

**PENGGUNAAN *PUZZLE* KOGNITIF ALFABET UNTUK
MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF
ANAK USIA 5-6 TAHUN**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar sarjana
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Oleh

Ratu Siti Nurul Fadilah

NIM 1702754

PROGRAM STUDI

PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

KAMPUS SERANG

2021

**PENGGUNAAN *PUZZLE* KOGNITIF ALFABET UNTUK
MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF
ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Oleh

Ratu Siti Nurul Fadilah

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana pada Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

© Ratu Siti Nurul Fadilah

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2021

Hak Cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau Sebagian, dengan dicetak ulang,
difotokopi, atau cara lainnya tanpa ijin penulis.


HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh,

Nama : Ratu Siti Nurul Fadilah
NIM : 1702754
Program Studi : S1- Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Judul Skripsi : Penggunaan *Puzzle* Kognitif Alfabet Untuk
Mengembangkan Kemampuan Mengenal Huruf
Anak Usia 5-6 Tahun

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.

DEWAN PENGUJI

Penguji 1 : Lizza Suzanti, S.Pd, M.Si tandatangan.....

Penguji 2 : RR. Deni Widjayatri, M.Pd tandatangan.....

Penguji 3 : Dr. Deri Hendriawan, S.Pd, M.Pd tandatangan.....

Ditetapkan di : Serang

Tanggal : 31 Agustus 2021

HALAMAN PERSETUJUAN

RATU SITI NURUL FADILAH

PENGUNAAN *PUZZLE* KOGNITIF ALFABET UNTUK
MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ANAK USIA 5-6
TAHUN

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing II,



Esya Anesty Mashudi, S.Pd, M.Pd
NIP. 198710122014042001

Pembimbing I,



Dra. Nenden Sundari, M.Pd
NIP. 196305301988032001

Ketua Program Studi

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini,



Dr. Yulianti Fitriani, M.Sn
NIP. 198207252008122004

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji syukur selalu ter panjatkan kepada Allah atas limpahan rahmat dan kekuatan yang diberikan sehingga peneulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Penggunaan *Puzzle* Kognitif Alfabet untuk Mengembangkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 5-6 Tahun”. Shalawat dan salam semoga tetap senantiasa dilimpahkan kepada junjungan dan uswah hasanah kita, Rasulullah Muhammad SAW. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari adanya bimbingan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, izinkan penulis untuk menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada :

1. Drs. H. Herli Salim M,Ed., Ph.D. selaku Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.
2. Dr. Yulianti Fitriani, S.Pd, M.Sn. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Serang.
3. Dra. Nenden Sundari, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I dan Esya Anesty Mashudi, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang sama-sama selalu sabar, banyak meluangkan waktu dan pemikirannya untuk membimbing penulis dari awal sampai akhir penulisan skripsi ini.
4. Seluruh dosen dan staff kelembagaan yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.
5. Monawikha Nurshita, S. Pd selaku kepala sekolah TK Khalifah 2 Serang.
6. Hormat dan kasih sayang kepada Bapak TB. Hidayat, S.Ag dan Ibu Mimin selaku orang tua dari penulis yang senantiasa merawat dengan penuh kasih sayang, memberikan dukungan, motivasi, baik berupa materil maupun doa yang tiada henti dalam perjalanan hidup penulis. Di samping itu, Teteh Ratu Fitria Wulan Hidayati, Kakak TB Rizky Rochmatullah, Kakak TB Ahmad Faisal dan adik Ratu Siti Zahidatul Falah serta Ratu Siti Aulia Fariha yang selalu memberi semangat.

7. Teman seperjuangan mahasiswa dan mahasiswi angkatan 2017 yang telah berbagi pengalaman menarik dan berharga.
8. Serta kepada semua pihak yang telah banyak terlibat dan tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim....,

Dengan Menyebut Nama Allah yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang. Terucap syukur kehadiran Allah SWT, saya persembahkan skripsi ini sebagai tanda bukti cinta kasih sayang serta baktiku kepada:

1. Kepada Ibu dan Bapak tercinta, Bapak TB. Hidayat, S.Ag dan Ibu Mimin sudah merawat, mendidik dan membesarkan saya dengan penuh kasih sayang serta dalam setiap sujudnya selalu mendoakan keberhasilanku.
2. Tete Ratu Fitria Wulan Hidayati, Kakak TB. Rizky Rochmatullah, Kakak TB. Ahmad Faisal serta adik saya Ratu Siti Zahidatul Falah dan Ratu Siti Aulia Fariha yang telah membantu dan memberikan motivasi, semangat serta turut mendoakan keberhasilanku.
3. Sahabatku Annisa NurFadhila, Intan Nur Azizah, Izha Astriyani yang banyak memberikan motivasi dan semangat.
4. Teman seperjuangan di tanah rantau Suminar, Siska Nurmalikha, Mentari Anastasya E, Anisatul Munawaroh, Vahira Permatasari, Aldi mardani, Devi Damayanti, Azka Azhara dan almarhumah Nindi Permatasari. Serta teman-teman Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PGPAUD) angkatan 2017.
5. Teman seperbimbingan Siti Euis, Nova Puji Astuti, Novita Tri Haryani, Annisa Rizky Rahmat, Ismika NurHisyam serta yang lainnya yang tidak bisa disebutkan satu persatu.
6. Almamater tercinta Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PGPAUD) Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang yang telah memberikan berbagai macam proses dalam hidupku yang amat luar biasa terutama proses kedewasaan untuk aku pribadi.

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS
AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademika Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang,
saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ratu Siti Nurul Fadilah

NIM : 1702754

Program Studi : S1 - Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang **Hak Bebas Royalti Noneklusif (Non-exclusive Royalti-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: “Penggunaan *Puzzle* Kognitif Alfabet Untuk Mengembangkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 5-6 Tahun”.

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan **Bebas Hak Royalti Noneklusif** ini Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di: Serang

Pada tanggal: 31 Agustus 2021

Yang menyatakan

Ratu Siti Nurul Fadilah

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Penggunaan *Puzzle* Kognitif Alfabet Untuk Mengembangkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 5-6 Tahun” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Serang, 31 Agustus 2021

Ratu Siti Nurul Fadilah

ABSTRAK

PENGUNAAN *PUZZLE* KOGNITIF ALFABET UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF

ANAK USIA 5-6 TAHUN

Ratu Siti Nurul Fadilah

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini,
Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Serang

Aspek yang perlu dikembangkan pada anak usia dini adalah pengembangan bahasa. Anak mampu mengekspresikan pikirannya sehingga dapat dimengerti orang lain itu dengan kemampuan berbahasa. Kemampuan berbahasa yang penting bagi anak usia 5-6 tahun yaitu menulis, membaca dan berhitung. Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan di PG & TK Khalifah 2 Serang, anak usia dini di kelompok B masih sering keliru membedakan huruf yang bentuknya mirip tetapi bunyinya berbeda, seperti huruf D dan B, M dan W, I dan L. Salah satu faktor yang menyebabkan kekeliruan tersebut adalah kegiatan pembelajaran hanya mengandalkan media seperti buku bacaan anak, tampilan buku yang kurang menarik menyebabkan anak cepat bosan, tidak semangat dan kurang antusias untuk belajar mengenal huruf. Dengan demikian, peneliti tertarik untuk mengetahui bagaimana *puzzle* kognitif alfabet digunakan untuk mengenalkan huruf pada anak usia dini di PG & TK Khalifah 2 Serang serta bagaimana pengaruhnya terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui langkah-langkah pembelajaran menggunakan *puzzle* kognitif alfabet untuk mengenalkan huruf pada anak usia 5-6 tahun dan untuk mengetahui dampak langsung pembelajaran menggunakan *puzzle* kognitif alfabet terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif kualitatif. Subyek dalam penelitian ini adalah 1 orang guru dan 10 orang siswa di sekolah PG & TK Khalifah 2 Serang. Alat pengumpulan data yang digunakan berupa wawancara dan observasi. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini adalah terkait langkah-langkah dalam menggunakan *puzzle* kognitif alfabet yaitu: 1) menyusun RPPH sebelum pembelajaran berlangsung 2) mengenalkan huruf menggunakan *puzzle* kognitif alfabet 3) memberi aturan bermain 4) guru mengawasi anak-anak yang melakukan kegiatan bermain *puzzle* kognitif alfabet. Dampak yang dihasilkan dari pembelajaran menggunakan *puzzle* kognitif alfabet ini menunjukkan perkembangan yang sangat baik untuk belajar mengenalkan huruf anak usia 5-6 tahun.

Kata kunci: *Anak usia dini, kemampuan mengenal huruf, puzzle kognitif alfabet*

ABSTRACT

USING THE OF THE *PUZZLE* COGNITIVE ALPHABET TO DEVELOP THE CAPABILITY TO RECOGNIZE THE LETTERS OF CHILDREN AGED 5-6 YEARS Old

Ratu Siti Nurul Fadilah

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini,
Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Serang

The aspect that needs to be developed in early childhood is language development. Children are able to express their thoughts so that other people can understand them with language skills. The language skills that are important for children aged 5-6 years are writing, reading and arithmetic. Based on the results of a preliminary study conducted at PG & TK Khalifah 2 Serang, early childhood children in group B still often mistake letters that look alike but sound different, such as the letters D and B, M and W, I and L. The cause of this error is that learning activities only rely on media such as children's reading books, the appearance of books that are less attractive causes children to get bored quickly, not enthusiastic and less enthusiastic about learning to recognize letters. Thus, researchers are interested in knowing how the *puzzle* cognitive alphabet is used to introduce letters to early childhood in PG & TK Khalifah 2 Serang and how it affects the ability to recognize letters in early childhood. This study aims to determine the steps of learning using *puzzles* alphabet cognitive to introduce letters to children aged 5-6 years and to determine the direct impact of learning using *puzzles* alphabet cognitive on the ability to recognize letters in children aged 5-6 years. This study uses a qualitative approach with a qualitative descriptive method. The subjects in this study were 1 teacher and 10 students at Khalifah 2 Serang PG & Kindergarten school. Data collection tools used in the form of interviews and observations. The results obtained from this study are related to the steps in using *puzzles* alphabet cognitive, namely: 1) compiling RPPH before learning takes place 2) introducing letters using *puzzles* alphabet cognitive 3) giving playing rules 4) teachers supervising children who displaying activities *puzzle* alphabet cognitive. The impact resulting from learning using *puzzle* this alphabet cognitive shows very good development for learning to introduce letters to children aged 5-6 years.

Keywords: *Early childhood, the ability to recognize letters, alphabet cognitive puzzle*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR HAK CIPTA.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
PERSEMBAHAN.....	vi
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR	vii
SURAT PERNYATAAN	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Dan Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
1. Manfaat Teoritis	6
2. Manfaat Praktis	6
E. Struktur Organisasi.....	7

BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini	9
1. Kemampuan Bahasa.....	9
2. Karakteristik Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini	10
B. Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini.....	10
1. Pengertian Kemampuan Mengenal Huruf	10
2. Pentingnya Mengenal Huruf Bagi Anak Usia Dini.....	12
3. Langkah-Langkah Pembelajaran Mengenal Huruf	13
C. Media <i>Puzzle</i> Kognitif Alfabet.....	14
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	14
2. Alat Permainan Edukatif Sebagai Media Pembelajaran	16
3. Pengertian <i>Puzzle</i>	16
4. Manfaat Permainan <i>Puzzle</i> Bagi Anak Usia Dini	17
5. Kelebihan Dan Kekurangan Permainan <i>Puzzle</i>	18
D. <i>Puzzle</i> Kognitif Alfabet.....	19
1. Pengertian <i>Puzzle</i> Kognitif Alfabet.....	19
2. Manfaat <i>Puzzle</i> Kognitif Alfabet.....	20
3. Langkah-Langkah Pembelajaran Menggunakan Permainan <i>Puzzle</i> Kognitif Alfabet.....	21
E. Penelitian Terdahulu	21
F. Kerangka Berfikir Penelitian.....	23
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN	 25
A. Pendekatan Penelitian	25
B. Metode Penelitian.....	25
C. Subjek Penelitian.....	26
D. Waktu dan Lokasi Penelitian	27
E. Teknik Pengumpulan Data.....	27
F. Instrument Penelitian	29
G. Teknik Analisis Data.....	35

H. Isu Etik	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	37
A. Hasil Penelitian	37
1. Profil Sekolah.....	37
2. Langkah-langkah Pembelajaran menggunakan <i>Puzzle</i> Kognitif Alfabet untuk mengenalkan Huruf Anak Usia 5-6 tahun.....	38
3. Dampak Langsung Pembelajaran Menggunakan <i>Puzzle</i> Kognitif Alfabet Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 5-6 Tahun.	43
4. Ringkasan Temuan Penelitian.....	53
B. Pembahasan.....	54
C. Keterbatasan Penelitian.....	59
BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI	60
A. Kesimpulan	60
B. Rekomendasi.....	60
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Pencapaian Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini	11
Tabel 3.1 Daftar Siswa TK Khalifah 2 Serang	27
Tabel 3.2 Daftar Alat Pengumpulan Data yang Digunakan dalam Penelitian	29
Tabel 3.3 Kisi-kisi Pedoman Wawancara Guru Terkait Langkah- langkah Pembelajaran Menggunakan Puzzle Kognitif Alfabet untuk Mengenalkan Huruf pada Anak Usia 5-6 Tahun (PWG I).....	30
Tabel 3.4 Kisi-kisi Pedoman Wawancara Guru Terkait Dampak Pembelajaran Puzzle Kognitif Alfabet Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 5-6 Tahun (PWG II).....	31
Tabel 3.5 Kisi-kisi Pedoman Observasi Proses Pembelajaran Menggunakan Puzzle Kognitif Alfabet (PO I)	31
Tabel 3.6 Kisi-kisi Pedoman Observasi Dampak Pembelajaran Menggunakan Puzzle Kognitif Alfabet Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 5-6 Tahun (PO II)	32
Tabel 3.7 Kisi-kisi Daftar Ceklis Karakteristik Kemampuan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun (DC I)	34
Tabel 4.1 Profil Sekolah.....	37
Tabel 4.2 Data Kepala Sekolah dan Guru.....	38

Tabel 4.3 Data Hasil Wawancara Guru Langkah-langkah Pembelajaran Menggunakan Puzzle Kognitif Alfabet untuk Mengenalkan Huruf pada Anak Usia 5-6 Tahun (PWG I)....	39
Tabel 4.4 Data Hasil Observasi Proses Pembelajaran Menggunakan Puzzle Kognitif Alfabet Untuk Mengenalkan Huruf pada Anak Usia 5-6 Tahun (PO I).....	42
Tabel 4.5 Data Hasil Daftar Ceklis Karakteristik Kemampuan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun (DC)	44
Tabel 4.6 Data Hasil Observasi Dampak Pembelajaran Menggunakan Puzzle Kognitif Alfabet Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 5-6 Tahun.....	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Puzzle</i> Kognitif Alfabet.....	20
Gambar 2.2 Skema Kerangka Berfikir Penelitian.....	24
Gambar 3.1 Desain Penelitian.....	26

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Wawancara Dengan Guru

Lampiran 2 Foto Kegiatan Anak Sedang Bermain *Puzzle* Kognitif Alfabet

Lampiran 3 Surat Izin Penelitian

Lampiran 4 Hasil Wawancara

Lampiran 5 Hasil Observasi

Lampiran 6 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian

Lampiran 7 Lembar Bimbingan Skripsi

Lampiran 8 Surat Keputusan Dosen Pembimbing

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, Suci. (2021). Pengembangan Media *Puzzle* Untuk Menumbuhkan Kemampuan Mengenal Huruf Latin Anak Usia Dini. *Indonesian journal of early childhood education*. 4(1). Terdapat di link <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/nanaeke/article/view/21598>. Di akses pada tanggal 10 Desember 2020
- Fadlillah, M. (2019). *Buku ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group. Di akses pada tanggal 01 Juli 2021. Tersedia di link https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=fja2DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR5&dq=manfaat+Alat+permainan+edukatif+untuk+anak+usia+dini&ots=BkWFSBImk_&sig=g3kLpXG6s5tRAoFv1bJwPUDWFJE&redir_esc=y#v=onepage&q=manfaat%20Alat%20permainan%20edukatif%20untuk%20anak%20usia%20dini&f=false
- Gunawan, Imam.(2013). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta:Bumi Aksara. Terdapat di Link https://www.academia.edu/download/62137147/3_Metpen-Kualitatif20200218-117182-1a60wxc.pdf . Di akses pada tanggal 13 Juli 2021
- Guslinda. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya:CV. Jakad Publishing Surabaya 2018. Tersedia di link https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=TgCDDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA44&dq=+Media+Pembelajaran+Anak+Usia+Dini&ots=3WEVGtRGhJ&sig=VTqIkHtNFMowu1B7w_Dvo8HLDG8&redir_esc=y#v=onepage&q=Media%20Pembelajaran%20Anak%20Usia%20Dini&f=false. Di akses pada tanggal 12 Februari 2021
- Hayati, Fitriah, dkk. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Kelompok B Di Tk Mawaddah Warahmah Aceh Besar. *Jurnal Buah Hati*. 7(1): 68. [online]. Terdapat di link <https://ejournal.bbg.ac.id/buahhati/article/view/940/878>. Diakses pada tanggal 09 Juni 2020.
- Hidayah, N. I. (2017). Pemberdayaan Masyarakat dalam Pengembangan Desa Wisata Jatimulyo, GiriMulyo, Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta. *Lambung Pustaka UNY: UNY Repository*. Tersedia di link https://eprints.uny.ac.id/53641/4/BAB%20III_NOVIE%20ISTORIA_13417141014.pdf. Di akses pada tanggal 09 Juli 2021

- Ifanah, Evi. (2016). Pengaruh Media Permainan *Puzzle* Huruf Terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak Kelompok A. *Jurnal PAUD Teratai*. 5(2): 2. [online]. Terdapat di link <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/viewFile/15399/14107>. Diakses pada tanggal 2 November 2020
- Ilma, Rofidatul. (2016). Penerapan Media *Game Puzzle* Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A1 Dalam Mengenal Bilangan Di TK Dharma Wanita Grenden Puger Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016. *Repository Universitas Jember*. [online]. Tersedia di link <https://repository.unej.ac.id/handle/123456789/76300>. Di akses pada tanggal 03 Juli 2021
- Isna, Aisyah.(2019). Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Al-Athfal*. 2(2): 63. [online]. Diakses pada tanggal 10 Juni 2021. Tersedia di link https://ejournal.stainupwr.ac.id/index.php/Al_Athfal/article/view/140
- Iswahyuli, Elya. (2018). Pengaruh Media Puzzle terhadap Hasil Belajar dalam Keterampilan Menulis Cerita Narasi Sederhana pada Siswa Kelas II SD Muhammadiyah 1 Jember. *Repository Universitas Jember*. [online]. Terdapat di link <https://repository.unej.ac.id/handle/123456789/88895>. Di akses pada tanggal 25 Februari 2021
- Khadijah, K. (2015). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Medan: Citra Publishing. Tersedia di link <http://repository.uinsu.ac.id/224/3/daftar%20isi.pdf>. Di akses pada tanggal 02 Juli 2021
- Khairi, Husnuziadatul. (2018). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini Dari 0-6 Tahun. *Jurnal Warna*. 2(2): 18. Tersedia di link <https://ejournal.iaig.ac.id/index.php/warna/article/view/87/91>. Di akses pada tanggal 30 Juli 2021
- Kurnia, Rita.(2017). Pengaruh Media Gambar Terhadap Kemampuan Membaca Anak usia 5-6 Tahun Di Tk Laboratorium FKIP Universitas Riau. *Jurnal Educhild : Pendidikan dan Sosial*. 6 (2): 94. [online]. Terdapat di link <https://educhild.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPSBE/article/viewFile/4486/4282>. Diakses pada tanggal 05 november 2020
- Mahardikha. (2013). Permainan Edukatif Dengan Media Puzzle Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun TK Islamiyah. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*. 2(10). Tersedia di link <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/3631/3640>. Di akses pada tanggal 28 Juli 2021
- Maulidah, Elyana. & Julianto. (2016). Pengaruh Media Smart Fun Alfabet Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok A. *Jurnal PAUD Teratai*. 5 (2), 12-16. [online]. Tersedia :

- <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/14540>. Diakses pada tanggal : 5 November 2020.
- Melyanti. (2016). *Pengaruh Media Gambar Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Prasekolah Di PAUD An-Nisa Baros Warunggunung*. [skripsi]. Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.
- Nurlilawaty. (2018). PENGARUH BERMAIN PUZZLE BERBASIS ICT TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK USIA 5-6 TAHUN. 8(3):265. [online]. Tersedia di link <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/tematik/article/view/12627>. Diakses pada 30 Juli 2021
- Nuryati. (2018). Efektifitas Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Kelompok B DI RA Al-Amin Kertasari Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon. *Repository IAIBBC*. [online]. Tersedia di link <http://repository.bungabangsacirebon.ac.id/xmlui/handle/123456789/657> . Di akses pada tanggal 01 juli 2021
- Peraturan Menteri pendidikan dan kebudayaan. (2014). *Standar tingkat pencapaian perkembangan anak*. No 137. Jakarta: Permendikbud
- Permata, Rista Dwi. (2020). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Pinus: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*. 5 (2): 4. [online]. Tersedia di link <https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/pinus/article/view/14230/1602>. Di akses pada tanggal 02 Juli 2021
- Rahmawati, A. (2014). Metode bermain peran dan alat permainan edukatif untuk meningkatkan empati anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1): 386. [online]. Tersedia di link <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/2875>. Di akses pada tanggal 01 Juli 2021
- Ridwan, Ita Rustiati. (2018). Psikologi Perkembangan 2. Serang: Universitas Pendidikan Indonesia kampus serang
- Safitri, Danawati. (2014). Peningkatan Kemampuan Daya Ingat Melalui Permainan *Puzzle* Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*. 3(6). Terdapat pada link <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/5667>. Di akses pada tanggal 10 Desember 2020
- Sanjaya, Wina. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Prenamedia Group
- Srimulyanti. (2016). *Pengembangan Puzzle Edukatif Sebagai Media Pengenalan Angka Untuk Kelompok A Di TK Purbonegaraan, Gondokusuman, Yogyakarta*. Universitas Negeri Yogyakarta. [online]. Terdapat di link

- https://eprints.uny.ac.id/42561/1/Srimulyanti_12105244025.pdf. Di akses pada tanggal 2 Desember 2020
- Sugiyono (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta. Tersedia di link <https://id1lib.org/book/5686376/9d6534>. Di akses pada tanggal 11 Juli 2021
- Sukma, Amalia, dkk. (2020). Pengaruh Media Alphabet Smart terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini. *Aulad : Journal on early childhood*. 3(1). 29-35. [online]. Diakses pada tanggal 01 Oktober 2020. Terdapat di link <https://aulad.org/index.php/aulad/article/view/50>
- Sunaryanto, M. (2015). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun Dengan Media Poster Di TK ABA Wonotingal Poncosari Srandakan Bantul Yogyakarta. *Pendidikan Guru PAUD S-1*. 4(4): 24. [online]. Di akses pada tanggal 24 Juni 2021. Tersedia di link <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pgpauud/article/view/320>
- Surtika, T., Sumardi, S., & Yasbiati, Y. PENGARUH MEDIA PUZZLE HURUF TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL HURUF PADA ANAK KELOMPOK A DI TK AR-RAHMAN KECAMATAN SUKAHENING. *JURNAL PAUD AGAPEDIA*, 3(1): 101-111. [online]. Tersedia di link <https://ejournal.upi.edu/index.php/agapedia/article/view/26672>. Di akses pada tanggal 01 Juli 2021
- Suryastini, Luh Ayu. (2014). Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media Puzzle Huruf Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Pada Anak TK. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*. 2(1). [online]. Terdapat di link <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/3531>. Di akses pada tanggal 12 Februari 2021
- Suwendra, Wayan.(2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif Dalam Ilmu Sosial, Pendidikan, Kebudayaan dan Keagamaan*. Bali: Nilacakra. Tersedia di Link https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=8iJtDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR3&dq=teori+pendekatan+kualitatif+menurut+ahli&ots=Vh7AEYUUG2&sig=MtmJ27XnGe-MI16fyymmH4sZxUs0&redir_esc=y#v=onepage&q=teori%20pendekatan%20kualitatif%20menurut%20ahli&f=false. Di akses pada tanggal 03 Juli 2021
- Trimantara, H. (2019). MENGEMBANGKAN BAHASA ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI ALAT PERMAINAN EDUKATIF PUZZLE. *ALATHFAAL:JurnalIlmiah Pendidikan Anak Uisa Dini*. 2(1). Tersedia di link

<http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-athfaal/article/view/4553>.
Diakses pada 30 Juli 2021

- Ulah, Miftachul. (2013). Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok A RA Roudlotul Islamiyah Sidoarjo. *Paud Teratai*. 2(1). [online]. Terdapat pada link <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/940>. Di akses pada tanggal 24 Januari 2021
- Walidin, Warul.(2015). *Metodologi Penelitian Kualitatif & Grounded Theory*. Banda Aceh: FTK Ar-Raniry Press. Tersedia di link <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/1301/>. Di akses pada tanggal 03 Juli 2021
- Widyaningsih, Sri. (2017). *Meningkatkan kosakata anak dengan menggunakan media flashcard usia 5-6 tahun*. [skripsi]. Universitas Pendidikan Indonesia
- Yasbiati & Gilar Gandana.(2019). *Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini (Teori dan Konsep Dasar)*. Tasikmalaya : Ksatria Siliwangi. Tersedia di link https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=Q4T6DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=teori+alat+permainan+edukatif+&ots=V6Sh-SYITC&sig=csrMGPxyO9ZdOhGkdsfBTDrxgk&redir_esc=y#v=onepage&q=teori%20alat%20permainan%20edukatif&f=false. Di akses pada tanggal 03 Juli 2021
- Zahara, Nita.(2019). Penggunaan Media Puzzle Dengan Model Pembelajaran Picture And Picture Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kata Pada Tema Kegemaranku Kelas 1 Min 5 Aceh Besar. *Doctoral dissertation: UIN Ar-Raniry Banda Aceh*. [online]. Diakses pada tanggal 13 Juni 2021. Tersedia di link <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/8020/>
- Zaini, Ahmad. (2015). Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini. *Thufula: jurnal inovasi pendidikan guru Raudhatul Athfal*. 3(1): 131. [online]. Tersedia di link <https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/thufula/article/view/4656/3020> . Di akses pada tanggal 30 juni 2021