

Available online at : <http://ejurnal.stikesprimanusantara.ac.id/>

Jurnal Kesehatan

| ISSN (Print) 2085-7098 | ISSN (Online) 2657-1366 |



Artikel Penelitian

PENGARUH TERAPI BERMAIN PUZZLE TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA PRASEKOLAH

Rizkia Dwi Oktaviyani¹, Oryza Intan Suri²

¹ Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Ichsan Medical Centre, Indonesia

² Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Ichsan Medical Centre, Indonesia

ARTICLE INFORMATION

Received: May 01, 2019
Revised: May 17, 2019
Available online: July 31, 2019

KEYWORDS

Anak Prasekolah, Perkembangan Kognitif, Puzzle.

CORRESPONDENCE

E-mail: rizkiadwioktaviyani@gmail.com

ABSTRACT

Anak usia prasekolah adalah anak yang berusia 3-6 tahun. Pada masa ini, diperlukan pemantauan terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak, dimana panca indera dan sistem penerimaan rangsangan serta proses memori harus siap sehingga anak mampu belajar dengan baik, proses belajar pada masa prasekolah adalah dengan cara bermain. Kemampuan kognitif dalam proses pembelajaran, anak lebih sering menggunakan permainan yang menyenangkan agar anak dapat mengeksplor kreativitasnya dengan cara belajar sambil bermain. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Usia Prasekolah di TK/TPQ Plus Hidayatullah. Jenis penelitian ini adalah Kuantitatif dengan penelitian *Quasi Eksperimental Design One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi penelitian sebanyak 30 murid dengan *Purposive Sampling*. Metode analisis data menggunakan Uji *Wilcoxon Signed Rank Test*. Hasil kelompok sebelum dan sesudah Uji *Wilcoxon Signed Rank Test* menunjukkan *p value* perkembangan bahasa 0,02, *p value* perkembangan motorik halus 0,014, *p value* perkembangan sosial 0,008, dan *p value* menggunakan lembar observasi 0,025 dengan standar *p value* < 0,05. Kesimpulan: ada pengaruh kelompok sebelum dan sesudah dilakukan terapi bermain puzzle.

A preschool age children is children aged 3-6 in the period, required monitoring of growth and child development, also the senses and where the system for receiving stimuli and memory processes is so capable of learning well, the learning in the a preschool is how to play. In the process of learning, cognitive abilities the children more often uses a fun game a little child can explore their creativity by way of learning while playing. Purpose in this study is to find influence play on the cognitive therapy that age a preschool in TK/TPQ Plus Hidayatullah. This research is kind of Quantitative research with Quasi Experimental Design One Group pretest-posttest design. The population research as many as 30 students with purposive. A sampling method of analysis of data using a test Wilcoxon Signed Rank Test. Analysis methode Wilcoxon Signed Rank Test. The group before and after the Wilcoxon Signed Rank Test show value, the development of a language 0,02 p value motor development smooth 0,014, p value coarse, p value social development 0,008, p value using sheets of observation 0,025, with a standard p value < 0,05. Conclusion: any impact the before and after therapy play done that.

PENDAHULUAN

Kesehatan bagi anak tidak terlepas dari pengertian kesehatan secara umum. Kesehatan di sini meliputi kesehatan badan, rohani, dan sosial, tidak terbatas hanya bebas dari penyakit, cacat dan kelemahan. Masa tumbuh kembang anak adalah masa yang beresiko bagi setiap kehidupan anak, maka sangat penting untuk memperhatikan semua aspek yang mendukung dan yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan. Pertumbuhan dan perkembangan, dua peristiwa yang berbeda namun saling berkaitan dan saling mempengaruhi (Krisdiyanti, 2015).

Perkembangan merupakan suatu proses yang bersifat kumulatif artinya perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Anak usia dini berada dalam masa kecemasan disepanjang rentang usia perkembangan manusia, bahwa masa ini merupakan periode sensitif yang mudah menerima stimulus-stimulus dari lingkungannya baik disengaja maupun tidak disengaja. Pada masa inilah terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis sehingga anak siap merespon dan mewujudkan semua tugas-tugas perkembangan yang diharapkan muncul pada perilaku sehari-hari.

Perkembangan kognitif bertujuan agar individu mampu mengembangkan kemampuan persepsinya, ingatan, berfikir, pemahaman terhadap simbol, melakukan penalaran dan memecahkan masalah. Perkembangan kognitif dipengaruhi oleh faktor hereditas, lingkungan, kematangan, minat dan bakat, pembentukan dan kebebasan. Salah satunya permainan edukatif adalah *puzzle* karena dapat mempengaruhi kecerdasan kognitif pada anak (Zianeda, 2017).

Puzzle adalah media bermain dengan cara bermainnya seperti menyusun dan mencocokkan potongan-potongan gambar, huruf, bangun-bangun, atau angka sehingga disusun menjadi sebuah *puzzle* yang utuh. Dalam menyusun *puzzle* maka akan melatih kesabaran, ketangkasan mata, dan tangan untuk menyusun *puzzle* tersebut. Selain itu kegiatan ini dapat dilakukan melalui bermain agar anak tidak mudah merasa bosan dan menerapkan metode belajar melalui bermain dapat membantu anak dalam belajar sehingga meningkatkan hasil belajar anak menjadi lebih baik.

Berbagai masalah perkembangan anak, seperti keterlambatan motorik, berbahasa, perilaku, *austisme*, hiperaktif dalam beberapa tahun terakhir ini semakin meningkat, angka kejadian di Amerika Serikat berkisar 12-16%, Thailand 24%, Argentina 22%, dan di Indonesia antara 13-18%. Melihat angka epidemiologi tersebut, maka diperlukan adanya deteksi dini pada anak dengan gangguan perkembangan untuk mencegah terjadinya keterlambatan penanganan. Apabila tidak ditangani dengan tepat, maka gangguan ini dapat berlanjut hingga remaja atau dewasa (Ayu, 2013).

Dilihat dari proporsi penduduk Indonesia 40% dari total populasi terdiri atas anak dan remaja berusia 0-16 tahun dan sebanyak 13,5% anak Indonesia merupakan kelompok usia beresiko tinggi mengalami gangguan perkembangan. Berdasarkan data Ikatan Dokter Indonesia (IDAI, 2013) diperkirakan 5-15% anak mengalami keterlambatan perkembangan dan sekitar 1-3% anak mengalami keterlambatan perkembangan umum (Setyaningsih, 2018).

Sesuai dengan Profil data Kesehatan Indonesia tahun 2011 menyatakan bahwa di Indonesia jumlah anak prasekolah (3-5 tahun) berdasarkan survei dari kementerian tahun 2011 mencapai 8.269.856 anak dari jumlah penduduk sebesar 243.181.400. Sedangkan untuk wilayah Jawa Timur jumlah anak prasekolah mencapai 1.051.144 jiwa dari jumlah penduduk sebesar 37.742.356 jiwa. Berdasarkan data dari dinas kependudukan kota Madiun jumlah anak prasekolah perempuan sejumlah 530 (2,8%) dan laki-laki sejumlah 557 (2,71%) dari jumlah penduduk 20.508 jiwa. Perkembangan kognitif terbagi menjadi 3 kelompok usia yaitu 2-3 tahun, 3-4 tahun, dan 4-5 tahun. Rata-rata pencapaian skor

perkembangan kognitif anak usia 2-3 tahun yaitu 59%. Untuk anak usia 3-4 tahun, rata-rata pencapaian skor perkembangan kognitif yaitu sebesar 56,4%. Senetara itu, rata-rata pencapaian skor untuk anak usia 4-5 tahun yaitu sebesar 57,2%. Secara keseluruhan, sebanyak 61,1% anak usia 3-5 tahun termaksud mempunyai perkembangan kognitif rata-rata total sebesar 50,6% (Saputro, 2015).

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti pada guru TK diperoleh hasil jumlah siswa yang terdapat di TK adalah 45 murid. Dengan kegiatan di TK seperti membaca, menulis, berhitung, berdoa bersama, bermain bersama. Menurut guru TK yang ditemui oleh peneliti mengatakan ada 2 dari 30 orang anak mengalami keterlambatan dalam membaca dan menulis. Dan 3 anak yang mengalami kemajuan cukup pesat dalam membaca dan menulis. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, penulis tertarik untuk mencoba mengkaji dan melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Terapi Bermain *Puzzle* Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah di TK/TPQ Plus Hidayatullah”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasy Experiment Design* dengan tujuan untuk mengetahui suatu pengaruh yang timbul, sebagai akibat dari adanya perlakuan tertentu. Dengan rancangan yang digunakan yaitu *One Group Pretest Posttes Design*. Penelitian ini dilakukan di TK/TPQ Plus Hidayatullah Pamulang, pengambilan data dan pengukuran dilaksanakan pada November 2018 – Januari 2019. Populasi dalam penelitian ini adalah murid TK/TPQ Plus Hiyataullah yang berjumlah 45 responden dan diambil 30 sampel yang memenuhi kriteria inklusi dan eklusi. Pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh dengan cara menggunakan Denver II dan Lembar Observasi. Data yang dimaksud berupa point penilaian perkembangan bahasa, motorik halus, dan perkembangan social dan Lembar Observasi. Analisis bivariat untuk mengetahui pengaruh antara terapi bermain *puzzle* dengan perkembangan kognitif anak usia prasekolah di TK/TPQ Plus Hidayatullah. Uji ini menggunakan Uji *Wilcoxon Signed Rank Test*, dengan bantuan program SPSS versi 25.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dilakukan di TK/TPQ Plus Hidayatullah diperoleh sampel 30 responden, semua responden yang menjadi sampel merupakan Murid TK/TPQ Plus Hidayatullah kelas A dan B dengan kriteria umur 3-6 tahun dan bersedia menjadi responden. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada

pengaruh antara perkembangan bahasa, motorik halus, perkembangan social dan hasil observasi dengan kognitif anak usia prasekolah. Awal mulanya TK/TPQ Plus Hidayatullah berdiri pada tahun 1992 dengan nama TPQ (Taman Pendidikan Al-Qur'an) awal mula sekolah islam ini didirikan di rumah pribadi pemilik TPQ lalu TPQ beralih tempat dari rumah pribadi ke Masjid. Seiring berjalannya waktu TPQ menjadi TK (Taman Kanak-kanak Islam) pada tahun 2010 TK/TPQ Plus Hidayatullah beralih tempat kembali dari Masjid ke gedung baru hingga saat ini. Luas bangunan TK/TPQ Plus Hidayatullah sekitar 24 meter. TK/TPQ Plus Hidayatullah dibagi menjadi 3 kelas yaitu kelas pagi, kelas sore dan kelas malam.

Distribusi Frekuensi Responden Menurut Usia Anak

No.	Rentang Usia	N	%
1.	3 Tahun	9	30%
2.	4 tahun	8	26,7%
3.	5 tahun	13	43,3%
Total :		30	100%

Hasil diatas menunjukkan bahwa diatas menunjukkan bahwa responden dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa murid yang berusia 3 tahun sebanyak 9 murid (30%), murid yang berusia 4 tahun sebanyak 8 murid (26,7%), dan murid yang berusia 5 tahun sebanyak 13 murid (43,3%).

Distribusi Frekuensi Responden Menurut Jenis Kelamin

No.	Jenis Kelamin	N	%
1.	Laki-laki	16	53,4%
2.	Perempuan	14	46,6%
Total :		30	100%

Hasil diatas menunjukan bahwa sebagian besar responden laki-laki yaitu sebanyak 16 murid (53,4%), sementara responden perempuan sebanyak 14 murid (46,6%).

Kelompok Sebelum dan Sesudah dilakukannya Terapi Bermain *Puzzle* Menggunakan Alat Ukur DDST

Variabel	Pretest					
	Fail		Suspect		Normal	
	N	%	N	%	N	%
Perkembangan Bahasa	5	16,7	10	33,3	15	50,0
Perkembangan Motorik Halus	2	6,7	5	16,7	23	76,7
Perkembangan Sosial	1	3,3	7	23,3	22	73,3

Posttest						
Fail		Suspect		Normal		Total
N	%	N	%	N	%	
-	-	4	13,3	26	86,7	100%
-	-	3	10,0	27	90,0	100%
-	-	2	6,7	28	93,9	100%

Hasil analisis data univariat menunjukkan bahwa hasil proporsi dari 30 responden sebelum (*pretest*) dilakukan terapi bermain didapatkan hasil perkembangan bahasa sebanyak 5 *fail*, 10 *suspect*, dan 15 normal, pada perkembangan motorik halus didapatkan hasil bahwa sebanyak 2 *fail*, 5 *suspect*, dan 23 normal dan pada perkembangan sosial didapatkan hasil bahwa sebanyak 1 *fail*, 7 *suspect*, dan 22 normal dan hasil sesudah (*posttest*) didapatkan hasil perkembangan bahasa sebanyak 4 *suspect*, dan 26 normal, pada perkembangan motorik halus didapatkan hasil bahwa sebanyak 3 *suspect*, dan 27 normal dan pada perkembangan sosial didapatkan hasil bahwa sebanyak 2 *suspect*, dan 28 normal. Hal tersebut diperoleh berdasarkan hasil nilai ukur DDST yang telah dilakukan.

Kelompok Sebelum dan Sesudah dilakukannya Terapi Bermain *Puzzle* menggunakan Alat Ukur Lembar Observasi

Variabel	Pretest					
	TT		TS		TP	
	N	F	N	F	N	F
Lembar Observasi	3	10,0	10	33,3	17	56,7

	Posttest						Total
	TT		TS		TP		
	N	F	N	F	N	F	
	-	-	7	23,3	23	76,7%	100%

Hasil analisis data univariat menunjukkan bahwa hasil proporsi dari 30 responden sebelum (*pretest*) dilakukan terapi bermain *puzzle* didapatkan hasil pada lembar observasi 3 TT, 10 TS dan 17 TP dan hasil sesudah (*posttest*) didapatkan hasil pada lembar observasi 7 TS dan 23 TT. Hal tersebut diperoleh berdasarkan hasil nilai ukur Lembar Observasi yang telah dilakukan.

Hasil Uji Wilcoxon Signed Rank Test

Variabel	Data	Z tabel	P value
Perkembangan Bahasa	Pretest	3.051	0,02
	Posttest		
Perkembangan Motorik Halus	Pretest	2.449	0,014
	Posttest		
Perkembangan Sosial	Pretest	2.646	0,008
	Posttest		
Lembar Observasi	Pretest	2.236	0,025
	Posttest		

Hasil Uji Wilcoxon Signed Rank Test sebelum dan sesudah dilakukan intervensi adalah menunjukkan *p* value perkembangan bahasa 0,02, *p* value perkembangan motorik halus 0,014, *p* value perkembangan sosial 0,008, *p* value lembar observasi 0,025 dengan standar *p* value < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) dilakukan pada Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah di TK/TPQ Plus Hidayatullah.

Dalam penelitian ini diberikan observasi awal pengelompokan anggota sampel terdiri dari sebelum dilakukannya terapi bermain puzzle (*pretest*) dan sesudah dilakukannya terapi bermain puzzle (*posttest*) dengan menggunakan lembar Denver II pada kelompok yang sudah dilakukan penelitian bermain puzzle. Hal ini dilakukan untuk mengetahui adanya perbedaan yang signifikan dengan hasil pemeriksaan *pretest* dan *posttest*. Didapatkan hasil bahwa responden pada kelompok *sesudah* (*posttest*) dilakukannya terapi bermain puzzle perubahan yang signifikan dari hasil *pretest* sebelumnya. Hasil observasi kemudian dibandingkan dari sebelum dilakukannya terapi bermain puzzle dengan observasi yang sesudah dilakukannya terapi bermain puzzle dengan menggunakan lembar Denver II.

Hasil ini juga didukung oleh Dinda Yuswara Gita (2017) bertujuan untuk mengetahui pengaruh bermain puzzle terhadap perkembangan kognitif anak kelompok B di TK Negeri Pembina Manyaran tahun ajaran 2016/2017. Design penelitian ini menggunakan *One Group Pretest-Posttest Design*. Setelah diberikan perlakuan dengan permainan puzzle diperoleh nilai tertinggi 22, nilai terendah 18, rata-rata 20 dan standar deviasi 1,993. Hasil pengamatan dari 22 anak kelompok B, setelah diberikan perlakuan tidak ada anak yang memiliki kategori belum berkembang sedangkan kategori mulai berkembang dengan kelas interval $\geq 9 - < 15$ tidak ada. Pada kategori berkembang sesuai harapan kelas interval $\geq 15 - < 21$, persentasenya 68,2% sedangkan kategori berkembang sangat baik dengan kelas interval ≥ 21 persentasenya yaitu 31,8 %. Dari hasil perkembangan kognitif anak sebelum dan

sesudah perlakuan menggunakan permainan puzzle diatas, terdapat peningkatan pada perkembangan kognitif anak. *P* value 0,05 (0,00 < 0,05), berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan sebelum dan setelah dilakukan perlakuan terdapat perbedaan yang signifikan diperoleh nilai t-hitung $-25,572 \leq t$ -tabel 1,721, t-tabel dapat dilihat pada tabel statistik pada signifikansi 0,05 dengan derajat kebebasan (df) $n-1$ atau $22-1=21$. Karena nilai t-hitung $-25,572 \leq t$ -tabel 1,721 dan signifikansi 0,05 (0,00 < 0,05), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan puzzle berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak kelompok B TK Negeri Pembina Manyaran Wonogiri Tahun Ajaran 2016/2017.

Dengan demikian kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan puzzle anak sangat tertarik dan aktif untuk mengikuti kegiatan yang berlangsung dari biasanya karena setiap hari guru menggunakan metode pemberian tugas melalui Lembar Kerja Anak (LKA) atau buku. Hal ini mendukung hipotesis yang menyatakan bahwa permainan puzzle berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak di TK/TPQ Plus Hidayatullah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang Pengaruh Terapi Bermain Puzzle terhadap Perkembangan Kognitif Anak usia Prasekolah di TK/TPQ Plus Hidayatullah, yang dilakukan terhadap 30 responden menyimpulkan bahwa : *p* value perkembangan bahasa 0,02, *p* value perkembangan motorik halus 0,014, *p* value perkembangan sosial 0,008, dan *p* value pada lembar observasi 0,025 dengan standar *p* value < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima atau terdapat Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah di TK/TPQ Plus Hidayatullah.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriana, Dian. (2017). *Tumbuh Kembang & Terapi Bermain pada Anak* (Edisi 2). Jakarta: Salemba Medika.
- Ardra. (2010). *Ciri-ciri Pertumbuhan Anak yang Sehat*. https://ardra.bit/kesehatan/kesehatan_anak/ciri-ciri_anak_yang_sehat/.
- Arifin, Sabar. (2015). *Hubungan Tingkat Pendidikan Ibu.Purwokerto: Universitas Muhammadiyah Purwokerto*.
- Ayu, Saphira & Hartono, Fitri & Adyaksa, Gana. (2013). *Hubungan Antara Gangguan Tidur dengan Perkembangan Pada Anak Studi Pada Anak Usia 3-6 tahun di Semarang*. Semarang: Universitas Deponogoro.
- Depkes. (2012). *Profil-Kesehatan-Indonesia*. Jakarta: Kementerian Kesehatan RI.
- Dinda, Yuswara Gita. (2017). *Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B di TK Negeri Pembina Manyaran Tahun Ajaran 2016/2017*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.

- Fithriyah, AF. (2015). Pembelajaran Al-Qur'an Hadist Melalui Media *Puzzle* dapat meningkatkan Hasil Belajar dalam Materi Hadist tentang Kebersihan Kelas 1 Semester Genap MI Miftahul Ulum, Tahun Ajar 2014-2015. Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel.
- Fitriyanti, Lia & Rosidah, Nurfitri. (2017). Faktor-faktor yang Berhubungan dengan Kemampuan Motorik Halus Bermain *Puzzle* Pada Anak Prasekolah di RSUD Pasar Rebo Jakarta Timur 2017. *Jurnal Ilmiah Kesehatan* 9 (1): Maret 2017.
- Inggried, Caludia Muloke, dkk. (2017). Pengaruh Alat Permainan Edukatif (*Puzzle*) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Desa Linawan Kecamatan Pinolosian Kabupaten Bolaang Mongondow Selatan. Manado: Universitas Sam Ratulangi.
- Krisdiyanti, Nina. (2015). Penatalaksanaan Terapi Latihan untuk Anak *Developmental Delay* di Griya Fisio Bunda Novy Yogyakarta. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Patmawati, Renia. (2017). Hubungan Bermain *Puzzle* dengan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia 3-4 tahun di TK Pharma Wanita Persatuan Sukarame Bandar Lampung. Skripsi.
- Metriani. (2015). Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK LPM Raman Endra. Lampung: Universitas Lampung.
- Murini. (2016). Upaya Meningkatkan Kemandirian Melalui Kegiatan Menyusun *Puzzle* Pada Anak Kelompok B2 Di Tk Pertiwi 49 Candan Jetis Bantul. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mussa'diyah, Liza (2014). Perkembangan Jean Peaget untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Anak Diskalkulia: Studi Kasus pada Siswa X di MI Pangeran Diponegoro Surabaya. Surabaya: UIN Sunan Ampel.
- Naimah, Marwiyatun. (2012). Peran Postive Deviance Guru dalam mendukung Perkembangan Kognitif Anak Berkebutuhan Khusus. Malang: Universitas Islam Negri Malang.
- Notoatmodjo (2012). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nurvita, Fitri. (2014). Pengaruh Permainan *Puzzle* Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini di TK Pertiwi Karanglor, Manyaran, Wonogiri Tahun Ajar 2013/2014. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Putri, Pratika Kusuma (2015). Hubungan Antara Pola Komunikasi Orang Tua dengan Kejadian temper tatum pada Anak usia Prasekolah di Paud X Batturaden. Purwokerto: Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Pamungkas, Trino Andi. (2013). Pengaruh Pemakaian Rompi Bergambar terhadap Kecemasan Sebagai Efek Hospitalisasi pada Anak Usia Prasekolah yang di rawat di Ruang Cempaka RSUD Dr. R Goetheng Taroenadibrata, Purbalingga. Purwokerto: Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Pramunda, Putri Farah. (2016). Pengaruh Bermain Jigsaw *Puzzle* Terhadap Tingkat Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Desa Klapagada Kecamatan Maos Kabupaten Cilacap. Purwokerto: Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Saputro, J. Pamungkas. (2015). Pengetahuan Ibu Tentang Perkembangan Kognitif Usia Prasekolah di desa Bargarsari, Kecamatan Madiun, Kabupaten Madiun. Ponogoro: Universitas Muhammadiyah Ponogoro.
- Setyaningsih, Tunggul Sri Ayu & Wahyuni, Hesti. (2018). Stimulasi Permainan *Puzzle* Berpengaruh terhadap Perkembangan Sosial dan Kemandirian Anak Usia Prasekolah. *Jurnal. Jurnal Keperawatan Silampari (JKS)* Volume 1, No.2.
- Sugiyono (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Jakarta: Alfabeta.
- Wahyuni, Nanik dan Maureen, IY. (2010). Pemanfaatan Media *Puzzle* Metamorfosis dalam pembelajaran Sains untuk meningkatkan hasil Belajar Siswa Kelas II SDN Sawunggaling 1/382 Surabaya. *Jurnal teknologi Pendidikan* Vol. 10 (2) halaman 77.
- Zianeda, Faradhita Amaral. (2017). Pengaruh Permainan *Puzzle* terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Kelompok A TK Muslimat NU Khadijah Desa Ngepung Kecamatan Patianrowo, Kabupaten Ngajuk. *Artikel. Simki-Pedagogla* Volume 1, No.1 Tahun 2017.