

## Perbedaan Motivasi Belajar Anak yang Menggunakan *Puzzle* dengan yang Tidak Menggunakan *Puzzle*

Nisa Fitriani<sup>1</sup>, Prima Aulia<sup>2</sup>

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang

Email : [nisafitriani1702@gmail.com](mailto:nisafitriani1702@gmail.com)<sup>1</sup> , [primaaulia@unp.ac.id](mailto:primaaulia@unp.ac.id)<sup>2</sup>

### Abstrak

Penelitian ini dikembangkan berdasarkan pada pentingnya motivasi belajar pada anak usia dini, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar anak usia dini dengan menggunakan permainan *puzzle*. Motivasi belajar anak usia dini merupakan peran penting dalam mencapai keberhasilan. Peran ini dilihat dari keaktifan anak, rasa keingintahuan anak terhadap sesuatu yang diberikan sehingga anak memfokuskan diri untuk memperhatikan dan anak mampu menemukan apa yang ingin diketahuinya. Motivasi belajar anak dapat meningkat salah satunya dengan permainan *puzzle*. Permainan *puzzle* merupakan permainan yang sangat menarik untuk menambah minat anak dalam belajar, karena permainan *puzzle* memiliki warna yang menarik serta bentuk yang menarik untuk dimainkan oleh anak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dan desain penelitian yang digunakan adalah kuantitatif korelasional. Populasi penelitian ini adalah anak TK Surya Kids Bukittinggi dengan sampel berjumlah 29 orang anak. Penelitian ini menggunakan skala motivasi belajar yang terdiri dari aspek menurut Purwanto.

**Kata Kunci:** permainan *puzzle*, motivasi, anak

### Abstract

This study was developed based on the importance of learning motivation in early childhood, this study aims to determine the increase in learning motivation for early childhood using puzzle games. Early childhood motivation to learn is an important role in achieving success. This role is seen from the activeness of the child, the child's curiosity about something given so that the child focuses on paying attention and the child is able to find what he wants to know. One of the ways to increase children's motivation to learn is through puzzle games. Puzzle games are very interesting games to increase children's interest in learning, because puzzle games have attractive colors and attractive shapes for children to play. The method used in this research is quantitative method and the research design used is quantitative correlational. The population of this research is the children of TK Surya Kids Bukittinggi with a sample of 29 children. This study uses a scale of learning motivation which consists of aspects according to Purwanto.

**Keywords:** puzzle game, motivation, children

### PENDAHULUAN

Pembelajaran anak usia dini ialah sesuatu upaya pembinaan kepada anak usia dini dengan membagikan rangsangan pembelajaran buat menolong perkembangan serta pertumbuhan jasmani serta rohani supaya anak mempunyai kesiapan dalam merambah pembelajaran dasar kehidupan berikutnya (Sudarna, 2014). Pada masa ini diisyaratkan oleh bermacam periode berarti yang fundamental dalam kehidupan anak berikutnya hingga periode akhir pertumbuhan, salah satunya merupakan periode keemasan ataupun golden age (Suryana, 2013). Anak usia dini ialah orang yang unik serta mempunyai khas tertentu. Tiap anak mempunyai kepribadian serta pertumbuhan berbeda-beda, baik pertumbuhan moral serta

agama, raga motorik, kognitif, sosial emosional serta bahasa. Tujuan pembelajaran anak usia dini merupakan meningkatkan pengetahuan serta uraian pada anak usia dini bagaimana kesiapan buat hidup serta membiasakan diri dengan lingkungannya (Susanto, 2017). Disimpulkan kalau pembelajaran anak usia dini ialah wadah yang membagikan peluang pada anak buat meningkatkan kemampuan yang terdapat pada diri anak, peluang pengembangan kemampuan tersebut dicoba dalam proses belajar mengajar dengan metode bermain sembari belajar.

Pembelajaran anak usia dini dilaksanakan secara interaktif, mengasyikkan, menantang, memotivasi anak buat berpartisipasi aktif dan berikan ruang yang lumayan, kreativitas serta kemandirian yang cocok dengan atensi, bakat serta pertumbuhan raga dan psikologi pertumbuhan anak. Oleh sebab itu diperlukan sesuatu keadaan serta stimulasi yang cocok dengan kebutuhan anak supaya perkembangan serta pertumbuhan tercapai secara maksimal serta mendukung motivasi belajar anak. Motivasi belajar ialah salah satu aspek psikis yang menolong serta mendesak seorang buat menggapai tujuannya, hingga motivasi wajib terdapat dalam diri seorang, sebab dorongan dari motivasi ialah dasar buat menggapai tujuannya. (Damayanti, 2016).

Motivasi sangat penting untuk anak usia dini, ini dikarenakan bahwa setelah anak melakukan kegiatan proses belajar mengajar ditunjukkan dengan adanya perubahan tingkah laku anak. Motivasi merupakan keseluruhan daya penggerak dalam diri anak yang menimbulkan kegiatan belajar (Kiswoyowati, 2011). Tidak hanya itu, motivasi pula ialah ketentuan absolut dalam kegiatan proses belajar yang lagi dicoba di sekolah. Tetapi, masih banyak ditemui anak yang tidak bergairah dalam belajar, bosan serta tidak aktif. Perihal tersebut berarti guru tidak sukses membagikan motivasi yang pas buat mendesak anak supaya ingin menjajaki pendidikan. Salah satu kedudukan yang sangat berarti dalam keberhasilan belajar anak merupakan membagikan suatmotivasi belajar yang dekat dengan anak. Kedudukan ini bisa dilihat dari keaktifan anak, rasa keingintahuan anak terhadap sesuatu aktivitas sampai anak menciptakan apa yang mau diketahuinya (Susanti, 2015). Motivasi memiliki aspek-aspek yaitu aspek menggerakkan, mengarahkan dan menopang yang mampu menggerakkan anak untuk menggerakkan anak belajar secara aktif, mencurahkan konsentrasi untuk mengikuti proses pembelajaran dan anak berpedoman pada dorongan yang datang dari lingkungan untuk meningkatkan mutu belajar (Purwanto, 2009). Upaya yang bisa dicoba buat tingkatkan motivasi belajar anak secara simpel merupakan dengan menggairahkan anak dalam membagikan kebebasan dalam belajar, membagikan harapan- harapan yang realistis pada anak, membagikan insentif berbentuk hadiah buat mendesak semangat belajar anak, menggairahkan perilaku anak dengan membagikan hukuman pada anak yang melanggar peraturan dan menegur anak dengan perilaku lemah lembut serta memakai perkataan yang ramah serta baik (Islamuddin, 2012:64).

Meningkatkan motivasi belajar pada anak dibutuhkan peran guru. Guruharus mengetahui karakteristik anak sehingga dalam penyampaian materi belajar (proses kegiatan) dapat dilakukan secara sistematis, dengan bahasa yang mudah dipahami oleh anak (Sardiman, 2012). Pembelajaran yang diberikan guru kepada anak dengan penjelasan yang dekat dengan lingkungan sekitar anak, hal ini dapat membantu anak untuk memahami apa yang diajarkan oleh guru (Aulina, 2018). Kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-kanak sebaiknya mengutamakan bermain sambil belajar, karena secara ilmiah bermain dapat memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam dan dapat membantu mengembangkan motivasi belajar dengan kata lain, dunia anak adalah dunia bermain (Lestari, 2016).

Bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak yang dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak sendiri dengan perasaan senang, sehingga semua kegiatan yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar anak (Mutiah, 2010). Bermain ialah suatu kegiatan yang mengasyikkan, sebab pada dikala bermain anak leluasa melaksanakan apa saja yang di idamkan tanpa memikirkan suatu.

Bermain bagaikan suatu kegiatan yang menolong anak buat menggapai pertumbuhan yang utuh, baik raga, intelektual, sosial serta emosional. Bermain pula mempunyai banyak khasiat buat perkembangan serta pertumbuhan anak, dengan bermain dapat belajar, bisa mengeksplorasi dunia, bisa berkolaborasi serta membentuk karakter anak. Salah satu Permainan yang mengasyikkan buat anak merupakan Permainan puzzle.

Permainan *puzzle* merupakan permainan yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan untuk memecahkan teka-teki pada kepingan-kepingan yang terpisah. Permainan *puzzle* mengajak anak untuk saling bekerjasama dalam memecahkan teka-teki potongan *puzzle* yang terpisah menjadi sebuah gambar yang utuh. Menurut Jamil (2012:20) berpendapat bahwa pengertian *puzzle* adalah suatu bentuk teka-teki dengan model menyusun potongan-potongan gambar menjadi kesatuan gambar utuh. Sedangkan pendapat Fadhli (2010:25) mengatakan bahwa *puzzle* merupakan permainan yang biasa dilakukan anak usia 7 tahun sampai 11 tahun.

*Puzzle* mempunyai keunggulan semacam gampang diperoleh, tidak berbahaya, kilat diketahui anak, mempunyai corak yang menarik serta bisa memicu energi ingat anak buat mengingat suatu foto, angka, huruf yang ditampilkan. Dengan keunggulan tersebut, hingga Permainan *puzzle* bisa menolong anak buat menguasai sesuatu perkara dengan gampang serta kilat, dengan Permainan *puzzle* bisa membagikan fasilitas yang menarik buat belajar tentang corak, foto serta bentuk- bentuk yang sanggup tingkatkan semangat belajar anak dengan terdapatnya Permainan yang mengasyikkan (Pratiwi dkk, 2015). Hal ini sejalan dengan anak sulit berkonsentrasi pada suatu kegiatan dalam jangka waktu yang lama. Anak cepat mengalihkan perhatian pada kegiatan yang lebih menyenangkan, bervariasi dan tidak bosan. Sebagai pendidik kita perlu memperhatikan karakteristik ini sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan tanpa adanya paksaan untuk anak tetap fokus (Suryana, 2013).

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kuantitatif. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian korelasional. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana suatu variabel berhubungan dengan variabel lain. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas atau variabel X adalah permainan *puzzle*, sedangkan yang menjadi variabel terikat atau variabel Y adalah motivasi belajar anak usia dini. Jadi, pada penelitian ini peneliti ingin melihat perbedaan motivasi belajar anak yang menggunakan *puzzle* dengan anak yang tidak menggunakan *puzzle* pada anak di TK Surya Kids Bukittinggi. Populasi dalam penelitian ini adalah anak TK Surya Kids Bukittinggi. Besaran sampel ditentukan dengan menggunakan rumus Slovin dalam Umar (2008:78).

Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala likert yang digunakan untuk mengukur sikap individu dalam dimensi yang sama menempatkan dirinya kearah satu kontinuitas dari butir soal (Yusuf, 2007). Koefisiensi validitas korelasi total item dengan batas minimum koefisien korelasi sudah dianggap memuaskan jika nilai  $r = 0,30$  atau lebih (Azwar, 2007). Berdasarkan hasil uji coba alat ukur penelitian terdapat 3 item yang tidak valid dan 23 item yang dinyatakan valid.

Koefisien reabilitas pada skala motivasi belajar adalah 0,905. Jika nilai koefisien reabilitas mendekati angka 1 maka semakin tinggi nilai reabilitasnya (Azwar, 2011). Pengujian normalitas pada penelitian ini menggunakan metode *Kolmogrov smirnov*. Pada variabel motivasi belajar diperoleh nilai  $K-SZ = 0,586$  dan nilai  $p = 0,106$  ( $p > 0,05$ ) yang memperlihatkan bahwa sebaran data normal. Uji homogenitas dalam penelitian ini didapat hasil yaitu 0,539 yang berarti lebih besar dari 0,05 dan data yang diperoleh homogen. Uji t yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji t independent yaitu tidak ada hubungan atau keterkaitan antara dua sampel yang tidak saling berpasangan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Bersumber pada tabel di atas, bisa dilihat kalau rata-rata empiris motivasi belajar anakyang memakai puzzle dari subjek riset merupakan 65 serta rata-rata hipotetik subjek merupakan 57. 5. Ini menampilkan kalau secara universal skor rata-rata empiris subjek riset lebih besar dari pada rata-rata hipotetik riset. Maksudnya tingkatan motivasi belajar anak yang memakai puzzle subjek dalam riset lebih besar daripada populasi biasanya. Sebaliknya rata-rata empiris motivasi belajar anak yang tidak menggunakan puzzle dari subjek riset merupakan 57. 5 sebaliknya rata-rata hipotetiknya merupakan sebesar 57. 5. Ini menampilkan kalau secara universal skor rata-rata empiris subjek riset sama dengan rata-rata hipotetik riset. Maksudnya tingkatan motivasi belajar anak yang tidak memakai puzzle subjek dalam riset sama dengan populasi biasanya.

Pada aspek anak tergerak untuk belajar secara aktif, rerata empirisnya lebih tinggi dari pada rerata hipotetiknya yaitu  $30 > 27,5$ , hal ini berarti bahwa subjek pada penelitian ini menggerakkan anak untuk belajar secara lebih besar dari pada populasi pada umumnya. Pada aspek anak mencurahkan konsentrasinya untuk mengikuti proses pembelajaran rerata empirisnya lebih tinggi dari pada rerata hipotetiknya yaitu  $16 > 15$ , hal ini berarti bahwa subjek pada penelitian ini mencurahkan konsentrasi anak untuk mengikuti proses pembelajaran lebih besar dari pada populasi pada umumnya. Pada aspek anak mampu berpedoman pada dorongan yang datang dari lingkungan untuk meningkatkan mutu belajar rerata empirisnya lebih tinggi daripada rerata hipotetiknya yaitu  $19 > 15$ , hal ini berarti bahwa subjek pada penelitian anak mampu berpedoman pada dorongan yang datang dari lingkungan untuk meningkatkan mutu belajar lebih besar daripada populasi pada umumnya.

Berdasarkan hasil pengolahan data motivasi belajar anak maka diperoleh hasil sebagai berikut.

No	Aspek	Skor	Kategori	F	Subjek Persentase (%)
	Anak tergerak untuk belajar secara aktif	$>33$	Tinggi	5	17
		$22 \leq X < 33$	Sedang	20	69
		$<22$	Rendah	4	14
	Anak mampu mencurahkan konsentrasinya untuk mengikuti proses pembelajaran	$> 18$	Tinggi	8	27
		$12 \leq X < 18$	Sedang	15	52
		$<12$	Rendah	6	21
	Anak mampu berpedoman pada dorongan yang datang dari lingkungan untuk meningkatkan mutu belajar	$> 18$	Tinggi	5	17
		$12 \leq X < 18$	Sedang	24	83
		$< 12$	Rendah	0	0

Bersumber pada tabel diatas bisa dilihat kalau pada aspek anak tergerak buat belajar secara aktifterdapat 5 orang (17%) terletak pada jenis besar, 20 orang (69%) terletak pada jenis lagi serta 4 orang (14%) terletak pada jenis rendah. Pada aspek anak sanggup mencurahkan konsentrasinya buat menjajaki proses pendidikan terdapat 8 orang (27%) terletak pada jenis besar, 15 orang (52%) terletak pada jenis lagi serta 6 orang (21%) terletak pada jenis rendah. Setelah itu pada aspek anak sanggup berpedoman pada dorongan yang tiba dari area buat tingkatan kualitas belajar ada 5 orang (17%) terletak pada jenis besar, 24 orang (83%) terletak pada jenis lagi serta 0 orang (0%) terletak pada jenis rendah.

### Pembahasan

Permainan adalah kegiatan-kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan. Permainan identik dengan dunia anak, dengan permainan anak mampu beraktivitas dan bersosialisasi dengan lingkungan. Permainan juga dapat menumbuhkan semangat belajar bagi anak yang kurang bersemangat sehingga anak termotivasi untuk belajar melalui permainan (Suyadi, 2010). Bermain memberikan kesenangan yang mampu mengembangkan imajinasi anak secara spontan dan tanpa beban. Selain itu bermain juga memberikan kebebasan kepada anak untuk menciptakan sesuatu dan bereksplorasi terhadap lingkungan sekitar. Hal ini sejalan dengan (Sujiono, Y.S 2010:135) bermain merupakan kebutuhan wajib bagi anak yang berada pada rentang usia 3-6 tahun. Bermain adalah aktivitas yang membuat hati seorang anak menjadi senang, nyaman, dan bersemangat (Fadlillah, 2014:25). Bermain juga merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dimana dengan bermain anak dapat bereksperimen, berimajinasi, menjelajahi dunia dan dapat berinteraksi dengan teman-teman.

*Puzzle* adalah sebuah permainan yang menyatukan kepingan-kepingan untuk membentuk sebuah gambar atau tulisan yang telah ditentukan (Nurlilawaty dkk, 2018). Menurut Jamil (2012:20) mengatakan bahwa *puzzle* merupakan suatu bentuk teka-teki dengan model menyusun potongan-potongan gambar menjadi kesatuan gambar utuh. Permainan *puzzle* mengajak anak untuk saling bekerjasama dalam memecahkan teka-teki potongan *puzzle* yang terpisah menjadi sebuah gambar yang jadi satu kesatuan. Manfaat *puzzle* dapat mengembangkan motorik, kognitif, logika, visual, kreativitas anak dan juga melatih kesabaran, nalar dan menambah pengetahuan anak dalam memecahkan suatu masalah yang ada pada permainan tersebut.

Motivasi ialah sesuatu dorongan yang tiba dari diri seorang buat menggapai tujuannya. Motivasi ialah sesuatu proses internal yang mengaktifkan, menuntun, serta mempertahankan perilaku seorang dari waktu ke waktu. Motivasi merupakan sesuatu dorongan yang menyebabkan seorang buat melaksanakan suatu perbuatan buat menggapai tujuan tertentu. Hal ini sejalan dengan pendapat Purwanto (2009) yang mengatakan ada tiga aspek motivasi yaitu menggerakkan anak untuk mencapai tujuan, mengarahkan tujuan untuk mencapai suatu keinginan, dan menopang dorongan-dorongan kekuatan yang diberikan seseorang untuk mencapai suatu tujuan. Motivasi menjadi dasar yang menggerakkan seseorang untuk bertingkah laku melaksanakan kegiatan dan berusaha melaksanakan tujuan yang diharapkan. Pencapaian terhadap motivasi terjadi dengan adanya perubahan tingkah laku. Perubahan ini membawa seseorang meningkatkan motivasinya dalam belajar. Sardiman (2012:85) mengungkapkan terdapat tiga fungsi motivasi yaitu mendorong manusia untuk melakukan kegiatan yang akan dikerjakan, menentukan arah perbuatan yang akan dikerjakan untuk mencapai tujuan tertentu, menyeleksi perbuatan yang harus dikerjakan untuk mencapai tujuan. Motivasi merupakan daya penggerak psikis yang ada dalam diri seseorang untuk dapat melakukan kegiatan belajar, menambah keterampilan dan pengalaman (Meriyati, 2014). Dalam penelitian (Nisa', 2014) mengungkapkan bahwa pemberian motivasi sangat efektif untuk meningkatkan semangat belajar anak karena dapat membawa pengaruh terhadap prestasi belajar anak. Dalam penelitian (Arifuddin dkk, 2018) mengungkapkan bahwa adanya pengaruh positif dari permainan *puzzle* terhadap motivasi belajar anak yang mana motivasi belajar anak mengalami peningkatan setelah mendapat perlakuan berupa permainan *puzzle* terhadap motivasi belajar anak.

Kompri (2016:16) mengatakan ada faktor yang mendorong motivasi seseorang, yaitu prestasi seseorang dalam meraih keberhasilan, pengakuan atas perbuatan yang ditunjukkan kepada seseorang, peningkatan atas kesempatan yang dilakukan seseorang, tanggung jawab untuk melakukan suatu tugas, pekerjaan yang menimbulkan reaksi dari seseorang selama melakukan tugasnya. Motivasi merupakan sebuah rangsangan yang menggerakkan anak untuk melakukan sesuatu yang tidak pernah dilakukannya untuk mencapai sesuatu. Motivasi sangat



penting untuk anak usia dini karena setelah melalui proses kegiatan belajar mengajar ditunjukkan dengan adanya perubahan tingkah laku anak. Motivasi merupakan keseluruhan daya penggerak dalam diri anak yang menimbulkan kegiatan belajar (Kiswoyowati, 2011). Hal ini selaras dengan salah satu peran yang sangat penting dalam keberhasilan motivasi belajar anak. Peran ini dapat dilihat dari keaktifan anak, rasa keingintahuan anak terhadap suatu materi hingga anak menemukan apa yang ingin diketahuinya (Susanti, 2015). Motivasi ialah salah satu kunci utama buat memperlancar serta menggairahkan seorang buat menekuni suatu, dengan mempelajarinya seorang tersebut hendak menguasai apa yang wajib dicapai dalam kehidupannya. Hingga dari itu motivasi wajib diutamakan dalam proses pendidikan. Dalam perihal ini anak dibiasakan buat berfungsi aktif dalam pendidikan supaya tujuan yang hendak dicapai terpenuhi. Bersumber pada ulasan di atas bisa disimpulkan kalau Permainan sangat pengaruhi motivasi belajar anak sebab dengan Permainan yang menarik serta mengasyikkan hendak meningkatkan semangat dalam belajar anak. Kebalikannya bila tidak terdapat Permainan yang menarik buat anak hingga anak pula kurang bergairah buat melaksanakan proses pendidikan. Bersumber pada hasil riset di atas bisa disimpulkan kalau ada perbandingan motivasi belajar antara anak yang memakai puzzle dengan yang tidak memakai puzzle. Perihal ini menampilkan kalau bila terus menjadi kerap anak memakai puzzle hingga terus menjadi besar motivasi belajar anak. Bila terus menjadi tidak sering anak memakai puzzle hingga terus menjadi rendah pula motivasi belajar anak.

## SIMPULAN

Permainan merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dimana dengan bermain anak dapat bereksperimen, berimajinasi, menjelajahi dunia dan dapat berinteraksi dengan teman-teman. Melalui permainan anak bersemangat untuk melakukan kegiatan pembelajaran, sehingga melalui permainan dapat meningkatkan motivasi belajar anak. Salah satunya dengan permainan *puzzle* yang dapat memotivasi anak dengan adanya suatu tantangan yang akan dihadapi anak untuk memecahkan kepingan-kepingan yang terpisah menjadi sebuah kepingan yang menjadi satu kesatuan.

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian dapat disimpulkan bahwa permainan *puzzle* memiliki keunggulan untuk meningkatkan motivasi belajar pada anak usia dini. Hasil penelitian didasarkan atas temuan keunggulan bahwa dengan permainan *puzzle* ini anak merasa senang bisa mengenal berbagai bentuk gambar, angka maupun huruf, serta anak juga berkonsentrasi untuk memecahkan masalah agar sebuah *puzzle* bisa menjadi sebuah kepingan-kepingan yang jadi satu kesatuan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifuddin, Ahmad. Maufur, Syibli. Farida. 2018. *Pengaruh Penerapan Alat Peraga Puzzle dengan Menggunakan Metode Demonstrasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Sd/MI*. Vol.2 No.1. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar
- Aulina, C.N. 2018. *Penerapan Metode Whole Brain Teaching dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini*. Vol. 2 No. 1.
- Choiriyah, Yuli. A.S.D. 2018. *Hubungan Media Pembelajaran Puzzle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di RA Miftahul Ulum Wonorejo Pasuruan*.
- Damayanti, Kusuma. A. 2016. *Kesiapan Anak Masuk Sekolah Dasar ditinjau dari Dukungan Orangtua dan Motivasi Belajar*. Vol. 20 No. 1
- Fadhli, Aulia. 2010. *Koleksi Permainans Seru & Kreatif untuk Meningkatkan IQ dan ESQ Anak*. Yogyakarta: Pustaka Marwa.
- Fadlillah. 2014. *Edetainment Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta :Prenamedia Group
- Jamil, Sya'ban. 2012. *56 Permainans untuk Keluarga*. Jakarta: Republika Penerbit

- Kiswoyowati, Amin. 2011. *Pengaruh Motivasi Belajar dan Kegiatan Belajar Siswa terhadap Kecakapan Hidup Siswa*.
- Lestari, Indah & Prima Elizabeth. 2016. *Implementasi Permainan Anak Tradisional dalam Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Anak Usia Dini*. Vol. 6 No. 1. *Jurnal Santiaji Pendidikan*.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta : Prenada Media Group
- Meriyati. 2014. *Pengaruh Strategi Pembelajaran Kooperatif dan Motivasi Belajar terhadap Hasil belajar Deteksi Dini Tumbuh Kembang AUD*. Vol. 9 No. 1. *Jurnal Ilmiah VISI P2TK PAUD NI*.
- Nisa', Faridatun & Suhermanto, Farid. 2014. *Pengaruh Pemberian Motivasi terhadap Prestasi Belajar AUD dalam Education Golden Garden for Children*. Vol. 1 No. 2. *Jurnal PGPAUD Trunojoyo*.
- Nurlilawaty, Mifayetti. Yus, Annita. 2018. *Pengaruh Bermain Puzzle Berbasis ICT terhadap Motivasi Belajar dan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun*. Vol. 8 No. 3. *Jurnal Tematik*.
- Permata, Dwi Rista. 2020. *Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun*. *Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*.
- Pratiwi, Vita. Suharno. Rintayati. 2015. *Upaya Meningkatkan Keterampilan Menghafal melalui Permainan Puzzle Kata pada Kelompok B TK Pertiwi 03 Kaling Tasikmadu Tahun Ajaran 2014/2015*.
- Purwanto, Ngalm. 2009. *Evaluasi Pengajaran*. Bandung : PT Remaja Rodaskarya.
- Sardiman, A. M. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar*. Depok: Rajawali Pers
- Sudarna. 2014. *Pendidikan Anak Usia Dini Bekarakter*. Yogyakarta : Genius Puliser.
- Sujiono, Yuliani. N. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta : Indeks
- Suprihatin, Siti. 2015. *Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Vol. 3 No. 1.
- Suryana, Dadan. 2013. *Pendidikan Anak Usia Dini (Teori dan Praktik Pembelajaran)*. Padang : UNP Press.
- Susanti, Dwi. 2015. *Pemanfaatan Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar anak TK*. Vol. IV No. 2. *Jurnal Pendidikan Anak*.
- Susanto, Ahmad. 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Bintang Pustaka Abadi.
- Yusuf, M. A. (2007). *Metodologi penelitian*. Padang: UNP press.