



PENERAPAN PERMAINAN PUZZLE TELUR PINTAR (PUTEPIN) UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK IZZUL ISLAM MT WANASABA LAUK

Desiyana Ramadani

Prodi, Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Email Korespondensi: desiyanaramadani@gmail.com

Abstract

This research aims to improve children's cognitive development through the implementation of the smart egg puzzle game (putepin) for children aged 5-6 years in group B at the Izzul Islam MT Wanasaba Lauk Kindergarten for the 2023/2024 academic year. On average, children's cognitive development regarding the introduction of number concepts is still lacking, especially in the concept of numbers and several number symbols that have similarities, such as the numbers 6 and 9. With a total of 18 children. This research is Classroom Action Research (PTK) which consists of 2 cycles. Based on the research that has been carried out it can be concluded that the application of the smart egg puzzle game (putepin) can improve the cognitive development of children aged 5-6 years at Izzul Islam Kindergarten MT Wanasaba Lauk Academic Year 2023/2024. This increase can be proven by the increase in each cycle, namely from the initial condition where 13 children (72%) have not completed the criteria, and 5 students (28%) have completed the criteria. And in the first cycle, it can be seen that there were 8 children who met the criteria for incomplete students (44%), and there were 10 children who completed the criteria (55%). And in cycle II, there were 3 children (17%) who met the criteria of incomplete completion, 15 children (83%). So that we have reached the classical completeness target, namely 80%.

Keywords: Smart Egg Puzzle Game (putepin), Cognitive Development

Abstrak

penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui penerapan permainan puzzle telur pintar (putepin) anak usia 5-6 tahun pada kelompok B di TK Izzul Islam MT Wanasaba Lauk Tahun Pelajaran 2023/2024. Perkembangan kognitif anak pada pengenalan konsep bilangan rata-rata masih kurang, terutama pada konsep jumlah bilangan dan beberapa simbol angka yang memiliki kemiripan seperti angka 6 dan 9. Dengan jumlah keseluruhan sebanyak 18 anak. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan puzzle telur pintar (putepin) dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Izzul Islam MT Wanasaba Lauk Tahun Pelajaran 2023/2024. Peningkatan tersebut dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan disetiap siklus yakni dari kondisi awal yang dapat kriteria belum tuntas 13 anak (72%), dan siswa tuntas sebanyak 5 anak (28%). Dan pada siklus I dapat diketahui anak yang dapat kriteria siswa tidak tuntas berjumlah 8 orang (44%), anak yang tuntas berjumlah 10 orang (55%). Serta pada siklus II anak yang dapat kriteria belum tuntas sebanyak 3 orang (17%), anak yang tuntas berjumlah 15 orang (83%). Sehingga sudah mencapai dari target ketuntasan klasikal yaitu 80%.

Kata kunci: Permainan Puzzle Telur Pintar (putepin), Perkembangan Kognitif

PENDAHULUAN

Menurut UU No 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan dan pengasuhan yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga usia 6 tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Ini bertujuan untuk bertindak sebagai fasilitator dalam membantu mengembangkan seluruh potensi dan kemampuan kognitif, bahasa, fisik-motorik, sosial emosional, moral dan agama anak secara optimal dalam lingkungan pendidikan yang kondusif demokratis dan kompetitif. Pada fase ini juga sering disebut dengan masa keemasan (*golden ages*), karena dalam rentang usia tersebut masa perkembangan anak sangat pesat sehingga disebut juga dengan periode kritis ataupun sensitif, dan masa ini sangat menentukan seperti apa mereka kelak jika dewasa, baik dari segi fisik, mental maupun kecerdasannya. perkembangan kognitif bertujuan agar anak mampu mengelola perolehan belajarnya, menemukan alternatif pemecahan masalah, mengembangkan kemampuan logika-matematika, pengetahuan ruang dan waktu, kemampuan memilah, mengurutkan dan mengelompokkan serta persiapan pengembangan kemampuan berfikir teliti. Salah satu indikator pencapaian perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun adalah berfikir simbolik, yang meliputi kemampuan mengenal, menyebutkan, menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu mempresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar. Perkembangan kognitif anak dapat dioptimalkan dengan berbagai cara, salah satunya melalui permainan. Permainan merupakan salah satu metode yang dapat dilakukan untuk mengoptimalkan perkembangan kognitif seperti berpikir logis dan kritis, pemecahan masalah, kemampuan menghubungkan, menilai, mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Masa usia dini merupakan masa bermain yang mana sebagian waktunya digunakan untuk bermain. Bermain merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan dan membantu anak untuk mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional. Bermain merupakan pengalaman langsung yang efektif bagi anak sebagai sarana untuk menggali pengalaman belajar baik menggunakan alat ataupun tidak yang sangat berguna untuk anak. Ada banyak sekali permainan yang dapat menstimulus kognitif anak, salah satunya permainan *Puzzle*. *Puzzle* Telur Pintar adalah suatu permainan *puzzle* yang telah dimodifikasi. Yakni dimana kegiatan permainan ini tidak hanya menyusun kepingan-kepingan gambar dengan benar akan tetapi anak juga harus melewati beberapa rintangan untuk menyelesaikan atau menyusun kepingan-kepingan gambar tersebut yang dapat dilakukan secara perorangan maupun beregu atau berkelompok yang dimana dalam permainan ini juga dapat meningkatkan kognitif anak dan perkembangan lainnya seperti motorik kasar anak. Fenomena yang sering kita temukan di dalam masyarakat, sebagian besar bahkan semua wali murid menuntut para guru agar dapat mengajarkan setiap anak mereka untuk bisa membaca, menulis dan berhitung (*calistung*) nantinya. Sehingga ketika memasuki jenjang sekolah selanjutnya anak tidak kesulitan dalam mengikuti pembelajaran. Bahkan, ada beberapa guru sekolah dasar (SD) menuntut para guru pendidikan anak usia dini (PAUD) dapat menghasilkan setiap peserta didik yang mampu dalam *calistung*. Padahal untuk anak usia pra sekolah (PAUD) tidak diwajibkan untuk bisa *calistung* namun hanya pengenalan awal saja.

METODE (12pt)

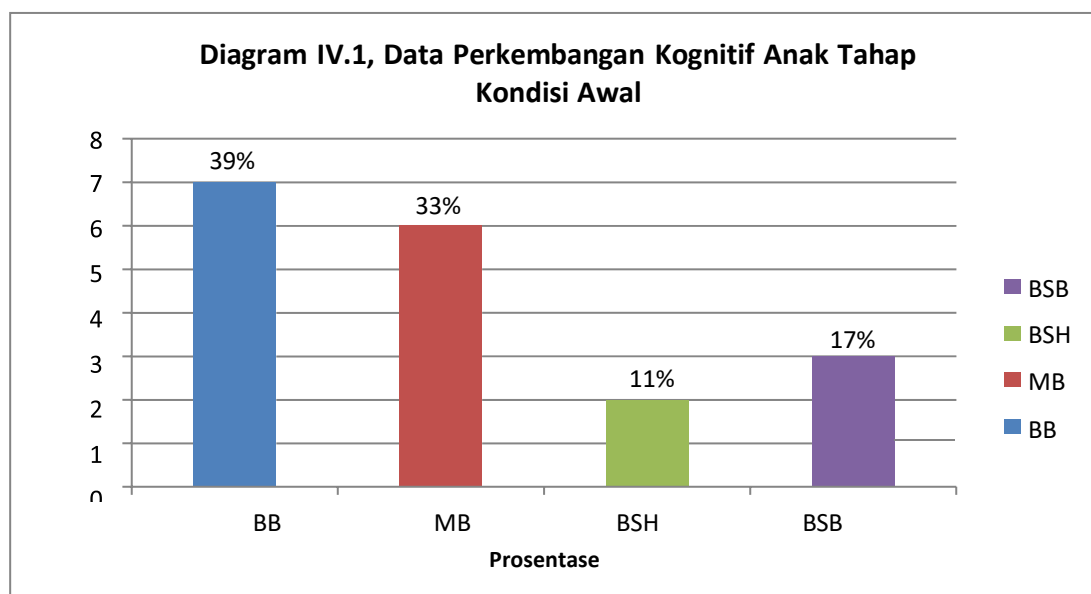
penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu penelitian yang dilakukan karena adanya permasalahan dalam proses kegiatan belajar mengajar di Kelompok B usia 5- 6 tahun TK Izzul Islam MT Wanasaba Lauk, sehingga peneliti menganggap perlu adanya suatu penelitian guna mengatasi permasalahan tersebut. Menurut Suyanto (2011) Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan bentuk penelitian yang bersifat reflektif yang dilakukan oleh guru itu sendiri, yang hasilnya dapat dimanfaatkan sebagai alat pengembangan sekolah, pengembangan keahlian, sehingga terciptanya perbaikan dan peningkatan kualitas pembelajaran. Menurut Arikunto (2010: 3) menyatakan bahwa: PTK adalah sebuah kegiatan peneliti yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sendiri sehingga hasil belajar siswa meningkat. Penelitian ini dimaksudkan untuk meningkatkan perkembangan kognitif dengan menggunakan media permainan *puzzle* telur pintar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di TK Izzul Islam Mara qitta’limat. TK Izzul Islam merupakan taman kanak-kanak yang terletak di Desa Wanasaba Lauk Kecamatan Wanasaba. Kelas yang dipilih dalam penelitian ini adalah kelompok B yang berada pada rentang usia 5-6 tahun. Usia tersebut tergolong sebagai anak usia dini pada tahap praoperasioal menurut teori Piaget. Jumlah keseluruhan anak pada kelompok B yaitu 18 orang, dengan rincian 6 anak laki-laki dan 12 anak perempuan. Sebelum melakukan penelitian pada siklus I, terlebih dahulu peneliti mencari data awal yang berkaitan dengan perkembangan kognitif anak. Perkembangan kognitif yang dimaksud adalah kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan yaitu menyebutkan, mengurutkan, mengenal simbol angka dan jumlah bilangannya dari angka 1-10. Penelitian tahap awal dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh data yang akan digunakan sebagai acuan untuk mengetahui perbedaan peningkatan dari data awal penelitian sebelum pelaksanaan tindakan dengan sesudah pelaksanaan tindakan melalui penerapan permainan *puzzle* telur pintar (putepin). Dari 18 anak hanya ada 2 anak yang mencapai ketuntasan dengan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) dan ada 3 anak yang mencapai ketuntasan dengan kriteria berkembang sangat baik (BSB), ada beberapa anak yang belum bisa membedakan angka 6 dan 9, ada juga yang belum bisa mengurutkan angka 1-10, dan ada pula yang belum mengenal beberapa simbol angka dan jumlah angka dengan baik. Hal ini diakibatkan oleh kurangnya kreatif guru dalam penggunaan media yang bervariasi untuk pengenalan simbol angka dan jumlah angka, pembelajaran lebih sering didalam kelas, serta kondisi kelas kurang terkendali. Sehingga masih banyak anak yang belum mengenal simbol angka terutama jumlah angka dengan baik karena kurangnya menejemen kelas yang baik oleh guru itu sendiri akibatnya kelas kurang kondusif.

Tabel 1 Data Hasil Perkembangan Kognitif Anak Tahap Kondisi Awal

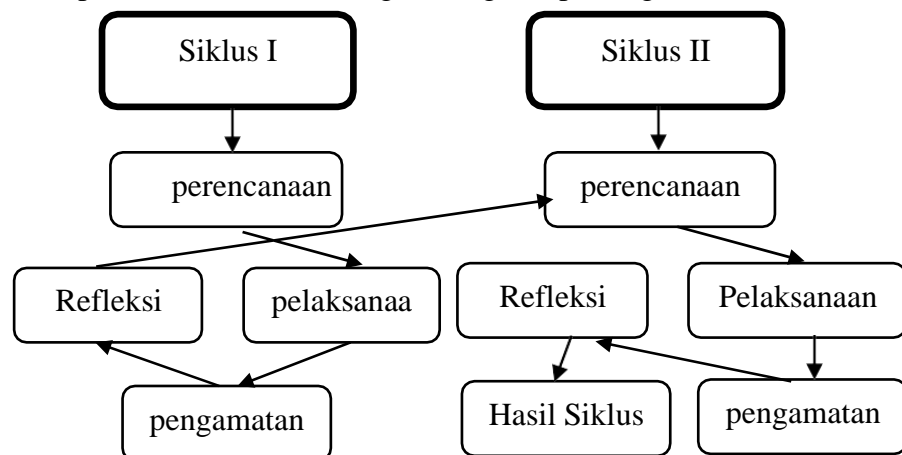
Tahap	Belum Berkembang (BB)		Mulai Berkembang (MB)		Berkembang Sesuai Harapan (BSH)		Berkembang Sangat Baik (BSB)	
	jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%
Kondisi Awal	7	39	6	33	2	11	3	17



Dari diagram diatas dapat diketahui bahwa kondisi awal dari 18 anak yang ada. Anak yang belum berkembang (BB) sebanyak 7 orang anak atau 39%, mulai berkembang (MB) sebanyak 6 anak atau 33%, berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 2 anak atau 11%, dan anak yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 3 orang atau 17%. Anak dikatakan berkembang apabila memenuhi syarat yang telah ditentukan dalam standar tingkat pencapaian anak. Sesuai dengan Depdiknas (2007: 1) mengemukakan bahwa perkembangan kognitif anak salah satunya adalah berpikir simbolik yang meliputi kemampuan mengenali, menyebutkan, mengurutkan, menggunakan konsep bilangan berhubungan dengan berbagai percobaan atau demonstrasi sebagai suatu pendekatan secara ilmiah atau logis dengan tetap mempertimbangkan tahapan berpikir anak.

Gambar 1, Tahapan Siklus

Adapun model untuk masing-masing tahap sebagai berikut:



Pada bagan tersebut terlihat bahwa penelitian ini dilakukan melalui dua siklus yang dimana penelitian tindakan kelas ini dilakukan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui penerapan permainan puzzle telur pintar (putepin) dengan menggunakan empat aspek pokok dalam PTK yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Langkah-langkah yang dilakukan dalam setiap siklus pada dasarnya sama, hanya saja dilakukan perbaikan terhadap kekurangan pada siklus I.

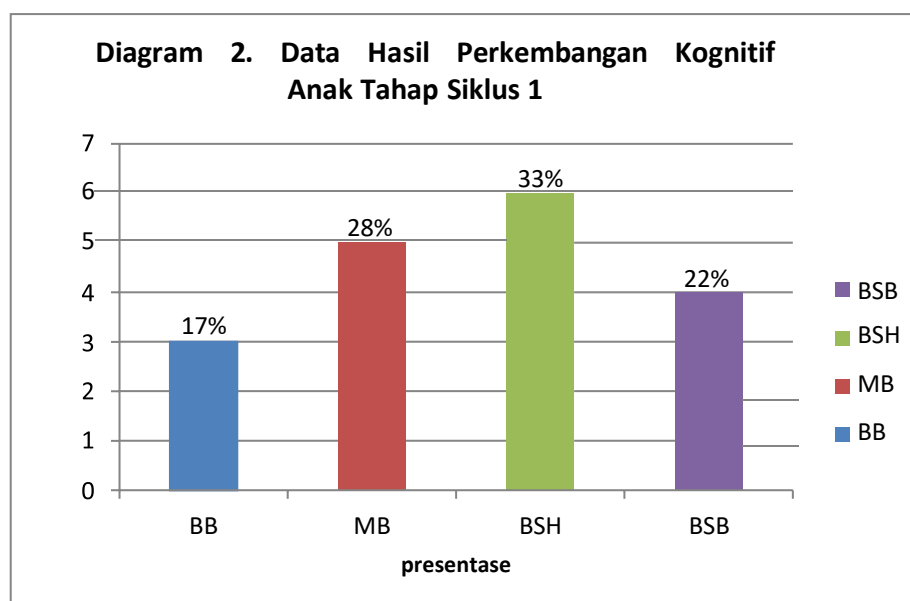
Tabel 2. Data Hasil Perkembangan Kognitif Anak pada Siklus I

Tahap	Belum Berkembang (BB)		Mulai Berkembang (MB)		Berkembang Sesuai Harapan (BSH)		Berkembang Sangat Baik (BSB)	
	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%
Siklus 1	3	17	5	28	6	33	4	22

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa penerapan permainan puzzle telur pintar (putepin) untuk meningkatkan kognitif anak diperoleh data belum tuntas dilihat dari nilai rata-rata ketuntasan klasikal masih berada pada angka 55% yang masih berada pada kategori mulai berkembang (MB), dengan rincian dari 3 anak 1 anak tidak mau bermain dan 2 anak lainnya belum mampu mencocokkan kepingan puzzle dengan benar dan masih kurang dalam pemahaman konsep bilangan sehingga berada pada kategori belum berkembang (BB), sedangkan 5 anak mendapat nilai mulai berkembang (MB) sudah mampu mencocokkan kepingan melalui bantuan guru dan mulai mengetahui konsep bilangan, 6

anak diberi nilai berkembang sesuai harapan (BSH) sudah mampu mencocokkan kepingan puzzle dan memahami konsep bilangan sedikitnya lima angka, serta 4 anak bernilai berkembang sangat baik (BSB) karena sudah memahami konsep bilangan dengan lancar.

Untuk lebih jelasnya lagi akan digambarkan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



Berdasarkan data yang diperoleh dari diagram diatas bahwa pada siklus I, peneliti mendapat keterangan bahwa hasil tindakan hanya 10 anak (55%) yang mencapai ketuntasan dengan kriteria BSH dan BSB, sehingga dengan hasil ini bahwa pada siklus I mengalami peningkatan secara bertahap walaupun belum mencapai indikator keberhasilan.

Sesuai dengan pendapat Lev Vygotsky bahwa bermain merupakan sumber perkembangan anak terutama untuk aspek berpikir. Menurut Vygotsky bermain adalah self help tool (alat bantu mandiri). Dimana melalui bermain anak dengan sendirinya akan mengalami kemajuan dalam perkembangannya salah satunya dalam aspek berpikir.

Demikian juga penelitian yang dilakukan oleh Irma Laynia yang dalam penelitiannya juga sama-sama upaya meningkatkan kognitif anak dan data yang diperoleh dalam penelitian Irma Laynia pada siklus I nilai ketuntasan belajar anak masuk kedalam kriteria baik meskipun belum mencapai ketuntasan yang ditentukan. Dengan rincian nilai, anak yang mempunyai capaian perkembangan mulai berkembang (MB) sebanyak 1 anak (8,3%), berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 10 anak (84%), dan hanya ada 1 anak (8,3%) yang berkembang sangat baik (BSB).

Dari beberapa teori diatas dapat diketahui bahwa pada siklus I mengalami peningkatan rerata nilai walaupun masih belum mencapai indikator keberhasilan, jadi untuk mencapai indikator keberhasilan tersebut peneliti akan melakukan pelaksanaan tindakan siklus II melalui permainan puzzle telur pinta (putepin) untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun pada kelompok B di TK Izzul Islam MT Wanasaba Lauk. Berdasarkan data yang diperoleh dari diagram diatas bahwa pada siklus I, peneliti mendapat keterangan bahwa hasil tindakan hanya 10 anak (55%) yang mencapai ketuntasan dengan kriteria BSH dan BSB, sehingga dengan hasil ini bahwa pada siklus I mengalami peningkatan secara bertahap walaupun belum mencapai indikator keberhasilan.

Sesuai dengan pendapat Lev Vygotsky bahwa bermain merupakan sumber perkembangan anak terutama untuk aspek berpikir. Menurut Vygotsky bermain adalah self help tool (alat bantu mandiri). Dimana melalui bermain anak dengan sendirinya akan mengalami kemajuan dalam perkembangannya salah satunya dalam aspek berpikir.³⁸

Demikian juga penelitian yang dilakukan oleh Irma Laynia yang dalam penelitiannya juga sama-sama upaya meningkatkan kognitif anak dan data yang diperoleh dalam penelitian Irma Laynia pada siklus I nilai ketuntasan belajar anak masuk kedalam kriteria baik meskipun belum mencapai ketuntasan yang ditentukan. Dengan rincian nilai, anak yang mempunyai capaian perkembangan mulai

berkembang (MB) sebanyak 1 anak (8,3%), berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 10 anak (84%), dan hanya ada 1 anak (8,3%) yang berkembang sangat baik (BSB).

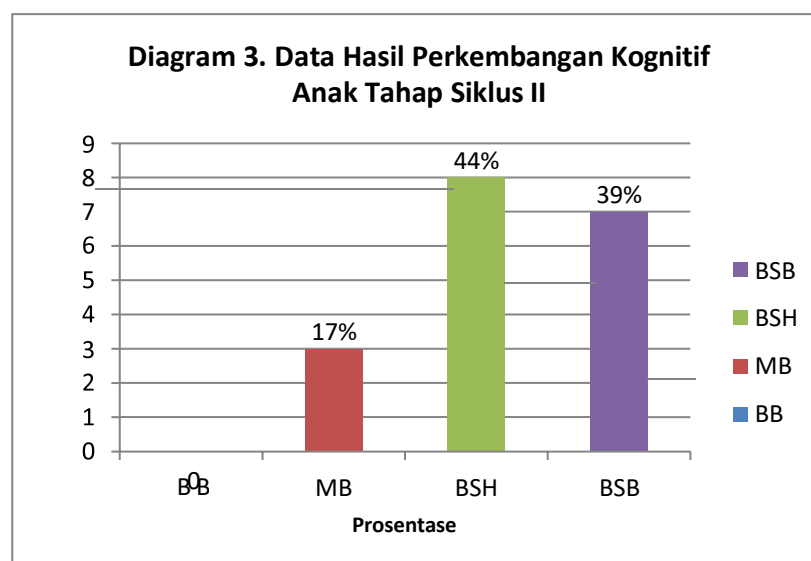
Dari beberapa teori diatas dapat diketahui bahwa pada siklus I mengalami peningkatan rerata nilai walaupun masih belum mencapai indikator keberhasilan, jadi untuk mencapai indikator keberhasilan tersebut peneliti akan melakukan pelaksanaan tindakan siklus II melalui permainan puzzle telur pinta (putepin) untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun pada kelompok B di TK Izzul Islam MT Wanasaba Lauk.

Refleksi merupakan tindak lanjut atau *feedback* dari proses pembelajaran untuk menelaah perkembangan kognitif anak di TK Izzul Islam MT Wanasaba Lauk. Dilihat dari hasil observasi anak yang berada pada kategori MB (mulai berkembang) masih berada pada kategori cukup. Meskipun sudah mencapai kategori mulai berkembang, tetapi masih ada kekurangan dalam proses pembelajaran. Maka dibutuhkan tindak lanjut agar pembelajaran menggunakan permainan *puzzle* telur pintar (putepin) dapat meningkat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Tabel 3. Data Hasil Perkembangan Kognitif Anak pada Siklus II

Tahap	Belum Berkembang (BB)		Mulai Berkembang (MB)		Berkembang Sesuai Harapan (BSH)		Berkembang Sangat Baik (BSB)	
	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%
Siklus 1	-	-	3	17	8	44	7	39

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil observasi pada siklus II sudah mencapai 83% dengan kategori berkembang sangat baik (BSB), dengan rincian 8 anak berkembang sesuai harapan (BSH) dan 7 anak berkembang sangat baik (BSB) dan total sebanyak 15 anak. Tidak ada anak dalam kriteria belum berkembang (BB), sedangkan 3 anak dalam kriteria mulai berkembang (MB) sudah mampu mencocokkan kepingan *puzzle* dengan benar namun masih melalui bantuan guru, 8 anak diberi nilai berkembang sesuai harapan (BSH) karena sudah mampu mencocokkan kepingan puzzle dan memahami konsep bilangan sedikitnya lima angka, serta 7 anak bernilai berkembang sangat baik (BSB) karena sudah mampu mengurutkan angka dengan lancar.



Berdasarkan data yang diperoleh dari diagram diatas bahwa pada siklus II, peneliti mendapat keterangan bahwa hasil tindakan 15 anak (83%) yang mencapai ketuntasan dengan kriteria BSH dan BSB, sehingga dengan hasil ini bahwa pada siklus II mengalami peningkatan secara signifikan dari

pra siklus dan siklus I. Sesuai dengan pendapat Lev Vygotsky dalam megawangi bahwa mengenal angka dengan proses bermain dan aktivitas yang bersifat konkrit dapat memberikan momentum alami bagi anak untuk belajar sesuatu yang sesuai dengan tahap perkembangan umurnya (*agre-apropriate*) dan kebutuhan spesifik anak (*individual needs*). Dari beberapa uraian diatas dapat diketahui bahwa permainan *puzzle* telur pintar (putepin) dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun, Hal ini sesuai dengan hasil lembar observasi yang diperoleh menggunakan lembar observasi dari pelaksanaan siklus II apabila dibandingkan dengan hasil pra siklus dan siklus I telah banyak mengalami peningkatan

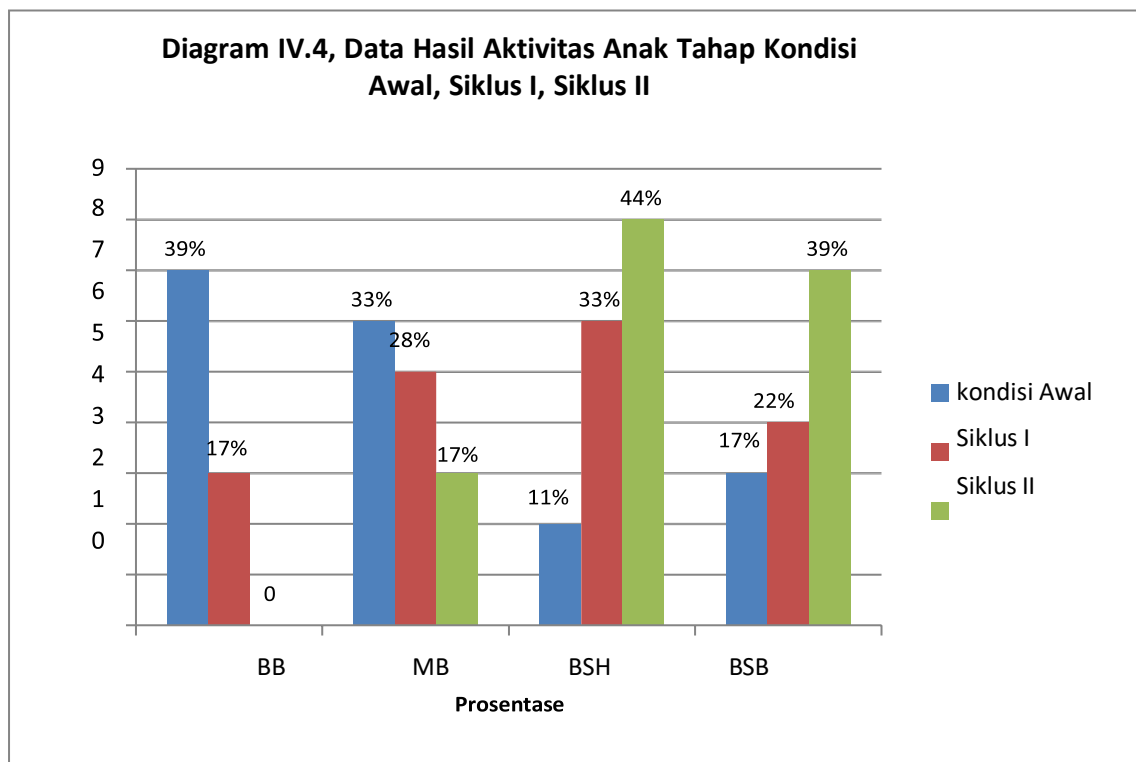
Refleksi siklus II dilakukan oleh peneliti dan guru pada akhir siklus II. Dalam refleksi ini, dibahas mengenai proses pembelajaran yang terjadi saat melakukan tindakan. Anak sangat antusias dan senang dalam bermain. Dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada kegiatan siklus II bahwa perkembangan kognitif anak didik dalam mengenal konsep bilangan melalui penerapan permainan *puzzle* telur pintar (putepin) telah mencapai target, terlihat dari aktivitas anak dalam bermain yang mampu memecahkan masalah saat bermain dengan melewati berbagai rintangan dengan benar, anak sudah mampu mencocokkan setiap kepingan *puzzle*, mampu menyebutkan dan mengurutkan angka 1-10, dan mampu memahami konsep jumlah bilangan meskipun belum semua anak namun sebagian besar anak sudah bisa. Jadi pembelajaran melalui permainan *puzzle* telur pintar (putepin) ini dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Izzul Islam MT Wanasaba Lauk. Berdasarkan hasil observasi pada siklus I dan siklus II. Diperoleh hasil aktivitas siswa pada siklus I, yaitu 55% tergolong berkembang sangat baik. Oleh karena itu, pada tahap refleksi iniw, disimpulkan bahwa penerapan permainan *puzzle* telur pintar (putepin) untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak telah dinyatakan berhasil, karena persentase hasil siklus II sudah mencapai ketuntasan klasikal yang diinginkan. Para ahli dalam pengembangan anak juga menyarankan bahwa penting untuk menciptakan keseimbangan dalam penggunaan media.

Tabel IV.4, Data Hasil Perkembangan Kognitif Anak pada Tahap Kondisi Awal, Siklus I, dan Siklus II

Tahap	Belum Berkembang (BB)		Mulai Berkembang (MB)		Berkembang Sesuai Harapan (BSH)		Berkembang Sangat Baik (BSB)	
	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%
Kondisi Awal	7	39	6	33	3	17	2	11
Siklus I	3	17	5	28	6	33	4	22
Siklus II	-	-	3	17	8	44	7	39

Berdasarkan hasil observasi yang telah diperoleh, dapat dilihat bahwa telah terjadi peningkatan perkembangan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan dari siklus I ke siklus II. Hal ini didukung oleh permainan *puzzle* telur pintar (putepin) yang membantu anak didik di kelompok B dalam mengenal angka. Hasil dari penelitian menunjukkan adanya perbedaan nilai evaluasi siklus I dan nilai evaluasi siklus II yang mengalami peningkatan yaitu siklus I diperoleh nilai rata-rata 55% yang berada pada kategori Mulai Berkembang (MB), sedangkan pada siklus II diperoleh nilai rata-rata 83% yang berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) yang artinya penelitian yang dilakukan berhasil. .

Untuk lebih jelasnya lagi akan digambarkan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

Perkembangan kognitif anak mengalami peningkatan. Hal ini ditunjukkan dari adanya peningkatan kemampuan anak yakni dari kondisi awal yang dapat kriteria belum tuntas 13 anak (72%), dan siswa tuntas sebanyak 5 anak (28%). Dan pada siklus I dapat diketahui anak yang dapat kriteria siswa tidak tuntas berjumlah 8 orang (44%), anak yang tuntas berjumlah 10 orang (55%). Serta pada siklus II anak yang dapat kriteria belum tuntas sebanyak 3 orang (17%), anak yang tuntas berjumlah 15 orang (83%). Sehingga sudah mencapai dari target ketuntasan klasikal yaitu 80% sehingga dapat disimpulkan penerapan permainan puzzle telur pintar (putepin) dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 pada kelompok B Di TK Izzul Islam MT Wanasaba Lauk.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusniatih, A., & Mandasari, S. "Pengaruh Permainan Puzzle Modifikasi Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athpal Kecamatan Parigi Kabupaten Parigi Moutong". Bungamputi,
- Depdiknas. Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Pemula di Taman Kanak-kanak. Jakarta: Dirjen Dikdasmen. 2007
- Suharsimi, Arikunto, (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sujiono, Y. N., Zainal, O. R., Rosmala, R., & Tampiommas, E. L. (2013). "Hakikat Pengembangan Kognitif". *Metod. Pengemb. Kogn*
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini: pengantar dalam berbagai aspeknya*. Kencana.

- Wahyuningtias, D., Putranto, T. S., & Kusdiana, R. N. (2014). “Uji Kesukaan Hasil Jadi Kue Bronies Menggunakan Tepung Terigu dan Tepung Gandum Utuh”. *Binus Business Review*
- Widiyanto, S. (2018). “Pengaruh Metode Cooperative Scrift dan Peran Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia”. *Khazanah Pendidikan*
- Izzuddin, A. (2021). “Upaya mengembangkan kemampuan kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Sains”. Edisi , 3