



## Studi Naratif Penerapan Model Kooperatif Jigsaw melalui Media Puzzle untuk Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

Maulidha ✉, STKIP Islam Sabilal Muhtadin Banjarmasin

✉ [aryadananjayawardhana@gmail.com](mailto:aryadananjayawardhana@gmail.com)

**Abstract:** This study aims to describe the implementation of puzzle media as an application of the Jigsaw cooperative learning model in developing children's cognitive abilities. Cognitive development is an essential aspect of early learning, encompassing the ability to think, understand the environment, recall information, and solve simple problems. Through the Jigsaw cooperative model using puzzle media, children are encouraged to learn actively, collaborate, and think critically in solving tasks. This research employs a qualitative narrative approach conducted at PAUD Ar-Rahman, South Banjarmasin. Data were collected through interviews, observations, and documentation. The findings reveal that teachers implemented the Jigsaw model through several adapted techniques, including selecting puzzles relevant to the learning theme, introducing the concept of matching shapes, conducting group discussions, and providing positive reinforcement through verbal praise and gestures such as thumbs-up and applause. The application of these techniques effectively stimulated children's thinking skills in recognizing shapes, patterns, and relationships among parts, thereby significantly enhancing cognitive development. This study recommends the use of puzzle media as a creative and interactive learning alternative to support early childhood cognitive growth.

**Keywords:** Puzzle, jigsaw cooperative learning model, cognitive development

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media puzzle sebagai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini. Perkembangan kognitif merupakan aspek penting dalam proses belajar anak, yang meliputi kemampuan berpikir, memahami lingkungan, mengingat, serta memecahkan masalah sederhana. Melalui pendekatan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dengan media puzzle, anak didorong untuk belajar secara aktif, bekerja sama, dan berpikir kritis dalam memecahkan suatu permasalahan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan naratif, yang dilaksanakan di PAUD Ar-Rahman, Kecamatan Banjarmasin Selatan. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru menerapkan model Jigsaw dengan langkah-langkah yang disesuaikan dengan kebutuhan anak, seperti pemilihan puzzle yang sesuai tema, pengenalan konsep bentuk, kegiatan diskusi kelompok, dan pemberian umpan balik positif. Penerapan teknik tersebut terbukti dapat menstimulasi kemampuan berpikir anak dalam mengenali bentuk, pola, dan hubungan antarbagian, sehingga meningkatkan perkembangan kognitif secara signifikan. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan media puzzle sebagai alternatif pembelajaran yang kreatif dan interaktif untuk mendukung pertumbuhan kognitif anak usia dini.

**Kata kunci:** Puzzle, model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw, perkembangan kognitif

**Received** 20 Oktober 2025; **Accepted** 6 November 2025; **Published** 10 November 2025

**Citation:** Maulidha. (2025). Studi Naratif Penerapan Model Kooperatif Jigsaw melalui Media Puzzle untuk Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 5 (04), 858-864.



Copyright ©2025 Jurnal Jendela Pendidikan

Published by CV. Jendela Edukasi Indonesia. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-Non Commercial-Share Alike 4.0 International License.

## PENDAHULUAN

Perkembangan kognitif merupakan aspek penting dalam pertumbuhan anak usia dini karena menjadi dasar bagi kemampuan berpikir, berbahasa, serta memecahkan masalah. Karim dan Wifroh (2014) mendefinisikan perkembangan kognitif sebagai perubahan dalam cara berpikir dan kapasitas intelektual seseorang. Sejalan dengan itu, (Rosyadi, 2021) menyatakan bahwa kognisi adalah kemampuan rasional untuk memahami dan memproses informasi. Aspek kognitif memegang peranan penting karena berpengaruh langsung terhadap daya ingat, penalaran, serta kemampuan anak dalam menyelesaikan persoalan sehari-hari. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, pengembangan kemampuan kognitif menjadi tujuan utama untuk mempersiapkan anak menghadapi proses belajar yang lebih kompleks di jenjang berikutnya.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa perkembangan kognitif anak usia dini masih belum optimal. Berdasarkan hasil observasi awal di PAUD Ar-Rahman Kecamatan Banjarmasin Selatan, ditemukan bahwa sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam mengenali pola, warna, bentuk, serta dalam memecahkan masalah sederhana. Anak-anak cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran dan mudah kehilangan fokus ketika dihadapkan pada aktivitas yang menuntut berpikir logis. Kondisi ini menunjukkan bahwa diperlukan model pembelajaran dan media yang lebih menarik dan interaktif agar dapat menstimulasi kemampuan berpikir anak secara maksimal.

Salah satu model pembelajaran yang terbukti efektif dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak adalah model pembelajaran kooperatif. Model ini mendorong anak untuk berinteraksi, bekerja sama, serta aktif dalam kelompok kecil sesuai dengan karakteristik perkembangan sosial mereka. Secara umum, pengertian pembelajaran kooperatif menurut Johnson & Johnson (1999) adalah kerja sama antarsiswa dalam grup kecil yang bertujuan untuk memaksimalkan proses belajar mereka. Di antara berbagai jenisnya, model kooperatif tipe Jigsaw sangat sesuai diterapkan di pendidikan anak usia dini karena memungkinkan anak dibagi ke dalam kelompok heterogen berdasarkan kemampuan dan jenis kelamin. Pengelompokan semacam ini menciptakan suasana belajar yang inklusif, menumbuhkan rasa saling menghargai, dan memperkuat kemampuan sosial emosional anak selain kemampuan kognitifnya.

Guru memiliki peran yang sangat penting dalam mengarahkan dan memfasilitasi perkembangan kognitif anak. Guru tidak hanya berfungsi sebagai pengajar, tetapi juga sebagai perancang lingkungan belajar yang menarik, menyenangkan, dan menantang bagi peserta didik. Rukhani (2021) menegaskan bahwa guru memiliki peran utama dalam mengelola kelas sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. (Wijaya (2023) menambahkan bahwa guru profesional juga memiliki peran dalam mengembangkan keterampilan abad 21 yang di dalamnya mencakup berpikir kritis, berkolaborasi, memecahkan masalah, kreatif, komunikatif, dan literasi digital. Salah satu pendekatan yang dapat dilakukan guru dalam mengembangkan kemampuan berpikir anak adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran edukatif, khususnya media puzzle.

Media pembelajaran edukatif terbukti efektif dalam membantu anak memahami konsep secara konkret melalui pengalaman bermain yang bermakna. Alat permainan edukatif adalah alat bantu guru untuk menjelaskan materi yang dapat merangsang perkembangan dan kemampuan anak, serta membuat suasana belajar lebih nyaman bagi anak usia dini. Di antara berbagai media yang digunakan di PAUD, puzzle menjadi salah satu media yang paling berpengaruh terhadap pengembangan kognitif. Bermain puzzle tidak hanya melatih konsentrasi anak, tetapi juga menumbuhkan kemampuan berpikir logis, ketekunan, serta kerja sama dalam kelompok. Melalui aktivitas menyusun potongan gambar, anak belajar mengenali bentuk, warna, dan pola, yang merupakan dasar kemampuan berpikir simbolik dan analitis. Kelebihan tersebut sejalan dengan hasil penelitian Astini et al. (2017) yang menyatakan bahwa permainan puzzle adalah satu dari banyak permainan edukatif yang mampu mengoptimalisasi kecerdasan dan kemampuan

anak usia dini. Hal itu sejalan dengan berhasilnya media edukatif puzzle dalam memaksimalkan kemampuan kognitif anak dan hasil belajar siswa dalam beberapa penelitian (Mu'min & Yultas, 2019; Mulyaningsih & Palangngan, 2021; Putri & Ririn, 2025; Nurapriani, 2025).

Dalam konteks pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw, puzzle menjadi sarana yang sangat relevan karena melibatkan aktivitas kolaboratif dan pembagian tanggung jawab antaranggota kelompok. Setiap anak memiliki bagian tertentu dari puzzle yang harus diselesaikan, kemudian mereka saling bertukar informasi dan bekerja sama untuk membentuk gambar utuh. Proses ini tidak hanya melatih kemampuan berpikir logis dan pemecahan masalah, tetapi juga mengembangkan keterampilan komunikasi dan sosial. Dengan demikian, pembelajaran berbasis puzzle pada model Jigsaw dapat mengintegrasikan aspek kognitif, sosial, dan emosional anak secara bersamaan.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw melalui media puzzle dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini di PAUD Ar-Rahman Kecamatan Banjarmasin Selatan.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi naratif, karena berfokus pada pengalaman nyata guru dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw menggunakan media puzzle untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak. Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti memahami fenomena secara mendalam melalui pengamatan, wawancara, dan dokumentasi. Studi naratif dipilih karena memberikan ruang bagi guru untuk menceritakan pengalaman, strategi, dan refleksi selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini dilaksanakan di PAUD Ar-Rahman Kecamatan Banjarmasin Selatan, dengan subjek penelitian yaitu seorang guru kelas yang secara konsisten menerapkan pembelajaran berbasis media puzzle. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive sampling dengan pertimbangan bahwa guru tersebut memiliki pengalaman yang relevan dengan fokus penelitian dan mampu memberikan informasi yang mendalam.

Prosedur penelitian dilaksanakan dalam tiga tahap utama, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan analisis. Pada tahap persiapan, peneliti melakukan studi pendahuluan untuk memahami konteks sekolah dan karakteristik peserta didik, menyusun pedoman wawancara dan lembar observasi, serta mengurus izin penelitian. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan melakukan wawancara mendalam terhadap guru untuk menggali pengalaman dan strategi penerapan model Jigsaw, observasi langsung terhadap kegiatan pembelajaran untuk mencatat aktivitas dan interaksi anak, serta pengumpulan dokumentasi berupa foto kegiatan, catatan pembelajaran, dan hasil karya anak. Selanjutnya, tahap analisis dilakukan dengan menelaah seluruh data yang diperoleh, menafsirkan makna dari narasi guru, serta menyusun deskripsi hasil penelitian dalam bentuk cerita yang menggambarkan praktik nyata pembelajaran di kelas.

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri, dibantu dengan pedoman wawancara, lembar observasi, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan menggunakan analisis tematik dengan langkah-langkah seperti transkripsi data, pemberian kode, pengelompokan ke dalam tema-tema utama, dan penyusunan narasi hasil. Tema yang muncul meliputi strategi guru dalam menerapkan model Jigsaw, penggunaan media puzzle untuk menstimulasi berpikir anak, serta bentuk umpan balik positif yang diberikan guru. Untuk menjaga keabsahan data, peneliti menerapkan teknik triangulasi sumber dan metode dengan membandingkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Selain itu, dilakukan juga *member check* kepada guru guna memastikan interpretasi peneliti sesuai dengan pengalaman sebenarnya. Dengan prosedur ini, data yang diperoleh dinilai valid, mendalam, dan dapat menggambarkan secara nyata

bagaimana penerapan media puzzle melalui model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw mampu mendukung perkembangan kognitif anak usia dini.

## HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil pengumpulan data melalui wawancara mendalam, observasi kegiatan pembelajaran, dan dokumentasi di PAUD Ar-Rahman Kecamatan Banjarmasin Selatan, diperoleh gambaran menyeluruh mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dengan media puzzle oleh guru. Guru yang menjadi subjek penelitian telah menerapkan kegiatan pembelajaran berbasis puzzle selama satu semester dengan tujuan menstimulasi kemampuan berpikir, mengenali bentuk, serta melatih kerja sama anak.

Dari hasil wawancara, guru menjelaskan bahwa pemilihan media puzzle didasarkan pada ketertarikan anak terhadap permainan visual dan aktivitas menyusun. Guru menyatakan, *"Anak-anak paling antusias kalau diajak bermain puzzle, karena mereka bisa melihat hasil akhirnya dan bekerja sama dengan teman satu kelompok."* Guru juga menambahkan bahwa kegiatan ini disesuaikan dengan tema pembelajaran mingguan, misalnya tema "binatang", "kendaraan", dan "lingkunganku". Pada setiap tema, guru membagi anak ke dalam kelompok kecil beranggotakan empat hingga lima orang. Masing-masing anak bertanggung jawab menyusun satu bagian puzzle, kemudian menyatukannya menjadi satu gambar utuh. Kegiatan ini membantu anak belajar memahami hubungan antarbagian dan berpikir logis.

Hasil observasi menunjukkan bahwa saat kegiatan berlangsung, anak-anak tampak antusias dan fokus dalam menyusun potongan puzzle. Guru memulai pembelajaran dengan memperkenalkan tema hari itu, kemudian menunjukkan puzzle yang akan digunakan. Anak diajak berdiskusi mengenai gambar pada puzzle, seperti mengenali bentuk, warna, dan fungsi objek di dalamnya. Selama proses pembelajaran, guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan, mengajukan pertanyaan pemantik, dan mendorong anak untuk bekerja sama dalam kelompok. Guru juga selalu memberikan umpan balik positif, baik dalam bentuk kata-kata penyemangat seperti "Bagus sekali!" atau melalui gesture tubuh seperti acungan jempol dan tepuk tangan, yang mampu meningkatkan motivasi anak. Dari hasil pengamatan, anak menunjukkan peningkatan dalam kemampuan mengenali bentuk, mencocokkan potongan puzzle, serta memahami konsep hubungan antarbagian. Beberapa anak bahkan mulai mampu menjelaskan alasan mengapa potongan tertentu cocok satu sama lain, yang menunjukkan munculnya kemampuan berpikir analitis sederhana.

Selain itu, hasil dokumentasi berupa foto kegiatan, catatan pembelajaran, dan hasil karya anak memperkuat temuan wawancara dan observasi. Dokumentasi menunjukkan adanya peningkatan ketepatan dan kecepatan anak dalam menyusun puzzle dari waktu ke waktu. Pada awal kegiatan, beberapa anak tampak kesulitan memahami cara mencocokkan potongan, namun setelah beberapa kali mengikuti kegiatan, mereka mulai mampu menyelesaikan puzzle secara mandiri maupun dengan bantuan teman. Guru juga mencatat adanya perkembangan dalam aspek lain seperti kemampuan berbahasa dan kerja sama sosial. Anak-anak yang awalnya cenderung pasif menjadi lebih berani berpendapat dan menawarkan bantuan kepada teman yang mengalami kesulitan.

Dengan demikian, data dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dengan media puzzle efektif dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini di PAUD Ar-Rahman. Anak tidak hanya belajar memahami bentuk, pola, dan warna, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, serta keterampilan sosial yang mendukung perkembangan mereka secara menyeluruh.

Aspek yang Digali	Pernyataan Guru (Kutipan Data Wawancara)	Interpretasi Peneliti
<i>Alasan penggunaan media puzzle</i>	"Anak-anak paling antusias kalau diajak bermain puzzle, karena mereka bisa melihat hasil akhirnya dan bekerja sama dengan teman satu kelompok."	Media puzzle dipilih karena menarik, mudah digunakan, dan mendorong kolaborasi.
<i>Kesesuaian dengan tema pembelajaran</i>	"Setiap minggu kami sesuaikan puzzle dengan tema, misalnya binatang, kendaraan, atau lingkungan."	Puzzle digunakan sebagai alat integratif yang sesuai tema untuk memperkuat konsep belajar.
<i>Strategi penerapan model Jigsaw</i>	"Anak dibagi dalam kelompok kecil, tiap anak menyusun satu bagian puzzle lalu disatukan bersama."	Model Jigsaw membantu anak memahami peran dan tanggung jawab dalam kelompok.
<i>Peran guru dalam pembelajaran</i>	"Saya hanya mengarahkan dan memberi semangat, supaya anak berpikir sendiri dan saling bantu."	Guru bertindak sebagai fasilitator, bukan pusat informasi.
<i>Dampak terhadap perkembangan anak</i>	"Sekarang anak-anak lebih cepat mengenali bentuk dan lebih berani berbicara."	Penggunaan puzzle berpengaruh pada kemampuan kognitif, sosial, dan komunikasi anak.

## PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dengan media puzzle memberikan dampak positif terhadap perkembangan kemampuan kognitif anak di PAUD Ar-Rahman Banjarmasin Selatan. Model Jigsaw menekankan kerja sama antarpeserta didik dalam kelompok kecil untuk saling membantu memahami materi pembelajaran. Dalam konteks anak usia dini, pendekatan ini memungkinkan anak belajar secara aktif melalui interaksi sosial, berbagi pengetahuan, dan membangun pemahaman bersama.

Kegiatan menyusun puzzle secara berkelompok melatih anak mengenali hubungan bagian-bagian menjadi satu kesatuan utuh, yang merupakan bentuk berpikir analitis dan logis sebagai bagian dari perkembangan kognitif. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Rahmatina (2025) yang memaparkan bahwa metode permainan puzzle dapat membuat peserta didik menjadi aktif, meningkatkan pemikiran kritis, dan menjadi lebih kreatif dalam menyelesaikan masalah yang diberikan. Temuan ini juga diperkuat oleh (Slavin, 2015) yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif seperti Jigsaw mampu meningkatkan tanggung jawab individu sekaligus memupuk keterampilan berpikir kritis melalui kolaborasi kelompok.

Penggunaan media puzzle terbukti efektif sebagai alat bantu konkret dalam pembelajaran anak usia dini. Puzzle menstimulasi anak untuk melakukan pengamatan, mencocokkan bentuk, dan menarik kesimpulan sederhana dari hasil percobaannya. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme Piaget (1952) yang menegaskan bahwa anak belajar melalui pengalaman langsung dan manipulasi objek di lingkungannya. Melalui kegiatan tersebut, anak membangun sendiri struktur pengetahuannya berdasarkan interaksi dengan lingkungan fisik dan sosial. Vygotsky (1978) juga menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses belajar anak, di mana kolaborasi dengan teman sebaya berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir melalui zona perkembangan proksimal (ZPD).

Puzzle membantu anak untuk mengobservasi, melakukan analisis serta mendorong mereka untuk memecahkan masalah secara terstruktur sehingga dapat membantu mereka berpikir logis (Nurapriani, 2025). Selain itu, kegiatan bermain sambil belajar melalui puzzle juga membantu anak mengembangkan konsentrasi, daya ingat, serta keterampilan visual-spasial. Hurlock (1991) menyatakan bahwa bermain merupakan sarana alami bagi anak untuk belajar, bereksplorasi, dan memahami konsep-konsep baru secara menyenangkan. Demikian pula menurut Frostig dan Maslow (1973), permainan manipulatif seperti puzzle dapat melatih koordinasi mata dan tangan serta mengasah kemampuan persepsi visual anak.

Guru berperan penting sebagai fasilitator dalam pembelajaran kooperatif. Melalui pemberian umpan balik positif berupa pujian dan ekspresi nonverbal seperti acungan jempol dan tepuk tangan, guru membantu meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri anak. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian Lestari et al. (2023) bahwa komunikasi positif berupa apresiasi dengan kalimat dan ekspresi yang tepat dapat berpengaruh baik pada motivasi belajar siswa. Dengan demikian, kombinasi antara model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan penggunaan media puzzle tidak hanya mendukung perkembangan kognitif, tetapi juga memperkuat kemampuan sosial dan emosional anak.

Hasil penelitian ini menegaskan bahwa pembelajaran yang mengombinasikan kerja sama kelompok dan penggunaan media konkret merupakan strategi yang efektif untuk mengoptimalkan perkembangan anak usia dini secara menyeluruh. Model pembelajaran semacam ini mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif, bermakna, dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak, sehingga membantu mereka berkembang secara kognitif, sosial, dan emosional secara seimbang.

## SIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw melalui media puzzle terbukti efektif dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini di PAUD Ar-Rahman Banjarmasin Selatan. Tujuan penelitian untuk menggambarkan dan memahami pengalaman guru dalam menerapkan model Jigsaw dengan media puzzle tercapai dengan baik, ditunjukkan melalui temuan bahwa guru mampu merancang kegiatan pembelajaran yang melibatkan interaksi sosial, kerja sama kelompok, serta manipulasi benda konkret untuk menstimulasi proses berpikir logis, analitis, dan pemecahan masalah anak. Selain itu, penggunaan media puzzle yang disesuaikan dengan tema pembelajaran membantu anak mengenal bentuk, warna, serta pola secara lebih bermakna. Guru berperan penting sebagai fasilitator yang memberikan arahan, penguatan positif, dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, sehingga pembelajaran berlangsung aktif dan kolaboratif.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan pada lingkup lokasi dan jumlah subjek yang terbatas pada satu lembaga pendidikan. Aspek perkembangan lain seperti sosial-emosional, bahasa, dan motorik belum dikaji secara mendalam dalam konteks penerapan model Jigsaw dan media puzzle. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas subjek penelitian pada berbagai lembaga PAUD dengan karakteristik peserta didik yang beragam, serta mengkaji hubungan antar-aspek perkembangan anak secara lebih komprehensif. Pengembangan media pembelajaran yang lebih variatif seperti puzzle digital atau permainan interaktif berbasis teknologi juga dapat menjadi alternatif inovatif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran kooperatif di era modern.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Astini, B. N., Nurhasanah, Rachmayani, I., & Suarta, I. N. (2017). Identifikasi pemanfaatan alat permainan edukatif (APE) dalam mengembangkan motorik halus anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), Juni, 1–10.

2. Frostig, M., & Maslow, P. (1973). *Learning problems in the classroom: Prevention and remediation*. Chicago, IL: Follett Educational Corporation.
3. Hurlock, E. B. (1991). *Child development* (6th ed.). New York, NY: McGraw-Hill.
4. Karim, M. B., & Wifroh, S. H. (2014). Meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia dini melalui alat permainan edukatif. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, 1(2), 76–146.
5. Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1999). Making cooperative learning work. *Theory Into Practice*, 38(2), 67–73. <https://doi.org/10.1080/00405849909543834>
6. Lestari, G. D., Widodo, Yusuf, A., & Widyaswari, M. (2023). Implementasi komunikasi positif dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4791–4802.
7. Mulyaningsih, E., & Palangngan, S. T. (2021). Pengaruh permainan puzzle terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia dini. *Al-Gurfah: Journal of Primary Education*, 2(2), 45–55.
8. Mu'min, S. A., & Yultas, N. S. (2019). Efektivitas penerapan metode bermain dengan media puzzle dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak. *Al-Ta'dib: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 12(2), 226–239. <http://dx.doi.org/10.31332/atdbwv12i2.1217>
9. Nurapriani, R. (2025). Puzzle modifikasi: Solusi edukatif untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis anak usia dini. *INOBEL: Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 1(1), 1–10.
10. Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children*. New York, NY: International Universities Press.
11. Putri, A. E., & Ririn. (2025). Penerapan permainan jigsaw puzzle untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak pra sekolah di TK Nur Ilaahi Padang. *Jurnal Multidisiplin Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 110–120.
12. Rahmatina, A. (2025). Peningkatan keterampilan memecahkan masalah anak usia 5–6 tahun melalui metode bermain puzzle di RA Baiti Jannati. *Jurnal Edusiana: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 35–43.
13. Rosyadi, A. A. P. (2021). Analisis berpikir kritis mahasiswa dalam menyelesaikan masalah kontroversial matematika. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 1–10. <https://doi.org/10.20527/edumat.v9i1.9988>
14. Rukhani, S. (2021). Peran guru dalam pengelolaan kelas untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VII. *Al-Athfal*, 1(1), 21–30.
15. Slavin, R. E. (2015). *Cooperative learning: Theory, research, and practice* (2nd ed.). Boston, MA: Allyn & Bacon.
16. Wijaya, L. (2023). Peran guru profesional untuk meningkatkan standar kompetensi pendidikan. *JMI: Jurnal Multidisiplin*, 2(6), 1–10. <https://jmi.rivierapublishing.id/index.php/rp>
17. Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

## PROFIL SINGKAT

**Maulidha** adalah dosen sekaligus ketua Program Studi S1 Pendidikan Anak Usia Dini di STIKIP Islam Sabilal Muhtadin Banjarmasin