

Efektivitas Cangkang Kerang Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini

Rizka Lailatul Rahmawati¹, Tarich Yuandana², Angga Fitriyono³

¹ Universitas Trunojoyo Madura; rizkarahmawati09@gmail.com

² Universitas Trunojoyo Madura; tarich.yuandana@trunojoyo.ac.id

³ Universitas Trunojoyo Madura; angga.fitriyono@trunojoyo.ac.id

DOI: [10.31849/paud-lectura.v%vi%i.13735](https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v%vi%i.13735)

Received 28 March 2023, Accepted 19 April 2023, Published 27 April 2023

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas cangkang kerang dalam meningkatkan kemampuan kognitif pemecahan masalah anak usia 4-5 tahun. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen. Objek penelitian adalah anak usia 4-5 tahun di RA At-Tahririyah Modung dengan jumlah populasi 22 anak yang kemudian diambil seluruhnya sebagai sampel penelitian. Metode pengumpulan data didasarkan pada hasil tes observasi sebelum diberikan perlakuan dan hasil posttest setelah diberikan perlakuan. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa terdapat pengaruh penerapan permainan puzzle cakra terhadap perkembangan kognitif pemecahan masalah anak. Terbukti dari hasil uji statistik yang menunjukkan nilai 0,04. Penelitian ini memberikan kontribusi untuk memahami efektivitas permainan puzzle cakra untuk merangsang kemampuan kognitif pemecahan masalah anak.

Kata kunci: cangkang kerang, kognitif, pemecahan masalah

Abstract:

This study aims to determine the effectiveness of chakra puzzle games in improving problem-solving cognitive abilities of children aged 4-5 years. This research is a quantitative research with experimental design. The research objects were children aged 4-5 years at RA At-Tahririyah Modung with a total population of 22 children who were all taken as research samples. The data collection method is based on the results of the observation test before being given treatment and the results of the posttest after being given treatment. Based on the results of the study it is known that there is an effect of the application of chakra puzzle games on the cognitive development of children's problem solving. Evidenced by the results of statistical tests which show a value of 0.04. This research contributes to understanding the

effectiveness of chakra puzzle games to stimulate children's problem-solving cognitive abilities.

Keywords: clam shell, cognitive, problem solving

PENDAHULUAN

Cangkang kerang merupakan salah satu bahan alam yang mudah didapatkan di daerah pesisir dan memiliki manfaat tersendiri. Bahan alam cangkang kerang cukup populer keberadaannya di kalangan masyarakat sehingga banyak dimanfaatkan (Ratnawati & Yani, 2020). Bahan alam cangkang juga dapat meningkatkan kreativitas anak sehingga cocok digunakan pembelajaran (Fauziah, 2013). Keberadaan cangkang kerang cukup melimpah terutama daerah Madura yang mana dominan daerah pesisir membuat keberadaan cangkang kerang melimpah dan menumpuk. Namun, keberadaan cangkang kerang tersebut menjadi limbah masyarakat karena belum bisa mendaur ulang dan memanfaatkan cangkang kerang menjadi sesuatu yang berharga atau dapat digunakan kembali seperti pemanfaatan cangkang kerang menjadi media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk proses belajar mengajar.

Proses belajar mengajar terjadi sejak usia dini. Peran pendidikan anak usia dini penting dalam mengembangkan anak karena pada usia emas anak cenderung lebih aktif sehingga perlu adanya pendidikan anak usia dini dalam mengembangkan pembentukan karakter, sikap, dan pengetahuan dasar anak terhadap lingkungannya. Untuk mengoptimalkan perkembangan anak tersebut dibutuhkan adanya stimulus yang tepat kepada anak. Stimulus yang dilakukan bisa dengan berbagai cara salah satunya dengan metode bermain (Widya et al., 2018). Metode bermain menjadi salah satu alternatif yang disukai anak-anak dalam belajar karena pada dasarnya anak usia dini masih pada tahap proses bermain. Metode bermain yang diterapkan peneliti melalui permainan puzzle berbahan dasar alam cangkang kerang (Pendidikan et al., n.d.).

Bermain puzzle adalah kegiatan yang berfokus pada menemukan pola dalam satu gambar yang dapat menurunkan perhatian (Aifah et al., 2015). Penerapan media puzzle di sekolah memudahkan guru dan anak saat proses belajar mengajar berlangsung. Keberadaan media puzzle membantu anak dalam membangun keterampilan dalam memecahkan masalah. Dengan media puzzle tersebut anak belajar mandiri dalam mengerjakan tantangan yang diberikan. Media puzzle memiliki manfaat puzzle yaitu anak mengasah otaknya dengan mencari, menemukan, menyusun strategi, mencocokkan bentuk, melatih kesabaran dan telah memecahkan masalah sederhana yaitu menyelesaikan kepingan puzzle secara mandiri dan selesai dengan benar. (Rahmawati & Nazarullail, 2020)

Permainan puzzle dapat membantu mengasah kemampuan pemecahan masalah anak. Puzzle adalah salah satu permainan edukatif yang berbentuk kepingan berupa gambar, bentuk asli, dan sebagainya yang disusun anak menjadi bentuk utuh (Safitri et al., 2014). Puzzle merupakan bentuk permainan yang menantang daya kreativitasnya dan daya ingatan siswa (Hidayati, 2018). Permainan puzzle ini memiliki banyak manfaat karena anak mengasah otak untuk mencari, menemukan, menyusun strategi, mencocokkan bentuk untuk melatih kesabaran dan memecahkan masalah sederhana yaitu menyelesaikan kepingan puzzle secara mandiri dan benar (Oktavianto, 2018).

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014 Pasal 10, terdapat beberapa aspek perkembangan yang dimiliki oleh anak usia dini yaitu perkembangan fisik, kognitif, motorik, bahasa, sosial-emosi dan seni. Perkembangan dan kemampuan anak pada masa ini dapat dikembangkan secara optimal. Salah satu aspek perkembangan yang penting untuk dikembangkan yaitu perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif adalah kemampuan untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan dalam rangka memecahkan masalah serta beradaptasi dengan lingkungan (Knoblauch & Woolfolk Hoy, 2008). Steve Stork dan Stephen W. Sanders (2008: 197-199) mengatakan aktivitas fisik sangat penting untuk pertumbuhan perkembangan secara keseluruhan pada anak. Mengoptimalkan penguasaan keterampilan dan sikap yang dapat menyebabkan perilaku yang lebih sehat dalam hidup, dan juga memfasilitasi perkembangan kognitif dan sosial, perkembangan fisiologis yang unik dan pengembangan neurologis terhadap anak usia dini. Dalam pengembangan kognitif menurut Woolfolk terdiri dari beberapa indikator yaitu 1) kemampuan mengingat dengan indikator menyebutkan dan menghubungkan, 2) kemampuan memahami dengan indikator mengelompokkan, membandingkan, dan memahami konsep bilangan, 3) kemampuan menerapkan dengan indikator memecahkan masalah sederhana. Salah satu indikator kognitif yang sangat penting untuk dikembangkan adalah kemampuan kognitif pemecahan masalah. Kemampuan pemecahan masalah sangat penting diajarkan kepada anak sejak usia dini supaya anak terbiasa memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya. (Zellatifanny & Mudjiyanto, 2018)

Pemecahan masalah adalah suatu cara yang dilakukan seseorang dengan menggunakan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman untuk memenuhi tuntutan dari situasi yang tidak rutin (Lestari, 2020). Kemampuan pemecahan masalah dapat dilakukan dengan aktivitas fisik dan psikis yang dilakukan anak. Untuk memfungsikan keduanya diperlukan adanya stimulasi melalui aktivitas fisik yaitu penyelidikan. Perkembangan kognitif terjadi ketika anak sudah membangun pengetahuan melalui eksplorasi aktif dan penyelidikan pada lingkungan fisik dan sosial di lingkungan sekitarnya yang dilakukan secara langsung oleh anak (Mu'min & Yultas, 2020). Proses memecahkan masalah yang terlihat pada saat penelitian

sesuai dengan ciri pemecahan masalah yang bahwa aktivitas pembelajaran dilakukan langsung oleh anak itu sendiri dalam menggunakan media puzzle, aktivitas tersebut melatih kemampuan anak 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 (Manurung & Simanjuntak, 2019).

Penerapan pembelajaran menggunakan media puzzle menurut (Utami et al., 2016) mampu mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dimana anak pengambilan keputusan, berfikir kritis, dan berfikir kreatif. Sebab pemecahan masalah adalah salah satu tugas hidup yang harus dihadapi dalam kehidupan sehari-hari dengan rentangan kesulitan mulai dari yang paling sederhana hingga yang paling kompleks. Tugas tersebut seharusnya diajarkan pada anak sejak usia dini. Namun fakta lapangan menunjukkan keadaan yang berbeda dari seharusnya dimana fakta lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran di sekolah menekankan pada calistung (membaca, menulis, dan berhitung) dan berpacu pada buku majalah dibandingkan mengarahkan anak pada kegiatan pemecahan masalah sederhana dikehidupan sehari-harinya. Tuntutan lain yang harus anak selesaikan yaitu anak harus mampu menyelesaikan masalahnya sendiri ketika anak berada pada lingkungan sosial. Pembelajaran terkait pemecahan masalah sebaiknya dikenalkan sejak usia dini sebab lebih menantang apabila proses pembelajaran melibatkan banyak usaha memecahkan masalah sehingga anak aktif dalam proses pembelajaran yang dilakukan (Amatullah et al., 2022).

Strategi pemecahan masalah merupakan suatu cara yang memberi kesempatan pada anak untuk memecahkan masalah sederhana melalui kegiatan merencanakan, meramalkan, membuat keutusan, mengamati hasil tindakannya. Pemecahan masalah menekankan pada proses ilmiah untuk melakukan suatu penemuan dalam mengatasi kesenjangan yang ada dan terjadi di lingkungannya (Nadila, 2021). Sebab, ank-anak dalam kehidupannya juga menemui hambatan dan masalah yang membutuhkan kemampuan pemecahan masalah. Kemampuan ini sangat penting karena akan membangun kemampuan berfikir kritis, logis, juga sistematis (Karimah & Padilah, 2020).

Sependapat dengan pernyataan tersebut (Masyah, 2017) juga mendefinisikan pemecahan masalah sebagai suatu proses untuk menemukan hubungan antara pengalaman (skema) masa lalunya dengan masalah yang dihadapinya dan kemudian bertindak untuk menyelesaikannya. Dengan kata lain, pemecahan masalah adalah menentukan solusi yang tepat dari masalah yang dihadapi dengan memepelajari apa yang telah ia dapatkan sebelumnya. Menurut Polya (Musriandi, 2017) penyelesaian masalah terdiri atas empat langkah pokok, diantaranya;

memahami masalah, menyusun/memikirkan rencana, melaksanakan rencana, dan memeriksa kembali.

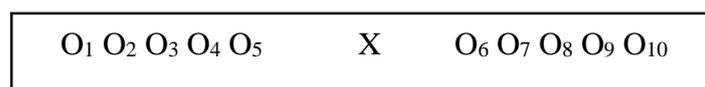
Pengamatan awal yang dilakukan oleh peneliti di RA At-Tahririyah Modung, peneliti memperoleh data pada anak usia 4-5 tahun bahwa dalam hal memecahkan masalah yang dihadapinya mengalami kesulitan. Dari data lapang yang didapat, anak mengalami kesulitan dalam menyelesaikan masalah karena beberapa faktor yang mempengaruhi, diantaranya kurangnya media pembelajaran yang digunakan pendidik untuk menstimulus kemampuan pemecahan masalah anak, kurangnya kreativitas guru dalam mengajarkan penyelesaian masalah anak, dan pembelajaran yang dilakukan monoton yaitu hanya dengan buku majalah dan kurangnya pemanfaatan cangkang kerang yang hanya digunakan untuk kegiatan berhitung saja. Hal tersebut mengakibatkan pembelajaran yang dilakukan kurang maksimal. (Sulastri & Ahmad Tarmizi, 2017)

Kondisi daerah Madura yang identik laut dan banyak aneka laut yang keberadaannya masih belum dimanfaatkan karena masih banyaknya aneka laut terutama cangkang kerang yang masih belum difungsikan oleh warga sekitar. Masyarakat sekitar belum mampu mendaur ulang limbah cangkang kerang untuk dimanfaatkan sehingga mengakibatkan limbah cangkang kerang di daerah Madura terutama Modung menumpuk dan tidak beraturan. Oleh karena itu, peneliti memberikan solusi untuk mengurangi limbah cangkang kerang.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam artikel ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Penelitian eksperimen yaitu penelitian yang bertujuan mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain. Desain penelitian ini adalah eksperimen semu (quasi-exsperiment) dengan model pre-test sebelum dilakukan eksperimen dan post-test setelah dilakukan eksperimen untuk melihat efektivitas puzzle cakra pada kemampuan kognitif yang difokuskan pada kemampuan pemecahan masalah. (Karakter et al., 2012)

Desain eksperimen dengan single group menggunakan pre-test dan post-test ini digambarkan sebagai berikut :



O₁ = pre-test (Observasi) kemampuan memecahkan masalah sederhana sebelum diberikan treatment

O₂ = pre-test (Observasi) kemampuan belajar fokus saat menyelesaikan masalah sebelum diberikan treatment

O₃ = pre-test (Observasi) kemampuan mengetahui potongan puzzle yang lebih banyak sebelum diberikan treatment

O4 = pre-test (Observasi) kemampuan mengetahui potongan puzzle yang lebih sedikit sebelum diberikan treatment

O5 = pre-test (Observasi) kemampuan berinisiatif memasang potongan puzzle sebelum diberikan treatment

X = Pemberian treatment (menggunakan media pembelajaran puzzle cakra).

O6 = pre-test (Observasi) kemampuan memecahkan masalah sederhana setelah diberikan treatment

O7 = pre-test (Observasi) kemampuan belajar fokus saat menyelesaikan masalah setelah diberikan treatment

O8 = pre-test (Observasi) kemampuan mengetahui potongan puzzle yang lebih banyak setelah diberikan treatment

O9 = pre-test (Observasi) kemampuan mengetahui potongan puzzle yang lebih sedikit setelah diberikan treatment

O10 = pre-test (Observasi) kemampuan berinisiatif memasang potongan puzzle setelah diberikan treatment

Dengan interpretasi dari desain tersebut bahwa perbedaan antara O1 dan O6 yakni O6-O1 untuk aspek pertama yang dinilai, O2 dan O7 yakni O7-O2 untuk aspek kedua, O3 dan O8 yakni O8-O3 untuk aspek ketiga, O4 dan O9 yakni O9-O4 untuk aspek keempat, O5 dan O10 yakni O10-O5 untuk aspek kelima, merupakan asumsi yang menunjukkan efek dari treatment atau eksperimen (Arikunto, 2013). Populasi dari penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti ini adalah seluruh siswa RA At-Tahririyah Modung berjumlah 22 anak. Sedangkan sampel yang digunakan peneliti adalah sampel bertujuan (*purposive sample*) yaitu kelompok seluruh siswa yang berjumlah 22 anak. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan untuk mengetahui uji data penelitian ini adalah menggunakan analisis data kuantitatif menggunakan uji beda t-test untuk one sample pre-test and post-test. Pengujian hipotesisnya menggunakan test (uji) Wilcoxon untuk statistik non-parametrik menggunakan software SPSS versi 22.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pre-test kemudian pemberian treatment berupa permainan puzzle cakra sebanyak tiga kali pertemuan yang kemudian dilakukan post-test, yang hasilnya dianalisis menggunakan SPSS mendapatkan hasil analisis deskriptif, seperti ditampilkan dalam tabel 1 di bawah ini :

Tabel. 1. Hasil Analisis Deskriptif
Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-test x1	22	1	2	1,83	0,250034
Post-test x1	22	2	4	3,43	0,250724
Pre-test x2	22	1	3	2	1,414214
Post-test x2	22	2	4	3,23	0,250704
Pre-test x3	22	1	3	1,96	1,414204
Post-test x3	22	2	4	3,03	0,250644
Pre-test x4	22	1	3	1,86	1,410104
Post-test x4	22	2	4	2,83	0,250624
Pre-test x5	22	1	4	2,5	2,12132
Post-test x5	22	2	4	2,63	0,2500604
Valid N (listwise)	22				

Berdasarkan hasil uji data statistik non parametik dengan Wilcoxon, pada data deskriptif analisis sebagaimana pada tabel 1 di atas, bisa dijelaskan sebagaimana yang dipaparkan Arikunto (2013) efek dari treatment dapat dilihat dari hasil Post-test dikurangi Pre-test. Pada percobaan x1 didapatkan nilai rata-rata post-test 3,43 – nilai rata-rata pre-test 1,83 = 1,6. Percobaan x2 didapatkan nilai rata-rata post-test 3,23 – nilai rata-rata pre-test 2 = 1,23. Percobaan x3 didapatkan nilai rata-rata post-test 3,03 – nilai rata-rata pre-test 1,96 = 1,07. Percobaan x4 didapatkan nilai rata-rata post-test 2,83 – nilai rata-rata pre-test 1,86 = 0,97. Percobaan x5 didapatkan nilai rata-rata post-test 2,63 – nilai rata-rata pre-test 2,5 = 0,13. Maka dalam hal ini berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa rata-rata hasil post-test dari masing-masing aspek lebih tinggi dari hasil pre-test. Artinya permainan puzzle cakra memiliki dampak yang baik terhadap perkembangan kognitif pemecahan masalah anak. Setelah di atas dibahas hasil analisis deskriptif, yang hasilnya menunjukkan pengaruh yang positif antara permainan puzzle cakra terhadap kemampuan kognitif pemecahan masalah. Selanjutnya dilakukan uji statistik untuk mengetahui perbedaan antara hasil pre-test dan post-test. Hasilnya disajikan dalam tabel 2 berikut :

Tabel 2. Hasil Uji Statistik untuk

Test Statistics ^a	
	Post-test - Pre-test
Z	-2.887 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.004

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Berdasarkan hasil uji statistik sebagaimana pada tabel 2 di atas, didapatkan hasil sebesar 0,04. Artinya ada perbedaan hasil pre-test dan post-test. Sehingga dapat diartikan permainan puzzle cakra berpengaruh terhadap kemampuan kognitif pemecahan masalah anak. Dengan demikian hipotesis diterima.

Berdasarkan hasil penelitian di atas semakin menegaskan bahwasannya permainan berdampak positif bagi perkembangan anak khususnya perkembangan kognitif pada kemampuan pemecahan masalah anak. Permainan menjadi alternatif untuk mengembangkan perkembangan anak. Sesuai dengan usianya, jadi penerapan permainan dalam proses belajar anak sangat efektif diterapkan untuk membantu menstimulus perkembangan anak.

Proses perkembangan kognitif memungkinkan anak untuk mengingat, membayangkan cara memecahkan suatu persoalan, menyusun strategi, dan menghubungkan kalimat menjadi suatu pembicaraan. Pemecahan masalah sebagai aktivitas yang berhubungan dengan pemilihan jalan keluar atau yang cocok bagi tindakan dan pengubahan kondisi sekarang menuju kepada situasi yang diharapkan. Tujuan pembelajaran pemecahan masalah adalah mengembangkan kemampuan anak memecahkan masalah secara tepat.

Polya (Ilmiah Potensia ; Anggraini et al., 2020), menggunakan 4 langkah cara yang dapat dilakukan dalam memecahkan suatu masalah adalah:

- Memahami masalah
- Merencanakan pemecahan masalah
- Melaksanakan perhitungan
- Memeriksa kembali proses dan hasilnya.

Meningkatkan kemampuan kognitif dengan indikator kemampuan meenyebutkan dan kemampuan memecaahkan masalah sederhana menggunakan strategi menurut Wickelgren yaitu menggunakan 4 langkah pemecahan masalah. Berikut langkah-langkah strategi pemecahan masalah menurut teori Wickelgren dengan kegiatan permainan maze:

- Menganalisis masalah dengan aspek mencoba memahami masalah secara sederhana guru memberikan orientasi tantang permasalahan yang ada dalam maze

- b. Merencanakan pemecahan masalah dengan aspek menentukan apa yang akan dilakukan: guru mengorganisasikan anak untuk menganalisis masalah
- c. Mencari solusi masalah dengan aspek memecahkan masalah bertahap: guru membimbing anak untuk menyelesaikan masalahnya
- d. Memeriksa kembali proses dan hasil dengan aspek menggunakan pemeriksaan secara khusus terhadap setiap informasi dan langkah penyelesaiannya: guru melakukan evaluasi atau memeriksa kembali terhadap hasil kegiatan anak.

Salah satu permainan yang diterapkan untuk menstimulus perkembangan kognitif anak adalah puzzle cakra. Puzzle merupakan salah satu alat permainan edukatif dengan kepingan-kepingan gambar yang di susun menjadi sebuah gambar utuh. Sehingga dalam proses penyusunan kepingan gambar tersebut anak juga belajar memecahkan masalah sederhana. Puzzle yang di buat dalam penelitian ini dengan memanfaatkan potensi alam (batu, daun, ranting, pasir, tanah, biji-bijian, cangkang kerang, dan lain sebagainya). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan bahan alam cangkang kerang sebagai media puzzle. Cangkang kerang dipilih karena memanfaatkan potensi alam sekitar Madura yang melimpah dan kurangnya dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

Hasil penelitian di atas menunjukkan hasil dengan hipotesis diterima. Artinya bahwa permainan puzzle cakra tersebut cocok diterapkan dalam pembelajaran. Penerapan puzzle cakra dalam pembelajaran dapat membantu anak mengembangkan aspek perkembangannya. Kemudian dengan adanya puzzle cakra proses belajar anak menjadi mudah dan menyenangkan sehingga anak dengan cepat mampu menangkap informasi yang diberikan. Dengan demikian, stimulus kemampuan pemecahan masalah anak dapat berkembang dengan maksimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan pada pemaparan hasil di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan puzzle cakra dapat meningkatkan kemampuan kognitif pemecahan masalah anak usia dini, terbukti dengan hasil test yang diuji dengan statistic menunjukkan hasil lebih kecil dari 0,05. Artinya terdapat perbedaan hasil pre-test dan post-test . Dari hasil tersebut dapat diartikan permainan puzzle cakra berpengaruh positif pada kemampuan kognitif pemecahan masalah anak. Termasuk hasil analisis deskriptif yang diketahui nilai post-test lebih tinggi dari pre-test sehingga menunjukkan hipotesis diterima. Oleh karena itu, penerapan puzzle cakra sangat efektif untuk pembelajaran dan stimulus perkembangan anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aifah, R. R., Yudha, C. B., & Oktaviana, E. (2015). *Pengembangan Media Permainan Puzzle Tetris Mathematics pada Materi Bangun Datar*. 51–58.
- Amatullah, A. A., Hariyanti, D. P. D., & Purwadi, P. (2022). Analisis Penggunaan Puzzle Dalam Kemampuan Pemecahan Masalah Anak. *Wawasan Pendidikan*, 2(1), 93–100. <https://doi.org/10.26877/wp.v2i1.9732>
- Fauziah, N. (2013). PENGGUNAAN MEDIA BAHAN ALAM UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK PG PAUD FIP Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Ilmiah VISI P2TK PAUD NI*, 8(1), 23–30.
- Ilmiah Potensia; Anggraini, J., Nasirun, W., & Yulidesni, M. (2020). Penerapan Strategi Pemecahan Masalah Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok B. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(1), 31–39. <https://doi.org/10.33369/jip.5.1.31-39>
- Karakter, P. N., Pers, R., Penelitian, P., Cipta, R., Paud, D. P., Media, A., Anak, P., Taman, U., Indonesia, G. W., Cerdas, G. E., Bermain, K., Meningkatkan, U., Plus, P., Permainan, K., Untuk, I., Kecerdasan, M., Press, D., Haditono, S. R., & Perkembangan, P. (2012). *Daftar pustaka*. 2010–2011.
- Karimah, A. A., & Padilah, P. (2020). Pengaruh Permainan Bongkar Pasang Terhadap Kognitif Anak Kelompok B Di Ra an-Nur Marga Mulya. *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1). <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i1.4191>
- Lestari, L. D. (2020). Pentingnya mendidik problem solving pada anak melalui bermain. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(2), 100–108. <https://doi.org/10.21831/jpa.v9i2.32034>
- Manurung, A. A., & Simanjuntak, J. (2019). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Santa Lusia Batang Kuis Kecamatan Percut Sei Tuan Kota Medan T . A 2018 / 2019. *Jurnal Usia Dini*, 5(2), 2–6.
- Masyah, M. S. dan D. D. (2017). Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah melalui bermain tebak gambar pada anak kelompok A1 di PAUD kemala Bhayangkari Bengkulu Utara. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 2(2), 101–106. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/potensia/article/view/2894>
- Mu'min, S. A., & Yultas, N. S. (2020). Efektifitas Penerapan Metode Bermain dengan Media Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak. *Al-TA'DIB*, 12(2), 226. <https://doi.org/10.31332/atdbwv12i2.1217>
- Musriandi, R. (2017). Hubungan Antara Self-Concept dengan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Jurnal Dedikasi*, 1(2), 150–160.
- Nadila, P. (2021). Pentingnya melatih problem solving pada anak usia dini melalui bermain. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 21(1), 51–55. <https://doi.org/10.24036/pedagogi.v21i1.965>
- Pendidikan, J., Anak, I., Dini, U., & Dini, A. U. (n.d.). *A s - S A B I Q U N*. 4, 443–455.
- Rahmawati, R. L., & Nazarullail, F. (2020). Strategi Pembelajaran Outing Class Guna

- Meningkatkan Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 7(2), 9–22. <https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v7i2.8839>
- Ratnawati, R., & Yani, A. (2020). Pelatihan Pemanfaatan Kulit Kerang Untuk Barang Kerajinan Masyarakat Daerah Pesisir Kota Bontang. *BERDAYA: Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 9–16. <https://doi.org/10.36407/berdaya.v2i1.168>
- Safitri, D., Syukri, M., & Yuniarni, D. (2014). Meningkatkan Kemampuan Peningkatan Kemampuan Daya Ingat Melalui Permainan Puzzle. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 3(6), 1–16.
- Sulastris, S., & Ahmad Tarmizi, A. T. (2017). Peran Orang Tua Dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 61–80. <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1526>
- Utami, A. R., Hasibuan, C. A., Ismayani, W., Indah, W., & Khadijah, H. (2016). PENGEMBANGAN PERMAINAN PUZZLE DALAM MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI TK. 55–64.
- Widya, U., Mahakam, G., & Playgroup, T. M. (2018). Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali Pada Usia 5-6 Tahun Di Paud Tunas Mekar Plus Tahun Pelajaran 2017 / 2018. 55–69.
- Zellatifanny, C. M., & Mudjiyanto, B. (2018). The type of descriptive research in communication study. *Jurnal Diakom*, 1(2), 83–90.