yang berjumlah 5 orang dan guru kelas B2 di PAUD Ceria Kubu Raya yang bernama Marsuni, yang berjenis kelamin perempuan sebagai narasumber dalam wawancara. Peneliti memilih partisipan penelitian ini karena ingin mengetahui stimulasi guru dalam perkembangan kognitif dengan alat permainan edukatif *Puzzle* pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Ceria Kubu Raya.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dalam penelitian ini, menggunakan tiga alat pengumpulan data yakni lembar observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif seperti yang diusulkan oleh Miles dan Huberman: 1) pengumpulan data, 2) reduksi data, 3) penyajian data, 4) kesimpulan. Teknik pemeriksaan keabsahan data yang digunakan adalah triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

HASIL

Guru Menstimulasi Perkembangan Kognitif dengan Alat Permainan Edukatif *Puzzle* dalam Mengembangkan Kemampuan Pemecahkan Masalah pada Anak Usia 5-6 Tahun

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di kelas B2 diperoleh guru menstimulasi perkembangan kognitif pada aspek kemampuan pemecahkan masalah dengan alat permainan edukatif *Puzzle*. Peneliti melihat bagaimana guru menstimulasi perkembangan kognitif anak

pada aspek pemecahan masalah melalui bermain puzzle yaitu guru mengajak anak untuk membuat kelompok, dalam satu kelompok terdapat 5 anak dan setiap anak dalam kelompok tersebut di minta untuk saling bergiliran menyusun 10 keping *Puzzle* huruf seperti satu anak 10 huruf A-J dan di lanjutkan oleh anak berikutnya berdasarkan huruf berikutnya, hal ini dilakukan agar anak dapat mengurutkan huruf dengan sesuai urutan yang seharusnya.

Peneliti mengamati kemampuan pemecahkan masalah di PAUD Ceria Kubu Raya saat memainkan permainan edukatif *Puzzle* ini efektif dilakukan guna meningkatkan kognitif anak. Peneliti juga melihat bahwa permainan edukatif *Puzzle* ini tidak sulit dimainkan oleh anak usia 5-6 tahun di PAUD Ceria Kubu Raya karena memang pada dasarnya permainan ini adalah permainan yang sering dimainkan oleh anak dan sudah menjadi aktivitas anak sehari-hari ketika bermain. permainan edukatif *Puzzle* ini mereka melakukannya sambil belajar sehingga untuk memainkannya tidak sulit bagi anak yang suka mengeskpresikan perasaannya.

Berikut ini dokumentasi dari hasil observasi pada anak yang memainkan permainan edukatif *Puzzle* untuk kemampuan pemecahkan masalah:



Gambar 1. Siswa M menyusun *puzzle*

Siswa M mampu menganalisis masalah dan mampu menyelesaikan permainan *Puzzle* secara mandiri dengan baik pada saat memainkan permainan edukatif *Puzzle*.



Gambar 1. Siswa J menyusun *puzzle*

Siswa J mampu menganalisis masalah dan mampu menyelesaikan permainan *Puzzle* secara mandiri namun masih dibantu oleh guru saat memainkannya. Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Marsuni selaku wali kelas bahwa permainan *Puzzle* dalam meningkatkan perkembangan kognitif pada anak efektif dilakukan, hal ini dapat dilihat pada kegiatan sehari

hari anak yang sering memainkan permainan ini dengan sangat antusias dan beraturan yang dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya. Kepandaian anak dalam menemukan solusi dalam penyelesaian menyusun *Puzzle* dapat mengembangkan kemampuan pemecahan masalah sehingga perkembangan kognitif anak dapat berkembang dengan baik, karena seringkali anak di PAUD Ceria memainkan permainan ini maka aktivitas bermain *Puzzle* ini sudah melekat didalam diri anak, anak sudah tidak sulit untuk mengenal warna dan bahkan mengingat huruf A-Z yang ada pada potongan *Puzzle* tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif *Puzzle* efektif dilakukan untuk meningkatkan kognitif pada aspek kemampuan pemecahan masalah. Anak mampu menganalisis masalah dan anak mampu menyelesaikan permainan *Puzzle* secara mandiri, walaupun masih ada anak yang harus di bantu oleh guru pada saat menyusun *Puzzle*, hal ini dilihat pada saat observasi anak tersebut terlihat kebingungan dan belum tepat menyusun *Puzzle*. Oleh sebab itu penggunaan alat permainan *Puzzle* ini efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Ceria Kubu Raya.

Guru Menstimulasi Perkembangan Kognitif dengan Alat Permainan Edukatif *Puzzle* dalam Mengembangkan Kemampuan Mengenal Warna pada Anak Usia 5-6 Tahun

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di kelas B2, diperoleh guru menstimulasi perkembangan kognitif pada aspek kemampuan mengenal warna pada anak usia 5-6 tahun dengan alat permainan edukatif *Puzzle*. Peneliti mengamati permainan edukatif *Puzzle* efektif dilakukan untuk meningkatkan kognitif anak pada aspek kemampuan membedakan warna-warna. Namun terdapat salah satu dari anak yaitu ZH masih terdapat kesulitan dalam mengenal beberapa warna dapat dilihat pada saat guru bertanya, dan pada saat ZH bermain *Puzzle* ZH mengalami kesulitan karena pemahaman dalam membedakan warnanya yang masih belum maksimal.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan ibu Marsuni selaku wali kelas kelompok B2 bahwa dalam permainan edukatif *Puzzle* efektif digunakan dalam meningkatkan kognitif anak pada aspek membedakan warna-warna, yang dimana pada umumnya sebagian anak sudah bisa mengenali warna dasar seperti merah, biru, kuning, dan hijau yang terdapat pada potongan *Puzzle*. Sebagian besar anak mampu membedakan warna-warna dengan baik, meskipun ada yang masih tertukar antara warna yang mirip seperti biru dan ungu. *Puzzle* yang berwarna-warni membantu anak dalam proses mengenal warna.



Gambar 4. Siswa M mengenal warna

Siswa M memainkan permainan edukatif *Puzzle* dengan baik, hal tersebut dapat dilihat ketika guru bertanya mengenai warna yang ada pada *Puzzle* dan ia dapat membedakan warna dengan tepat.



Gambar 5. Siswa J mengenal warna

Siswa J memainkan permainan edukatif *Puzzle* dengan baik, hal tersebut dapat dilihat ketika guru bertanya mengenai warna yang ada pada *Puzzle* dan ia dapat membedakan warna dengan tepat. Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi dapat disimpulkan bahwa permainan edukatif *Puzzle* efektif digunakan untuk meningkatkan kognitif anak pada aspek kemampuan mengenal warna pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Ceria Kubu Raya, namun terdapat salah satu dari anak yang belum maksimal membedakan warna pada saat guru bertanya. Namun demikian permainan edukatif *Puzzle* ini efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak usia 5-6 tahun karena anak dapat belajar dan mengetahui banyak warna yang terdapat pada *Puzzle*.

Guru Menstimulasi Perkembangan Kognitif dengan Alat Permainan Edukatif *Puzzle* dalam Mengembangkan Kemampuan Mengenal Bentuk Huruf pada Anak Usia 5-6 Tahun

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di kelas B2, diperoleh guru menstimulasi perkembangan kognitif pada aspek kemampuan mengenal bentuk huruf kecil dan huruf besar pada anak usia 5-6 tahun dengan alat permainan edukatif *Puzzle*. Permainan alat edukatif *Puzzle* efektif digunakan dalam meningkatkan kognitif anak pada aspek kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun. Hal ini dilihat ketika anak dapat menjawab pertanyaan guru dan semua anak mengerti dan mengenal bentuk huruf kecil dan huruf besar. Pada gambar dibawah ini anak sedang melakukan kegiatan memainkan permainan *Puzzle* dengan mengenal bentuk huruf kecil dan huruf kecil sesuai pada *Puzzle* yang ditunjukkannya, terlihat M, J, H, Z, dan Zh melakukan permainan dengan mengenal bentuk huruf dengan tepat.



Gambar 6. Siswa M bermain *puzzle* untuk mengenal huruf

Siswa M bermain *Puzzle* untuk mengenal huruf dengan baik sehingga bisa membedakan bentuk huruf kecil, dan huruf besar.



Gambar 7. Siswa J bermain *puzzle* untuk mengenal huruf

Siswa J bermain *Puzzle* untuk mengenal huruf dengan baik sehingga bisa membedakan bentuk huruf kecil, dan huruf besar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Marsuni selaku wali kelas kelompok B2, mendapatkan informasi bahwa anak sudah bisa membedakan bentuk huruf kecil dan huruf besar, terutama jika mereka sering bermain dengan *Puzzle* huruf tanpa bantuan guru. Alat permainan *Puzzle* huruf sangat efektif dalam mengenalkan bentuk huruf kepada anak. Dengan cara bermain yang menyenangkan, anak dapat mengenali, dan menyebutkan huruf tanpa merasa terbebani. Hal ini sangat mendukung kesiapan mereka untuk belajar membaca dan menulis.

Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf pada aspek membedakan bentuk huruf kecil dan huruf besar pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Ceria Kubu Raya efektif menggunakan permainan *Puzzle*. Karena anak lebih menyukai kegiatan bermain sambil belajar dari pada harus belajar secara formal seperti yang dilakukan dikelas yang membuat anak merasa kesulitan mengerti. Melalui permainan *Puzzle* ini juga anak dapat dengan bebas mengekspresikan perasaannya ketika bermain dan dapat dengan mudah memahaminya.

DISKUSI

Hasil penelitian di PAUD Ceria Kubu Raya menunjukkan bahwa permainan *Puzzle* menjadi salah satu aktivitas yang digemari anak karena mudah dimainkan sekaligus mampu menstimulasi perkembangan kognitif mereka. *Puzzle* terbukti berpotensi mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, terlihat ketika anak mencoba menganalisis potongan gambar yang acak dan berusaha menyusunnya menjadi bentuk utuh. Aktivitas ini menuntut anak untuk berpikir logis, mengeksplorasi alternatif penyelesaian, dan menemukan strategi yang tepat, sehingga proses bermain berkontribusi langsung terhadap keterampilan pemecahan masalah. Temuan ini sejalan dengan Veronica (2018) yang menjelaskan bahwa *Puzzle* dapat meningkatkan kognitif anak karena melalui permainan tersebut anak belajar memecahkan masalah sederhana. Dengan demikian, sejak dini anak dapat mengasah keterampilan berpikir kritis yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.

Selain aspek pemecahan masalah, permainan *Puzzle* juga berperan dalam mengembangkan kemampuan anak mengenal warna. Dari hasil observasi dan wawancara dengan guru, sebagian besar anak usia 5-6 tahun sudah mampu mengenal warna dasar seperti merah, biru, kuning, dan hijau yang terdapat pada potongan *Puzzle*. *Puzzle* yang berwarna-warni membantu anak lebih mudah membedakan berbagai warna, walaupun masih ada sebagian kecil anak yang tertukar saat menghadapi warna yang mirip, seperti biru dan ungu. Hal ini sejalan dengan Junita dan Putrie (2021) yang menekankan bahwa pengenalan warna dapat meningkatkan kreativitas,

daya ingat, dan perkembangan intelektual anak. Dengan kata lain, bermain *Puzzle* memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus menstimulasi aspek kognitif dalam mengenal warna.

Kemampuan kognitif anak juga berkembang pada aspek mengenal bentuk huruf. Melalui *Puzzle* huruf, anak berlatih membedakan huruf kecil dan huruf besar serta belajar mengenali suara huruf. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak dalam mengenal huruf setelah kegiatan bermain *Puzzle*. Beberapa anak bahkan mampu menyusun huruf menjadi kata sederhana tanpa bantuan guru maupun teman sebaya. Hal ini sejalan dengan Jaelani (2023) yang menegaskan bahwa *Puzzle* huruf dapat melatih perkembangan kognitif anak melalui kegiatan menyenangkan yang menuntut mereka mengenal, merangkai, dan mengingat huruf. Penelitian Amalia dan Patiung (2021) juga mendukung temuan ini, bahwa *Puzzle* huruf latin yang telah divalidasi terbukti sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran huruf bagi anak usia dini karena memudahkan guru sekaligus meningkatkan pemahaman anak.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa permainan *Puzzle* tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga memiliki kontribusi nyata dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini. Melalui aktivitas bermain *Puzzle*, anak belajar memecahkan masalah, mengenal warna, dan memahami bentuk huruf dengan cara yang menyenangkan. Guru berperan penting dalam mengarahkan stimulasi ini sehingga kegiatan bermain menjadi bermakna dan terintegrasi dengan tujuan pembelajaran. Dengan demikian, *Puzzle* dapat dianggap sebagai salah satu alat permainan edukatif yang efektif untuk mendukung perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun di PAUD Ceria Kubu Raya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa permainan *Puzzle* mampu menstimulasi perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun di PAUD Ceria Kubu Raya. Pada aspek pemecahan masalah, anak menunjukkan kemampuan menganalisis dan menyelesaikan *Puzzle* secara mandiri, meskipun masih ada yang memerlukan bantuan guru. Pada aspek mengenal warna, sebagian besar anak sudah mampu membedakan dan menyebutkan warna dasar dengan baik, meskipun terdapat anak yang masih kesulitan membedakan warna yang mirip. Sementara itu, pada aspek mengenal huruf, anak dapat membedakan huruf besar dan kecil serta mengenali suara huruf melalui kegiatan bermain yang menyenangkan. Temuan ini menunjukkan bahwa stimulasi guru melalui penggunaan *Puzzle* dapat menjadi sarana edukatif yang potensial untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak, sekaligus memberikan

pengalaman belajar yang bermakna sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang lebih mudah memahami konsep melalui kegiatan bermain.

REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan. Bagi anak, aktivitas bermain *Puzzle* sebaiknya dilakukan pada waktu yang kondusif, misalnya setelah istirahat atau makan, dengan lingkungan yang minim gangguan agar fokus dan konsentrasi dapat terjaga. *Puzzle* yang digunakan perlu disesuaikan dengan tingkat usia dan memuat unsur edukatif seperti warna, bentuk, huruf, atau angka. Aktivitas ini tidak hanya melatih kemampuan berpikir logis dan pemecahan masalah, tetapi juga memperkuat dasar-dasar literasi serta mendorong kemandirian anak dalam mengambil keputusan. Bagi guru, peran aktif sangat diperlukan dalam memberikan stimulasi dan bimbingan selama anak bermain. Guru dapat mengarahkan anak menggunakan strategi sederhana dalam menyusun *Puzzle*, memberikan motivasi agar anak tetap bersemangat, serta menambahkan variasi jenis *Puzzle* atau aktivitas lain sesuai kebutuhan masing-masing anak. Bagi sekolah, penting untuk menyediakan alat permainan edukatif secara memadai dan bervariasi, sekaligus mendukung guru melalui pelatihan atau *workshop* tentang penggunaan media bermain edukatif agar kegiatan lebih terarah. Keterlibatan orang tua juga perlu didorong agar stimulasi kognitif anak dapat berlanjut di rumah. Sementara itu, bagi peneliti selanjutnya, permainan *Puzzle* masih dapat dieksplorasi pada aspek perkembangan lain, misalnya sosial-emosional, karena kegiatan ini menuntut kesabaran, ketekunan, dan pengelolaan emosi ketika menghadapi kesulitan. Penelitian lebih lanjut juga dapat dilakukan dengan membandingkan efektivitas *Puzzle* dengan alat permainan edukatif lainnya atau melalui penelitian tindakan kelas untuk menguji dampak *Puzzle* dalam pembelajaran secara lebih mendalam..

REFERENSI

- Amalia, S., & Patiung, D. (2021). Pengembangan Media *Puzzle* Untuk Menumbuhkan Kemampuan Mengenal Huruf Latin Bagi Anak Usia Dini. 4, 53–65.
- Ardiana, R. (2022). Strategi Guru Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak Kanak. Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 3(2), 1–10. <https://doi.org/10.37985/Murhum.V3i2.116>
- Caron, J., & Markusen, J. R. (2016). Penerapan Alat Permainan Edukatif *Puzzle* Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung. 1–23.
- Diana, W. (2019). Bermain *Puzzle* Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah (4-5 Tahun). *Adi Husada Nursing Journal*, 5(2), 10–15.

- Izzuddin, A. (2021). E D I S I Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Sains. *Oktober*, 3(3), 542–557. <https://Ejournal.Stitpn.Ac.Id/Index.Php/Edisi>
- Jaelani, A. K., Suarta, I. N., & Astini, B. N. (2023). *Journal Of Classroom Action Research*. 5(1). <https://doi.org/10.29303/Jcar.V5i1.2817>
- Junita, R., & Putrie, C. A. R. (2021). Upaya Pengenalan Warna Dengan Menggunakan Media Permainan Kartu Warna Pada Anak Bimba Aiueo Graha Kalimas 4 Tambun. *Research And Development Journal Of Education*, 7(2), 525. <https://doi.org/10.30998/Rdje.V7i2.11241>
- Maqfiroh, D. N. M., Khutobah, K., & Budyawati, L. P. I. (2020). Pengembangan Media Motif (Monopoli Edukatif) Dalam Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligence Pada Anak Tk Kelompok B. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(1), 65–74. <https://doi.org/10.17509/Cd.V11i1.24230>
- Natari, R., & Suryana, D. (2021). Penerapan Permainan Edukatif *Puzzle* Untuk Mengembangkan Aspek Kognitif Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid-19. *Kindergarten: Journal Of Islamic Early Childhood Education*, 4(2), 245–252. <http://dx.doi.org/10.24014/Kjiece.V4i2.13102>
- Nuraini. (2019). Penerapan Alat Permainan Edukatif *Puzzle* Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung Skripsi. Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 46.
- Rahman, S. H., Halid, W., & Fadli, H. (2021). Urgensi Paradigma Kesetaraan Gender Dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal El-Hikam: Jurnal Pendidikan Dan Kajian Keislaman*, 14(2), 313–341. [file:///C:/Users/Asus/Downloads/120-File Utama Naskah-407-1-10-20211230 \(1\).Pdf](file:///C:/Users/Asus/Downloads/120-File%20Utama%20Naskah-407-1-10-20211230%20(1).pdf)
- Ummah, M. S. (2019). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan *Puzzle* . *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14. http://Scioteca.Caf.Com/Bitstream/Handle/123456789/1091/Red2017-Eng-8ene.Pdf?Sequence=12&Isallowed=Y%0ahttp://Dx.Doi.Org/10.1016/J.Regsciurbeco.2008.06.005%0ahttps://Www.Researchgate.Net/Publication/305320484_Sistem_Pembetungan_Terpusat_Strategi_Melestari