



## Implementasi Permainan Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia 4-5 Tahun di RA Hidayatul Mubtadi'in Karang Anyar

Juhairiyah<sup>1</sup>, Anita Oktaviana<sup>2</sup>

[juhairiyah511@gmail.com](mailto:juhairiyah511@gmail.com)<sup>1</sup> [anitaoktaviana611@gmail.com](mailto:anitaoktaviana611@gmail.com)<sup>2</sup>

STAI Darussalam, Lampung, Indonesia

### ARTICLE INFO:

#### Article history:

Received: 26-04-2026

Accepted: 30-04-2026

Published: 02-05-2026

#### Kata Kunci:

3Permainan Puzzle,  
Berpikir Kritis, Anak  
Usia Dini

#### Keywords:

Critical thinking,  
Puzzle games, Early  
Childhood Education

### ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan berpikir kritis anak usia 4–5 tahun di RA Hidayatul Mubtadi'in, yang ditunjukkan melalui kesulitan dalam mengamati, mengelompokkan, serta menyelesaikan masalah sederhana. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru sehingga anak kurang mendapatkan kesempatan untuk berpikir aktif. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak melalui penerapan permainan puzzle sebagai media pembelajaran yang edukatif dan menyenangkan. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 18 anak usia 4–5 tahun. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi, sedangkan analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif. Indikator keberhasilan ditetapkan apabila minimal 80% anak mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis anak pada setiap siklus. Pada siklus I, anak mulai menunjukkan ketertarikan dan kemampuan dasar dalam menyusun puzzle, meskipun masih memerlukan bimbingan. Pada siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan, ditandai dengan kemampuan anak dalam mengamati, menganalisis, serta menyelesaikan puzzle

secara mandiri. Anak juga menunjukkan peningkatan dalam konsentrasi, ketekunan, dan rasa percaya diri. Persentase keberhasilan telah melampaui indikator yang ditetapkan.

### ABSTRAK

This research is motivated by the low critical thinking skills of 4–5 year old children at RA Hidayatul Mubtadi'in, which is shown through difficulties in observing, grouping, and solving simple problems. This condition is influenced by the teacher-centered learning process, so that children do not get the opportunity to think actively. This study aims to improve children's critical thinking skills through the application of puzzle games as an educational and fun learning medium. This study uses a Classroom Action Research (CAR) approach implemented in two cycles, with the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The research subjects were 18 children aged 4–5 years. Data collection techniques used observation and documentation, while data analysis was conducted descriptively qualitatively. The indicator of success is determined when at least 80% of children reach the category of Developing According to Expectations (BSH). The results of the study showed an increase in children's critical thinking skills in each cycle. In cycle I, children began to show interest and basic skills in putting together puzzles, although they still needed guidance. In cycle II, there was a significant increase, marked by children's ability to observe, analyze, and solve puzzles independently. Children also showed improvements in concentration, perseverance, and self-confidence. The success percentage has exceeded the established indicators.

## PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tahap awal dalam sistem pendidikan yang memiliki peran strategis dalam membentuk dasar perkembangan anak secara menyeluruh. Pada masa ini, anak berada dalam periode perkembangan yang sangat pesat, yang sering disebut sebagai *golden age*. Rentang usia 4–5 tahun menjadi fase krusial karena pada tahap ini terjadi perkembangan signifikan pada berbagai aspek, seperti fisik-motorik, sosial-emosional, bahasa, moral, dan kognitif (Fadlillah & A'yun, 2026). Setiap stimulasi yang diberikan pada masa ini akan sangat berpengaruh terhadap kesiapan anak dalam menghadapi jenjang pendidikan selanjutnya.

Salah satu aspek perkembangan yang sangat penting untuk dikembangkan sejak dini adalah kemampuan kognitif, khususnya kemampuan berpikir kritis. Berpikir kritis pada anak usia dini bukan berarti kemampuan berpikir kompleks seperti orang dewasa, melainkan kemampuan dasar yang meliputi aktivitas mengamati, membandingkan, mengelompokkan, mengenali pola, menarik kesimpulan sederhana, serta memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari (Jatmiko, n.d.). Kemampuan ini menjadi fondasi penting bagi anak dalam mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi di masa depan.

Kemampuan berpikir kritis juga berperan dalam membentuk sikap mandiri, rasa ingin tahu, dan ketekunan anak. Anak yang terbiasa berpikir kritis cenderung lebih aktif dalam bertanya, mencoba hal baru, serta tidak mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan (Diana, 2019). Oleh karena itu, pengembangan kemampuan berpikir kritis perlu dilakukan melalui kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak, yaitu melalui aktivitas yang menyenangkan, interaktif, dan berbasis pengalaman langsung.

Namun demikian, realita di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran di lembaga PAUD masih banyak yang bersifat konvensional dan berpusat pada guru (*teacher-centered*). Dalam proses pembelajaran tersebut, anak lebih banyak menerima instruksi daripada diberi kesempatan untuk mengeksplorasi, bereksperimen, dan menemukan pengetahuan secara mandiri. Hal ini menyebabkan anak menjadi pasif dan kurang terlatih dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis.

Berdasarkan hasil observasi awal di RA Hidayatul Mubtadi'in, ditemukan bahwa sebagian besar anak usia 4–5 tahun masih mengalami kesulitan dalam menyusun benda berdasarkan bentuk dan ukuran, belum mampu menghubungkan bagian-bagian menjadi satu kesatuan yang utuh, serta menunjukkan sikap mudah menyerah ketika menghadapi tantangan. Selain itu, tingkat konsentrasi anak juga masih rendah dan mereka cenderung kurang tekun dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis anak belum berkembang secara optimal.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam pembelajaran yang mampu melibatkan anak secara aktif. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah melalui permainan edukatif. Permainan merupakan aktivitas yang sangat dekat dengan dunia anak dan memiliki potensi besar dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan, termasuk kemampuan berpikir kritis (Royani et al., 2024).

Seiring dengan perkembangan ilmu pendidikan, pendekatan pembelajaran berbasis permainan (*play-based learning*) semakin banyak digunakan dalam pendidikan anak usia dini (Rahayu Khoerunnisa et al., 2023). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan permainan edukatif mampu meningkatkan keterlibatan anak serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Permainan edukatif dirancang tidak hanya untuk memberikan kesenangan, tetapi juga untuk mengembangkan kemampuan kognitif, sosial, dan emosional anak. Salah satu bentuk permainan edukatif yang banyak digunakan adalah puzzle. Puzzle merupakan media pembelajaran yang menuntut anak untuk menyusun potongan-potongan gambar menjadi satu kesatuan yang utuh (Cahyani Kusuma et al., 2023). Aktivitas ini melibatkan proses berpikir logis, analisis, serta pemecahan masalah.

Penelitian terkini menunjukkan bahwa penggunaan puzzle dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak, khususnya dalam hal mengenali pola, memahami hubungan bagian dan keseluruhan, serta mengembangkan strategi dalam menyelesaikan tugas (Saputri & Katoningsih, 2023). Selain itu, puzzle juga dapat melatih konsentrasi, ketekunan, serta koordinasi antara mata dan tangan (*hand-eye coordination*).

Dalam konteks pembelajaran modern, penggunaan media manipulatif seperti puzzle juga sejalan dengan teori konstruktivisme, yang menyatakan bahwa anak membangun pengetahuannya melalui pengalaman langsung. Dengan demikian, penggunaan puzzle dalam pembelajaran menjadi salah satu strategi yang relevan dan efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis anak usia dini (Nurapriani, 2025). Meskipun demikian, penerapan permainan puzzle dalam kegiatan pembelajaran di PAUD masih belum dilakukan secara optimal dan sistematis. Banyak guru yang belum memanfaatkan media ini sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang terencana untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis anak.

Berbagai penelitian sebelumnya telah mengkaji manfaat permainan puzzle dalam meningkatkan perkembangan anak, khususnya dalam aspek kognitif dan motorik. Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih bersifat umum dan belum secara spesifik menyoroti kemampuan berpikir kritis sebagai fokus utama. Selain itu, penelitian yang mengkaji implementasi permainan puzzle dalam konteks pembelajaran nyata di lembaga PAUD tertentu, khususnya pada anak usia 4–5 tahun, masih terbatas (Wibowo & Nugraheni, 2021). Padahal, setiap lembaga memiliki karakteristik, kondisi, dan kebutuhan yang berbeda, sehingga diperlukan kajian yang lebih kontekstual.

Di sisi lain, hasil observasi di RA Hidayatul Mubtadi'in menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis anak masih rendah, ditandai dengan kesulitan dalam menyusun, mengelompokkan, serta menyelesaikan masalah sederhana. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara teori yang menyatakan bahwa puzzle efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dengan praktik pembelajaran yang belum memanfaatkan media tersebut secara optimal (Widyasanti, 2021). Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang secara khusus mengkaji bagaimana implementasi permainan puzzle dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak usia 4–5 tahun dalam konteks pembelajaran di RA Hidayatul Mubtadi'in.

Penelitian ini diharapkan dapat mengisi kesenjangan tersebut sekaligus memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan praktik pembelajaran di PAUD.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui, mendeskripsikan, dan menganalisis implementasi permainan puzzle dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak usia 4–5 tahun di RA Hidayatul Mubtadi'in. Adapun kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini terletak pada fokus kajian yang secara spesifik mengintegrasikan penggunaan permainan puzzle dengan pengembangan kemampuan berpikir kritis anak usia dini dalam konteks pembelajaran nyata di lembaga PAUD (Fatimah & Aslamiah, 2021). Selain itu, penelitian ini juga menekankan pada proses implementasi pembelajaran yang berpusat pada anak (*student-centered learning*), sehingga anak tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga sebagai subjek aktif dalam proses belajar.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, penelitian ini dapat memperkaya kajian tentang strategi pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pendidik dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak melalui penerapan permainan puzzle (Setiawan, 2022). Penelitian dilaksanakan di RA Hidayatul Mubtadi'in pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia 4–5 tahun yang berjumlah 18 orang, terdiri dari 10 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun rencana kegiatan pembelajaran serta menyiapkan media puzzle yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Pada tahap pelaksanaan, kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Selanjutnya, pada tahap observasi dilakukan pengamatan terhadap aktivitas dan perkembangan kemampuan berpikir kritis anak selama pembelajaran berlangsung. Tahap terakhir adalah refleksi, yaitu menganalisis hasil yang diperoleh untuk menentukan keberhasilan tindakan dan merencanakan perbaikan pada siklus berikutnya. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati kemampuan berpikir kritis anak selama kegiatan bermain puzzle, sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data berupa catatan kegiatan dan bukti visual (Kusumastuti & Khoiron, 2019).

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif melalui proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Sholihah, 2020). Indikator keberhasilan dalam penelitian ini ditetapkan apabila minimal 80% anak mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dalam kemampuan berpikir kritis.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap pra tindakan, kemampuan berpikir kritis anak masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari sebagian besar anak yang belum mampu menyusun puzzle secara mandiri, kurang teliti dalam mengamati bentuk dan warna, serta mudah menyerah ketika mengalami kesulitan. Anak cenderung menunggu bantuan guru dan belum menunjukkan inisiatif dalam mencoba menyelesaikan masalah (Saputra et al., n.d.).

Pada siklus I, pembelajaran mulai dilakukan dengan menggunakan media permainan puzzle sederhana yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak. Pada tahap ini, anak mulai dikenalkan dengan cara menyusun puzzle serta diberikan contoh oleh guru. Selama proses pembelajaran berlangsung, sebagian anak mulai menunjukkan ketertarikan terhadap permainan, namun masih terdapat beberapa kendala. Anak masih sering kebingungan dalam menentukan posisi potongan puzzle yang tepat dan masih membutuhkan arahan dari guru.

Hasil observasi pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan kondisi awal, meskipun belum optimal. Beberapa anak sudah mulai mampu mengamati bentuk dan warna dengan lebih baik, serta mencoba menyusun puzzle secara mandiri. Namun demikian, tingkat konsentrasi anak masih belum stabil, dan sebagian anak masih mudah terdistraksi serta cepat merasa bosan. Selain itu, anak juga belum sepenuhnya mampu mencoba berbagai alternatif solusi ketika mengalami kesulitan.

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, peneliti melakukan beberapa perbaikan pada siklus II, antara lain dengan memberikan variasi puzzle yang lebih menarik, meningkatkan motivasi anak melalui pendekatan yang lebih interaktif, serta memberikan bimbingan yang lebih terarah tanpa terlalu banyak intervensi langsung. Pada siklus II, terjadi peningkatan yang lebih signifikan dalam kemampuan berpikir kritis anak. Anak terlihat lebih aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Mereka mulai menunjukkan kemampuan mengamati dengan lebih teliti, seperti memperhatikan bentuk, warna, dan ukuran potongan puzzle sebelum menyusunnya. Selain itu, anak juga mulai mampu menghubungkan bagian-bagian puzzle secara lebih tepat.

Perubahan yang cukup terlihat adalah meningkatnya ketekunan dan kesabaran anak dalam menyelesaikan tugas. Anak tidak lagi mudah menyerah ketika mengalami kesulitan, melainkan mencoba berbagai kemungkinan cara untuk menemukan solusi. Beberapa anak bahkan menunjukkan inisiatif untuk membantu teman yang mengalami kesulitan, yang menunjukkan adanya perkembangan dalam aspek sosial sekaligus kognitif.

Selain itu, kemampuan anak dalam mengambil keputusan sederhana juga mengalami peningkatan. Anak mulai mampu menentukan langkah yang harus dilakukan tanpa selalu menunggu arahan dari guru. Mereka terlihat lebih percaya diri dalam mencoba dan tidak takut melakukan kesalahan. Pada akhir siklus II, sebagian besar anak telah mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), bahkan beberapa anak sudah mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Persentase keberhasilan telah melampaui indikator yang ditetapkan, yaitu lebih dari 80% anak menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kritis.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan puzzle memiliki peran yang sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak usia dini. Hal ini tidak terlepas dari karakteristik permainan puzzle yang menuntut anak untuk berpikir secara aktif, menganalisis, serta memecahkan masalah melalui proses trial and error.

Dalam proses bermain puzzle, anak secara tidak langsung dilatih untuk menggunakan kemampuan kognitifnya, seperti mengamati, membandingkan, dan menghubungkan informasi. Ketika anak mencoba menyusun potongan puzzle, mereka harus memperhatikan bentuk, warna, dan posisi yang sesuai (Isnayanti, 2025). Aktivitas ini melatih kemampuan analisis dan penalaran logis yang merupakan bagian dari berpikir kritis.

Selain itu, permainan puzzle juga memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui pengalaman langsung. Anak tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (Padilah, 2022). Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran pada anak usia dini yang menekankan pentingnya *learning by doing* atau belajar melalui pengalaman.

Peningkatan kemampuan berpikir kritis pada anak juga dipengaruhi oleh adanya kesempatan untuk mencoba berbagai kemungkinan solusi. Ketika anak mengalami kesulitan dalam menyusun puzzle, mereka terdorong untuk mencoba cara lain hingga menemukan solusi yang tepat (Andriani & Rakimahwati, 2023). Proses ini melatih anak untuk tidak mudah menyerah serta mengembangkan sikap pantang menyerah. Selain aspek kognitif, permainan puzzle juga memberikan dampak positif terhadap perkembangan emosional anak. Anak belajar untuk mengendalikan emosi ketika menghadapi kesulitan, serta merasakan kepuasan ketika berhasil menyelesaikan tugas (Zakiah & Khairi, 2022). Hal ini dapat meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi belajar anak.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa peran guru sangat penting dalam mendukung perkembangan kemampuan berpikir kritis anak. Guru tidak hanya berfungsi sebagai pemberi instruksi, tetapi juga sebagai fasilitator yang memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi dan menemukan solusi secara mandiri. Pendekatan yang dilakukan guru pada siklus II terbukti lebih efektif karena memberikan ruang bagi anak untuk berpikir tanpa terlalu banyak intervensi.

Temuan dalam penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa permainan puzzle dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan berpikir kritis anak usia dini. Puzzle tidak hanya melatih kemampuan berpikir logis, tetapi juga membantu anak dalam mengembangkan strategi pemecahan masalah serta pengambilan keputusan (Babullah, 2022).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan puzzle merupakan media pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis anak usia dini. Penggunaan puzzle dalam pembelajaran tidak hanya membuat kegiatan menjadi lebih menarik, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan mendalam bagi anak.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan puzzle dalam pembelajaran mampu menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak usia 4–5 tahun. Melalui aktivitas bermain yang terarah, anak memperoleh kesempatan untuk mengembangkan kemampuan mengamati, menganalisis, serta memecahkan masalah secara mandiri dalam suasana belajar yang menyenangkan. Penggunaan puzzle tidak hanya mendorong keterlibatan aktif anak, tetapi juga membantu membangun sikap pantang menyerah, meningkatkan konsentrasi, serta menumbuhkan rasa percaya diri dalam menghadapi tantangan. Keberhasilan ini juga didukung oleh peran guru yang beralih dari sekadar pemberi instruksi menjadi fasilitator yang memberikan ruang eksplorasi bagi anak.

Dengan demikian, permainan puzzle dapat direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan aplikatif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis anak usia dini. Untuk memperoleh hasil yang optimal, pendidik disarankan untuk mengintegrasikan penggunaan puzzle secara terencana, variatif, dan berkelanjutan dalam kegiatan pembelajaran yang berpusat pada anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, D., & Rakimahwati, R. (2023). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Menggunakan Media Berbasis Alam. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1910–1922. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4243>
- Andini, S., Effendi, D., & Andriani, D. (2025). Efektivitas Penggunaan Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Ekspresif Usia 5-6 Tahun. 9(1), 154–169. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v>
- Arfah, N. (2025). Hubungan antara Permainan Tiny Puzzle dengan Kemampuan Klasifikasi Anak Usia Dini Di Kelompok B1 RA Al-Muhajir Panyileukan Kota Bandung. *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)*, 7(1), 85. <https://doi.org/10.30587/jieec.v7i1.8545>
- Ariska, K., & , A. (2025). Penggunaan Gadget dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun. *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)*, 7(1), 77. <https://doi.org/10.30587/jieec.v7i1.9177>
- Babullah, R. (2022). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Penerapannya dalam Pembelajaran. *Epistemic: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 131–152. <https://doi.org/10.70287/epistemic.v1i2.10>
- Cahyani Kusuma, T., Boeriswati, E., & Supena, A. (2023). Peran Guru dalam Meningkatkan Berpikir Kritis Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 6(3), 413–420. <https://doi.org/10.31004/aulad.v6i3.563>
- Diana, W. (2022). Bermain Puzzle Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah (4-5 Tahun). 5(2).

- Fadlillah, M., & A'yun, D. Q. (2026). Analisis Penerapan Permainan Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Mengenalkan Kebudayaan Daerah pada Anak di Sekolah. *JOURNAL OF EDUCATION FOR ALL*, 4(1), 28–35. <https://doi.org/10.61692/edufa.v4i1.511>
- Fatimah, M., & Aslamiah, A. (2021). Mengembangkan Aktivitas Belajar, Kreativitas dan Aspek Motorik Halus Anak Menggunakan Model Explicit Instruction, Permainan Puzzle dan Kegiatan Melipat Pada Kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal 43 Banjarmasin. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 1(2), 34. <https://doi.org/10.20527/jikad.v1i2.4298>
- Hasanah, N. L., Fatmawati, F. A., & Umairi, M. Al. (2024). Development of Locomotor Skills in Children Aged 4-5 Years. *EDUTECH : Journal of Education And Technology*, 8(2), 291–300. <https://doi.org/10.29062/edu.v8i2.1091>
- Id'ha Tutfi Ulkhatiata. (2025). Pengaruh Penggunaan Cognitive Behavioral Therapy Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Anak Tunalaras. *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)*, 7(2), 13–23. <https://doi.org/10.30587/jieec.v7i2.10216>
- Isnayanti, A. N. (2025). Integrasi Pembelajaran Mendalam (Deep Learning) dalam Kurikulum Sekolah Dasar: Tantangan dan Peluang. *Deep Learning*, 8(2).
- Jatmiko, E. (n.d.). *Analisis Peran Yayasan Baitul Mal Brilian*.
- Kusumastuti, A., & Khoiron, A. M. (2019). *Metode penelitian kualitatif*. Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo (LPSP).
- Lestari, P., Iswantiningtyas, V., & Nugroho, I. H. (2025). Mengembangkan Kemampuan Kerjasama Anak melalui Permainan Estafet Bola Di RA Al-Fikri Tarokan Kediri. *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)*, 7(1), 16. <https://doi.org/10.30587/jieec.v7i1.9300>
- Mushab Al Umairi, Putri Sukma Nabila, Aura Ayu Devani, & Unzillatur Rochma Irfah Zaidah. (2024). Strategi Pola Asuh Orang Tua Dalam Mengembangkan Aspek Spiritual Dan Sosial Pada Anak Usia Dini. *Abata : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 108–116. <https://doi.org/10.32665/abata.v4i2.3304>
- Nurapriani, R. (2025). *Puzzle Modifikasi: Solusi Edukatif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia Dini. 1*.
- Padilah, P. (2022). Peningkatan Kreativitas Melalui Metode Pembelajaran Inkuiri (Penelitian Tindakan Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD SPS ARRAYAN Tahun 2017). *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 53–74. <https://doi.org/10.31851/pernik.v1i01.2625>
- Rahma, N. T. A., Lilawati, R. A., & Umairi, M. Al. (2025). *Peran Orang Tua dalam Menstimulasi Kreativitas Anak melalui Aktivitas Bermain*. 9(6), 3013–3021. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i6.7407>
- Rahayu Khoerunnisa, S., Muqodas, I., & Justicia, R. (2023). Pengaruh Bermain Puzzle terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 49–58. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.279>

- Royani, R., Ahda, S., & Silalahi, S. (2024). Model Pembelajaran Deep Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman IPS di Sekolah Dasar: Studi Kasus di SD Global Garuda Nusantara. 3.
- Saputra, D. C., Rofidah, A. N., Putri, A. W. M., Ananda, D., & Widiyanah, I. (n.d.). *Analisis Pendekatan Deep Learning (Pembelajaran Mendalam) Di SMA Negeri 12 Surabaya*.
- Saputri, D. A., & Katoningsih, S. (2023). Peran Guru PAUD dalam Menstimulasi Keterampilan Bahasa Anak untuk Berpikir Kritis pada Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 2779–2790. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4353>
- Setiawan, A. A., Johan. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Sholihah, Q. (2020). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Universitas Brawijaya Press.
- Wibowo, D. V., & Nugraheni, A. S. (2021). Implementasi Pembelajaran Kreatif Seni Rupa Anak PAUD Berbasis Daring. *Imaji*, 19(2), 198–212. <https://doi.org/10.21831/imaji.v19i2.37344>
- Widyasanti, N. P. (2021). Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Dimasa Pandemi. *Kumarottama: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 74–83. <https://doi.org/10.53977/kumarottama.v1i1.287>
- Zakiah, Z., & Khairi, F. (2022). Pengaruh Kemampuan Kognitif Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN Gugus 01 Kecamatan Selaparang. *El Midad*, 11(1), 85–100. <https://doi.org/10.20414/elmidad.v11i1.1906>