

## DAFTAR PUSTAKA

- A. D. Dear, R. A. (2022 ). Analisis Kemampuan Kognitif, Afektif, dan Psikomotor Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik terpadu Melaalui Cooperative Tipe Make a Match di SDN 05 Sawahan Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai* , 6 (1) 8390 - 8400.
- A. Hidayah, T. S. (2021). Analisis Kemampuan peserta Didik pada Ranah Kognitif, Afektif,Psikomotorik Siswa Kelas II B SDN Kunciran 5 Tangerang. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*.
- Ahmad Aly Syukron, A. A. (2020). Kemampuan Kognitif dalam Mengurutkan Angka Melalui Metode Bermain Puzzle Angka. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 4 No 1 81.
- Amini, S. F. (2022). Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Anak Usia Dini*, 4 (3), 233-240.
- Anik, P. P. (2018). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini (Sebuah Kajian Teori dan Praktik)*. Nganjuk: Adjie Media Nusantara.
- Anis Setiyawati, R. S. (2021). Pencapaian Aspek Perkembangan Anak Usia Dini Selama Pembelajaran Daring di Masa Covid - 19 . *STKIP PGRI Ponorogo*.
- Aprilia, P. D., & Alimudin, A. (2023). PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR LOGIS MELALUI MEDIA *PUZZLE* JAM DI RA TRI BHAKTI ASYIFA. *Jurnal PAUD Emas*, 3(1), 27-40.
- Ardi Wiyani, Novan dan Barnawi. (2016). *Format PAUD : Konsep, Karakteristik dan Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ar- Ruzz Media.
- Ardine, A. (2016). Mengenal Tipe - tipe Game .
- Arlin Aulia, A. P. (2023). Implementasi Pembelajaran di Sekolah RA Ar - Ridha . *Jurnal Pendidikan dan Konseling* , 5 (1) 3660 - 3665.
- Arieska, P. K., & Herdiani, N. (2018). Pemilihan teknik sampling berdasarkan perhitungan efisiensi relatif. *Jurnal Statistika Universitas Muhammadiyah Semarang*, 6(2).
- Ariningsih, R. W. (2020). Persepsi mahasiswa terhadap penerapan gamifikasi dalam pembelajaran. *Jurnal pendidikan teknologi dan kejuruan* , 17 (2) 265 - 274.

- Bahar, S. &. (2019). Penggunaan Media Puzzle dalam Pembelajaran Anak Usia Dini : Manfaat dan Kendala. *Jurnal Syntax Idea*, 1 (3). 45-53.
- Bahri, P. A. (2019). Analisis Faktor Penyebab Terjadinya Kejenuhan Belajar pada Siswa dan Usaha Guru BK untuk Mengatasinya. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bimbingan dan Konseling*, 4 (1) 96 - 102.
- Berk, L. E. (2020). *Development Through the Lifespan*. Boston : Pearson Education
- D. E. Papalia, S. W. (2021). *Human Development*. New York: McGraw-Hill Education.
- Dalle, S. &. (2017). Kefektifan Penggunaan Media Gambar *Puzzle* dalam Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI MAN 1 Makassar. *Eralingua : Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 1 (1).
- Dian Andesta, B. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Literasi*, Vol. IX, No. 1.
- Diana, W. (2019). Bermain Puzzle Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah (4-5 tahun). *Adi Husada Nursing Journal*, Vol 5 No 2.
- DR. H. Hendra Sofyan, M. (2018). *Perkembangan Anak Usia Dini dan Cara Praktis Peningkatannya* . Jakarta: CV. INFOMEDIKA.
- Dwi Ratnasari, A. C. (2019). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Kemampuan Anak Mengenal Angka (1-10) pada anak usai 4-5 tahun di TK NUsa Indah Desa Gumuksari Kecamatan Kalisat Kabupaten Jember. *Incrementapedia : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* , Vol. 01, No. 01 32 - 45.
- Egok, T. G. (2020). Pengembangan etnosains Multimedia Learning untuk meningkatkan Kognitif SKL Siswa SD di Kota Lubuk Linggau . *Jurnal Basicedu*, 4 (1) 13 - 21.
- Eka Retnaningsih, L. U. (2022). Kurikulum Merdeka Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Kepulauan Riau*.
- Ernis, P. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Komponen Ekosistem Melalui Media Puzzle Siswa Kelas V SD Negeri 01 Gunung Malintang Kecamatan Pangkalan Koto Baru. *Jurnal of elementary school*, 4 : 50.
- Faruq, M. &. (2021). Perkembangan dan Pendidikan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5 (2), 1 - 10.
- Fauziati, S. &. (2021). Implikasi Teori Belajar Bruner Kurikulum 2013. *Jurnal Papeda : Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3 (2) 128 - 136.

- Habibullah, d. (2020). Karakteristik Psikologis Siswa dalam Pembelajaran Matematika ditinjau dari Kecerdasan Intuitif dan Reflektif . *Jurnal Karya Abdi*, 1 (1).
- Harsono, M. (2014). Pengaruh Bermain *Game* terhadap Perkembangan Remaja. *Surya University Serpong*.
- Hidayati, A. (2017). Merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak dengan pembelajaran tematik terpadu. *Sawwa: Jurnal Studi Gender*, 12(1), 151-164.
- Humaida Toyba. R & Suyadi (2021). Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui penggunaan Media *Game* Edukasi Digital Berbasis ICT. *Journal Homepage* : <https://aulad.org/index.php/aulad> . Vol 4 No 2 2021, Pages 78 – 87.
- Istiqomah, N., & Maemonah, M. (2022). Konsep dasar teori perkembangan kognitif pada anak usia dini menurut jean piaget. *Khazanah Pendidikan*, 15(2), 151-158.
- Jhoni Warmansyah, T. U. (2023). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Jakarta: Bumi Aksara .
- Juwantara, R. A. (2019). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7 - 12 Tahun dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9 (1), 27 - 34.
- Khadijah. (2016). Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori Pengembangannya .
- Khaironi, M. (2018). Perkembangan anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 2 (01), 01 - 12.
- Khotimah, K., & Agustini, A. (2023). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Pada Anak Usia Dini. *Al Tahdzib: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 11-20.
- Lestarinigrum, A. (2017). *Buku Perencanaan Pembelajaran* . Adjie Media Nusantara.
- Luthfi, T. D. (2015). Perancangan game edukasi edugame sebagai media pembelajaran anak.
- Mahardika, A. (2016). *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Kontrol Diri dan Implikasinya Bagi Layanan Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Bandung: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.

- Mahgfuroh, L. (2019). Metode Bermain *Puzzle* Berpengaruh pada Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Endurance*, 3 (1) 55.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An - Nisa : Jurnal . Kajian Perempuan dan Keislaman*.
- Martono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder* . Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Matondang, R. (2021). *Ragam Media Pembelajaran di SD/MI* . Batu : Literasi Nusantara .
- Musabihatul Kudsiah, M. A. (2021). Pengembangan Media *Puzzle* Pecahan Matematika materi Penjumlahan Pecahan untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Vol 3, No. 2.
- Mu'min, S. A., & Yultas, N. S. (2020). Efektifitas Penerapan Metode Bermain dengan Media *Puzzle* dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak. *AL-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 12(2), 226-239.
- Myers, D. .. (2021). *Psychology (13th ed)*. Worth Publishers.
- Nisem. (2020). Upaya Peningkatan Keterampilan Menghitung Pecahan Senilai Menggunakan Media *Puzzle*. 2.
- Nola Nari, D. Y. (2019). Penerapan Permainan *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan membilang. *Jurnal Pembangunan dan Pendidikan : Fondasi dan Aplikasi*, 7 (1) 44 - 52.
- Noor, F. (2018). Perkembangan kognitif anak Raudlatul Athfal (RA). *Seling: Jurnal Program Studi PGRA*, 4 (2), 169-180.
- Novitasari, Y. (2018). Analisis permasalahan" Perkembangan kognitif anak usia dini". *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(01), 82-90.
- Nurbaiza S, I. W. (2022). Pengembangan Permaianan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kognitif, Bahasa dan Sosial Emosional Anak Usia 5 - 6 tahun (Studi Kasus di Dusun Montong Belae Kecamatan Keruak Tahun 2020-2021). *Jurnal Mutiara Pendidikan*, 2 (2), 56 - 60.
- Nurmi. (2015). *Penerapan Permainan Leg Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan pada Anak di RA Nurinsani Tanarung Kabupaten Gowa*. Makasar: UIN Alauddin.
- Oktavianingsih, E. &. (n.d.). *Edukasi Seks Untuk Anak Usia Dini (Reguler)*. 2019: Refika Aditama.
- Parwati Ni Nyoman., I. P. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.

- Permata, R. D. (2020). Pengaruh Permainan *Puzzle* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4 - 5 tahun. *Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 5 (2) 4.
- Permendikbud. (2016). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Putra, F. P. (2012). *Pembuatan Game Animasi 3D Role Playing Game untuk Pendidikan Budaya Dengan Unity 3D dan Bahasa Pemrograman C#*. Surakarta: Fakultas Komunikasi dan Informatika Jurusan Teknik Informatika. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Putro, S. N. (2021). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini . *Generasi Emas : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Vol. 4 No.1 Hal 54.
- Risnawati, B. d. (2019). Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD di Kabupaten Gowa. *Publikasi Pendidikan* , 9.1 77 - 86.
- Retnaningsih, L. E., & Khairiyah, U. (2022). Kurikulum merdeka pada pendidikan anak usia dini. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 8(2), 143-158.
- Rosdijati, N. (2017). *Panduan Pakem IPS SD*. Jakarta: Erlangga Straight Point Series.
- Rozi, A. Z. (2010). *Ultimate Game Desain Building Games Using Adobe Flash Action Script*. Yogyakarta : Andi .
- Safitri, A. R. (2023). *Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Puzzle di Tk Ma'arif NU 1 Taman Cari Purbolinggo* (Doctoral dissertation, IAIN Metro).
- Santrock, J. W. (2021). *Life-Span Development (18th Edition)*. McGraw: Hill Education.
- Sari, Y. R. (2018). Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Lpm Raman Endra.
- Shiddieqy, N. M. (2013). *Pembuatan Game Honey Mars Menggunakan Unity 3D*. *Sarjana Thesis*.
- Sidiq, R., & Simamora, R. S. (2022). *Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*.
- Simanjuntak, A. A. (2019). Pengaruh Permainan *Puzzle* terhadap Kognitif Anak Usia 5 - 6 tahun di TK Santa Lusius Batang Kuis Kecamatan Percut Sei Tuan Kota Medan. *Jurnal Anak Usia Dini*, 5 (2) 3 - 4.

- Siti Futihat, E. W. (2020). Pengembangan Media *Puzzle* Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Membaca Permulaan. Vol. 7 No. 02.
- Sitorus, M. &. (2024). Peran Lingkungan terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8 (2), 20514-20521.
- Situmorang, E. (2019). Penerapan Metode Bermain *Puzzle* dalam Meningkatkan Kognitif pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Kasih Ibu Krawangsari Natar Lampung Selatan Tahun Ajaran 2013/2014.
- Sofyan, H. (2015). Perkembangan anak usia dini dan cara praktis peningkatannya.
- Sonia, G. (2021). Identifikasi penggunaan alat permainan kognitif anak usia 5 - 6 tahun di tk se - kecamatan labuhan haji . *Doctoral Dissertation, Universitas Mataram*.
- Srimulyanti. (2016). *Pengembangan Puzzle Edukatif sebagai media Pengenalan Angka Kelompok A di TK Purbanegara*. Yogyakarta: Gondokusuma.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suminar, D. R. (2019). *Psikologi Bermain : Bermain & Permainan bagi Perkembangan Anak* . Surabaya: Airlangga University Press.
- Sunarti. (2016). Keefektivitas Penggunaan Media Gambar *Puzzle* dalam Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kela XI MAN 1 Makassar. *Skripsi*.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini : Pengantar Dalam berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana.
- Susanto, A. (2018). *Bimbingan dan Konseling di Sekolah Konsep, Teori dan Aplikasinya*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Syafitri, A. (2019). Perbandingan Hasil Belajar Peserta didik Dengan Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Dengan Media Ular Tangga dan Media *Puzzle* di Kelas XI SMA Negeri 1 Bengkulu Tengah. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kimia*, 2, 133 - 134.
- Syarifuddin, A. &. (2017). Peran Orang Tua sebagai Pendidik Anak dalam Keluarga. *EDUGAMA : Jurnal Kependidikan dan Sosial Keagamaan*, Vol. 03 No . 02.
- T. P. Purnamasari, O. B. (2022). Efektivitas Penggunaan Media *Puzzle* dalam membaca huruf hijaiyyah . *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4 (4) 2027 - 2032.

- Utami, S. (2021). Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make A Match Pada Materi Negara ASEAN dalam Pembelajaran IPS Kelas VI SD . 4, 827 - 839.
- Utami, S. (2024). Pengaruh Media Puzzle terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8 (1), 45-53.
- Utami, W. S., & Indryani, I. (2024). PENGARUH KEGIATAN FUN COOKING TERHADAP KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA DARUSSALAM KECAMATAN PELEPAT ILIR. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 9(1), 9-17.
- Utsmani, M. Mujib & Nova Auliyatul, F (2020). Pengaruh Permainan *Puzzle* Terhadap Perkembangan Kognitif Anak di KB Hidayatul Mubtadi'in Rembang. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. Volume 2, Nomor 1, Mei 2020.
- Vira Fransiska, S. (2021). Pengembangan Media Puzzle Berbantu Powerpoint pada Materi di SD. *Jurnal Pusat Studi Pendidikan Rakyat*, Vol 1 No. 1.
- Waseso, H. P. (2018). Kurikulum 2013 dalam Prespektif Teori Pembelajaran Konstruktivis. *Ta'lim : Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 1 (1), 59 - 72 .
- Wika Anggraini, M. N. (2020). Penerapan Strategi Pemecahan Masalah dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif pada Anak Kelompok B. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5 (1) 31 - 39.
- Wiradintana, R. (2018). Revolusi Kognitif Melalui Penerapan Pembelajaran Teori Bruner dalam Menyempurnakan Pendekatan Perilaku (Behavioural Approach). *Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 2 (1) .
- Yanuarita, A. (2014 ). *Rahasia Otak dan Kecerdasan Anak*. Teranova Books.
- Yulianti I, R. (2018). *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Laskara Askara.
- Zega, B. K., & Suprihati, W. (2021). Pengaruh Perkembangan Kognitif Pada Anak. *Veritas Lux Mea (Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen)*, 3(1), 17-24.
- Zhianta, A., Fitri, A., Nurhavivah, S., Sarini, S., Utami, W. S., & Harianja, S. I. (2024). PERAN PENDIDIK DALAM MENERAPKAN KURIKULUM MERDEKA PADA TK ISLAM AL
- Zulfa, I. (2017). *Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget di TK Nafilah Malang* . Malang: UIN Maulana Ibrahim Malang.