

Penggunaan Media Bermain Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir pada Anak Usia 2-3 Tahun di Denali Daycare

Mutia Mawardah¹⁾ Intan Asharin Hidayati²⁾

^{1),2)} Psikologi, Fakultas Sosial Humaniora Universitas Bina Darma
Jalan A.Yani, Palembang
Email: Mutia_mawardah@binadarma.ac.id
Email: 201810024@student.binadarma.ac.id

Abstract: *Early childhood cognitive development has a significant impact on their ability to understand, think and solve problems in the future. One effective way to stimulate cognitive development in early childhood is through playing puzzles. This PkM documents a service initiative that aims to improve the ability to play puzzles as an aspect of cognitive development in early childhood. The method used is an Action Research approach in which a puzzle preparation, game implementation and ending with an evaluation will be carried out. Through this service program, the research group collaborates with early childhood education institutions and involves children aged 2-3 years in a series of specially designed puzzle play activities. This activity is designed to improve children's problem-solving skills, logical thinking abilities, visual-spatial perception, and creativity. In addition, this program provides guidance to parents and child caregivers to continue supporting children's cognitive development at home. The results of this service show a significant increase in the ability to play puzzles and the cognitive development of young children involved in the program. Additionally, parents and caregivers report positive changes in their understanding of the role of puzzle play in their children's development.*

Keywords: *Child, Puzzle, Cognitive, Interaction, Development.*

Abstrak: Perkembangan kognitif anak usia dini memiliki dampak yang signifikan pada kemampuan mereka dalam memahami, berpikir, dan memecahkan masalah di masa depan. Salah satu cara yang efektif untuk merangsang perkembangan kognitif pada anak usia dini adalah melalui bermain puzzle. PkM ini mendokumentasikan sebuah inisiatif pengabdian yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan bermain puzzle sebagai salah satu aspek perkembangan kognitif pada anak usia dini. Metode yang digunakan merupakan pendekatan Action Research yang mana akan dilakukan sebuah Pesiapan puzzle, Pelaksanaan Permainan dan diakhiri dengan sebuah Evaluasi. Melalui program pengabdian ini, kelompok penelitian bekerja sama dengan lembaga pendidikan anak usia dini dan melibatkan anak-anak usia 2-3 tahun dalam serangkaian kegiatan bermain puzzle yang dirancang khusus. Kegiatan ini didesain untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah, kemampuan pemikiran logis, persepsi visual-spatial, dan kreativitas anak-anak. Selain itu, program ini memberikan panduan kepada orang tua dan pengasuh anak untuk melanjutkan dukungan terhadap perkembangan kognitif anak di rumah. Hasil dari pengabdian ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan bermain puzzle serta perkembangan kognitif anak-anak usia dini yang terlibat dalam program. Selain itu, orang tua dan pengasuh melaporkan perubahan positif dalam pemahaman mereka tentang peran bermain puzzle dalam perkembangan anak-anak mereka.

Kata kunci: Anak, Puzzle, Kognitif, Interaksi, Pengembangan.

I. PENDAHULUAN

Denali Development Center adalah sebuah lembaga yang berkomitmen untuk memberikan

pendidikan dan perawatan yang berkualitas bagi anak-anak usia dini. Pendidikan anak usia dini adalah tahap awal dalam perkembangan anak yang memiliki pengaruh besar pada kemampuan kognitif, sosial, dan emosional mereka di masa depan [1]. Oleh karena itu,

penting untuk memastikan bahwa anak-anak yang berada di Denali Development Center memiliki akses ke berbagai pengalaman yang mendukung perkembangan kognitif mereka dengan baik [2].

Salah satu aspek penting dari perkembangan kognitif pada anak usia dini adalah kemampuan pemikiran logis, pemecahan masalah, dan persepsi visual-spatial. Bermain puzzle telah terbukti sebagai salah satu cara efektif untuk merangsang aspek-aspek ini pada anak-anak usia dini [3]. Namun, belum tentu semua anak yang berada di Denali Development Center memiliki kesempatan untuk bermain puzzle secara teratur atau mendapatkan bimbingan yang diperlukan dalam aktivitas ini [4].

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dan memberikan dukungan kepada Denali Development Center dalam meningkatkan pengalaman bermain puzzle anak-anak usia dini mereka. Dengan melakukan pengabdian pada lembaga ini, kita dapat membantu menciptakan lingkungan yang lebih merangsang dan mendukung perkembangan kognitif anak-anak usia dini secara holistik [5].

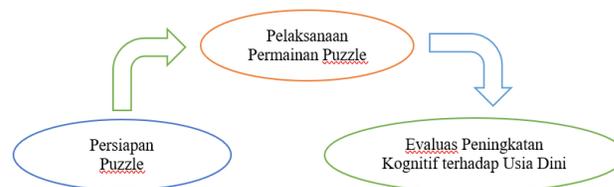
Selain itu, penelitian ini juga akan meningkatkan kesadaran dan pemahaman para pengasuh dan orang tua anak-anak yang berada di Denali Development Center tentang manfaat bermain puzzle dalam perkembangan kognitif anak-anak [6]. Dengan melibatkan mereka dalam program pengabdian ini, kita dapat menciptakan kolaborasi yang kuat antara lembaga pendidikan, orang tua, dan pengasuh dalam mendukung perkembangan anak-anak usia dini [7].

Dengan demikian, penelitian ini memiliki potensi untuk memberikan kontribusi yang signifikan pada peningkatan kualitas pendidikan anak usia dini di Denali Development Center dan membantu anak-anak mereka dalam mempersiapkan diri untuk masa depan yang lebih cerah [8].

II. METODE PELAKSANAAN

PkM pada Denali Development Center untuk meningkatkan kemampuan bermain puzzle pengembangan kognitif ini dilakukan melalui pertemuan yang berlokasi di Denali Development Center sebuah Taman Penitipan anak di Kota Palembang yang merupakan lembaga PAUD non formal yang memiliki fasilitas yang mendukung untuk melakukan pelatihan dan bimbingan teknis tentang permainan puzzle terhadap anak usia dini [9].

Pada kegiatan PkM ini peserta terdiri dari anak usia dini yang berjumlah 13 orang anak usia dini 2-3 tahun. Kegiatan ini dilakukan selama 5 hari (21, 22, 23, 26, 27 Juli 2023) agar anak dapat memahami konsep permainan puzzle secara teratur. Metode yang dilakukan menggunakan pendekatan Action Research yang dimulai melalui dengan proses persiapan puzzle, pelaksanaan permainan dan melakukan sebuah evaluasi dari permainan puzzle sebagai pengembangan kognitif terhadap anak usia dini yang berada pada Denali Development Center [10].



Gambar 1 Pendekatan Action Research

1. Persiapan Kegiatan

Proses persiapan dilakukan oleh team PkM untuk melakukan sebuah persiapan puzzle dan rules penentuan permainan pada anak usia dini di Denali Development Center untuk meningkatkan pengembangan kognitif. Persiapan tersebut di antaranya melakukan perancangan Jadwal Pertemuan, layanan-layanan yang diberikan serta tempat kegiatan yang memiliki fasilitas yang mumpuni sesuai Denali Development Center [11].

2. Pelaksanaan Permainan Puzzle

PkM dilaksanakan sesuai dengan jadwal yang telah disepakati sebelumnya serta alur yang telah dirancang oleh Team PkM. Tentunya tujuan dari pelaksanaan permainan puzzle ini adalah untuk meningkatkan kemampuan bermain puzzle sebagai salah satu aspek perkembangan kognitif pada anak usia dini. Tahapan tersebutpun dilakukan sesuai dengan tantangan setiap puzzle, setiap hari akan ada tantangan dari anak untuk menyelesaikan beberapa puzzle sebagai proses peningkatan kemampuan kognitif mereka [12].

3. Evaluasi Peningkatan kognitif pada anak usia dini

Peningkatan kognitif pada anak usia dini tentu harus dilakukan sebuah evaluasi untuk mengukur seberapa jauh dari keberhasilan serta pemahaman sebagai indikator yang telah dilakukan oleh team PkM agar dapat di ukur serta dilakukan perbaikan

pada Pengabdian kepada Masyarakat setelahnya untuk keberlanjutan [13].

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang ditemukan pada PkM Meningkatkan kemampuan bermain puzzel sebagai salah satu aspek pengembangan kognitif pada anak usia dini terdapat hasil yang sangat signifikan melalui pengembangan dari hari ke hari pada anak dalam pembentukan karakter diri pada anak, pengembangan kognitif pada anak serta keterampilan anak dalam memahami konsep dalam penyusunan puzzel. Kegiatan pelatihan dan bimtek pada anak usia dini ini juga tentunya sebagai acuan evaluasi dari hari ke hari dalam pengembangan diri anak usia melalui beberapa program salah satunya permainan puzzel.



Gambar 2 Salah satu anak menyusun puzzel

Pada Gambar 2 dipaparkan bahwa salah satu anak sedang menyusun puzzel dalam suatu permainan sesuai dengan gambar yang diminati oleh anak usia dini dalam menerjemahkan pemahaman tentang permainan tersebut.

Kegiatan bermain puzzel ini dilakukan selama 10-15 menit selama 5 Hari, yang mana dalam satu hari terdapat 2 sesi bermain yaitu (21,22,23,26,27 Juni 2023), Kegiatan dilakukan pada sesi bermain bebas setelah sarapan pagi. (08.45-09.00) dan setelah mandi sore (15.30-15.40).

Peserta yang ikut serta dalam program ini ialah Peserta DDC berusia 2-3 tahun pada lokasi cabang Angkatan 66. Pada PkM ini Objek salah satu yang

terpilih ananda Maziya Haniinah Adiansyah MH dikarenakan sesuai dengan kriteria usia dan mudah untuk membuka diri dengan pemeriksa. Pada tahap pengumpulan data awal penulis meminta waktu kepada fasilitator Denali Development Center untuk membawa MH ke ruangan terpisah guna memainkan puzzel yang ada. Agar tidak terjadi gangguan dari anak lain, tidak lain agar MH bisa fokus dan bisa tau sampai mana kemampuan yang sudah dikuasai MH.

Tabel 1 Jadwal Kegiatan dan Target Penyusunan Puzzel

Tanggal	Sesi	Target
21/07/2023	I	5
	II	5
22/07/2023	I	6
	II	6
23/07/2023	I	6
	II	6
26/07/2023	I	9
	II	9
27/07/2023	I	9
	II	9

Pengembangan kognitif juga dijelaskan bahwa terdiri dari beberapa rangkaian atau semacam proses dan tahapan untuk mencapai sebuah kemampuan berpikir secara ideal, hal ini dapat dipaparkan sebagai berikut.

Tabel 2 Tahapan-tahapan pengembangan kognitif

Tahap	Masa	Umur	Karakteristik
1	Sensori Motor	0-2 thn	<ul style="list-style-type: none"> - Perkembangan skema melalui refleks untuk mengetahui dunianya. - Mencapai kemampuan dalam meresepsikan ketetapan dalam objek.
2	Praoperasional	2-7 thn	<ul style="list-style-type: none"> - Penggunaan simbol dan penyusunan tanggapan internal, misalnya dalam permainan, bahasa, dan peniruan.

3	Konkret Operasional	7-11 thn	<ul style="list-style-type: none"> - Mencapai kemampuan untuk berfikir sistematis terhadap hal-hal atau objek-objek yang kongkret. - Mencapai kemampuan mengkonservasikan
4	Formal operasional	11-dewasa	<ul style="list-style-type: none"> - Mencapai kemampuan untuk berpikir sistematis terhadap hal-hal yang abstrak dan hipotesis.

Permainan puzzle pada anak usia 2-3 tahun dapat mengisi 5-20 keping puzzle, anak usia 4 tahun mengisi 15-30 keping, dan anak usia 5 tahun mengisi 15-50 keping. Dalam pelaksanaan program terdapat beberapa peningkatan, sebelum melakukan program MH hanya bisa memainkan puzzle dengan 4 keping selama 5 menit lalu setelah 5 menit MH merasa bosan dan mencoba mencari permainan lain.

Tabel 3 Hasil Penyusunan Puzzle

Waktu		Waktu	Jumlah keping	Hasil
Hari Ke-1	I	6 Mnt	5	- Belum menyelesaikan keping puzzle sesuai waktu target
	II	4 Mnt	5	- Terdapat peningkatan
Hari Ke-2	I	4-6 Mnt	6	<ul style="list-style-type: none"> - Naik tingkatan puzzle - Lebih bisa membayangkan pola puzzle
	II	3-2 Mnt	6	- Peningkatan dari sesi sebelumnya
Hari Ke-3	I	4 Mnt	6	<ul style="list-style-type: none"> - Penurunan dari sesi sebelumnya - MH mulai tidak bisa fokus dengan permainan

	II	2-3 Mnt	6	- Peningkatan yang signifikan
Hari Ke-4	I	4.1 Mnt	9	<ul style="list-style-type: none"> - Naik tingkat keping puzzle - Mulai bisa mengenali pola puzzle yang ada
	II	3.7 Mnt	9	- Peningkatan dari segi waktu dan kefokuskan
Hari Ke-5	I	3 Mnt	9	- Semakin terlihat peningkatan dari waktu selesai menyelesaikan puzzle
	II	2-4 Mnt	9	- Berhasil menyelesaikan puzzle tanpa bantuan dengan waktu yang lebih cepat dari sesi sebelumnya.

Pada pertemuan Hari ke-1 sesi 1 MH masih belum paham bagaimana menyusun puzzle yang benar, MH harus di contohkan bentuk puzzle yang tersusun baru setelah itu MH bisa memulai menyusun puzzle kembali, di pertemuan ini MH masih sering mencoba mengalihkan perhatian pada benda benda yang ada dalam ruangan tersebut dalam arti kata MH belum bisa fokus dengan permainan Puzzle.

Pada pertemuan di sesi II pada menit 1-2 MH masih butuh bantuan di dalam menyusun puzzle, MH masih belum paham mana yang harus di susun terlebih dahulu, MH melakukan banyak reaksi terhadap kebingungannya, sebaliknya pada menit ke 2 dan seterusnya MH terlihat paham pada petunjuk penulis bagaimana menyusun puzzle sesuai gambar yang ada.



Gambar 3 Pada hari kedua telah menyelesaikan 40% Permainan Puzzle

Pada pertemuan Hari Ke- 2 sesi I H mulai belajar menggunakan puzzle dengan keping yang lebih banyak dari pada pertemuan sebelumnya, pada sesi ini MH masih butuh arahan saat menyusun puzzle, MH masih menyusun satu persatu dengan cara di arahkan satu demi satu puzzelnya oleh penulis. Dalam bermain MH menemui titik bosan nya sehingga dengan terang terangan MH meminta untuk di sudahi bermain puzzle, permainan terhenti sebentar lalu MH mau melanjutkan puzzle dan menyelesaikan puzzelnya.

Pada pertemuan sesi ke II MH bisa menyelesaikan 40 % tanpa di bantu urutan pemasangan puzzelnya, pada sesi ini juga MH terlihat bersemangat dan antusias dalam mengerjakan puzzel nya.MH juga bisa menyelesaikan bermain puzzle dengan waktu yang lebih cepat dari sesi sebelumnya dalam sesi ini juga MH masih mau menjutkan dengan puzzle lainnya yaitu keping 5 dan 4 yang sudah selesai.



Gambar 4 Penyelesaian Puzzle di hari ke-3

Pertemuan Hari Ke-3 Sesi I MH agak lupa dengan pola penyusunan puzzelnya sehingga waktu yang dibutuhkan lebih lama dari sesi sebelumnya. Pada sesi ini MH mengerjakan dengan bantuan dari penulis

dengan cara peneliti memberi satu persatu keping puzzle kepada MH sesuai urutan dari atas kiri ke kanan lalu bawahnya lagi.

Pertemuan sesi ke II ini peneliti mengajak MH untuk menyusun berasama puzzle keping 4 dan keping 5 yang sudah di lalui oleh MH dan peneliti, kemudian MH di ajak untuk menyusun puzzle keping 6 bersama lalu baru MH dipersilahkan menyusun keping 6 lagi sendiri mengingat pada pertemuan sebelumnya MH terlihat lupa dengan pola penyusunan puzzle. Setelah bermain se ndiri MH bisa menyelesaikannya walaupun ada beberapa bantuan dari peneliti.



Gambar 5 Penyelesaian Puzzle di hari ke-4

Pertemuan hari ke 4 Sesi I Peneliti memuali permainan di keping ke 6 kembali untuk mengingat yang sudah dilakukan kemarin, MH terlihat masih mengerti dan mengikuti permainan puzzle bersama peneliti. MH tertarik dengan gambar yang ada pada puzzle keping 9 ini, MH meminta penulis untuk langsung bermain di keping 9 padahal penulis sedang menjelaskan kepada MH, pada keping 9 ini MH bisa langsung mengerti pola gambar yang ada di dalam puzzle sehingga MH bisa menyusun dengan cepat.walaaupun dalam bermain puzzle MH sering meminta pendapat pada penulis apakah yang di lakukan atau yang disusun sudah benar.

Pertemuan hari ke-4 sesi ke II MH dalam pertemuan ini sudah bisa menyelesaikan puzzle 2 baris dari atas tanpa bantuan penulis, MH juga bisa mengontrol dirinya untuk tidak kedistrack dengan suara anak-anak lain dari luar ruangan. Pertemuan kali ini mendapati peningkatan dari pertemuan sesi sebelumnya dapat dilihat dari kemampuan MH dalam mengerjakan dan juga waktu pengerjaanya.c



Gambar 5 Penyelesaian Puzzle di hari ke-5

Pada pertemuan Hari ke 5 sesi ke 1 MH nampak peningkatannya dari segi waktu dan juga penyusunan keping puzzle MH bisa menyusun keping puzzle sampai baris ke dua dengan sedikit kesulitan membalik-balik puzzle untuk menentukan posisi yang tepat pada puzzle.

Pada sesi ke II ini MH sangat antusia mengerjakan puzzle yang ada MH terlihat sudah mulai bisa menyusun puzzle 2 baris tanpa di bantu dan bertanya kepada penulis sedangkan pada baris ke 3 masih ada 1 keping yang membuat MH kebingungan posisi pemasangannya tetapi dengan arahan dari penulis MH dapat menyelesaikan puzzle dengan peningkatan dari segi penyusunan dan juga segi waktu.

IV. SIMPULAN

Bermain puzzle telah terbukti sebagai alat yang efektif untuk merangsang perkembangan kognitif pada anak usia dini khususnya kemampuan berfikir. Hasil dari program pengabdian menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan anak-anak dalam memecahkan masalah, berpikir logis, serta meningkatkan persepsi visual-spatial mereka melalui bermain puzzle. Program ini menunjukkan bahwa kerja sama antara lembaga pendidikan anak usia dini dan penelitian/pengabdian masyarakat dapat memberikan manfaat besar dalam merancang program yang sesuai dengan perkembangan anak-anak. Hal ini mendukung peningkatan kualitas pendidikan anak usia dini. Kesadaran dan pemahaman orang tua dan pengasuh terkait manfaat bermain puzzle dalam perkembangan kognitif anak menjadi faktor penting dalam mencapai kesuksesan program ini. Program pengabdian juga memberikan panduan kepada orang tua dan pengasuh tentang cara terlibat dan mendukung anak-anak dalam bermain puzzle di rumah.

Selain meningkatkan perkembangankemampuan berfikir pada anak, program pengabdian ini juga menciptakan peluang untuk interaksi sosial yang positif antar-anak dan antara anak dengan orang tua serta pengasuh. Ini berpotensi meningkatkan hubungan sosial dan keterlibatan dalam komunitas. Hasil pengabdian ini dapat membantu mengembangkan model pengajaran bermain puzzle yang lebih efektif dan dapat diterapkan di berbagai lembaga pendidikan anak usia dini. Pengalaman dan pelajaran dari program ini dapat digunakan sebagai panduan bagi lembaga sejenis. rogram pengabdian ini juga menyoroti peran penting pengabdian masyarakat dalam meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini. Kolaborasi antara lembaga akademik, masyarakat, dan lembaga pendidikan dapat memberikan dampak yang positif pada perkembangan anak-anak usia dini.

V. DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, G.F., I. W. Karta, and I. M. S. Astawa, (2022), "Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif, Motorik Halus dan Sosial Emosional Pada Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Labuhan Haji," *J. Ilm. Profesi Pendidik.*, vol. 7, no. 4b, 2022, doi: 10.29303/jipp.v7i4b.1042.
- Bujuri, D.A., (2018), "Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar," *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, vol. 9, no. 1, p. 37, doi: 10.21927/literasi.2018.9(1).37-50.
- Dirgantara, H.B., M. A. Abdurrazaq, T. L. Marselino, Y. E. Kurniawati, and E. L. Tjong, (2023), "Pelatihan Pengenalan Konsep Pembangunan Game Bagi Murid SMK Sint Joseph," *ABDIMAS J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 4, no. 1, pp. 46–49, 2023, doi: 10.53008/abdimas.v4i1.1800.
- Febriansyah, F., D. H. Perkasa, and W. A. Dopo, (2023), "Pengelolaan Sekolah Yang Baik Dan Strategi Pembelajaran Aktif," *ABDIMAS J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 4, no. 1, pp. 58–61, 2023, doi: 10.53008/abdimas.v4i1.2025.
- Kurniawati, M., N. Tresnawaty, E. E. Rochaeti, and L. Nuraeni, (2019), "Penerapan Metode Bermain Puzzle Stick Es Krim Anak Usia Dini Pada Kelompok B Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik," *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inov. Adapt.*, vol. 2, no. 5, p. 263, doi: 10.22460/ceria.v2i5.p263-267.
- Meo, B.M., M. D. Menge, R. Uge, S. Pg-paud, and S. C. Bakti, (2023), "Jurnal Citra Pendidikan Anak PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE BINATANG DALAM MENGIMPLEMENTASIKAN RUTOSORO," vol. 2, pp. 3–6, 2023.

- Minasari, A., D. Indraswati, A. Purwasito, and I. A. Setiawan, (2021), "Perkenalan Dunia Internasional sebagai Pendidikan Multikultural pada Anak Usia Dini melalui Metode Bermain Puzzle," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 2, pp. 2124–2133, 2021, doi: 10.31004/obsesi.v5i2.733.
- Nurhikmah, R.A., and M. Ula, (2022), "Penerapan Cloud Storage Dalam Media Penyimpanan Berbasis Web," *Semin. Nas. Fak. Tek. ...*, pp. 81–87, [Online]. Available: <https://snft2022.ft.unimal.ac.id/SI/010-SI.pdf>
- Samosir, R.S., L. Abdillah, J. Gatc, and J. Gatc, (2023), "Pendampingan Pemanfaatan Smartphone Bagi Usia Dini di Lingkungan Perumahan XYZ," *ABDIMAS J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 4, no. 1, pp. 67–71, 2023, doi: 10.53008/abdimas.v4i1.2109.
- Ratnasari, E.M., and E. Zubaidah, (2019), "Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Berbicara Anak," *Sch. J. Pendidik. dan Kebud.*, vol. 9, no. 3, pp. 267–275, 2019, doi: 10.24246/j.js.2019.v9.i3.p267-275.
- Trimantara, H., N. Mulya, and U. Liyana, (2019), "Perkembangan dengan pesat dan fundamental . Proses pertumbuhan dan perkembangan arbitrer dan digunakan oleh sekelompok masyarakat untuk berinteraksi dan untuk berkomunikasi dengan orang lain , yang berguna untuk mentransfer berbagai ide sarana bermain yan," *Ilm. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 1, pp. 25–34, 2019.
- Veronica, N., (2018), "Permainan Edukatif Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini," *Pedagog. J. Anak Usia Dini dan Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, p. 49, 2018, doi: 10.30651/pedagogi.v4i2.1939.
- Zubaidi, A., B. Nilawati Astini, and I. Made Suwasa Astawa, (2022), "Pengaruh Media Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Anak," *J. Classr. Action Res.*, vol. 4, no. 4, pp. 1–5, 2022, doi: 10.29303/jcar.v4i3.2318.