



ABDIMAS BERKARYA

Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkarya

DOI : <https://doi.org/10.62668/berkarya.v3i01.986>

PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK ANAK DENGAN PERMAINAN EDUKATIF BAGI SISWA DI TK ABA 25 MALANG

**Mohamad Irkham M^{*1}, Herry
Suprianto²**

^{1,2}Teknik Mesin, Universitas
Muhammadiyah Malang, Indonesia

Article History

Received : 28 Desember 2023

Revised : 01 Januari 2024

Accepted : 03 Februari 2024

Available Online : 28 Februari 2024

*Corresponding Author :

Nama : Mohamad Irkham M.

Email : irkham@umm.ac.id

Licensed Under

a Creative Commons
Attribution 4.0
International License



Abstrak

Dunia anak adalah bermain. Anak belajar akan lebih mudah jika suasananya senang dan gembira. Salah satu kemampuan yang perlu dilatih bagi anak sejak usia dini adalah kemampuan motoriknya. Kemampuan motorik adalah kemampuan untuk menggerakkan anggota tubuh, seperti kepala, bibir, lidah, tangan, kaki, dan jemari. Gerakan-gerakan tersebut belum terlalu terlihat ketika bayi baru lahir, namun secara perlahan akan mulai terbentuk seiring tumbuh kembangnya. TK ABA 25 Malang adalah salah satu amal usaha Muhammadiyah yang berlokasi di kelurahan Sumbersari Kota Malang. Sekolah ini memiliki anak didik sebanyak kurang lebih 30 siswa. Dalam proses pendidikannya, sekolah ini juga berusaha memberikan pelayanan yang terbaik, salah satunya adalah dengan melatih kemampuan anak dalam menjalankan fungsi motoriknya dengan baik. Dengan terbatasnya sarana dan prasarana yang dimiliki tentu menjadi tantangan tersendiri bagi pihak sekolah untuk dapat memberikan pelayanan yang terbaik bagi siswa didiknya. Target dari pelaksanaan kegiatan ini adalah diharapkan siswa semakin menyenangkan dan lebih memilih bermain dengan menggunakan alat permainan yang kongkrit daripada menggunakan alat permainan gadget. Luaran dari kegiatan ini adalah adanya alat permainan edukatif dan bervariasi agar siswa dapat semakin mengasah kemampuan motoriknya dengan bermain. Selain itu dari kegiatan ini akan ada luarannya berupa artikel prosiding seminar nasional atau jurnal pengabdian masyarakat. Dari latar belakang dan permasalahan yang dialami oleh mitra TK ABA 25 Malang tersebut, maka pelaksanaan program pengabdian ini bertujuan untuk membantu pihak mitra untuk dapat mengembangkan kemampuan motorik siswa. Melalui permainan edukatif yang diberikan, diharapkan siswa dapat melatih kemampuan motorik halus dan kasarnya dengan bermain menggunakan alat permainan edukatif yang telah diberikan.

Kata Kunci: TK ABA 25 Malang, Pengabdian, Permainan Edukatif, Kemampuan Motorik

Abstract

Children's world is play. Children learn more easily if the atmosphere is happy and cheerful. One of the abilities that need to be trained for children from an early age is motor skills. Motor skills are the ability to move body parts, such as the head, lips, tongue, hands, feet, and fingers. These movements are not very visible when a new baby is born, but will slowly begin to form as they grow. TK ABA 25 Malang is one of Muhammadiyah's charities located in Sumbersari village, Malang City. This school has approximately 30 students. In the process of education, this school also strives to provide the best service, one of which is to train children's abilities to carry out their motor functions well. With limited facilities and infrastructure, it is certainly a challenge for schools to be able to provide the best service for their students. The target of the implementation of this activity is that students are expected to enjoy more and prefer to play using concrete game tools rather than using gadget games. The output of this activity is the existence of educational and varied game tools so that students can further hone their motor skills by playing. In addition, from this activity there will be outputs in the form of articles on proceedings of national seminars or community service journals. From the background and problems experienced by the partners of TK ABA 25 Malang, the implementation of this service program aims to help partners to be able to develop students' motor skills. Through the educational games provided, it is hoped that students can practice their fine and gross motor skills by playing using the educational game tools that have been given.

Keywords: Kindergarten ABA 25 Malang, dedication, educational games, motor skills

PENDAHULUAN

TK Aisyiyah Bustanul Athfal 25 Malang adalah salah satu amal usaha Muhammadiyah yang berlokasi di kelurahan Sumber Sari Kota Malang. Alamat lengkap dari sekolah ini adalah Jalan Veteran Dalam 427s Sumber Sari Kecamatan Lowokwaru, Kota Malang provinsi Jawa Timur 65145. Sekolah ini dipimpin oleh Ibu Sulistiyorini, S.Pd selaku kepala sekolah dengan dibantu oleh 4 orang guru. Jumlah siswa di sekolah ini berjumlah kurang lebih 30 siswa dengan tingkat 2 macam, yaitu TK A dan TK B.

Ada beberapa fasilitas permainan yang telah dimiliki oleh sekolah ini, antara lain: kolam renang mini, ayunan, puzzle, dan beberapa permainan yang lain. Dilihat dari jumlah dan variasi permainan yang dimiliki bisa dikatakan masih minim, terlebih dalam kaitannya dengan akreditasi yang mana sekolah ini akan mengajukan akreditasi di tahun 2021 ini.

Berbagai macam alat permainan pada sekolah ini pada dasarnya disediakan untuk memenuhi keinginan dan melayani siswa. Selain itu juga dengan tujuan yang lain, yaitu agar dapat meningkatkan ketrampilan siswa, baik ketrampilan secara fisik maupun non fisik. Kemampuan fisik yang dimaksud adalah kemampuan motorik. Kemampuan motorik adalah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk memanfaatkan anggota tubuh yang dimiliki. Kemampuan motorik juga dibedakan menjadi 2 macam, yaitu kemampuan motorik kasar dan kemampuan motorik halus.

Kemampuan motorik halus adalah kemampuan seseorang untuk menggerakkan bagian tubuh yang kecil, seperti menggerakkan jari atau tangan. Sedangkan kemampuan motorik kasar adalah kemampuan motorik yang dimiliki seseorang dengan mengkoordinasikan bagian tubuh yang besar, seperti tangan, kaki dengan bermain seperti bermain basket, sepakbola atau permainan yang lain. Namun sangat perlu mengembangkan kemampuan anak agar dapat lebih meningkatkan kemampuan masing-masing anak yang tentu berbeda satu dengan yang lain.

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani proses perkembangan dengan pesat dan fundamental. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dan rentang dalam perkembangan manusia. Setiap anak di dunia memiliki berbagai kecerdasan dalam tingkat dan indikator yang berbeda-beda. Hal ini menunjukkan bahwa semua anak pada hakikatnya adalah cerdas (Nuraini, 2019) namun sangat perlu mengembangkan kemampuan anak agar dapat lebih meningkatkan kemampuan masing-masing anak yang tentu berbeda satu dengan yang lain.

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat bahkan sering dikatakan sebagai *golden age* (masa keemasan) yaitu usia sangat berharga dibandingkan usia selanjutnya. Melihat tujuan pendidikan seperti yang tertera dalam undang-undang tersebut pada dasarnya apabila tercapai secara maksimal apa yang menjadi tujuan pendidikan secara menyeluruh maka sumbangan pendidikan pada pembangunan nasional sangat besar. Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut bukan sesuatu hal yang mudah dicapai.

Dengan menggunakan media *puzzle* kemampuan kognitif anak anak tercapai misalnya mengklasifikasikan benda berdasarkan warna atau bentuk atau ukuran, mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi dan kemampuan berfikir untuk memecahkan permasalahan yang sederhana (HABIBAH AULIA INTAN, 2015).

Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh (Wulandari, 2019) menyatakan bahwa terdapat pengaruh alat permainan edukatif (*Puzzle*) terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. Pada penelitian ini digunakan metode Pra Eksperimen dengan pendekatan *one group pretest-post test*. Teknik pengambilan sampel menggunakan penarikan bukan secara acak (non random) yaitu berdasarkan pada suatu pertimbangan/kriteria tertentu (*purposive sampling*) yang sebelumnya ditetapkan oleh peneliti, berdasarkan ciri atau sifat-sifat populasi yang sudah diketahui sebelumnya.

Hal ini juga bisa disebabkan karena dengan melakukan permainan *puzzle* anak dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya. Anak juga dapat mengembangkan intelegensinya, dengan menggunakan permainan *puzzle* yang menarik dan bervariasi, dengan demikian anak dapat bermain sambil belajar dalam suasana yang menyenangkan. Dalam kegiatan permainan *puzzle* ini anak sangat antusias karena pembelajaran dengan permainan *puzzle* menggunakan *puzzle* yang bergambar menarik dan berwarna cerah. Anak dapat merangkai *puzzle* menjadi bentuk utuh yang membuat anak senang dan melatih konsentrasi (Asri Devi, 2020).

Terdapat beberapa aspek yang perkembangan dasar yang terdapat pada anak usia dini, yaitu kesadaran personal, emosional, sosial, komunikasi, keterampilan motorik, dan kognitif. Aspek pertama yaitu kesadaran personal anak, terjadi ketika anak mampu menyelesaikan masalah secara mandiri. Aspek kedua yaitu aspek emosional, melalui bermain anak dapat belajar menerima, berekspresi dan mengatasi masalah dengan cara yang positif. Aspek yang ketiga yaitu sosial, dengan bermain memberikan jalan untuk perkembangan sosial anak ketika anak berinteraksi dengan anak lain. Aspek keempat adalah komunikasi, bermain merupakan alat yang kuat untuk membelajarkan anak meningkatkan perkembangan bahasa. Aspek kelima yaitu pengembangan kemampuan motorik anak. Kesempatan anak untuk bergerak saat bermain, melakukan aktivitas secara tidak langsung merangsang pergerakan otot-otot besar dan kecil yang memungkinkan anak memenuhi perkembangan motorik. Aspek keenam dalam perkembangan diri anak adalah perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir (Srimulyanti, 2016)

Mutu layanan dari pihak TK ABA 25 Malang sudah cukup baik. Dengan fasilitas yang dimiliki pihak mitra bisa memberikan pelayanan kepada seluruh siswa dengan mempertimbangkan ekstra kurikuler dan muatan lokal yang dimiliki. Dengan kondisi terkini dimana kurikulum yang digunakan dengan menggunakan kurikulum K-13. Dengan penyelenggaraan selama sehari penuh dengan jumlah hari tiap minggunya sebanyak 5 hari. Akses internet juga telah dimiliki oleh pihak mitra. Dengan rasio siswa dan guru sebanyak 1 : 11,33 dengan prosentase guru dengan

kualifikasi sebanyak 100 persen. Selain itu pihak mitra juga memiliki 2 ruangan kelas, 1 ruang kantor guru 1 ruang musholla, dan 2 buah kamar mandi.

Permasalahan yang terjadi pada mitra adalah adanya beberapa permasalahan tentang kemampuan sarana dan prasarana yang dimiliki untuk meningkatkan kemampuan motorik siswa melalui permainan. Hal ini bisa disebabkan karena fasilitas yang dimiliki masih kurang ataupun juga kurangnya variasi dalam bermain. Sehingga siswa menjadi lebih cepat merasa bosan. Penyebab yang lain bisa juga terjadi disebabkan oleh kebanyakan siswa lebih menyukai permainan dengan gadget ataupun disebabkan hal yang lain. Oleh sebab itu, dengan melihat kondisi yang ada, pelaksana kegiatan bermaksud membantu siswa khususnya di TK ABA 25 Malang agar bisa mengikuti kegiatan ini dengan cara bermain sambil belajar.

METODE PELAKSANAAN

Metode pendekatan yang dilakukan kepada pihak mitra adalah dengan melakukan survey dan observasi ke pihak mitra, yaitu TK ABA 25 Malang. Survey dilakukan beberapa kali dengan tujuan untuk mendapatkan permasalahan inti atau permasalahan utama yang dimiliki oleh pihak mitra. Dengan melakukan survey dan observasi didapatkan bahwa terdapat beberapa permasalahan yang terjadi.

Setelah mengetahui dan mengidentifikasi permasalahan yang ada, baru kemudian tim pelaksana program pengabdian masyarakat melakukan diskusi dengan pihak mitra, dalam hal ini adalah guru TK ABA 25 Malang, untuk merumuskan solusi yang dari permasalahan yang ada. Permasalahan utama yang ada pada mitra adalah kemampuan motorik siswa mengalami penurunan dari tahun-tahun sebelumnya. Sehingga dari diskusi yang telah dilakukan didapatkan bahwa solusi yang akan diberikan adalah dengan memberikan permainan edukatif yang sesuai dengan kondisi mitra.

Metode pendekatan yang dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan adalah dengan menggunakan metode pendekatan campuran atau mix method. Metode ini dipakai karena hasil yang diinginkan dari pendekatan ini tidak bisa dijawab secara langsung jika menggunakan pendekatan kualitatif atau kuantitatif saja. Dengan menggunakan metode campuran, pengambilan data yang awalnya hanya bersifat kualitatif diubah menjadi kuantitatif dengan cara mengangkakan hasil yang didapat. Hal ini dilakukan dengan cara membuat penilaian yang semula hanya bersifat kualitatif menjadi angka dengan menggunakan interval. Contohnya adalah apabila didapatkan siswa yang mengikuti salah satu kegiatan permainan yang disediakan dan berhasil menyelesaikan tahapan permainan dengan baik, maka akan diberi angka 8 – 10 poin. Kemudian jika siswa bisa mengerjakan kegiatan yang diinginkan namun belum selesai bisa kita beri angka 4 – 7 poin. Kemudian jika ada siswa yang kurang bisa menyelesaikan atau memahami instruksi yang diberikan oleh tim pelaksana bisa kita beri angka dengan interval 1 – 3 poin. Sehingga dengan menggunakan metode ini, pendekatan yang semula hanya bersifat kualitatif dapat kita ubah menjadi hasil penelitian yang bersifat kuantitatif, sehingga hasilnya dapat terukur dan dinominalkan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari kegiatan yang telah dilakukan.

HASIL PEMBAHASAN

Pengabdian kepada masyarakat adalah usaha untuk menyebarkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni kepada masyarakat. Kegiatan tersebut harus mampu memberikan suatu nilai tambah bagi masyarakat, baik dalam kegiatan ekonomi, kebijakan, dan perubahan perilaku (sosial). Uraikan bahwa kegiatan pengabdian telah mampu memberi perubahan bagi individu/masyarakat maupun institusi baik jangka pendek maupun jangka panjang.

Pada bagian ini uraikanlah bagaimana kegiatan dilakukan untuk mencapai tujuan. Jelaskan indikator tercapainya tujuan dan tolak ukur yang digunakan untuk menyatakan keberhasilan dari kegiatan pengabdian yang telah dilakukan. Ungkapkan keunggulan dan kelemahan luaran atau fokus utama kegiatan apabila dilihat kesesuaiannya dengan kondisi masyarakat di lokasi kegiatan. Jelaskan juga tingkat kesulitan pelaksanaan kegiatan maupun produksi barang dan peluang pengembangannya kedepan. Artikel dapat diperkuat dengan dokumentasi yang relevan terkait jasa atau barang sebagai luaran, atau fokus utama kegiatan. Dokumentasi dapat berupa gambar proses penerapan atau pelaksanaan, gambar prototype produk, tabel, grafik, dan sebagainya. Kegiatan ini diawali dengan survey dan diskusi dengan pihak mitra. Dari hasil survey dan diskusi didapatkan solusi yang tepat untuk menjawab permasalahan yang akan diselesaikan dengan kegiatan ini. Setelah itu maka tim pelaksana membuat desain dan merencanakan alat yang akan diberikan kepada mitra.

Dengan alat permainan yang sudah selesai, maka akan dilakukan tahapan pelaksanaan kegiatan. Dengan beberapa alat permainan sebagai indikator, maka sebelum kegiatan harus dipersiapkan terlebih dahulu instrumen penilaian bagi setiap siswa yang akan mengikuti kegiatan ini. Beberapa permainan yang akan dilaksanakan adalah permainan 3d puzzle, permainan bola basket, permainan dakon, dan permainan origami.

Yang pertama adalah permainan 3d puzzle. Kegiatan ini adalah salah satu permainan untuk melatih kemampuan motorik halus siswa dengan cara siswa disuruh menyelesaikan menyusun permainan puzzle sesuai dengan instruksi. Siswa akan menyusun bagian-bagian dari puzzle agar dapat tersusun secara keseluruhan dengan tidak sampai jatuh. Pelaksanaan kegiatan ini selain dilihat dari penyelesaiannya yang sesuai juga diberikan batasan waktu bagi setiap siswa. Semakin cepat siswa dapat menyelesaikan permainan tentu poin atau nilai yang didapatkan juga semakin tinggi. Manfaat *puzzle* untuk melatih kecerdasan otak anak bahkan telah terbukti lewat berbagai studi. Disebutkan bahwa permainan yang satu ini ternyata dapat menstimulasi kedua bagian otak, sehingga dapat mengasah berbagai fungsinya dengan optimal. Berikut ini adalah beberapa manfaat permainan puzzle untuk kesehatan otak anak: 1. Melatih Memori, Bermain *puzzle* membantu anak memahami dan mengikuti instruksi dalam mencapai suatu tujuan. Permainan ini pun dapat melatih memori, karena anak akan mencoba untuk mengingat kembali potongan gambar, pola, atau kata-kata agar bisa sesuai satu dengan lainnya. 2. Mengasah Keterampilan Visuospasial, Sebuah studi dari Universitas Chicago di Amerika Serikat pada tahun

2011 menemukan bahwa manfaat bermain *puzzle* yang rutin pada anak balita adalah meningkatkan kemampuan keterampilan visuospasial. Keterampilan visuospasial adalah suatu skill yang berhubungan dengan persepsi dan hubungan-hubungan ruang. Kemampuan ini dapat terasah dengan bermain *puzzle*, karena anak dituntut untuk mengenal dan memahami bentuk, ukuran, warna, serta ruang.³ Mengasah Keterampilan Motorik Halus, Saat bermain *puzzle*, anak diminta untuk memasang atau memindahkan potongan kecil atau besar, melingkari huruf atau kata-kata, memutar kenop, atau memasukkan potongan gambar ke dalam lubang tertentu yang sesuai. Semua aktivitas tersebut akan mengasah keterampilan motorik halus, yang sangat diperlukan untuk melakukan aktivitas sehari-hari. Mengembangkan keterampilan ini sejak dini akan memudahkan anak saat belajar menulis, menggambar, dan bermain instrumen musik.

Selanjutnya adalah permainan bola basket. Disini ada 2 macam penilaian yaitu ketika siswa melakukan dribbling bola dengan jarak tertentu. Pada penilaian poin ini, siswa yang dapat melakukan dribbling dengan baik dan mendapatkan waktu yang sesuai akan mendapatkan poin maksimal. Selain penilaian dribbling pada permainan bola basket juga dilakukan penilaian untuk melempar bola basket ke dalam keranjang. Tim pelaksana akan memberikan contoh terlebih dahulu dan kemudian akan diikuti oleh semua siswa satu persatu.

Setiap peserta siswa akan diberi kesempatan 3 kali, dan poin maksimal akan diberikan kepada siswa dengan jumlah memasukkan bola ke dalam keranjang sebanyak mungkin. Beberapa hal yang menjadi dasar atau alasan bahwa bermain basket dilakukan bagi siswa TK adalah karena banyak sekali manfaat yang bisa didapatkan bagi anak dengan bermain basket, yaitu: yang pertama adalah bahwa bermain basket dapat meningkatkan fisik dan daya tahan tubuh bagi anak. Olahraga beregu ini melibatkan banyak sekali gerakan. Dari mulai berlari, melompat, menggiring dan menembak bola ke ring. Untuk Bunda yang bermasalah dengan kemalasan anak atau isu berat badan, main basket cocok jadi olahraga bagi anak. Karena gerakan berkelanjutan dalam olahraga membantu membakar kalori dan menurunkan lemak. Bola basket juga merupakan olahraga yang membutuhkan daya tahan yang luar biasa, di mana semua anggota tubuh dilatih dan penting untuk anak belajar berusaha melewati limit hingga akhir permainan tanpa menyerah. Karena main basket menuntut banyak gerak, jantung anak juga sehat dan basket bisa jadi latihan yang menyenangkan buat anak. 2. Melatih Keseimbangan, Kelincahan, dan Koordinasi Tangan Serta Mata, Kebanyakan olahraga memang memerlukan koordinasi, termasuk saat bermain basket yang membutuhkan koordinasi mata dan tangan. Ketika anak mendribble bola, mereka harus bisa mengatur koordinasi tangan dan mata dengan fokus sementara mereka juga harus memikirkan kapan waktu yang tepat untuk mem-passing bola ke teman atau menembak bola ke ring. Olahraga ini melibatkan banyak gerakan cepat dan ketelitian dalam menggunakan anggota tubuh. Ini juga akan membantu memperbaiki struktur tubuh anak seperti mengencangkan tubuh, memperkuat otot-otot pada lengan tangan, otot-otot pada lengan kaki, paha, dan betis. Karena olahraga ini merupakan permainan yang serba cepat, maka dalam

bermain basket anak dituntut bereaksi cepat. Anak harus cepat berdiri ketika jatuh karena saat di lapangan akan selalu terjadi one on one anak dengan pemain lain. Karena itu mereka harus lincah dan cepat beradaptasi dengan berbagai perubahan di lapangan. 3. Membantu Meninggikan Tubuh, Bagi Bunda yang ingin si kecil tumbuh tinggi dengan baik, basket bisa jadi pilihan terbaik. Sudah banyak yang bilang bahwa main basket dapat membantu pertumbuhan tinggi anak. Walaupun memang gen alami adalah yang menentukan tinggi seseorang, dengan bermain basket bisa membantu pertumbuhan dan perkembangan otot dan tulang serta menjaga kesehatan bagi anak. Dengan berbagai frekuensi gerakan tubuh seperti melompat, secara ilmiah olahraga basket terbukti bisa membantu mengoptimalkan tinggi badan anak.

KESIMPULAN

Hasil evaluasi didapatkan setelah proses kegiatan pelaksanaan telah usai. Adapun hasil evaluasi tersebut adalah minimal kedatangan guru dan siswa TK ABA 25 Malang sebanyak 75 persen. Keberhasilan kegiatan dari segi peserta adalah diharapkan jumlah peserta yang hadir melebihi dari target yang dicanangkan. Selain itu, pada tahap keberlanjutan diharapkan bahwa setelah kegiatan selesai, bahwa kegiatan seperti ini dapat dilakukan oleh pihak mitra secara mandiri. Dengan berbagai macam alat permainan yang ada diharapkan guru dan siswa dapat bekerja sama dalam tujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam melatih ketrampilan motorik kasar dan ketrampilan motorik halus. Harapannya bahwa kegiatan ini dapat terus dilakukan secara periodik dan dikontrol serta dievaluasi untuk mendapatkan hasil yang maksimal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pelaksana kegiatan mengucapkan terima kasih kepada pihak DPPM Universitas Muhammadiyah Malang yang telah banyak memberikan dukungan dan support atas terlaksananya kegiatan ini. Selain itu, kami mengucapkan terima kasih kepada pihak mitra, TK ABA 25 Malang yang telah ikut berpartisipasi baik itu guru maupun seluruh siswa yang terlibat baik secara langsung maupun tidak pada kegiatan pengabdian ini..

PUSTAKA

- Asri Devi, N. M. I. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE ANGKA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(3), 416. <https://doi.org/10.23887/jipgg.v3i3.28331>
- HABIBAH AULIA INTAN. (2015). MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN PUZZLE PADA ANAK KELOMPOK USIA 5-6 TAHUN (KELAS KREATIF) DI PAUD QURROTA A'YUN MOJOLEGI, BOYOLALI. Skripsi.
- Nuraini. (2019). PENERAPAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF PUZZLE UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA

- 5-6 TAHUN DI PAUD SINAR HARAPAN PANJANG BANDAR LAMPUNG Skripsi. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 9.
- Srimulyanti. (2016). PENGEMBANGAN PUZZLE EDUKATIF SEBAGAI MEDIA PENGENALAN ANGKA UNTUK KELOMPOK A DI TK PURBONEGARAN, GONDOKUSUMAN, YOGYAKARTA. *Applied Microbiology and Biotechnology*, 85(1), 2071–2079.
- Wulandari, M. (2019). PENGARUH PERMAINAN PUZZLE TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF PADA ANAK 5-6TAHUN DIAJUKAN KEPADA FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS INSTITUT AGAMA ISLAM Oleh: MEFI WULANDARI NIM . 1416253006 JURUSAN TARBIYAH FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS ISTITUT AGAMA ISLAM NEGERI.