

## AKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE* ANGKA DALAM MENGENALKAN LAMBANG BILANGAN PADA ANAK KELOMPOK B DI TK NEGERI PEMBINA KABUPATEN SORONG

Wefiana Anita Wabia<sup>1</sup> Nur Rokhimah<sup>2</sup>, Yolan Marjuk<sup>3</sup>,

Program Studi pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Universtas Pendidikan Muhammadiyah Sorong

Email: [wefianawabia1323@gmail.com](mailto:wefianawabia1323@gmail.com), [nurrokhimah@unimudasorong.ac.id](mailto:nurrokhimah@unimudasorong.ac.id), [yolanmarjuk@unimudasorong.ac.id](mailto:yolanmarjuk@unimudasorong.ac.id)

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini untuk mengetahui aktivitas penggunaan media *Puzzle* angka dalam mengenalkan bilangan pada anak kelas B di TK Negeri Pembina Kabupaten Sorong. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan pengamatan, wawancara dan telaah dokumen untuk menarik sebuah kesimpulan dari hasil yang sudah diperoleh. Hasil penelitian observasi dan wawancara tentang aktivitas penggunaan media *puzzle* angka dalam mengenalkan lambang bilangan pada anak kelas B di TK Negeri Pembina Kabupaten Sorong. Dari hasil wawancara ditemukan bahwa dalam belajar pengenalan bentuk-bentuk bilangan guru hanya mengacu pada lembar kerja anak (LKA) sehingga anak kurang berkembang dalam mengenal bentuk bilangan. Hasil penialian lembar observasi ditemukan bahwa. Dari jumlah 15 anak yang mengikuti aktivitas belajar selama penelitian peneliti menekuna hasil yang berbeda dari seabemnya yaitu 13 anak pada kategori berkembang sangat baik (BSB) dan 2 orang anak dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) perkembangan 2 orang anak ini menurut peneliti karena dipengaruhi oleh faktor lain seperti anak terkadang kurang fokus dan masih sering bermain dan mengganggu temannya saat belajar. Dengan demikian hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti melalui pembelajaran dan lembar penilaian observasi pada aktivitas penggunaan media *puzzle* angka dalam mengenalkan bilangan pada anak di kelas B TK Negeri Pembina Kabupaten Sorong mendapatkan hasil yang baik.

Kata kunci. *Puzzle Angka, Lambang Bilangan*

**Abstrac:** *The aim of this research is to determine the activities of using number puzzle media in introducing numbers to class B children at the TK Pembina State Sorong Regency. The research uses qualitative methods with an observation, interview and document review approach to draw conclusions from the results obtained. Results of observation and interview research regarding activities using number puzzle media in introducing number symbols to class B children at the Pembina State Kindergarten, Sorong Regency. From the results of the interview it was found that in learning to recognize number forms the teacher only refers to children's worksheets (LKA) so that children do not develop enough in recognizing number forms. The results of evaluating the obseroation sheet found that. Of the 15 children who took part in learning activities during the research, researchers found different results from the previous ones, namely 13 children in the very well developing (BSB) category and 2 children in the developing according to expectations (BSH) category. According to the researchers, the development of these 2 children was influenced by Other factors include children sometimes lacking focus and often playing and disturbing their friends while studying Thus, the results of the research carried out by researchers through learning and observation assessment sheets on the activity of using number puzzle media in introducing numbers to children in class B of the TK Pembina State Sorong Regency, obtained good results.*

*Keywords. Number Puzzle, Number Symbol*

✉Corresponding author :

Email Address: [wefianawabia1323@gmail.com](mailto:wefianawabia1323@gmail.com) (Sorong, Indonesia )

Received 25 Januari 2024 , Accepted 18 Februari 2024, Published 10 Juni 2024

## PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang unik. Mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya. Oleh karena itu, agar pertumbuhan dan perkembangan tercapai secara optimal, maka dibutuhkan situasi dan kondisi yang kondusif pada saat memberikan stimulasi dan upaya pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan dan minat anak (Sujiono, 2012: 55).

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran merupakan komponen integral yang tidak bisa dipisahkan dari sistem pembelajaran. Posisi media pembelajaran sebagai komponen komunikasi Daryanto, (2011:22).

Kata "*media*" berasal dari bahasa latin, bentuk jamak dari kata "*medium*" yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Menurut Russell media merupakan saluran komunikasi yang menjadi perantara antara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Menurut Gagne, media sebagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang mereka untuk belajar. Fadillah (2017:13) menyatakan pengertian media cenderung diartikan sebagai alat-alat atau desain yang mampu menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi *visual* atau *verbal* serta menjadi perantara informasi pengetahuan. Dari pendapat ini dapat di atas disimpulkan bahwa media adalah komponen komunikasi yang berfungsi sebagai perantara atau pembawa pesan dari pengirim ke penerima. Media sumber belajar kadang tertukar pemakaian dan pemaknaannya, karena sebagai sumber belajar dan media memiliki keterkaitan dalam satu kesatuan komponen pembelajaran dalam pembelajaran.

Sumber belajar bisa berupa pesan, orang, bahan, alat, teknik dan lingkungan. Media belajar terdiri dari dua komponen yaitu bahan dan alat. Bahan sering disebut perangkat lunak (*software*), sedangkan alat disebut sebagai perangkat keras (*hardware*). Dengan demikian, media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar. Fadillah (2017:15-16). Menyusun *puzzle* angka dengan menggunakan metode bermain dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak. Adapun pengertian dari kemampuan kognitif adalah pengembangan kemampuan dasar yang dimiliki oleh anak secara ilmiah dengan tujuan agar anak didik

mampu mengembangkan kemampuan yang sudah diketahui dengan pengetahuan yang baru diperoleh dan meningkatkan kemampuan anak dari berpikir secara konkret ke abstrak. Kemampuan menggunakan *puzzle* angka adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan anak sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri anak. Lestari, (2014:71).

### **Pengertian Media *Puzzle***

Menggunakan media *puzzle* melatih kemampuan peserta didik dalam pemecahan masalah seperti menyelesaikan kepingan *puzzle* hingga membentuk gambar utuh dengan menggunakan kemampuan berfikir menentukan strategi atau cara dalam menempatkan bentuk sesuai pola dan urutan. Adapun manfaat *puzzle* dapat meningkatkan perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran, suasana kelas menjadi aktif, dan menumbuhkan pemikiran yang teratur melalui gambar. Setyaningsih (2018: 22-24).

Media *puzzle* adalah permainan terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu berupa gambar hewan, buah-buahan, maupun bilangan yang dapat melatih kreativitas dalam dalam mengenal lambang bilangan, keteraturan dalam mengenal angka atau berhitung, dan tingkat konsentrasi anak. Soebacham (2012:41) Tujuan dari pemakaian media *puzzle* dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membuat anak peserta didik menjadi termotivasi untuk menyelesaikan *puzzle* secara tepat dan cepat. Hamalik, (2008:15)

Berdasarkan hal tersebut di atas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle* dapat membantu perkembangan motorik anak dalam mengenal lambang bilangan, pembelajaran media *puzzle* ini terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu berupa gambar hewan, buah-buahan, maupun bilangan yang dapat melatih kreativitas dalam dalam mengenal lambang bilangan. Menyusun *puzzle* angka dengan menggunakan metode bermain dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak. Adapun pengertian dari kemampuan kognitif adalah pengembangan kemampuan dasar yang dimiliki oleh anak secara ilmiah dengan tujuan agar anak didik mampu mengembangkan kemampuan yang sudah diketahui dengan pengetahuan yang baru diperoleh dan meningkatkan kemampuan anak dari berpikir secara konkret ke abstrak. Kemampuan menggunakan *puzzle* angka adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan anak sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri anak. Lestari, (2014:41-21)

Berdasarkan pendapat di atas, bermain *puzzle* adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak-anak adalah untuk memperoleh kesenangan melalui permainan yang dimainkan dengan cara membongkar dan memasang kembali kepingan-kepingan gambar yang telah dipecah menjadi gambar utuh berdasarkan warna maupun bentuknya dapat melatih konsentrasi dan kreativitas anak.

### **Pengertian Bilangan**

Sudaryanti (2016:1) adalah suatu objek matematika yang sifatnya abstrak dan termasuk kedalam unsur yang tidak didefinisikan (*underfined term*). Untuk menyatakan suatu bilangan dinotasikan dengan lambang bilangan yang disebut angka. Dalam pembelajaran anak usia dini pengenalan lambang bilangan sebelum belajar tentang angka terlebih dahulu dapat mengetahui tentang arti bilangan. Bilangan merupakan konsep dasar dalam matematika. Bilangan didefinisikan sebagai sesuatu yang bersifat abstrak dan menyatakan banyaknya anggota dari suatu kelompok. Sedangkan angka (*digit*) berbeda dengan bilangan atau lambang bilangan. Angka hanya berupa 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, (ada 10 angka). Angka adalah lambang yang mewakili bilangan. Setiap bilangan mempunyai beberapa lambang yang disebut angka. Rejeki Sri (2015:15)

Anak bisa menghubungkan antara banyaknya benda dengan simbol angka. Angka 1 sampai angka 20 merupakan simbol matematis dari banyaknya benda. Pada awalnya anak tidak mengetahui bahwa angka tersebut merupakan simbol dari banyaknya benda. Anak dapat menghitung satu, dua, tiga dan seterusnya tapi belum memahami arti atau maknanya. Bagi anak yang belum memahami bilangan, anak akan menghitung dari mana saja dan kadang diulang-ulang. Anak belum bisa mengurutkannya. Angka merupakan simbol dari suatu bilangan. Sehingga dalam mengenalkan angka, anak harus mengenal suatu bilangan terlebih dahulu. Sriningsih (2009: 15)

Memahami suatu konsep bilangan dapat membantu anak untuk melakukan banyak perhitungan mulai dari yang sederhana maupun yang rumit. Angka merupakan lambang dari suatu bilangan. Ada beberapa cara atau metode yang cukup efektif dalam mengenalkan angka atau lambang bilangan pada anak usia dini adalah sebagai berikut :

#### **1. Menghitung dengan jari**

Berlatih menghitung permulaan dengan jari tangan akan lebih mudah dipahami anak, karena anak dapat melakukan proses membilang sendiri dengan jari tangannya. Guru dapat bertanya berapa jumlah

jari tangan kananmu, dilanjutkan jumlah jari tangan kiri, kemudian membandingkan jumlah jari tangan kanan dan kiri, selanjutnya menghitung bersama-sama.

## 2. Menghitung dengan benda

Anak dapat diajak menghitung benda-benda yang ada disekitarnya. Di kelas anak bisa diajak menghitung beberapa banyaknya teman, jumlah kursi, meja, lemari, rak buku, pintu, jendela dan sebagainya. Dilanjutkan dengan benda-benda yang dilihat dijalan, misalnya roda sepeda atau mobil.

## 3. Berhitung sambil olahraga

Anak diminta membuat lingkaran kemudian guru menyuruh anak secara bergantian untuk membilang 1-5 sampai semua dapat nomor. Guru menyuruh anak untuk mengingat nomor masing-masing supaya waktu guru membilang anak dapat menyebutkan sesuai dengan nomornya.

## 4. Berhitung sambil bernyanyi

Bernyanyi dapat mengenalkan konsep bilangan pada anak. Guru dapat memilih lagu yang sesuai dengan bilangan yang akan dikenalkan, misalnya satu-satu aku sayang ibu, balonku, anak ayam dan seterusnya

## 5. Menghitung diatas sepuluh

Biasanya anak akan kesulitan dalam menghitung diatas sepuluh yaitu pada bilangan 11. bilangan 12-19, pada prinsipnya sama yaitu angka tersebut ditambah dengan "belas" seperti "dua-belas", "tiga-belas", dan seterusnya. Tetapi untuk "se-belas" memang pengecualian tidak "satu-belas" kata satu diganti se yang artinya satu. Untuk itu guru perlu memperkenalkan polanya. Setelah anak tahu polanya maka anak akan mahir dalam menghitung sendiri. Pendapat di atas menunjukkan ada banyak cara untuk mengenalkan angka pada anak. Adapun dalam pembelajaran ini, pengenalan angka pada anak dilakukan dengan menyusun *puzzle*.

## METODOLOGI

Penelitian kualitatif menggunakan metode kualitatif yaitu dengan pendekatan pengamatan, wawancara atau menelaah dokumen untuk menarik sebuah kesimpulan dari hasil yang sudah diperoleh. Metode kualitatif ini digunakan karena beberapa pertimbangan. Pertama, menyesuaikan metode kualitatif lebih mudah digunakan untuk peneliti. Kedua, metode ini menyajikan secara langsung perihal apa yang menjadi objek penelitian. Ketiga, metode ini lebih sederhana dan proses dalam memperoleh hasil bisah lebih akurat dan mudah untuk dipahami terhadap nilai-nilai yang dihadapi. Jenis penelitian ini adalah penelitian

deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian dengan maksud untuk memahami gejala fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian dalam hal ini TK kelas B Negeri Pembina Kabupaten Sorong seperti perilaku, kemampuan memahami, membaca, menghitung, mengenal simbol-simbol.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian observasi dan wawancara tentang aktivitas penggunaan media *puzzle* angka dalam mengenalkan lambang bilangan pada anak kelas B di TK Negeri Pembina Kabupaten Sorong. Pada aktivitas pembelajaran dalam mengenal simbol-simbol bilangan dari hasil wawancara ditemukan bahwa dalam belajar pengenalan bentuk-bentuk bilangan guru hanya mengacu pada lembar kerja anak (LKA) sehingga anak kurang berkembang dalam mengenal bentuk bilangan.

Berdasarkan hasil penilaian lembar observasi ditemukan bahwa :Dari jumlah 15 anak yang mengikuti aktivitas belajar selama penelitian peneliti menemukannya hasil yang berbeda dari sebelumnya yaitu 13 anak pada kategori berkembang sangat baik (BSB) dan 2 orang anak dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) perkembangan 2 orang anak ini menurut peneliti karena dipengaruhi oleh faktor lain seperti anak terkadang kurang fokus dan masih sering bermain dan mengganggu temannya saat belajar. Dengan demikian hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti melalui pembelajaran dan lembar penilaian observasi pada aktivitas penggunaan media *puzzle* angka dalam mengenalkan bilangan pada anak di kelas B TK Negeri Pembina Kabupaten Sorong mendapatkan hasil yang baik, atau kemampuan anak berkembang sangat baik, dan media *puzzle* ini dapat menjadi rekomendasi sebagai media yang dapat digunakan pada TK untuk pengenalan bilangan.

Pendapat tersebut di atas sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Suci Yuniati, 2022, “Media *Puzzle* Angka: Pengenalan Angka pada Anak Tahap Praoperasional (Toeri Piaget)” Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan desain deskriptif. Subyek penelitian adalah anak-anak yang belajar di TBA Hijaiyyah yang berjumlah 14 orang pada usia 4 sampai 6 tahun. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan wawancara. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah format lembar observasi guru dan anak dalam unjuk kerja kegiatan anak bereksplorasi dengan media *puzzle* angka dan pedoman wawancara. Dengan demikian data dengan menggunakan unjuk kerja guru dan anak dalam penerapan permainan *puzzle* angka yang dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas anak dalam menggunakan *puzzle* angka meningkat dan mengalami perubahan

yang sangat baik setelah melalui pertemuan pertama sampai ketiga. Dengan demikian media *puzzle* angka sangat baik digunakan dalam mengenalkan angka kepada anak dengan cara yang menyenangkan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasa di atas, maka dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa aktivitas penggunaan media *puzzle* angka dalam mengenalkan lambang bilangan pada anak kelas B di TK Negeri Pembina Kabupaten Sorong. Semua aktivitas pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media *puzzle* telah dirancang dalam RPPH sebagai pedoman aktivitas pembelajaran, dan hasil yang telah diperoleh dalam penelitain tersebut, bahwa anak dalam aktivitas dalam penggunaan media *puzzle* angka berkembang sangat baik (BSB).

Berdasarkan hasil wawancara pada poin ke tiga guru memberi informasi bahwa dengan belajar pengenalan bilangan pada anak melalui media *puzzle* dapat membuat anak termotivasi, dengan media *puzzle* juga ternyata anak juga sudah dapat belajar menulis, menggambar dan berhitung cukup dengan satu media yaitu *puzzle*. Ibu guru dalam wawancara dengan pertanyaan yang lain juga memberikan informasi kepada peneliti bahwa, anak sudah mampu menghitung angka 1-10 tapi hanya sekedar menghafal anak tidak memahami bentuk-bentuk simbol bilangan dengan baik, namun dengan media *puzzle* ini diharapkan anak sudah mampu menyebut dan mengenal bentuk-bentuk bilangan.

### Saran

Dari hasil penelitian tersebut diatas, yang telah peneliti lakukan, maka ada beberapa sarang yang akan peneliti paparkan adalah sebagai berikut:

#### 1. Bagi guru

Dari hasil penelitian ini diharapkan garu TK dalam mengembnagkan strategi dalam pembelajaran agar lebih kreatif sehingga anak tidak merasa bosan, khususnya dalam pembelajaran berhitung atau pengenalan simbol-simbol bilangan.

#### 2. Bagi Sekolah

Diharapkan bagi sekolah agar lebih menekankan kepada guru agar lebih kreatif dalam menggunakan media pembelajaran, jangan terfokus pada satu model pembelajaran saja yaitu LKA.

### 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan dalam penelitian ini dapat dijadikan rujukan dengan mengambil judul yang serupa dalam hal peningkatan kemampuan kognitif anak, maupun pengaruh bahasa ibu terhadap pemerolehan bahasa anak.

## REFERENSI

- Arikunto, Suharsimi. Dkk. 2012. *Penelitian Tindak Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Aqib. 2012. *Pedoman Teknis Penyelenggaraan PAUD*. Bandung: Nuansa Aulia.
- Bungin, Burhan. (2007). *Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Kencana.
- Chandra, Ratnasari Dwi Ade. 2019. *Pengaruh Media Puzzle terhadap Kemampuan Anak Mengenal Angka (1-10) pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Nusa Indah Desa Gumuksari Kecamatan Kalisat Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. <http://jurnal.unispasby.ac.id>. Vol 01.No.01 (2019) hal.32-45.
- Depdiknas. 2007. *Pedoman Pengembangan Fisik/Motorik di Taman Kanak-kanak*. Jakarta.
- Depdiknas dan kebudayaan. 1997. *Metodik khusus pengembangan daya pikir di Taman Kanak-kanak*. Jakarta
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fadillah. 2017. *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Habibah, Aulia Intan. Dkk. 2015. *Meningkatkan Perkembangan Kognitif Melalui Permainan Puzzle pada Anak Kelompok Usia 5-6 Tahun (Kelas Kreatif) di PAUD Qurrata A'yun Mojolegi Boyolali Tahun Ajaran 2014/2015*. *Artikel Publikasi Ilmiah*. <http://eprints.ums.ac.id>.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Media Pendidikan*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti.
- Habibi Muazar. 2015. *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*. Yogyakarta. Grup Penerbitan CV Budi Utama.
- Ismail, Andang. 2006. *Education Games Menjadi Cerdas Dan Ceria Dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Nuansa Aksara.
- Khadijah. 2016. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Kurikulum Pendidikan dan Kebudayaan. 2015. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Kurnia, Rita. (2010). *Program Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Pekanbaru: Cendikia Insani.
- Lestari, Ni Komang Ayu. Dkk. 2014. Penerapan Metode Bermain Berbantuan media *Puzzle* Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dalam Pengenalan Bilangan. *Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*. <http://download.garuda.ristekdikti.go.id>. Vol. 2 No. 1 (2023).
- Masnipal. 2013. *Siap Menjadi Guru dan Pengelolah Paud Propesional*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Resiyati. 2019. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Peta Lingkungan Setempat dengan Media Puzzle Peta pada Siswa Kelas IV SD Negeri 02 Petarukan Pemalang*. Tersedia di <http://eprints.uns.ac.id/8627/>. Di unduh pada tanggal 13 Juni 2023.
- Rejeki Sri, 2015. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Sebagai Lambang Banyaknya Benda Melalui Media Benda Alam Pada*
- Soebacham, Agustina. 2012. *Permainan Asyik Bikin Anak Pintar*. Yogyakarta: IN Azna Books.
- Sri Ningsih, 2013. *Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak Usia Dini*. Bandung: Pustaka Sebelas.
- Surya, Mohamad. 2016. *Strategi Kognitif Dalam Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

- Sujiono, 2012. *Metode Perkembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suriasumantri, Jujun S. 2007. *Filsafat Ilmu Sebuah Pengantar Populer*. Jakarta: Pusataka Sinar Harapan.
- Sujiono. 2011. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks
- Tunggul Sri Agus Setyaningsih dan Hesti Wahyuni, 2018 “*Stimulasi Permainan Puzzle Berpengaruh terhadap Perkembangan Sosial dan Kemandirian Anak Usia Prasekolah*,” *Jurnal Keperawatan Silampari* 1, no. 2.
- Tedjasaputra, Mayke. S. 2017. *Bermain, Mainan, dan Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Tilong.D Adi.2016. *Aktivitas Pendongkrak Kinerja Otak Kanan Dan Kiri Anak*. Yogyakarta: Laksana.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2013 Tentang *Sistem Pendidikan Nasional Beserta Penjelasannya*. Jogjakarta: Buku Biru.
- Wahyuni dan Maureen. 2015. *Manfaat Dan Tips Memilih Puzzle*. [www.alat-peraga.net/manfaat-dan-tips-memilih-puzzle.htm](http://www.alat-peraga.net/manfaat-dan-tips-memilih-puzzle.htm) (diakses 13 Juni 2023).
- Yudiasmini, Agung, Ujianti. 2014. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Puzzle Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif* (diakses 13 Juni 2023).
- Yulianti1, Ambarita., Dahriyanto, Luthfi Fathan., Sugiariyanti. 2018. *Efektivitas Pembelajaran Remedial dengan Media Puzzle Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1–5 pada Anak Tunagrahita*. *Jurnal Psikologi Ilmiah*, 10 (1).Hal.72-78.
- Yus, Anita. 2005. *Penelitian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depertemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi