

Menstimulasi cara berpikir kritis dan kognitif pada Anak Usia 3-5 Tahun melalui permainan puzzle stick misteri : Studi Literatur

**Dra. Dorlince Simatupang, M.Pd¹, Rini Juliana Sipahutar, M.Kom²,
Asmarani³, Christina maria⁴, Febria Niasuti⁵**

**Email: purbaasmarani@gmail.com, mariachristyna01@gmail.com,
febrianiastutitatafonao26@gmail.com.**

Abstract

Saat ini pembelajaran menggunakan pendekatan yang berpusat pada siswa. Kenyataannya, kemampuan berpikir kritis siswa masih rendah. Media Puzzle Tingkat Lanjut merupakan media pembelajaran berbentuk puzzle tiga dimensi yang dapat merangsang siswa berpikir kritis dan terintegrasi dengan materi dan soal online. Oleh karena itu, penulis berinovasi membuat media Puzzle Tingkat Lanjut guna meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Kenyataannya, kemampuan berpikir kritis siswa masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan media stick Puzzle dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran PAI dan bagaimana penggunaan media stick Puzzle meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran PAI. Pemanfaatan media stick Puzzle dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa adalah melalui proses pairing puzzle.

Pemecahan masalah merupakan salah satu aspek yang terdapat dalam ranah kognitif. Mengingat anak usia dini masih dalam tahap belajar mengenal kondisi lingkungan di dalamnya lingkungan sekitar, termasuk segala permasalahan yang ada, kegiatan sangat dianjurkan Pembelajaran yang diberikan mengacu pada latihan pemecahan masalah. Anak-anak belajar Melalui bermain, menggunakan media puzzle dapat melatih kemampuan berpikir anak-anak dalam memecahkan masalah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruhnya Penggunaan media permainan puzzle terhadap kemampuan pemecahan masalah anak

Keywords: puzzle; pairing puzzle; anak usia dini, pemecahan masalah

Abstract

Currently learning uses a student-centered approach. In reality, students' critical thinking abilities are still low. Advanced Puzzle Media is a learning media in the form of three-dimensional puzzles that can stimulate students to think critically and integrate with online material and questions. Therefore, the author innovated to create Advanced Puzzle media to improve students' critical thinking skills. In reality, students' critical thinking abilities are still low. This research aims to find out whether the use of puzzle stick media can improve students' critical thinking skills in PAI learning and how the use of puzzle stick media improves students' critical thinking skills in PAI learning. The use of stick puzzle media in improving students' critical thinking skills is through the pairing puzzle process. Problem solving is one of the aspects contained in the cognitive domain. Considering that young children are still in the learning stage of recognizing environmental conditions in their surroundings, including all existing problems, the learning activities provided refer to problem solving exercises. Children learn through playing, using puzzle media to train children's thinking skills in solving problems. The aim of this research is to determine the effect of using puzzle game media on children's problem solving abilities.

Pendahuluan

Menurut Setyowati dan Nalakandarsi (2019: 1-5), pendidikan anak usia dini adalah upaya berbagi dan mengajarkan pembelajaran selama proses perkembangan, pertumbuhan, dan pembentukan kepribadian anak usia dini. Pendidikan anak usia dini memerlukan penggabungan aktivitas bermain yang menyenangkan ke dalam pembelajaran. Hal ini karena dapat memaksimalkan pembelajaran anak dan memungkinkan anak tidak hanya belajar melalui bermain tetapi juga mengembangkan minat dan bakatnya (Chayanti dan Setyowati, 2022).

Pendidikan anak usia dini menitikberatkan pada pengembangan pengetahuan dasar anak, nilai-nilai moral, agama, sosial dan emosional, citra diri, disiplin dan rasa kemandirian, serta kemampuan fisik, kognitif dan jasmani memegang peranan penting dalam perkembangannya dari Anak-anak dengan kemampuan artistik. Karena di usia ini dukungan sangat penting dan bisa memberikan anak berbagai ilmu baru.

Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dimaksimalkan.

Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan salah satu program Satuan Pendidikan (PAUD) yang memberikan wadah bagi anak untuk belajar pada usia dini, dan merupakan langkah awal untuk meningkatkan mutu

pendidikan, dan melalui pendidikan, anak menginspirasi Anda untuk menjadi pribadi yang kompeten. Kedepannya akan mendampingi dan melahirkan generasi penerus bangsa (Widayanti, 2022).

Masa anak usia dini berlangsung sejak usia dua tahun sampai empat tahun (lebih dikenal dengan masa emas). Sedangkan masa kanak-kanak terakhir berlangsung dari enam tahun tahun sampai tiba waktunya anak tersebut menjadi dewasa secara seksual.

Anak cenderung mengajukan pertanyaan tentang bagaimana dan mengapa, mengumpulkan bukti untuk mendukung kebenaran, bersikap berani dalam menyatakan pendapat, dan menghasilkan ide atau konsep baru ketika membuat keputusan. Sejalan dengan hal ini, anak yang memiliki keterampilan berpikir yang terlatih akan terbiasa untuk mengatasi masalah dengan cara berpikir secara kritis. Penting untuk diingat bahwa setiap anak berkembang dengan kecepatan yang berbeda, dan tahap perkembangan ini dapat bervariasi. Selain itu, pengalaman dan stimulasi yang diberikan oleh lingkungan sekitar dapat memengaruhi perkembangan keterampilan berpikir kritis anak usia dini (Reswari, 2021).

Berpikir kritis merupakan kemampuan kunci dalam menghadapi situasi atau masalah

pendekatan sistematis dan rasional. Dengan berpikir kritis, individu dapat mengembangkan kemampuan menghadapi kompleksitas dunia secara terstruktur dan efektif (Hidayat, Salim, & Ramadhan, 2020). Berpikir kritis adalah kemampuan berpikir rasional dan mengambil keputusan dengan percaya diri tentang apa yang perlu dilakukan atau dipertanggungjawabkan (Slavin, 2011: 37). Berpikir kritis merupakan salah satu aspek dalam perkembangan anak yaitu berpikir kognitif, namun berpikir kritis mempunyai tingkat berpikir yang lebih tinggi dibandingkan dengan berpikir kognitif.

Berpikir sistematis memungkinkan seseorang untuk menyusun langkah-langkah berurutan dalam pendekatan yang logis, sementara rasional memastikan bahwa penilaian dan keputusan yang dihasilkan didasarkan pada pertimbangan dan bukti yang tepat

Banyak orang tua yang masih memahami berpikir kritis sebagai keterampilan calistung, sebagian guru hanya menggunakan metode eksperimen untuk merangsang berpikir kritis anak-anak, dan kegiatan eksplorasi yang dilakukan belum beragam. Oleh karena itu, peneliti tertarik mendeskripsikan bagaimana peran guru dalam merangsang berpikir kritis anak

melalui tahap perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran.

Kajian teori

1. Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan fase krusial dalam pertumbuhan dan perkembangan yang pesat, sering juga disebut sebagai masa emas (golden age) karena sifatnya yang unik dan berharga dibandingkan tahap kehidupan selanjutnya. Masa ini ditandai dengan lompatan-lompatan signifikan dalam perkembangan fisik, psikologis, sosial, dan moral, sehingga menjadikannya masa yang sangat penting dalam kehidupan seseorang. Karakteristik unik dan perubahan cepat pada masa anak usia dini membentuk landasan bagi pertumbuhan dan kesejahteraan di masa depan.

Pendidikan anak usia dini untuk anak usia 0 sampai 6 tahun. Pendidikan prasekolah sangat penting untuk mengembangkan kepribadian setiap anak dan mempersiapkan keterampilan anak untuk transisi ke jenjang pendidikan lainnya (Tola, n.d.: 2018). (Mastuinda & Suryana, 2021), masa emas merupakan masa yang mencakup segala sesuatu yang dapat dipengaruhi oleh anak. Anak dapat menjadi anak yang baik jika mendapat pendidikan yang berpusat pada anak dan berpusat pada anak. Anak-anak masa emas suka meniru apa yang dilakukan

orang-orang di sekitarnya. Susanto (Luh Putu Indah, 2020: 11) menyatakan bahwa tingkah laku anak merupakan cerminan dari orang tuanya atau lingkungannya. Anak usia dini merupakan masa emas, masa pertumbuhan dan perkembangan yang pesat bagi anak pada usia tersebut. Anak lebih sensitif dan mempunyai potensi untuk belajar. Keingintahuan Anda luar biasa. Mastuinda dan Suryana (Masa Kecil & Perilaku, 2021: 4). Ketika saya sering bertanya kepada anak-anak apa yang mereka lihat, saya mengetahuinya. Jika pertanyaan anak tidak terjawab, anak akan terus bertanya hingga masuk akal. Dengan kata lain, semua anak mempunyai ciri-ciri khusus yang disebabkan oleh faktor genetik dan terkadang juga karena lingkungan tempat ia dibesarkan. Misalnya mengenai kecerdasan anak, faktor genetik berperan dalam pematangan fungsi fisik dan mental, sehingga mengarahkan anak untuk merespon dan mengenali tahapan perkembangan dalam tindakannya sehari-hari.

2. Berpikir kritis

Berpikir kritis adalah kemampuan berpikir rasional dan mengambil keputusan dengan percaya diri tentang apa yang perlu dilakukan atau dipertanggungjawabkan (Slavin, 2011: 37). Berpikir kritis merupakan salah satu aspek dalam perkembangan anak yaitu

berpikir kognitif, namun berpikir kritis mempunyai tingkat berpikir yang lebih tinggi dibandingkan dengan berpikir kognitif. Berpikir kritis bisa diajarkan kepada anak kecil, tergantung usia anak tentunya. Ketika pendidik ingin mengajarkan berpikir kritis kepada anak, maka perlu menyediakan materi dan bahan ajar yang sesuai dengan usia anak. Apabila usia bahan ajar dan anak tidak sesuai maka akan terjadi ketidakseimbangan antara bahan ajar dengan usia anak.

Hal ini sejalan dengan Arisoy dan Aybek (2021) bahwa kemampuan berpikir kritis yang sangat dibutuhkan anak dalam memecahkan masalah dan mencari solusi atas permasalahan yang ada, dapat diselesaikan melalui identifikasi dan seleksi yang detail. Pada dasarnya anak dengan kemampuan berpikir kritis terlebih dahulu mengamati, mengenali, dan menyimpulkan informasi yang diterimanya, sehingga tidak mudah menerima atau menolak ketika diberikan sesuatu. Seperti dalam kehidupan sehari-hari, anak banyak memperoleh pengetahuan baru yang merangsang berpikir kritis, seperti melalui kegiatan bermain dan menghadapi masalah baru melalui komentar yang belum mereka ketahui.

Sebagaimana dikemukakan oleh Ricard Paul dan Linda Elder (2014), berpikir kritis adalah

bagian dari teknik pelatihan yang memastikan bahwa anak-anak menggunakan keterampilan berpikir mereka ketika mengatasi masalah apa pun. Dengan cara yang benar, tentu saja untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak memerlukan fasilitas yang sesuai dengan tahap perkembangannya.

3. Bermain puzzle

Media puzzle angka memberikan pengalaman yang lebih efektif atau lebih baik dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya. Bagi anak kecil, berhitung juga merupakan kegiatan yang melibatkan pemberian urutan angka atau menghitung angka secara membabi buta. Anak mengacu pada barisan angka tanpa mengasosiasikannya dengan objek tertentu (Sholihah, 2018). Teka-teki merupakan alat permainan edukatif menyenangkan yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir dan kognitif pemecahan masalah anak (Kristianti dkk., 2018). Puzzle angka merupakan salah satu APE yang dapat digunakan sebagai media untuk merangsang kecerdasan matematis dan logis (Syukron Al Mubarok & Amini, 2019). Selain itu, anak dapat melatih kemampuan berpikir logisnya. Dari sini kita dapat menyimpulkan bahwa puzzle angka adalah permainan dimana anda menempatkan angka-angka sesuai dengan

posisinya. APE Number Puzzle adalah alat permainan edukasi yang mencakup elemen untuk mempelajari cara menempatkan angka pada tempatnya.

METODOLOGI

Dalam penyusunan penelitian ini dilakukan tinjauan pustaka dengan tujuan melakukan penelitian kualitatif dengan mengumpulkan data berupa artikel ilmiah, baik yang berkaitan langsung maupun tidak dengan variabel penelitian. Metode pengumpulan data dilakukan dengan metode survei literatur. Menurut Sujarweni (2019: 23), penelitian sastra adalah kajian terhadap bahan tertulis berupa buku teks, surat kabar, majalah, surat, film, buku harian, manuskrip, artikel, dan lain-lain. Materi berasal dari ide pribadi yang diungkapkan dalam buku dan naskah terbitan. Ada tiga alasan mengapa peneliti melakukan tinjauan literatur: (1) Permasalahan penelitian hanya dapat diselesaikan melalui penelitian kepustakaan. (2) Kajian pustaka memerlukan tahapan tersendiri dimana diperlukan penelitian awal untuk memahami fenomena terkini yang berkembang di masyarakat. (3) Hasil tinjauan pustaka dapat diandalkan dalam menyelesaikan masalah penelitian (Wandi & Mayar, 2020). Langkah-langkah yang dilakukan adalah mengumpulkan data dari penelitian-penelitian sebelumnya. Penelitian

ini menggunakan contoh temuan penelitian sebelumnya oleh peneliti sebelumnya, terkait media interaktif, teka-teki angka, dan kecerdasan matematis dan logis pada anak usia dini. Sampel penelitian ini juga terfokus pada anak usia dini. Meninjau temuan penelitian yang relevan dan temuan penelitian sebelumnya dari karya ilmiah yang diterbitkan pada publikasi ilmiah internasional dan bereputasi internasional dan nasional. Selain itu, penelitian ini dilengkapi dengan sumber data dari buku-buku dan temuan penelitian lain yang terkait. Proses analisis data penelitian menggunakan teknik penalaran induktif. Pemikiran induktif. Pendekatan induktif menurut Sujarweni (2019: 13) adalah pola berpikir yang menggunakan pendekatan yang menciptakan suatu teori berdasarkan hasil pengamatan atau pengamatan yang berulang-ulang dan membentuk pola-pola yang menghasilkan hipotesis baru. Kemudian teori dibuat, dan observasi dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Guru berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis anak dengan memilih bahan ajar dan model pembelajaran interaktif yang sesuai.

Meningkatkan interaksi dengan siswa merupakan kunci untuk melatih kemampuan berpikir kritisnya. Tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi sangat penting untuk pengembangan ini. Data penelitian menyoroti pentingnya guru dalam menstimulasi kemampuan berpikir kritis anak pada pendidikan anak usia dini. Guru memasukkan pemikiran kritis ke dalam kurikulum melalui berbagai metode yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Kegiatan berbasis sains dan membiarkan anak memilih kegiatan bermainnya merupakan pendekatan yang efektif.

Guru juga mengikuti tujuan dan rencana pembelajaran untuk mendukung pemikiran kritis. Mendorong anak-anak untuk mengungkapkan pendapat mereka dan menerapkan peraturan kelas serta penghargaan akan menciptakan lingkungan yang menumbuhkan keterampilan berpikir kritis dan memahami konsekuensinya.

Pertama, secara umum anak cenderung lebih tertarik dan antusias terhadap pembelajaran terkait kehidupan mereka sehari-hari dan apakah mereka mendapat motivasi dari gurunya. Saya menyarankan guru untuk tidak gagal Dalam metode pengajaran, pembelajaran hanya dapat bersifat satu arah dan berpus at pada guru (teacher centered)

(fokus belajar). Sebaliknya, guru harus mengadopsi pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa (pembelajaran berpusat pada siswa), pembelajaran menitikberatkan pada partisipasi aktif siswa. metode ini Mendorong anak untuk lebih proaktif dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran (Khadijah, Ma'ruf dan Tamjinol, 2023).

Kedua, anak kecil mengembangkan kemampuan pemecahan masalah sambil memainkan berbagai aktivitas Kondisi. Misalnya, ketika seorang anak sedang membangun balok, seorang temannya membongkar struktur tersebut Di gedung, anak-anak menghadapi masalah dan bereaksi dengan rasa jengkel. Namun dalam kejadian ini, Anak-anak lain bertindak sebagai mediator, membantu menyelesaikan konflik dan memulihkan keharmonisan dalam permainan. Pendekatan lainnya adalah dengan mengajarkan anak untuk berbagi ketika berebut mainan, meningkatkan kesadaran Tentang kerjasama. Membiasakan anak bermain bersama juga menjadi langkah penting Mengembangkan keterampilan pemecahan masalah. Ketiga, ada anak yang merespon dengan sangat baik dan menjawab pertanyaan guru, ada pula yang mampu Kembalilah dan ajukan pertanyaan. Tingkat partisipasi anak dapat dilihat dari minat dan jumlah pertanyaan yang diajukan. Guru dapat

merangsang kreativitasnya dengan terus menerus mengajukan pertanyaan. Begitu juga anak-anak Mampu mengajukan pertanyaan baru dan menunjukkan kemampuannya berpikir kritis. Pendekatan seperti itu Efektivitas meliputi pemberian contoh konkrit dan mengaitkan materi dengan kehidupan anak sehingga mereka mampu mencapai tujuan Dapat memberikan umpan balik dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Keempat, beberapa anak memerlukan bimbingan lebih lanjut, dalam hal ini guru akan melakukan pendekatan kepada anak tersebut Memberikan bantuan dan bimbingan. Beberapa anak juga akan menunjukkan reaksi emosional, seperti menangis, Dalam hal ini perilaku guru adalah melindungi anak dan belajar bersama. Menurut Martuti (2008) Salah satu manfaat memberikan teka-teki kepada anak-anak adalah mereka mendapat lebih banyak teka-teki kemampuan kognitif (kemampuan kognitif) berhubungan dengan keterampilan pelajari dan selesaikan pertanyaan. Kegiatan Gunakan media teka-teki berarti kerja sama antar Tangan dan matanya seperti anak ini Memiliki keahlian yang mendalam Sesuai dengan kemampuan dan Minat anak-anak. Terdapat beberapa manfaat dari bermain puzzle, hal ini sependapat dengan yang

dipaparkan oleh Martuti (2008) yang menyatakan beberapa manfaatnya, yaitu:

- a. Meningkatkan Keterampilan Kognitif
- b. Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus
- c. Meningkatkan Keterampilan Sosial;
- d. Melatih Koordinasi antara Mata dan Tangan
- e. Melatih Logika Melatih Kesabaran
- f. Memperluas Pengetahuan.

Azizy (2010) menyebutkan beberapa manfaat dari bermain puzzle, antara lain:

- Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis: Bermain puzzle memerlukan anak untuk memecahkan masalah dan menyelesaikan puzzle, yang secara langsung meningkatkan kemampuan berpikir logis dan kognitif
- Melatih Koordinasi Tangan dan Mata: Bermain puzzle memerlukan anak untuk mencocokkan keping-keping puzzle dan menyusunnya menjadi gambar yang utuh, yang melatih koordinasi tangan dan mata
- Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis: Bermain puzzle memerlukan anak untuk berpikir kritis dan menyelesaikan masalah, yang meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kognitif
- Meningkatkan Keterampilan Kognitif: Bermain puzzle membantu anak mengembangkan kemampuan berpikirnya dan berkonsentrasi untuk

menyelesaikan potongan-potongan kepingan gambar tersebut

- Meningkatkan Kreativitas: Bermain puzzle memungkinkan anak berimajinasi dan mencoba berbagai cara untuk menyelesaikan puzzle, yang meningkatkan kreativitas anak
- Meningkatkan Kemampuan Berpikir Sosial: Bermain puzzle dapat meningkatkan kemampuan berpikir sosial anak dengan cara bermain bersama-sama dan berdiskusi untuk menyelesaikan puzzle
- Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus: Bermain puzzle dapat melatih koordinasi tangan dan mata anak untuk mencocokkan keping-keping puzzle dan menyusunnya menjadi gambar yang utuh, yang meningkatkan kemampuan motorik halus
- Meningkatkan Kemampuan Berpikir Matematika: Bermain puzzle dapat meningkatkan kemampuan berpikir matematika anak dengan cara memecahkan masalah dan menyelesaikan puzzle yang terkait dengan konsep matematika
- Meningkatkan Kemampuan Berpikir Lingkungan: Bermain puzzle dapat meningkatkan kemampuan berpikir lingkungan anak dengan cara memecahkan masalah dan menyelesaikan puzzle yang terkait dengan lingkungan sekitar
- Meningkatkan Kemampuan Berpikir Proses: Bermain puzzle dapat meningkatkan

kemampuan berpikir proses anak dengan cara memecahkan masalah dan menyelesaikan puzzle yang terkait dengan proses berpikir.

Dengan demikian, bermain puzzle dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kognitif anak, serta membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir yang lebih baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di TK Budi Murni 2, dapat disimpulkan bahwa permainan puzzle stick misteri memiliki efek positif terhadap cara berpikir kritis dan kognitif anak usia 3-5 tahun. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian yang menunjukkan peningkatan kemampuan anak dalam Memecahkan masalah. Anak-anak menggunakan strategi dan logika untuk menyusul puzzle stick misteri. Dapat berpikir kreatif Anak-anak menggunakan imajinasi mereka untuk memikirkan berbagai cara untuk menyelesaikan puzzle stick misteri fokus dan berkonsentrasi untuk menyelesaikan puzzle stick misteri mengingat bentuk dan warna buah dalam puzzle stick misteri dan dapat menggunakan persepsi visual mereka untuk melihat detail dan pola pada puzzle stick misteri.

DAFTAR PUSTAKA

PERMATA, Rista Dwi. Pengaruh permainan puzzle terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia 4-5 tahun. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 2020, 5.2: 1-10.

NAWAFILATY, Tawaduddin. Penanaman Nilai-Nilai Agama Melalui Media Bermain Puzzle Pada Anak Usia Dini. *Al Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education (IJECE)*, 2017, 1.1: 25-36.

PURWATI, Dewi; SUMARYATI, Sumaryati; ARDIYANSAH, Ahmad. Mengembangkan Kognitif Anak Melalui Puzzle Huruf Pada Anak Usia 3-4 Tahun Di Kober Kuntum Melati Indah Desa Braja Indah Kecamatan Braja Selehah Kabupaten Lampung Timur. *Azzahra: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2019, 1.1: 1-18

Setyaningsih, T. S. A., & Wahyuni, H. (2018). Stimulasi permainan puzzle berpengaruh terhadap perkembangan sosial dan kemandirian anak usia prasekolah. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 1(2), 62-77.

Itsna, A., Munawar, M., & Hariyanti, D. P. D. (2022). Stimulasi Kemampuan Berfikir Kritis Anak Usia Dini Di Masa Belajar Dari Rumah (BDR). *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 2(1), 32-39.

Kusuma, T. C., Boeriswati, E., & Supena, A. (2023). Peran Guru dalam Meningkatkan

Berpikir Kritis Anak Usia Dini. Aulad:
Journal on Early Childhood, 6(3), 413-420.
Nabighoh, W. N., Mustaji, M., & Hendratno,
H. (2022). Meningkatkan Kecerdasan Logika
Matematika Anak Usia Dini melalui Media
Interaktif Puzzle Angka. Jurnal Obsesi:
Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(4),
3410-3417.

Putri, Y. R. A., & Adhe, K. R. PENGARUH
PERMAINAN KAKUMA TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITSI ANAK
USIA DINI.