

---

**HUBUNGAN BERMAIN PUZZLE DENGAN KETRAMPILAN KOGNITIF ANAK  
USIA 3-5 TAHUN DI TK DHARMA WANITA I TAMBAKREJO MUNCAR  
BANYUWANGI**

**Muhammad Al Amin<sup>1</sup>, Nur Hidayatin<sup>2</sup>, Agung Dicky Kuswoyo<sup>3</sup>**

- 1) Dosen Prodi D3 Keperawatan, STIKES Banyuwangi
  - 2) Dosen S1 Keperawatan, STIKES Banyuwangi
  - 3) Mahasiswa S1 Keperawatan, STIKES Banyuwangi
- Email: [amin\\_nurse@yahoo.com](mailto:amin_nurse@yahoo.com)

**ABSTRACT**

*Puzzle* merupakan permainan menyusun kepingan gambar sehingga menjadi sebuah gambar yang utuh biasanya dimainkan oleh anak-anak sedangkan suatu proses berpikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangan sesuatu. Dapat juga dimaknai sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan. Tujuan umumnya untuk mengetahui hubungan bermain puzzle dengan keterampilan kognitif pada anak usia 3-5 tahun di TK Dharma Wanita I Tambakrejo Muncar Banyuwangi.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi korelasi dengan bentuk rancangan penelitian *cross sectional* (Hubungan/asosiasi). Dengan jumlah populasinya adalah 30 anak dengan sampel yang diambil sebanyak 30 anak. Kemudian teknik sampling yang digunakan adalah total sampling dan didalam penelitian ini menggunakan *Rank Spearman*.

Berdasarkan hasil penelitian bahwa dari 30 anak yang bermain puzzle sangat baik sebanyak 15 responden (50%) dan yang memiliki perkembangan kognitif baik yaitu 17 responden (57%). Setelah dilakukan perhitungan uji *Rank Spearman* menggunakan SPSS for windows, diperoleh hasil signifikan = 0,745 dimana nilai  $p > 0,05$  maka signifikan  $H_a$  diterima,  $H_0$  ditolak yang berarti ada hubungan bermain puzzle dengan ketrampilan kognitif pada usia 3-5 tahun di TK Dharma Wanita I Tambakrejo Muncar Banyuwangi.

Kesimpulannya permainan puzzle yang dilakukan meningkatkan ketrampilan kognitif anak usia 3-5 tahun.

**Kata Kunci:** bermain Puzzle, ketrampilan kognitif, anak

**PENDAHULUAN**

Anak merupakan manusia kecil yang memiliki potensi yang harus dikembangkan serta memiliki karakteristik khas dan tidak sama dengan

orang dewasa. Anak juga merupakan makhluk sosial, unik, kaya dengan fantasi, memiliki daya perhatian pendek, dan memiliki rasa yang paling potensial untuk belajar (Sugiyono, 2010). Tahapan

perkembangan anak meliputi: Bayi/infant (0-1 tahun), *Toddler* (1-3 tahun), *Preschool* (3-5 tahun) dimana pada setiap perkembangannya itu berbeda-beda. Pada tahap *pre school* perkembangan yang harus dicapai tidak dapat membedakan antara kenyataan dan fantasi, dapat mengelompokkan berdasarkan warna, ukuran dan bentuk, memasang benda seperti piring-sendok, baju-celana, dapat menggunakan jam dan kalender, dapat membuat perencanaan dan memperkirakan perencanaan tersebut, dapat menggunakan media dan alat-alat untuk bermain drama, menggunakan benda untuk melambangkan sesuatu (Yus, 2011). Melalui kegiatan bermain, kemampuan kognitif anak dapat terangsang untuk mendaya gunakan aspek kognitif, social, dan fisiknya (Aisyah, 2008). Pengembangan kognitif adalah suatu proses berfikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan sesuatu. Dapat juga dimaknai sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan (Aisyah, 2008).

Permainan merupakan salah satu media pembelajaran yang menyenangkan bagi anak. Permainan dapat menstimulasi perkembangan kognitif pada anak. Belajar bagi anak menjadi menyenangkan.

Pemberian permainan pada anak sangat penting karena dapat bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain dengan menggunakan media yang kogkrit atau nyata,serta dapat mengembangkan kemampuan berfikir anak secara kritis dan positif dan dapat memecahkan masalah, melatih konsentrasi, ketelitian, kesabaran, memperkuat daya ingat dan dapat melatih anak untuk berfikir matematis. Salah satu jenis permainan tersebut adalah *puzzle*. *Puzzle* adalah permainan yang menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian. Dengan menggunakan *puzzle* anak lebih menarik untuk belajar dan tidak membosankan. Permainan *puzzle* dapat mengembangkan aspek kognitif pada anak usia dini (Ismail 2011).

Menurut WHO dengan klasifikasi data partisipasi anak prasekolah di dunia 68,5%. Dari data tersebut terbilang cukup rendah (2013), melaporkan bahwa angka partisipasi Pendidikan prasekolah Indonesia terendah di dunia. Hanya 20% dari 20 juta anak usia 0-8 tahun di Indonesia dapat menikmati pendidikan prasekolah. Badan Pusat Statistik menyatakan bahwa jumlah anak usia dini di Indonesia hingga akhir tahun 2014 tercatat sebanyak 9.679.481 anak yang telah mengikuti pendidikan prasekolah, Sedangkan di Provinsi Jawa Timur anak

usia prasekolah tercatat sebanyak 1.218.756 (Badan Pusat Statistik, 2014). Di Kabupaten Banyuwangi sendiri dari survei Badan Pusat Statistik Kabupaten Banyuwangi tahun 2014 tercatat data jumlah anak usia pra sekolah mencapai angka 100.402. Dari hasil studi pendahuluan yang di lakukan di TK Dharma Wanita I Tambakrejo Muncar, terdapat 30 anak. 6 anak mengalami keterlambatan ketrampilan kognitif.

Kemampuan kognitif dalam Taman Kanak-Kanak dapat diwujudkan dengan kemampuan berbahasa (*verbal comprehension*), kemampuan mengingat (*memory*), kemampuan nalar atau berpikir logis (*reasoning*), kemampuan tilikan ruang (*spatial factor*), kemampuan bilangan (*numerical ability*), kemampuan menggunakan kata-kata (*word fluency*), kemampuan mengamati dengan cepat dan cermat (*perceptual speed*). Ketika anak bermain, ia akan mempelajari dan menyerap segala sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitarnya sehingga anak bisa senang. Belajar dengan bermain memberi kesempatan anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekkan, dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya. Mereka mengambil keputusan, memilih, menentukan,

mencipta, memasang, membongkar, mengembalikan, mencoba, mengeluarkan pendapat, memecahkan masalah, bekerja dengan teman, dan mengalami berbagai macam perasaan. Bermain puzzle adalah salah satu bentuk permainan yang membutuhkan ketelitian, melatih anak untuk memusatkan pikiran karena harus berkonsentrasi ketika menyusun kepingan-kepingan puzzle hingga menjadi gambar yang utuh dan lengkap. Dengan menggunakan puzzle sebagai media pembelajaran dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak terutama kemampuan mengingat, kemampuan bilangan, dan kemampuan nalar/berpikir logis (Aisyah, 2008).

Perkembangan kognitif anak dapat ditingkatkan dengan berbagai usaha. Salah satunya dengan pola asuh orang tua karena peran dan fungsi orang tua sangat berpengaruh pada anak untuk mencapai kedewasaan. Serta dengan nutrisi yang baik dapat memberikan pengaruh yang besar terhadap perkembangan anak secara keseluruhan, baik fisik maupun otak. Pemberian nutrisi yang mencukupi kebutuhan dan menerapkan pola gizi seimbang. Peran serta TK (taman kanak-kanak) juga bermanfaat dalam perkembangan kognitif anak karena dapat memberikan imajinasi dan wawasan serta rangsangan sensorik dan motorik otak

agar tumbuh dan berkembang dengan baik untuk menempuh dan persiapan kejenjang pendidikan dasar, serta kegiatan di TK (taman kanak-kanak) dapat mendorong imajinasi atau kreativitas anak dan mengembangkan kemampuan intelektual. Peran tenaga kesehatan sebagai pelaksana perlu melakukan penyuluhan tentang faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak pada orang tua, dalam kenyataan mayoritas ibu belum mengerti tentang faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak (susanto, 2011).

#### **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan adalah study korelasi yaitu penelaahan hubungan antara dua variabel pada suatu situasi atau sekelompok subyek dan rancangan penelitian yang digunakan adalah *cross-sectional*. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah seluruh anak berumur 3-5 tahun di TK Dharmawanita I Tambakrejo muncar yang berjumlah 30 anak dimana *total sampling* digunakan sebagai teknik menentukan jumlah sampel. Variabel *independent*

dalam penelitian ini adalah bermain *puzzle* sedangkan variabel dependennya adalah peningkatan kognitif pada anak usia 3-5 tahun.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah observasi. Berdasarkan Uji Validitas terhadap instrument bermain puzzle, pertanyaan yang diujikan semuanya dapat dinyatakan Valid karena semua nilai  $r$  hitung  $>$  dari nilai  $r$  table.  $r$  table dapat dilihat pada table  $r$  statistik, dimana nilai  $df = N-2$ . Jika mengikuti rumus maka  $df = N (10) - 2 = 8$ . Nilai  $df = 8 = 0,6319$ . Sedangkan hasil uji reliabilitas terhadap instrumen bermain puzzle menunjukkan nilai koefisien alpha sebesar 0,6319.

Sebelum melakukan analisis data, secara berurutan data yang berhasil dikumpulkan akan mengalami proses *editing* yaitu *coding*, *scoring* dan *tabulating*. Selanjutnya, dilakukan uji statistik *Rank Spearman* dengan menggunakan *Software SPSS 17,0 for windows* yang dipakai untuk menentukan hubungan antara dua variabel yaitu bermain *puzzle* dengan peningkatan kognitif.

## HASIL

### 1. Karakteristik Responden Berdasarkan Umur

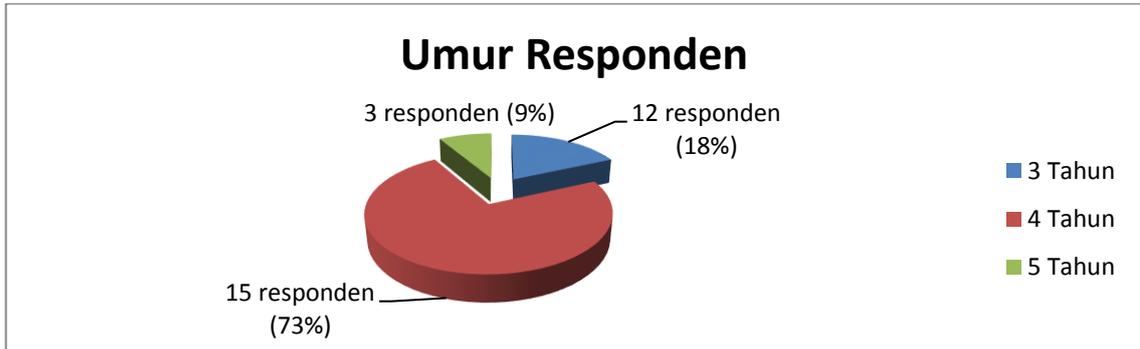


Diagram 1. Karakteristik responden berdasarkan umur anak 3-5 tahun di TK Dharma WANITA I Tambakrejo Muncar

Diagram 1 diatas responden berumur 5 tahun yakni menunjukkan bahwa lebih dari 50% sebanyak 15 responden (73%).

### 2. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

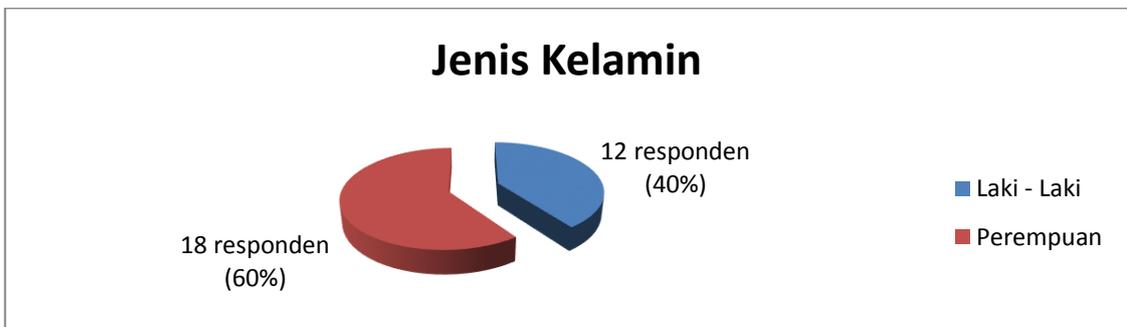


Diagram 2. Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin anak 3-5 tahun di TK Dharmawanita I Tambakrejo Muncar

Diagram 2 diatas menunjukkan kelamin perempuan sebanyak 18 bahwa lebih dari 50% responden berjenis responden (60%). (Nursalam, 2013).

**3. Karakteristik Responden Berdasarkan Bermain puzzle dengan ketrampilan kognitif**

Tabel 1 Karakteristik responden berdasarkan Bermain puzzle dengan ketrampilan kognitif anak usia 3 – 5 tahun di TK Dharma wanita I Tambakrejo Muncar Banyuwangi

Bermain Puzzle	Ketrampilan Kognitif				Total
	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik	
Kurang	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)
Cukup	0 (0%)	2 (13%)	1 (7%)	0 (0%)	3 (20%)
Baik	0 (0%)	0 (0%)	3 (20%)	1 (7%)	4 (27%)
Sangat Baik	0 (0%)	0 (0%)	5 (33%)	3 (20%)	8 (53%)
Total	0 (0%)	2 (13%)	9 (60%)	4 (27%)	15 (100%)

Tabel 1 diatas menunjukkan bahwa kurang dari 50% responden anak bermain puzzle sangat baik dengan

ketrampilan kognitif baik sebanyak 5 responden (33%).

Tabel 2. Karakteristik Responden Berdasarkan Ketrampilan Kognitif yang tidak diberi perlakuan

No	Ketrampilan Kognitif	Jumlah	Persen (%)
1.	Kurang	0	0 %
2.	Cukup	7	47%
3.	Baik	6	40%
4.	Sangat Baik	2	13%
	Total	15	100%

Tabel 2 diatas menunjukkan bahwa lebih dari 50% responden dengan ketrampilan kognitif baik sebanyak 6 responden (40%). Dari hasil penghitungan menggunakan uji *Rank Spearman* dengan menggunakan SPSS didapatkan hasil  $\rho$  value  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima, berarti ada hubungan antara bermain puzzle dengan ketrampilan kognitif pada anak usia 3-5 tahun di TK Dharma Wanita I Tambakrejo Muncar Banyuwangi, dengan keamatan

hubungan study korelasi (*correlation study*) katagori kuat, karena diperoleh angka 0,530.

**PEMBAHASAN**

**1. Bermain Puzzle**

Berdasarkan data tentang bermain puzzle dapat diketahui bahwa 60% responden anak dengan bermain puzzle baik sebanyak 9 responden (60%).

Bermain *Puzzle* melatih anak memusatkan pikiran karena ia harus

berkonsentrasi ketika mencocokkan kepingan-kepingan *Puzzle*. Tak Cuma itu, permainan ini meningkatkan ketrampilan anak menyelesaikan masalah sederhana (Gute Mahendra, 2010). Adapun faktor – faktor yang mempengaruhi pola bermain pada anak yaitu tahap perkembangan, status kesehatan, Jenis kelamin, Lingkungan, dan Jenis alat permainan (Surjono.RS, 2009).

Jenis kelamin, pada saat usia sekolah biasanya anak laki-laki enggan bermain dengan anak perempuan, mereka sudah biasa membentuk komunitas sendiri, dimana anak wanita bermain dengan sesama wanita dan anak laki-laki bermain dengan sesama laki-laki. Tipe dan alat permainannya pun akan berbeda, misalnya anak laki-laki suka main bola, pada anak perempuan suka main boneka. (Surjono.RS, 2009).

Berdasarkan data penelitian, jenis kelamin responden sebanyak 18 responden (60%) adalah perempuan, hal ini mempengaruhi aktifitas bermain, tingkat fokus yang dimiliki perempuan lebih tinggi dibandingkan laki-laki dan keterampilan yang dimiliki lebih baik, perempuan memiliki kecerdasan dan daya ingat yang bagus, berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti diketahui bahwa responden perempuan lebih antusias. Bermain puzzle dapat

memberikan aplikasi positif terhadap daya ingat, dengan adanya bermain puzzle seseorang akan lebih fokus dan lebih aplikatif. Bermain puzzle bias dilakukan oleh anak laki-laki maupun perempuan.

Berdasarkan data penelitian, umur responden sebanyak 15 responden (73%) adalah umur 4 tahun, hal ini terkait dengan umur yang mempengaruhi perkembangan setiap anak berbeda – beda dan aktifitas bermain yang tepat anakpun harus sesuai dengan tahapan pertumbuhan. Dalam bermain anak juga memecahkan masalahnya melalui eksplorasi alat mainnya, dan untuk mencapai kemampuan ini, anak harus menggunakan daya pikir serta imajinasinya semaksimal mungkin dalam melatih intelektualnya.

## **2. Perkembangan Kognitif**

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 1 di atas menunjukkan bahwa sebagian besar responden yang diberikan perlakuan bermain puzzle memiliki perkembangan kognitif sangat baik yaitu 8 responden (53%). Dan Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 2 di atas menunjukkan bahwa sebagian besar responden yang tidak diberikan perlakuan bermain puzzle memiliki perkembangan kognitif cukup yaitu 7 responden (47%)

Menurut Patmonodewo (dalam Gunarti, 2008) kognitif adalah pengertian

yang luas mengenai cara berpikir dan mengamati sehingga kognitif merupakan tingkah laku yang mengakibatkan seseorang memperoleh pengetahuan yang dibutuhkan. Aspek utama dalam pengembangan kognitif anak adalah kemampuan berbahasa, kemampuan mengingat, kemampuan nalar atau berpikir logis, kemampuan tilikan ruang, kemampuan bilangan, kemampuan menggunakan kata-kata, kemampuan mengamati dengan cepat dan cermat.

Salah satu faktor yang mempengaruhi kognitif pada anak adalah adaptasi terhadap lingkungan bermain. lingkungan bermain yang mendukung antara lain adanya fasilitas bermain yang memadai dapat meningkatkan fungsi kognitif responden seperti ruang untuk bermain, teman bermain, alat permainan berupa Puzzle, mewarnai buku gambar, buku cerita, lego, dan aktifitas diluar ruangan seperti bermain ayunan , jungkat-jungkit, sangkar putar. Selain itu pada saat proses penelitian, responden menunjukkan interaksi yang baik terhadap lingkungan secara rasional.

Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2007), ciri-ciri perilaku kognitif yaitu Berpikir lancar yaitu menghasilkan banyak gagasan atau jawaban yang relevan, berpikir luwes yaitu menghasilkan gagasan-gagasan yang

beragam, berpikir orisinal yaitu memberikan jawaban yang tidak lazim berpikir terperinci (elaborasi) yaitu mengembangkan, menambah, memperkaya suatu gagasan, memperinci detail-detail dan memperluas suatu gagasan.

Responden yang mengalami kognitif cukup karena kemampuan bermain puzzle yang kurang, cara berfikir yang lambat dan daya ingat yang lemah sehingga memiliki kemampuan dalam mengaplikasikan yang kurang , semakin rendah kognitif seseorang akan mempengaruhi perilaku kognitif.

### **3. Hubungan Bermain Puzzle dengan Ketrampilan Kognitif**

Berdasarkan data-data yang diperoleh dari hasil penelitian dan analisa statistik maka dapat diuraikan sebagai berikut:

Setelah dilakukan analisa data didapatkan hasil uji rank spearman dengan menggunakan *software spss*. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa bermain puzzle pada anak usia 3 – 5 tahun bila dihubungkan dengan ketrampilan kognitif terdapat hubungan yang signifikan  $p = 0,000$  dimana nilai  $p < 0,5$ . Maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian terdapat hubungan yang signifikan antara Bermain Puzzle dengan

Ketrampilan Kognitif pada Anak Usia 3 – 5 Tahun di TK Dharma Wanita 1 Tambakrejo Muncar Banyuwangi.

Dari hasil penelitian pada tabel 1 didapatkan Bermain puzzle cukup dengan ketrampilan kognitif cukup berjumlah 2 responden (13%), ketrampilan kognitif baik 1 responden (7%), Bermain puzzle baik dengan ketrampilan kognitif baik 3 (20%), ketrampilan kognitif sangat baik 1 (7%), dan bermain puzzle sangat baik dengan ketrampilan kognitif baik 5 responden (33%), ketrampilan kognitif sangat baik 3 responden (20%). Dan dari hasil penelitian pada tabel 2 Responden yang tidak diberikan perlakuan bermain puzzle yaitu ketrampilan kognitif cukup 7 responden (47%), baik 6 responden (40%), dan sangat baik 2 responden 13%.

Dari data tersebut menunjukkan adanya perbedaan pola bermain anak yang berbeda – beda melalui respon dalam upaya menyelesaikan masalah dalam bermain dan jenis kelamin responden yang menunjukkan 18 responden (60%) berjenis kelamin perempuan, hal ini terkait dengan adanya perbedaan antara laki – laki dan perempuan, karena pada saat sekolah biasanya anak laki – laki tidak tertarik bermain dengan anak perempuan, mereka membentuk komunitas sendiri. Tipe dan alat permainannya pun juga berbeda.

Sebagian besar responden bermain puzzle dengan kategori baik memiliki kemampuan kognitif baik. Responden yang memiliki kemampuan bermain puzzle sangat baik memiliki kemampuan kognitif sangat baik hal ini menggambarkan bahwa semakin baik responden bermain puzzle maka kemampuan kognitif juga semakin baik. Selain itu ditemukan pula responden yang dapat bermain puzzle kurang dengan ketrampilan kognitif baik sebanyak 1 anak. Hal ini dikarenakan perkembangan kognitif yang enggan bermain bersama dengan teman, anak cenderung pendiam dan kemampuan berinteraksi dengan lingkungan sangat kurang dan kemampuan untuk berkreasi belum begitu berkembang.

Responden yang tidak diberikan permainan puzzle rata – rata memiliki ketrampilan kognitif cukup dan baik, Hal ini terkait dengan usia responden yang mempengaruhi perkembangan setiap anak berbeda – beda dan aktifitas bermain yang tepat anakpun harus sesuai dengan tahapan pertumbuhan. Dalam bermain anak juga memecahkan masalahnya melalui eksplorasi alat mainnya, dan untuk mencapai kemampuan ini, anak harus menggunakan daya pikir serta imajinasinya semaksimal mungkin dalam melatih intelektualnya.

## KESIMPULAN

Dari penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Lebih dari 50% anak usia 3 – 5 tahun TK Dharma wanita I Tambakrejo Muncar Banyuwangi dapat bermain puzzle dengan kategori baik sebanyak 9 responden (60%); Lebih dari 50% anak usia 3 – 5 tahun TK Dharma wanita I Tambakrejo Muncar Banyuwangi yang diberikan perlakuan memiliki ketrampilan kognitif dengan kategori sangat baik sebanyak 8 responden (53%). Sedangkan yang tidak diberikan perlakuan kurang dari 50% responden memiliki ketrampilan kognitif dengan kategori cukup 7 responden (47%); Berdasarkan perhitungan analisis data dengan menggunakan uji rank spearman didapatkan bahwa nilai  $\rho = 0,000$ . Karena  $\rho < 0,05$  maka hipotesa alternatif diterima dan hipotesa nol ditolak, artinya ada hubungan bermain puzzle dengan ketrampilan kognitif pada anak usia 3 – 5 tahun di TK Dharma wanita I Tambakrejo Muncar Banyuwangi.

## DAFTAR PUSTAKA

Aisyah, Siti. dkk. 2008. *Perkembangan Dan Konsep Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka

Alimul, Aziz. 2011 . *Pengantar ilmu keperawatan anak*. Jakarta: Salemba Medika.

Andriana, Dian. 2011 .*Tumbuh Kembang Dan Terapi Bermain Pada Anak*. Jakarta: Salemba Medika.

Brigance screening. [www.cup.uaberta.ca](http://www.cup.uaberta.ca) diakses 23 September 2016

Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar.

Dimiyati, Johni. 2013. *Metodologi Penelitian Dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: PT. Fajar Interpratama Mandiri.

Gute Mahendra.  
<http://www.bizitstudio.com/detailartike1-102-puzzle-bukan-sekedar-permainan-anak.html>.

Ingridwati, Kurnia. Dkk. 2007. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Jamaris, Martin. 2006. *Perkembangan Dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.

Levine, Mel.2007. *A Mind At A Time*. Jakarta: Gramedia Pustaka.

Montalalu, dkk. 2008. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.

- Musthofa, 2006. *Fun Games For Kidst*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nursalam. 2013. *Metode Penelitian Ilmu Keperawatan: Pendekatan Praktis Edisi 3*. Jakarta Salemba Medika.
- Rahayu, Yayuk F. (2012). *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Puzzle Di Kelompok B TK Dharma Wanita Sidowarek II Plemahan-Kediri Tahun 2012*.
- Rahman, Ulfiani. 2009. Jurnal: *Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: UGM. Lentera Pendidikan.
- Sarwono, Jonathan. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Edisi I. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudono, Anggani. 2010. *Sumber Belajar dan Alat Permainan Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Grasindo.
- Soekamto. Dkk. 2007. *Konsep Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kapita Selekt.
- Soetjningsih. 2012. *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: EGC.
- Sugiyono. 2010. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, dkk. 2008. *Metode Perkembangan Kognitif*. Jakarta Universitas Terbuka.
- Supartini, Yupi. 2006. *Buku Ajar Konsep Dasar keperawatan Anak*. Jakarta: EGC
- Wardani, I. G. A. K. Dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.