

PSIKOEDUKASI MEDIA PUZZLE UNTUK MENARIK PERHATIAN PADA ANAK KELAS B1 TK RIFANDA PALEMBANG

Rina Oktaviana¹, Yunia Tabita Purba²

^{1,2)} Program Studi Psikologi, Fakultas Sosial Humaniora, Universitas Bina Darma
e-mail: rina.oktaviana@binadarma.ac.id¹, yuniatabitapurba250603@gmail.com²

Abstrak

Upaya dalam pemberian layanan Pendidikan bagi anak dilakukan dengan memberikan media pembelajaran yang dapat membantu anak dalam perkembangannya. Upaya tersebut adalah dengan memberikan psikoedukasi melalui media puzzle untuk menarik perhatian pada anak kelas B TK Rifanda. Metode yang dilakukan yaitu menggunakan media puzzle untuk melatih fokus pada anak. hasil pengabdian Masyarakat bahwa media permainan puzzle dapat menarik fokus perhatian anak. Terlihat dari sebelum dan sesudah pemberian puzzle dari pertemuan pertama sampai dengan pertemuan kelima. Pada akhirnya anak dapat Menyusun kepingan puzzle dan tetap memperhatikan satu objek puzzle yang ada didepannya hingga penyusunan selesai. Pemberian puzzle dengan gambar dan warna beragam juga dapat membantu menarik perhatian pada anak.

Kata kunci: Media Puzzle, Psikoedukasi, Tk Rifanda Palembang

Abstract

Efforts in providing educational services for children are carried out by providing learning media that can help children in their development. The effort is to provide psychoeducation through puzzle media to attract the attention of children in class B Rifanda Kindergarten. The method used is using puzzle media to train focus in children. the results of community service that puzzle game media can attract children's attention focus. Seen from before and after giving puzzles from the first meeting to the fifth meeting. In the end, the child can assemble the puzzle pieces and keep paying attention to one puzzle object in front of him until the arrangement is complete. Providing puzzles with diverse images and colors can also help attract children's attention.

Keywords: Puzzle Media, Psychoeducation, Tk Rifanda Palembang

PENDAHULUAN

Anak adalah dambaan semua orang tua bahkan masyarakat dan negara, karena anak adalah generasi penerus bagi orang tua, masyarakat dan negara. Oleh karena itu semua pihak harus memerhatikan dan memahami tentang bagaimana menjadikan anak-anak itu mencapai keberhasilan hidup. Menurut R.A. Kosnan (2005) Anak-anak yaitu manusia muda dalam umur muda dalam jiwa dan perjalanan hidupnya karena mudah terpengaruh untuk keadaan sekitarnya. Oleh karna itu anak-anak perlu diperhatikan secara sungguhsungguh. Setiap anak memiliki keunikan dalam pola pikir, emosi dan perilaku mereka. setiap anak secara normatif akan mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang berbeda.

Pertumbuhan dapat diartikan sebagai perubahan yang bersifat kuantitatif, sebagai akibat dari adanya pengaruh luar atau lingkungan. pertumbuhan (growth) berkaitan dengan masalah perubahan ukuran, besar, jumlah atau dimensi pada tingkat sel, organ maupun individu (Thahir 2018). Pertumbuhan dilihat dari bertambah besar secara fisik, ukuran, struktur organ dalam dan otaknya meningkat. Akibat adanya pertumbuhan otak, anak mempunyai kemampuan yang lebih besar untuk belajar, mengingat, berpikir, tumbuh, baik secara mental maupun fisik. Sedangkan Perkembangan manusia menurut Santrock (2009) dalam Mariyati & Rezania, 2021) adalah suatu proses alamiah yang 1dapat dibuktikan 1secara ilmiah tentang transformasi 1 atau pola tahapan perkembangan manusia 1sepanjang kehidupannya. Pada tahap ini, anak mulai merencanakan kegiatan, membuat keputusan dan memulai proyek. Namun demikian secara umum anak usia dini memiliki karakteristik yang relatif serupa antara satu dengan lainnya.

Karakteristik anak usia dini berbeda dengan orang dewasa, karena anak usia dini tumbuh dan berkembang dengan banyak cara dan berbeda. Anak usia dini dibagi dalam empat tahapan perkembangan menurut Mutiah (2015) yang terdiri dari masa bayi (usia lahir 0-12 bulan), masa *toddler* (usia 1-3 tahun), masa *early chilhood/pra sekolah* (usia 3-6 tahun) dan masa kelas awal SD (usia6-8 tahun). Adapun beberapa karakteristik dan masa yang dilalui anak usia dini menurut Mutiah (2015) yaitu: masa peka, masa egosentrism, masa berkelompok, masa meniru dan masa eksplorasi. Selain dari

karakteristik anak usia dini. Adapun juga prinsip-prinsip dalam perkembangan anak usia dini yang dapat memengaruhi perkembangan anak.

Menurut Hurlock, (1978), ada sepuluh prinsip-prinsip perkembangan. Prinsip tersebut yaitu perkembangan berimplikasi pada perubahan, perkembangan awal lebih penting dari perkembangan selanjutnya, kematangan (sosial-emosional, mental dan lain-lain), pola perkembangan dapat diprediksikan, pola perkembangan mempunyai karakteristik tertentu yang dapat diprediksikan, terdapat perbedaan individu dalam perkembangan, melalui fase-fase tertentu secara periodik, setiap periode perkembangan pasti ada harapan sosial anak, setiap bidang perkembangan mengandung kemungkinan bahaya dan setiap periode perkembangan memiliki makna kebahagiaan yang bervariasi. Prinsip dalam perkembangan anak menurut harlock ini setiap periodenya berbeda beda sehingga anak dapat bertumbuh dan berkembang dengan baik. Perhatian yang dimiliki anak akan membantu anak untuk berkembang dan bertumbuh sesuai dengan usianya.

Perhatian adalah reaksi umum yang menyebabkan bertambahnya aktivitas daya konsentrasi, terhadap pengamatan, pengertian dan sebagainya dengan mengesampingkan yang lain dari pada itu (Warsah & Daheri, 2021). Menurut Abu Ahmadi, (2003), terdapat 5 macam perhatian anak yaitu: perhatian spontan dan disengaja, perhatian statis dan dinamis, perhatian konsentratif dan distributive, perhatian sempit dan luas dan perhatian fiktif dan fluktuatif. Kemampuan perhatian anak sangat terbatas, ini dapat dilihat dari kemampuan anak pada saat mengerjakan sesuatu, perhatian mudah teralih oleh pandangan anak dan keterlambatan/sulit dalam menyelesaikan tugas.

Di kelas B TK Rifanda, terdapat beberapa anak yang mengalami kurangnya perhatian (konsentrasi). Hal tersebut terlihat dari kurangnya perhatian anak pada saat proses pembelajaran, anak sering sibuk dengan ceritanya sendiri, sangat sering mengobrol saat guru menjelaskan pembelajaran, anak mengerjakan tugas tidak sesuai dengan arahan guru seperti anak disuruh mengerjakan buku tema dengan tugas mengurutkan huruf dan angka tetapi ada sebagian anak yang lebih memilih untuk mewarnai buku tema. Karna adanya rangsangan dari luar atau aktifitas sekitar akan mengakibatkan anak sulit untuk memusatkan perhatian atau berkonsentrasi, hal ini didukung oleh wawancara terhadap wali kelas bahwa anak kesulitan untuk memerhatikan, bahkan wali kelas juga mengingatkan berkali kali kepada anak agar dapat mendengarkan ketika sedang menjelaskan dan saat ada yang berbicara anak mendengarkan tetapi beberapa menit kemudian anak sudah mengalihkan perhatiannya lagi.

salah satu hal yang dapat dilakukan agar dapat menarik perhatian anak adalah dengan memberikan sebuah media permainan yang dapat dijadikan strategi Dalam sebuah pembelajaran. Permainan merupakan hal yang disukai oleh anak serta dapat menjadikan Anak aktif dan fokus terhadap apa yang dihadapinya. Media adalah alat saluran komunikasi. "Media merupakan sebuah langkah alternatif dan efektif dalam menyediakan pembelajaran yang efektif bagi anak melalui peran utama seorang guru dalam merancang pembelajaran" (Clark, 2001). Secara harfiah, media berarti perantara, yaitu perantara antara sumber pesan (a source) dengan penerima pesan (a receiver). Dengan menggunakan media permainan anak akan mendapatkan kenyamanan dalam belajar, sehingga anak dapat memerhatikan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Kresno (2011) bahwa dunia anak adalah dunia bermain.

Oleh karena itu, Upaya dalam pemberian layanan Pendidikan bagi anak dilakukan dengan memberikan media pembelajaran yang dapat membantu anak dalam perkembangannya. Upaya tersebut adalah dengan memberikan psikoedukasi melalui media puzzle untuk menarik perhatian pada anak kelas B TK Rifanda. Menurut Griffith (2010) psikoedukasi merupakan sebuah metode edukatif yang bertujuan untuk memberikan informasi dan pelatihan dengan tujuan lain untuk membantu individu atau kelompok mengembangkan kemampuan diri dan dukungan sosial dalam menghadapi tantangan. Pembelajaran yang dapat membantu anak dalam perkembangannya yaitu dengan media puzzle. Menurut Rumakhit (2017) Puzzle adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran dan membiasakan kemampuan berbagi.

Kata puzzle sendiri berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang. Sedangkan puzzle dalam KBBI (2003) puzzle berarti kebingungan, menyusun gambar, pengasah otak, teka-teki, memikir-mikir. Tindakan menyatukan potongan-potongan puzzle membutuhkan konsentrasi sehingga meningkatkan memori jangka pendek dan pemecahan masalah. Rokhmat (2014) menyatakan puzzle adalah permainan konstruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak-kotak, atau gambar bangun-bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu. Puzzle dapat merangsang perkembangan motorik halus anak, puzzle juga dapat digunakan untuk melatih daya ingat, daya nalar, kreatifitas, fokus dan perhatian untuk anak kelas B. Dengan media puzzle guru dapat melihat

seberapa bisa anak kelas B mengendalikan dirinya agar tetap fokus dan memerhatikan satu objek dalam waktu tertentu.

Menurut Wahyuni & Mauren (2010) puzzle termasuk salah satu alat permainan edukatif yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan anak belajar keterampilan misalnya motorik halus, yakni dengan gerak- gerak tangan anak saat memindah dan menyusun potongan puzzle, melatih anak untuk memusatkan perhatian, yakni pada saat anak berusaha berkosentrasi menyusun potongan-potongan puzzle sesuai pola gambarnya dan melatih konsep tertentu seperti bentuk, warna, ukuran dan jumlah, melalui berbagai bentuk, warna, ukuran dan jumlah potongan puzzle. Misback & Muzamil (2010) menyatakan terdapat beberapa jenis puzzle diantaranya adalah logic puzzle seperti sudoku, jigsaw puzzle seperti puzzle huruf dan angka, combination puzzle seperti rubik, mechanical puzzle seperti lego dan puzzle konstruksi seperti rainbow block. Media permainan puzzle cocok bagi pembelajaran anak kelas B karena anak kelas B mudah memproses informasi secara visual learner. Adapun juga kelebihan dan kekurangan dari penerapan puzzle sebagai media belajar.

Rahmawati, dkk (2021) menyatakan bahwa media puzzle memiliki beberapa kelebihan. Kelebihannya antara lain dapat menimbulkan rasa kebersamaan pada siswa, media puzzle dapat menumbuhkan semangat siswa dalam belajar., dapat menarik minat dan perhatian siswa. Selain kelebihan Rahmawati, dkk (2021) juga menyatakan bahwa media puzzle memiliki beberapa kekurangan antara lain yaitu media puzzle lebih menekankan pada indra penglihatan (visual), media puzzle tidak dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama, gambar kurang maksimal bila diterapkan dalam kelompok besar.

maka penulis tertarik untuk mengetahui lebih dalam mengenai peningkatan perhatian melalui media permainan puzzle pada anak Kelas B TK Rifanda Palembang. Selanjutnya dalam program MBKM ini penulis berharap dapat menerapkan ilmu psikologi didalamnya.

METODE

Metode yang digunakan yaitu dengan menggunakan media puzzle untuk meningkatkan fokus pada anak kelas B TK Rifanda

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari pengamatan awalyang sudah saya lakukan, observer untuk merencanakan sebuah program yang dapat memperbaiki masalah-masalah yang ada dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Upaya untuk menarik fokus perhatian padaanak kelas B TK Rifanda melalui psikoedukasi dengan mediapuzzle. Pelaksanaan yang dilakukan sebanyak 5 kali, serta anak anak yang berjumlah 2 anak dibagi menjadi 3 kelompok tiap tiap kelompok berjumlah 4 anak.

Pelaksanaan awal di hari pertama pada tanggal 06 Mei 2024 yaitu dengan memberikan psikoedukasi mengenai permainan puzzle. observer menjelaskan pada anak bagaimana cara membongkar dan Menyusun puzzle serta aturan bermain. Berdasarkan pelaksanaan awal, saya belum memberi tahu gambar puzzle tersebut sehingga saya memberi tebak tebakan mengenai profesi puzzle seperti puzzle pertama yang bergambar pelukis = saya seorang yang sangat kreatif, saya sangat suka menggambar, saya menggunakan alat alat lukis, siapakah saya? Ketika anak tahu jawabannya dan menjawab dengan benar saya akan langsung bagikan puzzle kepada kelompok yang telah menjawab. Ketika tiap tiap kelompok telah mendapatkan puzzle saya memulai permainan puzzle dan memberikan contoh gambar yang sesungguhnya.

Pada puzzle pertama dengan potongan $3\times 3=9$ potongan puzzle, anak dapat menyelesaikan kurang dari tiga menit. Anak merasa sangat semangat dan masih memperhatikan penyusunan puzzle serta bekerja sama dengan baik. Terlihat dari anak tetap menghadap pada satu media puzzle yang ada didepannya. Puzzle kedua bergambar dokter dengan potongan $3\times 4=12$ potongan puzzle, anak dapat menyusunnya kurang dari lima menit. Pada situasi ini anak masih memiliki semangat yang besar dan masih memperhatikan penyusunan dengan baik. Puzzle ketiga bergambar koki dengan potongan $4\times 5=20$ potong puzzle, anak mulai merasa kesulitan dalam menyusun puzzle tetapi mereka masih dapat menyelesaikan dengan waktu kurang dari tujuh menit. Puzzle keempat bergambar guru dengan potongan $4\times 6=24$ potongan puzzle, anak sedikit kesusahan walaupun sudah melihat gambar secara berulang ulang. Anak kesulitan dikarenakan warna pada gambar full hijau sehingga anak kesusahan dan anak mengeluh sambil mengatakan “mengapa susah sekali”. Saya tidak pantang menyerah untuk

memberikan motivasi semangat dan sedikit membantu beberapa potongan puzzle pada tiap tiap kelompok. Anak mengerjakan dengan waktu kurang dari lima belas menit. Puzzle kelima bergambar tentara dengan potongan $5 \times 6 = 30$ potongan puzzle pada gambar ini anak benar benar sangat kesulitan untuk menyusun. Anak hanya mampu menyusun bagian atas saja dan belum dapat menyusun keseluruhan karna waktu jam pulang sudah dekat saya bersama ibu guru membantu tiap kelompok untuk menyusun bersama sama puzzle bergambar tentara, Penyusunan gambar tentara ini memakan waktu sekitar dua puluh menit.



Gambar 1 Kegiatan Puzzle Pertama

Pada pertemuan kedua di tanggal 7 Mei 2024 saya tetap memberikan peraturan bermain puzzle kepada setiap kelompok. Setelah mereka memahami peraturannya bermain saya memulai dengan bertanya kepada ana kapa tugas dari pelukis? Kelompok yang menjawab benar akan mendapatkan puzzle lebih dulu. Pada saat awal anak sangat senang dan ceria menyusun puzzle dan menantikan puzzle hingga sampai di puzzle ketiga. Namun pada puzzle keempat perhatian anak mulai tidak terkontrol dapat dilihat dari anak yang mulai kesal dan marah karena tim lawan lebih dulu menyelesaikan puzzle. Bahkan anak ada yang hanya melihat dan memegang potongan puzzle dan hanya menyusun sesekali saja, tetapi juga ada yang masih ingin menyusun hingga puzzle selesai serta ada anak yang memberi semangat kepada timnya sendiri, saat puzzle kelima anak anak hanya dapat menyusun sebagian kecil puzzle yaitu bagian atas dua banjar serta topi dan satu baris bagian kanan. Sehingga saya harus membantu anak untuk menyusun puzzle saya menyisakan lima potongan puzzle supaya anak dapat menyusun puzzle menjadi utuh dan akhirnya mereka selesai dan kembali senang dan bersemangat.



Gambar 2 Kegiatan Puzzle Kedua

Pada pertemuan ketiga tanggal 9 Mei 2024, terlihatada sedikit peningkatan. Anakmulai mengetahuitentang penyusunan media permainan puzzle. Ketika observer saya bertanya “mau main puzzle?” anakpun menjawab “mau main puzzle”. Setiap kelompok telah mampu menyusun puzzle pertama hingga puzzle ketiga dengan keadaan fokus, tenang dan tetap memperhatikan puzzle. Hal ini dapat dilihat dari anak menyusun bersama sama dan kerja sama dengan baik ada yang menyusun beberapa potongan diluar kotak lalu memasukan potongan puzzle kedalam kotak puzzle, ada juga anak yang mencari gambar yang diminta oleh temannya seperti menggumpulkan beberapa gambar topi pada gambar koki. Namun pada puzzle keempat anak sedikit kesulitan untuk menyusun puzzle dan anak mulai mengerjakan hal hal lain seperti ada yang hanya memegang potongan gambar, ada yang melihat melihat sekeliling kelas dan juga anak yang hanya bercerita. Pada puzzle kelima anak hanya menyusun dua baris dibagian atas. Ada beberapa anak yang sudah tidak fokus lagi dalam menyusun puzzle. Anak

terlihat kesulitan dalam menyusun puzzle bergambar tentara karena warna hampir menyerupai sehingga anak kesulitan dan membutuhkan bantuan sehingga saya membantu tiap tiap kelompok untuk menyelesaikan susunan puzzle sampai puzzle tersusun rapi.



Gambar 3 Kegiatan Puzzle Ketiga

Pada pertemuan keempat tanggal 3 Mei 2024, ada peningkatan yang cukup besar. Terlihat dari anak yang sangat semangat menunggu puzzle dibagikan serta duduk sesuai dengan kelompoknya. Saya memberikan puzzle dari puzzle yang tersulit supaya anak lebih mendapatkan waktu untuk menyelesaiakannya. Dimulai dari puzzle kelima yaitu anak mengalami peningkatan yang sangat baik anak telah mampu menyusun potongan puzzle dari bagian topi hingga bagian tembakan tentara. Namun anak masih sedikit kesulitan menyusun seluruh gambar sehingga anak membutuhkan bantuan dan saya membantu anak dan saya menyisakan lima potongan puzzle, meminta anak untuk menyusun kembali sisa lima potongan puzzle tersebut. Hingga akhirnya anak dapat menyusun keseluruhan potongan puzzle. Pada puzzle keempat anak mengalami peningkatan waktu penyusunan yang lebih cepat dibanding pertemuan satu hingga ketiga. Anak terlihat tetap memperhatikan media puzzle hingga anak menyelesaikan puzzle. Anak sangat senang ketika mereka menyusun dengan waktu yang cepat yaitu kurang dari delapan menit. Pada puzzle -3 tidak dapat dilanjutkan karna anak akan latihan menari.



Gambar 4 Kegiatan Puzzle Keempat

Pada pertemuan kelima di akhir pertemuan tanggal 6 Mei 2024 saat melakukan media pembelajaran menggunakan puzzle, anak sangat terlihat sekali peningkatannya dalam menyusun puzzle. Hal ini dapat dilihat bagaimana cara anak tetap tenang, diam, duduk di tempat saat memainkan puzzle dan fokus memperhatikan dan menyusun puzzle yang ada di depannya. Ketika sudah memegang puzzle, anak tidak lagi memikirkan sekitarnya, anak mulai bisa mengontrol dirinya agar tetap fokus dan memperhatikan penyusunan permainan puzzle tersebut. Anak menyusun dari urutan puzzle tersulit hingga puzzle termudah, anak akhirnya dapat menyusun puzzle bergambar tentara tanpa bantuan siapapun. Anak fokus bersama-sama dalam mengerjakan puzzle hingga anak-anak mampu menyusun secara keseluruhan potongan puzzle dengan waktu kurang dari lima belas menit. Pada puzzle keempat anak mengalami peningkatan waktu lebih cepat dari pertemuan pertama sampai pertemuan keempat dalam penyusunan pandangan anak tetap terfokus pada potongan puzzle waktu yang dibutuhkan anak menyusun puzzle keempat yaitu kurang dari tujuh menit. Pada puzzle ketiga anak sepertinya sudah menghafal gambar puzzle dan anak mengerjakan dengan fokus memperhatikan dan kerja sama tim hingga menyelesaikan puzzle ketiga. Pada Puzzle ke 2 dan 1 anak sangat memperhatikan tiap potongan

puzzle dan telah mengerti letak letak potongan puzzle tersebut. Hingga tiap kelompok menyelesaikan penyusunan puzzle.



Gambar 5 Kegiatan Puzzle Kelima

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengamatan dan pelaksanaan program kerja magang yang dilakukan mengenai permainan puzzle untuk menarik perhatian anak kelas B TK Rifanda Palembang. Melalui psikoedukasi media puzzle, maka dapat ditarik Kesimpulan bahwa media permainan puzzle dapat menarik fokus perhatian anak. Terlihat dari sebelum dan sesudah pemberian puzzle dari pertemuan pertama sampai dengan pertemuan kelima. Pada akhirnya anak dapat Menyusun kepingan puzzle dan tetap memperhatikan satu objek puzzle yang ada didepannya hingga penyusunan selesai. Pemberian puzzle dengan gambar dan warna beragam juga dapat membantu menarik perhatian pada anak.

SARAN

Mahasiswa sebaiknya lebih percaya diri, aktif bertanya dan berusaha untuk lebih membaur dengan seluruh tenaga kerja di TK Rifanda, mahasiswa mampu bertanggung jawab saat melakukan pekerjaan, mahasiswa diharapkan dapat berkomunikasi dengan baik

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada TK Rifanda Palembang yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan pengabdian Masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A dan Supriyono, W., (2003), Psikologi Belajar, Rhineka Cipta, Jakarta.
Arsyad, Azhar. 2017. Media Pembelajaran. Rajawari Pers. Jakarta
Aswaja Pressindo. Misbach, Patmonodewo. 2010. Pengertian Media Puzzle. [Online]. Tersedia: http://www.acamedia.edu/9717051/Pengertian_Media_Puzzle_Menurut_Patmonodewo_Misbach [22 Desember 2016].
Djamarah Syaiful Bahri. 2002. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta.
Djamharah, S. B., & Zain, A. (2002). Strategi belajar mengajar. Jakarta: Rineka Cipta, 85-92.
Hurlock, E. B. (1973). Adolescent development. New York: Mc Grow Hill Book Company.
Koesnan, R.A. 2005. Susunan Pidana dalam Negara Sosialis Indonesia. Bandung: Sumur.
Laksana Mutiah, D. (2015). Psikologi Bermain Anak Usia Dini. Jakarta (ID): Kencana.
Makmun, Khairani. (2017). Psikologi Belajar. Yogyakarta:
Misbach, Muzamil. (2010). Media Puzzle. Diakses tanggal 23 Februari 2016 dari <http://economicsjurnal.blogspot.com/2010/06/media-puzzle.html>.
Musbikin, Imam. 2010. Buku Pintar PAUD.dalam perspektif Islami. Yogyakarta:
Rahmanelli. 2007. Efektifitas Pemberian Tugas Media Puzzle dalam Pembelajaran Geografi Regional. Jurnal Pelangi Pendidikan. Vol. 2 (1): 23-30.
Rahmawati, P. & Apsari, N. (2021). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Aritmatika Sosial pada Siswa SDN No.05 Suruh Tembawang (Perbatasan Indonesia-Malaysia). Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains, 7, (2): 209- 218.

- Rineka Cipta Gagne, Robert M., Briggs, Leslie J. *Principles of Instructional Design*. New York: Holt, Rinehart and Winston. 1979.
- Rosiana Khomsoh, Penggunaan Media Membingungkan untuk Meningkatkan Memiliki sakit Belajar Siswa dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar, *Jurnal Penelitian PGSD*, Vol. 1, No.2, Mei 2013.
- Rumakhit, Nur. (2017). Pengembangan Media Puzzle Untuk Pembelajaran Materi Mengidentifikasi Beberapa Jenis Simbiosis dan Rantai Makanan Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Simki-Pedagogia*. Volume 01 Nomor 02.
- Santoso, M. (2019). Rancang Bangun Game Edukatif Duta Indonesia (Dadu Dan Peta) Indonesia. Konstruktivisme: *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11(1), 20–31.
- Santrock, J.W. (2009). *Child Development*. 12th ed. New York: McGraw-Hill.
- Soetjiningsih. (1995). *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC.
- Srianis, dkk. (2014). Penerapan metode bermain membingungkan geometri untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam mengebentuk akhir. *Jurnal elektronik PG-Universitas PAUDPendidikan Ganesha*. Jil.2 No.1
- Thahir, A. (2018). Psikologi Perkembangan. [www.aura-publishing.com](http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/11010).
<http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/11010>
- Wahyuni, N & Maureen, I.Y. (2010). Pemanfaatan Media Puzzle Metamorfosis Dalam Pembelajaran Sains Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN Sawunggaling Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*; 10 (2):77-86.
- Wahyuni, N & Maureen, I.Y. (2010). Pemanfaatan Media Puzzle Metamorfosis Dalam Pembelajaran Sains Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN Sawunggaling Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*; 10 (2):77-86.
- Warsah, I., Daheri, M. (2021). *Psikologi: suatu pengantar*. Yogyakarta: Tunas Gemilang Press.
- Wasty Soemanto. (2003). *Psikologi Pendidikan*. Malang: Rineka Cipta