



Implementasi Media Puzzle Huruf untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa pada Anak Usia 4-5 Tahun

Sari Sukmaningsih¹, Risdianto Hermawan²

Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Ma'arif Nahdatul Ulama Kebumen
e-mail: sarisukmaningsih@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilaksanakan di TK Muslimat NU 23 Tarbiyatul Masyithoh, Kelurahan Plarangan, Kecamatan Karanganyar, Kabupaten Kebumen. Penelitian ini penting karena dilatarbelakangi dengan penggunaan media pembelajaran berupa media puzzle huruf yang digunakan oleh guru untuk mengembangkan kemampuan bahasa pada anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi media puzzle huruf untuk mengembangkan kemampuan bahasa pada anak usia 4-5 tahun di TK Muslimat NU 23 Tarbiyatul Masyithoh. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian adalah 30 anak. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yang melibatkan guru di TK Muslimat NU 23 Tarbiyatul Masyithoh. Data yang dikumpulkan menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, data ini dianalisis secara kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan implementasi dengan menggunakan puzzle huruf sudah dilaksanakan dengan baik sesuai dengan tiga komponen dalam pembelajaran yaitu perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.

Kata Kunci: *Kemampuan Bahasa, Media Puzzle Huruf, Anak Usia Dini.*

Abstract

This research was conducted at TK Muslimat NU 23 Tarbiyatul Masyithoh, Kelurahan Plarangan, District Karanganyar, Regency Kebumen. This research is important because it is motivated by the use of learning media in the form of letter puzzle media used by teachers to develop language skills in early childhood. This study aims to determine the implementation of letter puzzle media to develop language skills in children aged 4-5 years at TK Muslimat NU 23 Tarbiyatul Masyithoh. This study is a descriptive qualitative research with the subject of the study is 30 children. This study used data collection techniques involving teachers at TK Muslimat NU 23 Tarbiyatul Masyithoh. Data collected using observation, interviews, documentation, these data are analyzed qualitatively. The results of this study show that implementation using letter puzzles has been carried out well in accordance with three components in learning, namely planning, implementation and evaluation.

Keywords: *Language Skills, Letter Puzzle Media, Early Childhood.*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan awal yang paling mendasar dan paling utama sepanjang rentang pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia. Pada usia 0-6 tahun, pertumbuhan dan perkembangan pada anak sangat pesat, sehingga disebut masa keemasan anak atau *golden age*.

Permendikbud No. 137 Tahun 2014 menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang ditujukan pada anak usia dini untuk merangsang dan memaksimalkan aspek-aspek perkembangannya. Priyanto, (2014:42) mengungkapkan bahwa terdapat enam aspek perkembangan yang harus dikembangkan oleh para pendidik PAUD. Keenam aspek tersebut yaitu nilai agama dan moral, fisik motorik sosial emosional, kognitif, bahasa dan seni. Pada masing-masing aspek perkembangan memiliki beberapa indikator yang harus dicapai oleh setiap anak dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu aspek perkembangan yang penting bagi kehidupan anak adalah bahasa.

Achyar.K. (2015:2) menyatakan bahwa *golden age* (masa emas) merupakan masa anak usia dini untuk mengeksplorasi hal-hal yang anak inginkan, masa ini juga merupakan masa yang paling penting bagi anak untuk membentuk karakter anak. Pembentukan karakter anak juga bisa diukur dari kekayaan bahasa yang dimilikinya, hal ini sejalan dari makna bahasa yaitu alat yang dipakai untuk membentuk pikiran, perasaan, keinginan dan perbuatan. Selain itu, bahasa juga dapat diartikan tanda yang jelas dari kepribadian yang baik atau buruk, tanda yang jelas dari keluarga serta bangsa, tanda yang jelas dari budi kemanusiaan (Trimantara H. dkk, 2019:26).

Fadillah (2012:57) menyatakan bahwa karakteristik anak usia dini meliputi; Pertama, memiliki rasa ingin tahu yang kuat. Kedua, merupakan pribadi yang unik. Ketiga, suka berfantasi dan berimajinasi. Keempat, masa belajar paling potensial. Kelima, menunjukkan sikap egosentris. Keenam, memiliki perilaku spontan dan yang ketujuh memiliki daya perhatian yang pendek. Berdasarkan pemaparan tersebut, anak memiliki karakteristik yang berbeda dan anak-anak juga merupakan individu yang unik sehingga sebagai pendidik perlu memberikan perlakuan sesuai dengan karakteristik pada masing-masing anak.

Pada anak usia 4-5 tahun penting diberikan stimulasi untuk mendukung semua aspek perkembangan yang dimiliki oleh masing-masing anak. Hal ini sejalan dengan penelitian dari Anti Isnainingsih yang menyatakan bahwa perkembangan bahasa merupakan perkembangan yang paling penting didalam kehidupan anak karena bahasa merupakan bentuk komunikasi untuk menyampaikan pesan secara lisan, tertulis maupun isyarat. Pemberian stimulasi disesuaikan pada karakteristik anak masing-masing karena setiap anak memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Karakteristik anak usia dini adalah individu yang mempunyai tingkat perkembangan yang relatif pesat, mampu merespon sesuatu dari berbagai aspek perkembangan yang ada. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan dimasa anak usia dini sangat pesat sehingga guru perlu memberikan stimulasi yang tepat agar anak siap ke jenjang pendidikan selanjutnya.

Hidayah dkk. (2021:177-188) menyatakan bahwa Chomsky memandang bahasa berdasarkan asumsi yaitu pertama, sikap berbahasa adalah hal yang diwariskan dari genetik. Kedua, penguasaan bahasa dapat memerlukan waktu yang relatif sedikit. Ketiga, lingkungan bahasa anak tidak memiliki penyediaan data yang mencukupi untuk usaha penguasaan pada sulitnya tata bahasa manusia

yang telah dewasa. Manusia sudah dibekali bahasa sebagai alat komunikasi sejak lahir. Proses pemerolehan bahasa pertama pada anak yaitu bahasa ibu. Pada beberapa penelitian memperlihatkan bahwa seorang anak mampu merasakan bahasa ibunya dengan beberapa hal, yaitu melalui pertanyaan yang diberikan, respon verbal dan nonverbal.

Salah satu cara untuk mengembangkan kemampuan bahasa pada anak usia dini yaitu dengan banyak melakukan interaksi dan berkomunikasi dengan orang-orang sekitar. Anak-anak juga dapat melakukan kegiatan belajar yang menyenangkan di Sekolah seperti bermain, bernyanyi, dan bercerita. Guru harus mempersiapkan media pembelajaran yang menarik selama kegiatan mengajar agar tercipta suasana belajar yang menyenangkan. Mustaqim (2016 :1) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat perantara antara pendidik dengan peserta didik dalam pembelajaran yang mampu menghubungkan, memberi informasi dan menyalurkan pesan sehingga tercipta proses pembelajaran efektif dan efisien. Adanya media pembelajaran akan membantu anak dalam pemahaman materi yang diberikan oleh guru pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, sedangkan bagi guru dengan adanya media pembelajaran dapat memberikan pilihan alternatif dalam penggunaan media untuk kegiatan belajar mengajar, menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif, membantu guru memberikan materi yang sifatnya abstrak dan asing menjadi konkret sehingga mudah dipahami oleh anak.

Salah satu metode yang mendukung keterampilan dalam mengembangkan kemampuan bahasa pada anak adalah melalui bermain (Sujiono, 2013:7). Metode bermain sampai saat ini menjadi suatu hal yang terkesan sepele namun sebenarnya sangat efektif dalam memperoleh pengetahuan baru bagi anak-anak. Salah satu permainan anak untuk meningkatkan kecerdasan anak dan mengembangkan kemampuan bahasa pada anak usia dini yaitu dengan permainan *puzzle*. Masruroh (2014:13) menyatakan bahwa media *puzzle* merupakan media yang terdiri dari potongan-potongan gambar yang dirangkai menjadi satu gambar utuh dengan tujuan melatih konsentrasi dan kreatifitas pada anak. Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* adalah suatu permainan yang dapat dimainkan oleh anak agar anak mampu mengembangkan kreatifitas dan imajinasinya sehingga diharapkan anak juga mampu meningkatkan kemampuan berfikir pada dirinya saat bermain menggunakan media *puzzle*.

Puzzle termasuk permainan modern yang dimainkan dengan cara menyusun potongan gambar menjadi satu, sehingga gambar aslinya sesuai yang diinginkan karena permainan ini sifatnya bongkar pasang sehingga dapat dengan mudah merangsang kemampuan bahasa baru bagi anak (Streit, 2012:21). Media *puzzle* merupakan alat permainan edukatif yaitu alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan yang ditujukan membantu perkembangan anak. Permainan *Puzzle* sudah dijelaskan diatas termasuk permainan edukatif juga termasuk permainan yang modern yang dimainkan dengan menyusun potongan gambar menjadi satu, sehingga sesuai gambar aslinya yang diinginkan (Streit, 2012).

Pendapat lain menurut Madyawati (2016:159) menyatakan bahwa bermain dengan menggunakan media *puzzle* adalah salah satu pendekatan yang sesuai dengan karakteristik tumbuh kembang anak. Bermain menggunakan *puzzle* kata diharapkan mampu menambah kosakata pada anak sehingga kemampuan berbahasa pada anak berkembang lebih baik. Berdasarkan pemaparan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa permainan *puzzle* merupakan alat permainan edukatif dimana permainan tersebut mampu secara optimal membantu merangsang perkembangan anak yang efektif dalam penerapan bermain sambil belajar serta anak-anak mampu menikmati secara tidak sengaja padahal sedang belajar hal-hal baru.

Pembelajaran membaca pada anak kelompok A yaitu dimulai dengan belajar mengenal huruf yang disesuaikan dengan karakter dan tingkat perkembangan anak usia dini. Dengan menggunakan alat peraga/media yang memiliki gambar-gambar dengan warna-warna terang, menarik dan mudah dimainkan oleh anak-anak, maka dapat menarik perhatian dan minat anak untuk belajar mengenal huruf dengan baik, salah satunya dengan menggunakan media *puzzle* huruf. Hal ini sesuai dengan pernyataan dari Indriana (2011:34) bahwa *puzzle* memiliki keunggulan yakni memiliki bermacam-macam warna sehingga menarik minat anak untuk belajar dan meningkatkan daya tahan anak dalam belajar. Adapun kelebihan dari media *puzzle* yaitu media *puzzle* bersifat konkrit, media *puzzle* dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu serta dapat menarik minat dan perhatian anak.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dimana substansi metode kualitatif lebih menekankan pada pengamatan fenomena dan lebih meneliti ke substansi makna dari fenomena tersebut. Analisis dan ketajaman penelitian kualitatif sangat terpengaruh pada kekuatan kata dan kalimat yang digunakan. Oleh karena itu, peneliti menyimpulkan bahwa fokus dari penelitian kualitatif adalah pada prosesnya dan pemaknaan hasilnya. Perhatian penelitian kualitatif lebih tertuju pada elemen manusia, objek, dan institusi, serta hubungan atau interaksi di antara elemen-elemen tersebut dalam upaya memahami suatu peristiwa, perilaku maupun fenomena

Penelitian kualitatif ini dilaksanakan di TK Muslimat NU 23 Tarbiyatul Masyithoh, Kelurahan Plarangan, Kecamatan Karanganyar, Kabupaten Kebumen, Provinsi Jawa Tengah. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran dilapangan tentang implementasi media *puzzle* huruf untuk mengembangkan kemampuan bahasa pada anak usia 4-5 tahun di TK Muslimat NU 23 Tarbiyatul Masyithoh. Subjek dalam penelitian ini adalah jumlah anak yang berada di TK Muslimat NU 23 Tarbiyatul Muslimat yaitu 30 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti yaitu menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti di TK Muslimat NU 23 Tarbiyatul Masyithoh terkait implementasi media *puzzle* huruf untuk mengembangkan kemampuan bahasa pada anak usia 4-5 tahun peneliti mendapatkan hasil sebagai berikut:

Implementasi Media *Puzzle* Huruf Untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Muslimat NU 23 Tarbiyatul Masyithoh Tahun Ajaran 2022/2023

Sebelum kegiatan pembelajaran dilakukan guru membuat perencanaan dan mempersiapkan media pembelajaran terlebih dahulu. Hal ini dilakukan agar dalam proses kegiatan belajar mengajar dapat terlaksana dengan baik. Media yang baik juga dipersiapkan agar mempermudah anak dalam mencapai kompetensi yang diharapkan. Guru harus mempersiapkan media pembelajaran yang menarik dan kreatif untuk menunjang materi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Implementasi media pembelajaran sangat penting dimiliki oleh pendidik dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Guru harus memilih media yang tepat dan sesuai dengan anak usia dini. Penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh didalam kualitas pembelajaran yang akan diterima oleh anak. Pada penelitian ini telah didapatkan data mengenai pengimplementasian media *puzzle* huruf untuk mengembangkan kemampuan bahasa pada anak usia 4-5 tahun, sebagaimana penelitian yang didapatkan peneliti dari hasil wawancara dengan guru di TK Muslimat NU 23 Tarbiyatul Masyithoh, proses kegiatan belajar mengajar menggunakan media *puzzle* huruf memiliki tujuan agar anak fokus dalam penyampaian materi yang dilakukan oleh pendidik, sehingga anak tertarik dengan media pembelajaran *puzzle* huruf yang dilakukan ketika kegiatan belajar mengajar. Pada penggunaan media *puzzle* huruf tersebut, anak lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh pendidik.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, Anjani & Nurjanah, (2016:7) menyatakan bahwa *puzzle* dapat meningkatkan kecerdasan visual-spatial dan meningkatkan sikap sosial. Tingkat sosial dan visual anak meningkat dimana ketika permainan *Puzzle* diberikan, anak akan cenderung kerja sama, bersamaan dengan meningkatnya kesempatan untuk bermain dengan anak lain dan simpati yang akan terjadi apabila semakin banyak kontak bermain. Hal ini sesuai dengan implementasi media *puzzle* yang memiliki tujuan yaitu: Memudahkan pendidik dalam mengajar, membuat suasana kelas lebih menyenangkan, memudahkan anak dalam memahami materi, dan meningkatkan semangat anak dalam proses kegiatan belajar mengajar

Berdasarkan tujuan implementasi media *puzzle* tersebut, guru diharapkan memiliki keterampilan dalam proses belajar mengajar yang dilakukan. Guru dan anak akan sama-sama mendapatkan hasil optimal dalam proses kegiatan belajar mengajar saat menggunakan media pembelajaran *puzzle* huruf

Implementasi media pembelajaran *puzzle* meliputi tiga tahap antara lain yang pertama, tahap persiapan yaitu proses awal suatu pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Perencanaan adalah proses penyusunan sesuatu yang akan dilaksanakan untuk mencapai tujuan yang sudah ditentukan. Perencanaan yang dibuat harus dilaksanakan dengan tepat sasaran. Perencanaan pembelajaran merupakan pedoman dalam mendesain pembelajaran sesuai dengan kebutuhan.

Berdasarkan hasil penelitian proses belajar mengajar pada TK Muslimat NU 23 Tarbiyatul Masyithoh, guru sudah mempersiapkan mulai penampilan dan perangkat pembelajaran terlebih dahulu sebelum melakukan kegiatan belajar mengajar. Guru juga menyiapkan perangkat pembelajaran berupa silabus, silabus tersebut bermanfaat sebagai pedoman untuk pengembangan perangkat pembelajaran, mulai dari perencanaan, pengelolaan kegiatan pembelajaran dan pengembangan evaluasi dalam proses pembelajaran. Selain mempersiapkan silabus, guru juga mempersiapkan RPP sebagai perangkat pembelajaran, karena RPP tersebut adalah pedoman bagi guru dalam proses belajar mengajar yang bertujuan agar pelaksanaan pembelajaran dapat dilakukan secara sistematis dan efektif serta materi yang disampaikan sesuai dengan kebutuhan anak.

Pada implementasi media pembelajaran *puzzle* huruf dalam proses pembelajaran perlu perencanaan secara sistematis agar tujuan pembelajaran tercapai secara optimal. Kegiatan persiapan oleh guru antara lain: a) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dijadikan sebagai pedoman dalam proses pembelajaran yang akan dilaksanakan, b) menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan untuk penyampaian materi, c) Menentukan metode yang tepat dan sesuai dengan materi yang sedang diajarkan.

Pada tahap kedua, implementasi media pembelajaran *puzzle* adalah tahap pelaksanaan. Tahap ini merupakan proses pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah disusun dalam tahap persiapan. Implementasi media pembelajaran *puzzle* huruf di TK Muslimat NU 23 Tarbiyatul Masyithoh menjadi tidak membosankan dan anak menjadi lebih aktif. Berdasarkan hasil penelitian di TK Muslimat NU 23 Tarbiyatul Masyithoh, peneliti menyimpulkan bahwa guru sudah menggunakan media pembelajaran *puzzle* huruf dengan tujuan menjadikan pembelajaran lebih aktif dan tidak membosankan. Guru melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah yang sudah disepakati bersama anak. Pada tahap pelaksanaan kegiatan yang dilakukan oleh guru dan anak antara lain: a) guru mempersiapkan media *puzzle* yang akan digunakan, b) guru membagi anak menjadi beberapa kelompok, c) guru menjelaskan proses permainan, d) guru menjelaskan aturan bermain, e) guru memberikan kebebasan pada anak untuk menyusun *puzzle*, f) setelah kegiatan selesai, guru melakukan mengontrol hasil kegiatan anak, g) guru melakukan evaluasi pada materi yang sudah dilaksanakan. Tahap yang ketiga dalam implementasi media *puzzle* adalah tahap evaluasi, Pada tahap ini guru melakukan penilaian atas proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Achadah. A. (2019:3) menyatakan bahwa evaluasi merupakan alat untuk mengukur ketercapaian tujuan. Berdasarkan hasil evaluasi dapat diukur kualitas dan kuantitas pencapaian tujuan pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut dapat

ditarik kesimpulan bahwa implementasi pembelajaran *puzzle* di TK Muslimat NU 23 Tarbiyatul Masyithoh dilakukan melalui tiga tahap antara lain: tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi. Implementasi media pembelajaran *puzzle* memberikan dampak positif dalam pembelajaran di TK Muslimat NU 23 Tarbiyatul Masyithoh karena guru lebih mudah menyampaikan materi pembelajaran pada anak. Anak juga merasa tidak bosan dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Proses kegiatan belajar mengajar juga dapat berjalan dengan baik efektif dan efisien.

Faktor Penghambat dan Faktor Pendukung dalam implementasi media pembelajaran *puzzle* huruf untuk mengembangkan kemampuan bahasa pada anak usia 4-5 tahun di TK Muslimat NU 23 Tarbiyatul Masyithoh.

Implementasi media pembelajaran *puzzle* dalam proses kegiatan belajar mengajar tentu memiliki beberapa kekurangan sehingga guru harus lebih kreatif dalam penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam pemilihan materi. Penggunaan media pembelajaran *puzzle* juga memiliki faktor penghambat dan faktor pendukung, berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti ditemukan data mengenai faktor penghambat dan pendukung dari implementasi media *puzzle* huruf untuk mengembangkan kemampuan bahasa pada anak usia 4-5 tahun di TK Muslimat NU 23 Tarbiyatul Masyithoh.

Faktor penghambat dari implementasi media *puzzle* huruf yaitu masih ada beberapa anak yang belum mau mengikuti kegiatan antara lain masih terdapat anak-anak yang asyik berlarian atau bermain sendiri, kurangnya pemahaman terhadap simbol-simbol huruf, anak mengalami kesulitan membedakan suku kata awal yang sama, dan anak sulit membedakan suku kata akhir yang sama. Media pembelajaran *puzzle* kurang maksimal apabila diterapkan dalam kelompok besar karena kapasitas dan jumlah media yang dibuat oleh guru terbatas. Bahan *puzzle* yang digunakan terbuat dari kardus yang mudah rusak.

Meskipun terdapat faktor penghambat dalam implementasi media *puzzle* huruf, namun juga terdapat faktor pendukung dari implementasi media *puzzle* huruf. Faktor pendukung tersebut yaitu peran guru dalam pembelajaran menggunakan media *puzzle* sudah berjalan sesuai dengan tahapan yang tepat. Guru mempersiapkan perencanaan kegiatan terlebih dahulu sebelum melakukan pelaksanaan kegiatan bermain *puzzle* pada anak. Setelah bermain menggunakan media *puzzle* guru juga melakukan tanya jawab dengan anak sambil berinteraksi dengan anak tentang media *puzzle* yang sudah dikerjakan. Anak menjadi lebih antusias mengikuti pelajaran karena menggunakan media *puzzle* dibandingkan dengan menggunakan lembar kerja.

Penelitian ini meneliti 30 anak di TK Muslimat NU 23 Tarbiyatul Masyithoh, 20 diantaranya sudah dapat menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, mampu membedakan dan memahami suku kata awal dan suku kata akhir yang sama. Masih terdapat 10 anak yang belum mampu menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, mampu membedakan dan memahami suku kata awal dan suku kata akhir yang sama.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan kemampuan bahasa melalui media *puzzle* huruf pada anak usia 4-5 tahun di TK Muslimat NU 23 Tarbiyatul Masyithoh bahwa dapat disimpulkan implementasi media *puzzle* huruf dalam mengembangkan kemampuan bahasa pada anak sudah dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar sehingga pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan bagi anak. Pada penerapan menggunakan media *puzzle* huruf, guru menjelaskan tentang mengenal huruf dan simbol, mampu menyebutkan dan memahami suku kata awal dan akhir yang sama pada gambar. Guru mengimplementasikan media pembelajaran *puzzle* huruf menggunakan tiga komponen dalam pembelajaran yaitu perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.

Pada tahap perencanaan pembelajaran guru mempersiapkan rpp, silabus dan materi-materi pembelajaran. Pada tahap pelaksanaan pembelajaran, guru sudah melaksanakan sesuai dengan langkah-langkah penggunaan media pembelajaran menggunakan media *puzzle* huruf. Pada tahap evaluasi atau penilaian, guru dapat terlihat dari hasil karya dan catatan anekdot pada anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Achadah, A. (2019). Evaluasi dalam pendidikan sebagai alat ukur hasil belajar. *An-Nuha: Jurnal Kajian Islam, Pendidikan, Budaya Dan Sosial*, 6(1), 97-114.
- Anjani, D. A., & Nurjanah, S. (2016), Permainan Puzzle Mempengaruhi Perkembangan Kecerdasan Visual Spatial Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Al-Fath Desa Keboan Anom Gedangan Sidoarjo. *Journal of Health Sciences*, 7(2)
- Fadillah Muhamad. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD*. Jogjakarta: Ar Ruzz Media
- Hidayah, U. K., Jazeri, M., & Maunah, B. (2021). Teori Pemerolehan Bahasa Nativisme LAD. *BELAJAR BAHASA: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(2), 177-188.
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press
- Isna, A. (2019). Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Al Athfal: Jurnal Kajian Perkembangan Anak Dan Manajemen Pendidikan Usia Dini*, 2(1), 62-69
- Pendidikan, P. M., & Indonesia, K. R. (2014). *Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Kertamuda Achyar (2015). *Golden Age*. Jakarta: PT Gramedia
- Madyawati, Lilis. 2016. *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Jakarta: Kencana
- Masruroh, 2014. *Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Pada Anak Usia 4-5 Tahun PAUD Tunas Harapan Kelurahan Gebang Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Semester Genap Tahun Pelajaran 2013/2014*. Jember. IKIP PGRI JEMBER.
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality sebagai media pembelajaran. *Jurnal pendidikan teknologi dan kejuruan*, 13(2), 174-183.
- Priyanto, A. (2014). Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui

Aktivitas Bermain. *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*.

Streit, A. K. (2012). Analisa Permainan Edukatif Berbentuk Puzzle Dalam Bentuk Ilustrasi Tarian Indonesia. *Jurnal Rupa Rupa Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Bunda Mulia*, 1(1), 25-26

Sujiono, Y N. (2013). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: PT Indeks

Trimantara, H., & Mulya, N. (2019). Mengembangkan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Alat Permainan Edukatif Puzzle. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 25-34.