

**PENGUNAAN PUZZLE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
BAHASA ANAK USIA 4–5 TAHUN DI PAUD A. SOPYAN***THE USE OF PUZZLES AS A LANGUAGE LEARNING MEDIA FOR CHILDREN AGED
4-5 YEARS AT A. SOPYAN PRESCHOOL***Karwati^{1*}, Opan Arifudin², Heny Chusnarin Haryanti³**

STIT Rakeyan Santang, Indonesia

***Email Correspondence:** salsaeakarwati@gmail.com**Abstract**

Language is a crucial aspect of early childhood development as it serves as a means of communication, thinking, and understanding the environment. Preliminary observations at PAUD A. Sopyan Tamansari, Pangkalan, Karawang revealed that the language skills of children aged 4–5 years were still underdeveloped. Puzzle games, which should function as educational media, were mainly used as fillers without structured strategies. This study aims to examine the effectiveness of using puzzles as a learning medium to enhance children's language development. The research employed a descriptive qualitative method involving 15 children aged 4–5 years and a classroom teacher as subjects. Data were collected through observation, interviews, and documentation, and analyzed through data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The findings show that puzzle activities stimulated children's abilities to ask questions, name pictures, recognize letters, and answer questions. Of the 15 children, 7 (46.67%) were in the "Beginning to Develop" category, 7 (46.67%) were "Developing as Expected," and 1 (6.67%) was "Developing Very Well." Thus, puzzles are considered effective as an alternative learning medium to improve early childhood language skills when applied in a structured and consistent manner.

Keywords: Early Childhood Language, Puzzle Games, Learning Media, Preschool.**Abstrak**

Bahasa merupakan aspek penting dalam perkembangan anak usia dini karena berfungsi sebagai alat komunikasi, berpikir, dan memahami lingkungan. Hasil praobservasi di PAUD A. Sopyan Tamansari, Pangkalan, Karawang menunjukkan bahwa kemampuan berbahasa anak usia 4–5 tahun masih rendah. Media puzzle yang seharusnya mendukung pembelajaran hanya digunakan sebagai kegiatan selingan tanpa strategi yang terarah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan puzzle sebagai media pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan bahasa anak. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan subjek 15 anak usia 4–5 tahun dan guru kelas. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa puzzle mampu menstimulasi kemampuan anak dalam bertanya, menyebutkan nama gambar, mengenal huruf, serta menjawab pertanyaan. Dari 15 anak, 7 anak (46,67%) berada pada kategori Mulai Berkembang, 7 anak (46,67%) Berkembang Sesuai Harapan, dan 1 anak (6,67%) Berkembang Sangat Baik. Dengan demikian, puzzle dinilai efektif sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini apabila digunakan secara terstruktur dan konsisten.

Kata kunci: Bahasa Anak Usia Dini, Puzzle, Media Pembelajaran, PAUD.**PENDAHULUAN**

Anak usia dini adalah individu yang tengah berada pada tahap perkembangan yang sangat pesat dan menentukan, khususnya pada usia 0–6 tahun yang sering disebut sebagai masa keemasan (golden age). Pada fase ini, anak mengalami kemajuan yang menonjol dalam berbagai aspek perkembangannya, meliputi kemampuan kognitif, sosial, emosional, motorik, serta bahasa. Bahasa memiliki peran penting karena menjadi sarana utama bagi

anak untuk berkomunikasi, mengekspresikan ide, serta memahami dunia di sekitarnya. Secara operasional, bahasa dapat dipahami sebagai suatu sistem lambang bunyi yang berfungsi untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, dan ide, yang berkembang melalui proses interaksi sosial (Wardhaugh, 2015). Oleh sebab itu, stimulasi perkembangan bahasa sejak dini sangatlah krusial agar anak mampu mengembangkan keterampilan reseptif maupun ekspresif secara optimal (Puspita, 2020).

Bahasa memiliki tiga peran utama dalam perkembangan anak usia dini. Pertama, berfungsi sebagai sarana untuk mengekspresikan pikiran dan perasaan yang sekaligus mencerminkan kematangan kognitif serta emosional anak. Kedua, berperan sebagai alat komunikasi dengan orang lain yang mulai tampak sejak masa bayi, misalnya melalui tangisan sebagai bentuk penyampaian kebutuhan. Ketiga, berfungsi sebagai media untuk berinteraksi dan bekerja sama dalam lingkungan sosial, karena melalui komunikasi anak dapat memenuhi kebutuhannya serta membangun relasi sosial dengan orang lain (Wiyani, 2014).

Sayangnya, hasil praobservasi di PAUD A. Sopyan, Tamansari, Pangkalan, Karawang menunjukkan bahwa kemampuan bahasa anak masih rendah. Anak terlihat kurang aktif dalam percakapan, belum mampu mengenali simbol huruf dengan baik, serta keterbatasan variasi metode yang digunakan guru dalam menstimulasi bahasa. Salah satu media pembelajaran yang sebenarnya berpotensi besar, yaitu puzzle, hanya digunakan sebagai pengisi waktu luang tanpa strategi pembelajaran terstruktur. Puzzle dalam penelitian ini didefinisikan sebagai alat permainan edukatif berupa potongan gambar atau bentuk tertentu yang harus disusun kembali menjadi bentuk utuh. Secara operasional, puzzle tidak hanya berfungsi sebagai permainan, tetapi juga sebagai media yang mampu melatih keterampilan kognitif, motorik halus, serta mengembangkan kemampuan bahasa melalui interaksi dan penyebutan simbol atau objek yang dikenali (Yudha, 2020), puzzle juga terbukti mengembangkan keterampilan motorik halus anak prasekolah (Arisanti et al., 2022) serta mendorong interaksi verbal melalui diskusi bentuk bersama orang tua maupun guru (Eason et al., 2022). Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi media pembelajaran dengan penerapannya dalam proses pendidikan.

Pendidikan sendiri memiliki tujuan fundamental untuk memanusiakan manusia (humanisasi) dan memaksimalkan potensi yang dimilikinya (Arifudin, 2022). Ulfah menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan proses pembinaan yang dilakukan sejak anak lahir hingga mencapai usia enam tahun melalui pemberian berbagai rangsangan guna mendukung pertumbuhan dan perkembangan mereka secara optimal (Kania et al., 2023). Dalam konteks pendidikan anak usia dini, media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting sebagai sarana pemberi stimulasi yang disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak. Puzzle terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir logis, konsentrasi, serta memperkaya kosakata anak (Hasana, 2020). Permainan ini juga menstimulasi interaksi verbal, sehingga sangat relevan untuk mendukung perkembangan bahasa. Puzzle terbukti tidak hanya mendukung perkembangan bahasa, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini melalui aktivitas menyusun dan mengenali pola (Aliza et al, 2022).

Sejalan dengan itu, Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD menegaskan bahwa pembelajaran anak usia dini harus dilaksanakan secara menyenangkan, berbasis bermain, dan berpusat pada anak. Dengan demikian, pemanfaatan puzzle sebagai media pembelajaran selaras dengan prinsip tersebut, karena memungkinkan anak belajar melalui aktivitas yang melibatkan keterampilan visual, motorik, dan bahasa secara terpadu.

Sejumlah penelitian sebelumnya mendukung pentingnya penggunaan media permainan dalam pengembangan bahasa anak, karena permainan edukatif terbukti mampu mengintegrasikan aspek kognitif, sosial, dan bahasa secara terpadu (Alotaibi, 2024). Penelitian Wahyuni menunjukkan bahwa penggunaan puzzle dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf (Wahyuni, 2018). Media permainan edukatif berkontribusi positif dalam mengembangkan keterampilan komunikasi anak, khususnya dalam memperkaya kosakata dan keberanian berbicara, sebagaimana ditemukan dalam penelitian (Lestari, 2020). Bermain puzzle juga efektif dalam meningkatkan kemampuan kerja sama anak karena kegiatan menyusun puzzle mendorong interaksi sosial dan diskusi, sebagaimana ditegaskan oleh Nirwana dkk (Nirwana et al., 2022)

Jika dibandingkan dengan penelitian ini, terdapat beberapa persamaan dan perbedaan. Persamaannya, seluruh penelitian sama-sama menekankan pentingnya media permainan sebagai sarana belajar yang menyenangkan dan efektif bagi anak usia dini. Namun, perbedaannya terletak pada fokus yang dikaji. Penelitian Wahyuni berfokus pada pengenalan huruf, Lestari menekankan komunikasi secara umum, dan Nirwana menitikberatkan pada aspek kerja sama. Adapun penelitian ini memiliki kebaruan karena secara khusus mendeskripsikan bagaimana puzzle diimplementasikan secara terstruktur untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak usia 4-5 tahun, baik dalam aspek reseptif maupun ekspresif.

Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut belum secara spesifik menelaah penggunaan puzzle sebagai media dalam konteks pengembangan bahasa anak di PAUD A.Sopyan. Kebaruan penelitian ini terletak pada fokusnya mendeskripsikan bagaimana guru mengimplementasikan puzzle secara terstruktur dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak, baik pada aspek pengenalan simbol maupun keterampilan verbal dalam percakapan sehari-hari.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan solusi atas permasalahan rendahnya kemampuan berbahasa anak di PAUD A. Sopyan Tamansari, Pangkalan, Karawang. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan memberikan kontribusi praktis bagi pendidik dalam mengoptimalkan penggunaan puzzle sebagai media pembelajaran bahasa, sekaligus memperkaya variasi metode pembelajaran yang selaras dengan karakteristik anak usia dini. Dari sisi akademik, penelitian ini turut berkontribusi dalam memperluas kajian ilmiah mengenai strategi pembelajaran bahasa berbasis permainan edukatif, khususnya dalam konteks pendidikan anak usia dini di Indonesia.

TINJAUAN PUSTAKA

Belajar

Cronbach (Sudrajat, 2024) Learning is shown by a change in behaviour because of experience (Belajar adalah perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman). Adapun menurut Morgan (Arifudin, 2024) Learning is any relatively permanent change in behaviour that is a result of past experience. (Belajar adalah perubahan perilaku yang bersifat permanen sebagai hasil dari pengalaman).

Pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku (Mukarom, 2024). Pengertian belajar lain dari Slameto dikutip (Kurniawan, 2025) bahwa dapat didefinisikan yaitu suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan yang terjadi pada seseorang. Hal ini diakibatkan karena berinteraksi dengan lingkungan sebagai hasil dari pengalaman.

Media Pembelajaran

Menurut Lamatenggo dalam (Ningsih, 2025) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Adapun Rusman et al dalam (Arifudin, 2025) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dan dengar termasuk teknologi perangkat keras.

Yaumi dikutip (Aslan, 2025) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah sumber belajar dan alat peraga. Sumber belajar dipahami sebagai perangkat, bahan (materi), peralatan, pengaturan, dan orang di mana peserta didik dapat berinteraksi dengannya yang bertujuan untuk memfasilitasi belajar dan memperbaiki kinerja. Alat peraga adalah alat-alat yang digunakan pendidik untuk memperkuat informasi atau keterampilan baru yang diperoleh. Adapun Ega Rima Wati dikutip (Kartika, 2025) menjelaskan bahwa dalam pembelajaran media digunakan sebagai alat bantu baik bagi pendidik untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Media merupakan alat bantu yang digunakan dalam penyampaian pesan dan sebagai perangsang pikiran, perasaan dan kemauan audiensi atau peserta didik dalam belajar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan, media pembelajaran adalah alat bantu yang berisikan materi pelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam proses belajar sehingga pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik.

Media Puzzle

Media Puzzle merupakan sebuah alat yang digunakan untuk membantu menunjang suatu proses belajar dengan memanfaatkan media Puzzle (Elan, 2017). Menurut (Setiawati, 2021) menjelaskan bahwa meskipun permainan Puzzle dan media Puzzle memiliki kesamaan yaitu sama-sama membongkar dan memasang kembali, namun media Puzzle dan permainan Puzzle memiliki perbedaan yaitu media Puzzle lebih menekankan kepada aspek pembelajaran seperti mencantumkan materi yang di bahas.

Media Puzzle selain sebagai permainan juga berfungsi sebagai media pembelajaran, dimana di usia peserta didik yang masih dominan untuk bermain sangat cocok di berikan media yang berbasis permainan. Media juga mampu menjadikan kelas yang tadinya tegang karena memperoleh materi yang dianggap cukup sulit dan tidak mudah difahami (Andriani & Rakimahwati, 2023). Dengan adanya media Puzzle bertujuan untuk menumbuhkan karakter peserta didik yaitu dengan memecahkan permasalahan seperti menyusun pecahan aksara jawa menjadi kesatuan yang urut dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pendidik (Atikah et al. 2023).

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media Puzzle merupakan media yang dapat dikatakan sebagai media yang sederhana, namun dengan menggunakan media Puzzle dapat membentuk karakter peserta didik dan mampu membangun semangat peserta didik dalam mempelajari setiap proses pembelajaran.

METODE

Menurut Rahardjo dikutip (Arifudin, 2023) bahwa metode penelitian merupakan salah satu cara untuk memperoleh dan mencari kebenaran yang bersifat tentatif, bukan kebenaran absolut. Hasilnya berupa kebenaran ilmiah. Kebenaran ilmiah merupakan kebenaran yang terbuka untuk terus diuji, dikritik bahkan direvisi. Oleh karena itu tidak ada metode terbaik untuk mencari kebenaran, tetapi yang ada adalah metode yang tepat untuk tujuan tertentu sesuai fenomena yang ada. Budiharto dikutip (Rosmayati, 2025) bahwa pemilihan metode penelitian harus disesuaikan dengan penelitian yang sedang dilakukan agar hasilnya optimal.

Penelitian dilaksanakan di PAUD A. Sopyan, Tamansari, Pangkalan, Karawang. Pemilihan lokasi didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan adanya potensi sekaligus kebutuhan dalam pengembangan bahasa anak usia 4-5 tahun. Penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, yaitu bulan April hingga Juni 2025. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti memahami proses, makna, dan dinamika pembelajaran secara naturalistik. Jenis penelitian deskriptif digunakan untuk menggambarkan bagaimana puzzle diterapkan sebagai media pembelajaran serta bagaimana permainan tersebut berpengaruh pada kemampuan berbahasa anak.

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah berupa metode studi deskriptif. Menurut Nana Syaodih Sukmadinata dalam (Maulana, 2025), penelitian deskriptif kualitatif ditujukan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik bersifat alamiah maupun rekayasa manusia, yang lebih memperhatikan mengenai karakteristik, kualitas, keterkaitan antar kegiatan. Selain itu,

Penelitian deskriptif tidak memberikan perlakuan, manipulasi atau perubahan pada variabel-variabel yang diteliti, melainkan menggambarkan suatu kondisi yang apa adanya.

Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Menurut Iskandar dalam (Kartika, 2023) menyatakan pendekatan kualitatif adalah dimana penelitian kualitatif sebagai metode ilmiah sering digunakan dan dilaksanakan oleh sekelompok peneliti dalam bidang ilmu social, termasuk juga ilmu pendidikan. Pendekatan penelitian kualitatif dikemukakan oleh Iskandar sebagai suatu proses penelitian dan pemahaman yang berdasarkan pada metode yang menyelidiki suatu fenomena social dan masalah manusia.

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode penelitian lapangan (field research). Menurut (Arifudin, 2020) bahwa pendekatan ini disesuaikan dengan tujuan pokok penelitian, yaitu mendeskripsikan dan menganalisis mengenai penggunaan puzzle sebagai media pembelajaran bahasa anak usia 4–5 tahun. Sehingga dengan metode tersebut akan mampu menjelaskan permasalahan dari penelitian (Abduloh, 2020).

Bungin dikutip (Delvina, 2020) menjelaskan bahwa penelitian deskriptif kualitatif bertujuan untuk menggambarkan situasi, kondisi, atau fenomena sosial yang terdapat di masyarakat kemudian dijadikan sebagai objek penelitian, dan berusaha menarik realitas ke permukaan sebagai suatu mode atau gambaran mengenai kondisi atau situasi tertentu. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran penggunaan puzzle sebagai media pembelajaran bahasa anak usia 4–5 tahun.

Bogdan dan Taylor dalam (Romdoniyah, 2024) menjelaskan bahwa metodologi penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Pada penelitian ini peneliti membuat suatu gambaran kompleks, meneliti kata-kata, laporan terinci dari pandangan responden dan melakukan studi pada situasi yang alami, khususnya terkait analisis penggunaan puzzle sebagai media pembelajaran bahasa anak usia 4–5 tahun.

Teknik dapat dilihat sebagai sarana untuk melakukan pekerjaan teknis dengan hati-hati menggunakan pikiran untuk mencapai tujuan. Walaupun kajian sebenarnya merupakan upaya dalam lingkup ilmu pengetahuan, namun dilakukan untuk mengumpulkan data secara realistis secara sistematis untuk mewujudkan kebenaran. Metodologi penelitian adalah sarana untuk menemukan obat untuk masalah apa pun. Dalam hal ini, penulis mengumpulkan informasi tentang penggunaan puzzle sebagai media pembelajaran bahasa anak usia 4–5 tahun, artikel, jurnal, skripsi, tesis, ebook, dan lain-lain (Nasril, 2025).

Karena membutuhkan bahan dari perpustakaan untuk sumber datanya, maka penelitian ini memanfaatkan penelitian kepustakaan. Peneliti membutuhkan buku, artikel ilmiah, dan literatur lain yang berkaitan dengan topik dan masalah yang mereka jelajahi, baik cetak maupun online (Nita, 2025).

Mencari informasi dari sumber data memerlukan penggunaan teknik pengumpulan data. Amir Hamzah dalam (Aidah, 2024) mengklaim bahwa pendataan merupakan upaya untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan pokok bahasan yang diteliti. Penulis menggunakan metode penelitian kepustakaan untuk mengumpulkan data. Secara khusus, penulis memulai dengan perpustakaan untuk mengumpulkan informasi dari buku, kamus,

jurnal, ensiklopedi, makalah, terbitan berkala, dan sumber lainnya yang membagikan pandangan penggunaan puzzle sebagai media pembelajaran bahasa anak usia 4–5 tahun.

Lebih lanjut Amir Hamzah mengatakan bahwa pengumpulan data diartikan berbagai usaha untuk mengumpulkan fakta-fakta yang berkaitan dengan topik atau pembahasan yang sedang atau akan digali (Afifah, 2024). Rincian tersebut dapat ditemukan dalam literatur ilmiah, penelitian, dan tulisan-tulisan ilmiah, disertasi, tesis, dan sumber tertulis lainnya. Menurut (Supriani, 2024) bahwa pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai keadaan, menggunakan sumber yang berbeda, dan menggunakan teknik yang berbeda.

Data dalam penelitian ini meliputi informasi verbal, aktivitas, serta berbagai dokumen yang berkaitan dengan perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun. Sumber data dibedakan menjadi dua jenis, yakni data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh secara langsung dari anak-anak kelompok usia 4-5 tahun di PAUD A. Sopyan yang terlibat dalam kegiatan bermain puzzle, serta dari guru kelas yang mendampingi selama proses pembelajaran. Adapun data sekunder diperoleh melalui berbagai dokumen pendukung seperti profil lembaga, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), catatan perkembangan anak, dan dokumentasi berupa foto kegiatan. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling, yaitu pemilihan partisipan secara sengaja berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Subjek penelitian mencakup anak-anak berusia 4-5 tahun yang aktif mengikuti kegiatan bermain puzzle serta guru kelas yang terlibat dalam kegiatan tersebut. Jumlah partisipan tidak ditentukan secara kuantitatif, melainkan berdasarkan prinsip kecukupan informasi (data saturation), yaitu ketika data yang diperoleh dianggap cukup dan tidak lagi ditemukan informasi baru.

Proses pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tiga teknik, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilaksanakan secara partisipatif terhadap 15 anak yang mengikuti kegiatan bermain puzzle, dengan penekanan pada aspek ekspresi verbal anak, bentuk interaksi yang terjadi antar anak, serta strategi guru dalam memanfaatkan puzzle sebagai media pembelajaran. Wawancara dilaksanakan secara terstruktur dengan guru kelas menggunakan daftar pertanyaan sederhana berupa jawaban “ya” atau “tidak”, untuk menggali informasi terkait perkembangan bahasa anak dan efektivitas penggunaan puzzle. Selain itu, dokumentasi berupa foto kegiatan, RPPH, dan catatan perkembangan anak dikumpulkan sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil penelitian.

Observasi adalah bagian dari proses penelitian secara langsung terhadap fenomena-fenomena yang hendak diteliti (Supriani, 2023). Dengan metode ini, peneliti dapat melihat dan merasakan secara langsung suasana dan kondisi subyek penelitian (Rusmana, 2020). Hal-hal yang diamati dalam penelitian ini adalah tentang penggunaan puzzle sebagai media pembelajaran bahasa anak usia 4–5 tahun.

Teknik wawancara dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur, yaitu wawancara yang dilakukan dengan menggunakan berbagai pedoman baku yang telah ditetapkan, pertanyaan disusun sesuai dengan kebutuhan informasi dan setiap pertanyaan yang diperlukan dalam mengungkap setiap data-data empiris (Sofyan, 2021).

Dokumentasi adalah salah satu teknik pengumpulan data melalui dokumen atau catatan-catatan tertulis yang ada (Juhadi, 2020). Dokumentasi berasal dari kata dokumen,

yang berarti barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis, seperti buku-buku, majalah, notula rapat, dan catatan harian. Menurut Moleong dalam (Supriani, 2025) bahwa metode dokumentasi adalah cara pengumpulan informasi atau data-data melalui pengujian arsip dan dokumen-dokumen. Lebih lanjut menurut (As-Shidqi, 2024) bahwa strategi dokumentasi juga merupakan teknik pengumpulan data yang diajukan kepada subyek penelitian. Metode pengumpulan data dengan menggunakan metode dokumentasi ini dilakukan untuk mendapatkan data tentang keadaan lembaga (obyek penelitian) yaitu penggunaan puzzle sebagai media pembelajaran bahasa anak usia 4–5 tahun.

Moleong dikutip (Kusmawan, 2025) menjelaskan bahwa data yang terkumpul dianalisis menggunakan model analisis interaktif yang terdiri atas reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Adapun Syarifah et al dalam (Lahiya, 2025) menjelaskan reduksi data dilakukan dengan menyaring informasi yang relevan, penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi yang sistematis, dan kesimpulan ditarik berdasarkan temuan penelitian. Untuk memastikan keabsahan data, penelitian ini menggunakan triangulasi sumber, yakni membandingkan informasi dari para narasumber. Menurut Moleong dalam (Nuary, 2024), triangulasi sumber membantu meningkatkan validitas hasil penelitian dengan membandingkan berbagai perspektif terhadap fenomena yang diteliti.

Menurut Muhadjir dalam (Ramli, 2024) menyatakan bahwa analisis data merupakan kegiatan melakukan, mencari dan menyusun catatan temuan secara sistematis melalui pengamatan dan wawancara sehingga peneliti fokus terhadap penelitian yang dikajinya. Setelah itu, menjadikan sebuah bahan temuan untuk orang lain, mengedit, mengklasifikasi, dan menyajikannya. Teknik keabsahan data menggunakan teknik triangulasi meliputi teknik dan sumber. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman dalam (Djafri, 2024) terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan Kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan di PAUD A. Sopyan, Tamansari, Pangkalan, Karawang, perkembangan kemampuan berbahasa anak usia 4-5 tahun dengan pemanfaatan media *puzzle* menunjukkan hasil capaian sebagai berikut:

Tabel 1. Data Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD A Sopyan

No	Nama	Indikator Pencapaian																						Total	
		Anak Mau bertanya				Anak Menyebutkan nama gambar				Mengenal dan mengucapkan simbol-simbol				Mengikuti aturan dalam permainan				Menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan							
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	Skor	Nilai		
1	Abil Sidik	1					2				2				2			2				9	BSH		
2	Afrizal W		2			1					2				2			2				9	BSH		
3	Annasya SP			3				3			2				2					3		11	BSH		
4	Aprilia P	1					2				2					3		1				9	BSH		
5	Azka Gilang	1					2					3			2			1				9	BSH		
6	Haikal R		2			1				1				1			1					6	MB		
7	Hoerudin A		2			1					2				2			2				9	BSH		
8	Livi Nasih	1					2			1					2					3		9	BSH		
9	M. Faqih		2					3			2					3		2				12	BSB		
10	Mahreen S		2				2			1				1				2				8	MB		
11	Nadia SN		2			1				1				1				1				6	MB		
12	Nisa Laela	1					2			1				1				1				6	MB		
13	Putri Nur		2			1					2				2			1				8	MB		
14	Raffi A	1					2			1				1				1				6	MB		
15	Raisya NA		2			1				1				1				1				6	MB		

Tabel ini menunjukkan proses penentuan skor standar untuk menilai perkembangan bahasa anak. Dengan skor maksimal 12 dan minimal 6, maka nilai tengah (*mean*) diperoleh 9. Nilai ini menjadi acuan untuk mengelompokkan hasil perkembangan bahasa anak ke dalam kategori mutu tertentu. Simpangan baku (SD) sebesar 1 menunjukkan sebaran skor relatif kecil, sehingga hasil capaian anak lebih mudah diklasifikasikan.

Menentukan SBx (Standar Baku Skor)

Rumus:

$$SBx = \frac{(Skor \text{ Maksimal} + Skor \text{ Minimal})}{2}$$

Skor maksimal siswa = 12

Skor minimal siswa = 6

$$SBx = \frac{(Skor \text{ Maksimal} + Skor \text{ Minimal})}{2} = \frac{(12 + 6)}{2} = 9$$

Jadi nilai tengah (*mean*) dari rentang skor adalah 9.

Kemudian ada simpangan baku (SD) yang dihitung dengan rumus:

$$SD = \frac{(Skor \text{ Maksimal} - Skor \text{ Minimal})}{6} = \frac{(12 - 6)}{6} = 1$$

Hasil perhitungan ini dipakai untuk menentukan batas kategori mutu.

Tabel 2. Tabel Konversi Nilai Menjadi Mutu

Kategori	Singkatan	Rentang Nilai	Keterangan
Belum Berkembang	BB	$X < 6$	Siswa belum mencapai kompetensi dasar
Mulai Berkembang	MB	$6 \leq X < 9$	Siswa mulai menunjukkan perkembangan, tapi belum konsisten
Berkembang Sesuai Harapan	BSH	$9 \leq X < 12$	Siswa sudah sesuai dengan harapan (standar)
Berkembang Sangat Baik	BSB	$X \geq 12$	Siswa sudah jauh melampaui harapan / sangat baik

Tabel konversi berikut menggambarkan kriteria tingkat pencapaian perkembangan bahasa anak. Anak yang memperoleh skor di bawah 6 termasuk dalam kategori Belum Berkembang (BB), sedangkan skor antara 6 hingga 8 diklasifikasikan sebagai Mulai Berkembang (MB). Sementara itu, anak dengan skor 9-11 berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan mereka yang memperoleh skor di atas 12 digolongkan ke dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Kategori ini memudahkan peneliti dan guru dalam melihat tingkat pencapaian anak sesuai standar perkembangan bahasa.

Tabel 3. Data Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD A Sopyan

Kategori	Jumlah Anak	Persentase
Belum Berkembang (BB)	0	0 %

Kategori	Jumlah Anak	Persentase
Mulai Berkembang (MB)	7	46,67 %
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	7	46,67 %
Berkembang Sangat Baik (BSB)	1	6,67 %
Jumlah	15	100 %

Berdasarkan hasil pada tabel tersebut, sebagian besar anak berada pada kategori Mulai Berkembang sebanyak 7 anak (46,67%) dan Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 7 anak (46,67%). Hanya satu anak (6,67%) yang mencapai kategori Berkembang Sangat Baik, dan tidak ada anak yang termasuk dalam kategori Belum Berkembang. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan *puzzle* sebagai media pembelajaran bahasa tergolong cukup efektif, meskipun tingkat pencapaiannya belum sepenuhnya optimal.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Piaget dikutip (Syofiyanti, 2024), yang menjelaskan bahwa anak usia 4-5 tahun berada pada tahap praoperasional. Pada fase ini, perkembangan bahasa anak berkembang melalui pengalaman langsung dan kegiatan bermain yang bersifat konkret. *Puzzle* sebagai media permainan edukatif mendukung perkembangan tersebut karena melibatkan motorik, visual, dan verbal anak secara terpadu. Hasil penelitian ini juga selaras dengan pandangan Vygotsky dikutip (Arifudin, 2021) yang menegaskan bahwa interaksi sosial serta pemberian *scaffolding* memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan bahasa anak. Pada penelitian ini, guru berperan memberi arahan, pertanyaan, serta umpan balik, yang menjadi stimulus penting bagi anak untuk mengembangkan kemampuan bertanya, menjawab, dan mengenal simbol huruf.

Selain itu, hasil penelitian ini memperkuat temuan Musfiroh yang menunjukkan bahwa penggunaan media permainan edukatif mampu meningkatkan perbendaharaan kosakata serta keberanian anak dalam berkomunikasi secara lisan. Namun, Musfiroh menekankan pentingnya konsistensi dalam penerapan media. Hal ini juga terlihat dalam penelitian ini, di mana guru hanya menerapkan lima dari delapan tahapan ideal bermain *puzzle*, sehingga hasil pengembangan bahasa anak belum sepenuhnya optimal (Musfiroh, 2016). Dengan demikian, penelitian ini memperkuat literatur bahwa media permainan, khususnya *puzzle*, efektif untuk pengembangan bahasa anak, tetapi pelaksanaannya harus konsisten dan sesuai teori agar hasil lebih maksimal.

Penelitian ini memberikan kontribusi praktis bagi pendidik anak usia dini, khususnya guru di PAUD, dengan menunjukkan bahwa *puzzle* dapat dimanfaatkan bukan sekadar permainan pengisi waktu, tetapi sebagai media pembelajaran yang terstruktur untuk menstimulasi perkembangan bahasa anak. Lebih jauh, penelitian ini memberikan kontribusi akademik dengan memperkaya literatur mengenai strategi pembelajaran bahasa yang berorientasi pada permainan edukatif, khususnya dalam konteks pendidikan anak usia dini di PAUD A. Sopyan.

Penelitian ini memiliki sejumlah keterbatasan. Pertama, jumlah partisipan yang terlibat relatif sedikit, yaitu hanya 15 anak dari satu lembaga PAUD, sehingga temuan penelitian ini belum dapat digeneralisasikan ke populasi yang lebih luas. Kedua, penerapan *puzzle* oleh

guru belum sepenuhnya mengikuti tahapan ideal, sehingga hasil perkembangan bahasa anak belum maksimal. Ketiga, penelitian ini hanya menitikberatkan pada aspek perkembangan bahasa, sehingga belum menelaah secara mendalam potensi penggunaan *puzzle* terhadap aspek perkembangan lainnya, seperti kognitif, sosial, dan emosional. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah sampel yang lebih besar, mencakup berbagai lembaga pendidikan, serta mengkaji lebih luas pengaruh media *puzzle* terhadap beragam aspek perkembangan anak.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *puzzle* berpotensi menjadi media pembelajaran yang efektif dalam menstimulasi perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun, terutama pada kemampuan bertanya, menyebutkan nama gambar, mengenali simbol huruf, mengikuti aturan, serta menjawab pertanyaan. Temuan ini konsisten dengan teori Piaget dan Vygotsky serta penelitian sebelumnya yang menekankan pentingnya media bermain edukatif dalam perkembangan bahasa anak. Namun demikian, efektivitas *puzzle* sangat dipengaruhi oleh konsistensi penerapan strategi pembelajaran oleh guru. Dengan demikian, penelitian ini merekomendasikan agar pendidik lebih kreatif serta sistematis dalam mengimplementasikan media *puzzle*, sehingga penggunaannya dapat memberikan manfaat yang lebih maksimal, tidak hanya dalam pengembangan bahasa, tetapi juga pada aspek-aspek perkembangan anak secara holistik.

PENUTUP

Kesimpulan

Penelitian ini membuktikan bahwa penerapan media *puzzle* dalam kegiatan pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun di PAUD A. Sopyan. Berdasarkan hasil observasi dan analisis data, diketahui bahwa sebagian besar anak berada pada kategori Mulai Berkembang (46,67%) dan Berkembang Sesuai Harapan (46,67%), sementara hanya sebagian kecil yang mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (6,67%). Penggunaan *puzzle* terbukti efektif dalam menstimulasi kemampuan anak untuk bertanya, menyebutkan nama gambar, mengenali simbol huruf, mengikuti aturan permainan, serta memberikan jawaban atas pertanyaan yang diajukan. Temuan ini mendukung teori Piaget tentang tahap praoperasional, di mana bahasa berkembang melalui pengalaman konkret, serta teori Vygotsky mengenai pentingnya interaksi sosial dan scaffolding. Dengan demikian, *puzzle* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran berbasis permainan yang efektif dalam mengembangkan kemampuan berbahasa anak usia dini.

Saran

Penelitian selanjutnya diharapkan dapat bagi guru untuk memanfaatkan media *puzzle* secara lebih terencana dan berkesinambungan agar proses pembelajaran menghasilkan dampak yang lebih optimal. Sementara itu, penelitian selanjutnya direkomendasikan untuk memperluas ruang lingkup kajian dengan melibatkan lembaga yang berbeda dan jumlah sampel yang lebih besar, serta menelusuri pengaruh penggunaan *puzzle* terhadap aspek perkembangan anak lainnya, seperti kognitif, sosial, dan emosional.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliza, et al. (2022). The use of educational puzzle games for the development of cognitive abilities of children aged 5–6 years. *Genius: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 3(2), 151–162. <https://doi.org/10.35719/gns.v3i2.102>
- Alotaibi, M. S. (2024). Game-Based Learning In Early Childhood Education: Effects On Children's Cognitive And Social Development. *Frontiers in Psychology*, 15, 1345651. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1345651>
- Andriani & Rakimahwati. (2023). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Menggunakan Media Berbasis Alam. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1910–1922. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4243>
- Atikah et al., (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Tema Binatang Purba Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Kelompok B (5-6) Tahun di TK Tunas Insan Kamil Kota Serang. *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, 9(2), 89–101. <https://doi.org/10.18592/jea.v9i2.9326>
- Abduloh, A. (2020). Effect of Organizational Commitment toward Economical, Environment, Social Performance and Sustainability Performance of Indonesian Private Universities. *PalArch's Journal of Archaeology of Egypt/Egyptology*, 17(7), 6951–6973.
- Afifah, H. (2024). Implementasi Technology Acceptance Model (TAM) Pada Penerimaan Aplikasi Sistem Manajemen Pendidikan Di Lingkungan Madrasah. *Jurnal Tahsinia*, 5(9), 1353–1367.
- Aidah, A. (2024). Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Tahsinia*, 5(6), 966–977.
- Arisanti, et al. (2022). The effect of puzzle-playing on fine motor development in preschool children. *Physiotherapy Journal of Indonesia*, 1(2), 40–46. <https://doi.org/10.55048/ptji.v1i2.55>
- Arifudin, O. (2020). PKM Pembuatan Kemasan Dan Perluasan Pemasaran Minuman Sari Buah Nanas Khas Kabupaten Subang Jawa Barat. *Aptekmas Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2), 20–28.
- Arifudin, O. (2021). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Arifudin, O. (2022). *Perkembangan Peserta Didik (Tinjauan Teori-Teori Dan Praktis)*. Bandung: CV Widina Media Utama.
- Arifudin, O. (2023). Pendampingan Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Dalam Submit Jurnal Ilmiah Pada Open Journal System. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 1(1), 50–58.
- Arifudin, O. (2024). Trends in Teaching Research with Technology in Indonesia. *Journal of Multidisciplinary Global*, 1(2), 107–116.
- Arifudin, O. (2025). Why digital learning is the key to the future of education. *International Journal of Education and Digital Learning (IJEDL)*, 3(4), 201–210.
- Aslan, A. (2025). Analisis Dampak Kurikulum Cinta Dalam Pendidikan Islam Sebagai Pendidikan Transformatif Yang Mengubah Perspektif Dan Sikap Peserta Didik:

- Kajian Pustaka Teoritis Dan Praktis. *Prosiding Seminar Nasional Indonesia*, 3(1), 83–94.
- As-Shidqi, M. H. (2024). Integrasi Pendidikan Manajemen Dengan Prinsip-Prinsip Tasawuf. *Al-Mawardi: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 83–95.
- Djafri, N. (2024). Development Of Teacher Professionalism In General Education: Current Trends And Future Directions. *International Journal of Teaching and Learning*, 2(3), 745–758.
- Delvina, A. (2020). Governance and legal perspectives: Problems in the management of Zakat funds are used as collateral. *Journal of Advanced Research in Dynamical and Control Systems*, 12(6), 209–217.
<https://doi.org/10.5373/JARDCS/V12I6/S20201023>
- Elan. (2017). Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bnetuk Geometri. *Jurnal Paud Agapedia*. 1 (1), 70-81.
- Eason, et al. (2022). Enhancing parent and child shape talk during puzzle play. *Journal of Experimental Child Psychology*, 220, 105448.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.jecp.2022.105448>
- Juhadi, J. (2020). Pendampingan Peningkatan Inovasi Produk Makanan Khas Subang Jawa Barat. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 4(6), 1094–1106.
- Hasana, U. (2020). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 812–823.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.457>
- Kania, et al. (2023). Pendidikan Anak Usia Dini Sebagai Dasar Pembentukan Karakter Bangsa. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 22–31.
<https://doi.org/https://doi.org/10.29313/ga.v7i1.11201>
- Kartika, I. (2023). Peran Pengawas Sekolah Dalam Meningkatkan Kinerja Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) Di Sekolah Dasar. *Jurnal Al-Amar*, 4(1), 111–124.
- Kartika, I. (2025). Menanamkan Akhlak Mulia Melalui Pendidikan Agama Islam: Studi Kontekstual Surat Luqman Di Pendidikan Menengah. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 4(10), 3305–3318.
- Kurniawan, M. A. (2025). Lokakarya Pengembangan Pembelajaran Dan Asesmen Bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 3(1), 109–120.
- Kusmawan, A. (2025). The Relationship Between Teacher Involvement in Curriculum Development and Student Learning Outcomes. *International Journal of Education Elementaria and Psychologia*, 2(1), 1–12.
- Lahiya, A. (2025). Education Administration Reform: A Case Study On The Implementation Of The Merdeka Curriculum. *INJOSEDU: International Journal of Social and Education*, 2(2), 29–37.
- Lestari, S. (2020). Media permainan edukatif dalam meningkatkan keterampilan komunikasi anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 153–161.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.334>

- Maulana, A. (2025). Strategi Manajemen Pendidikan Berbasis Filsafat Ekonomi untuk Sustainable Organizational Development. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 1–7.
- Mukarom, M. (2024). Pengaruh Kegiatan Magrib Mengaji Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti. *Jurnal Tahsinia*, 5(4), 583–598.
- Musfiroh, T. (2016). Permainan Edukatif Sebagai Sarana Pengembangan Kosakata Anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(2), 123–131.
<https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpa.v5i2.11299>
- Nasril, N. (2025). Evolution And Contribution Of Artificial Intelligencess In Indonesian Education. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 3(3), 19–26.
- Ningsih, I. W. (2025). Relevansi Moderasi Beragama Dalam Manajemen Pendidikan Islam Di Indonesia: Strategi Membangun Karakter Toleran Dan Inklusif. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 4(11), 3605–3624.
- Nita, M. W. (2025). Pelatihan Cuci Tangan Pakai Sabun (CTPS) Sebagai Upaya Pencegahan Penyakit Di Kalangan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Karya Inovasi Pengabdian Masyarakat (JKIPM)*, 3(1), 19–28.
- Nirwana, et al. (2022). Puzzle play and children's social interaction: A classroom-based study. *Journal of Early Childhood Education Research*, 11(2), 98–110.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1080/xxxx>
- Nuary, M. G. (2024). Teacher Strategies In Instilling Nationalist Values In The Millennial Generation In The Technological Era. *International Journal of Teaching and Learning*, 2(4), 954–966.
- Puspita, D. (2020). Pentingnya stimulasi bahasa anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 741–750.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.400>
- Ramli, A. (2024). Analysis of the Influence of Organizational Commitment on Work Discipline of Public High School Teachers. *Journal on Education*, 6(2), 12927–12934.
- Romdoniyah, F. F. (2024). Implementasi Kebijakan Education Mangement Information System (EMIS) Di Seksi PD. Pontren Pada Kemenag Kota Bandung. *Jurnal Tahsinia*, 5(6), 953–965.
- Rosmayati, S. (2025). Integrasi Filsafat Manajemen dalam Peningkatan Efektivitas Ekonomi Pendidikan di Organisasi Modern. *Jurnal Ilmu Pendidikan (ILPEN)*, 4(1), 1–6.
- Rusmana, F. D. (2020). Inovasi Kemasan Dan Perluasan Pemasaran Dodol Nanas Di Subang Jawa Barat. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 408–417.
- Setiawati, E. (2021). *Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Sofyan, Y. (2021). Pengaruh Kelas Sosial, Pengalaman dan Gaya Hidup terhadap Perilaku Penggunaan Kartu Kredit. *Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen, Ekonomi, & Akuntansi)*, 5(1), 286–298.
- Sudrajat, J. (2024). Enhancing the Quality of Learning through an E-Learning-Based Academic Management Information System at Madrasah Aliyah Negeri. *EDUKASIA Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 621–632.

- Supriani, Y. (2023). Pelatihan Pembuatan Ecobrick Sebagai Upaya Pengelolaan Sampah Plastik Di SDN 8 Metro Pusat. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 1(3), 340–349.
- Supriani, Y. (2024). Fasilitasi Kebutuhan Belajar Dan Berbagi Praktik Baik Pengawas Sekolah Ke Kepala Sekolah. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 2(1), 75–85.
- Supriani, Y. (2025). Pelatihan Pembuatan Minuman Sehat Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 3(1), 85–95.
- Syofiyanti, D. (2024). Implementation of the " Know Yourself Early" Material Sex Education for Children in Schools. *International Journal of Community Care of Humanity (IJCCH)*, 2(9).
- Wahyuni, S. (2018). Penggunaan Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 45–52. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i1.42>
- Wardhaugh, R. (2015). *An Introduction to Sociolinguistics (7th ed)*. Wiley-Blackwell.
- Wiyani, N. . (2014). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Gava Media.
- Yudha, A. (2020). Puzzle Sebagai Media Edukatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Anak. *Jurnal Golden Age*, 4(1), 20–30. <https://doi.org/https://doi.org/10.29408/jga.v4i1.2511>