

# cek plagiasi arji 332.docx

*by* Pusmedia Publisher

---

**Submission date:** 24-Mar-2025 03:21PM (UTC-0700)

**Submission ID:** 2612413597

**File name:** cek\_plagiasi\_arji\_332.docx (548.51K)

**Word count:** 2947

**Character count:** 19297

ANALISIS PENGGUNAAN PERMAINAN MEDIA  
PUZZLE ALFABET UNTUK MENINGKATKAN MINAT  
ANAK USIA DINI DALAM MEMBACA PERMULAAN DI  
TK AISIYIAH III KOTA BIMA

X - XX

## Analysis Of The Use Of Alphabet Puzzle Media Games to Enhance Early Childhood Interest in Beginning Reading at Aisyiyah III Kindergarten in Bima City

Artikel dikirim :

xx- xx - 20xx

Artikel diterima :

xx- xx - 20xx

Artikel diterbitkan :

xx- xx - 20xx

Inda Septia Rahayu<sup>1\*</sup>, Ade S. Anhar<sup>2</sup>, Retnoningsih<sup>3</sup>.

Universitas Muhammadiyah Bima

Email : [Indahseptiarahayu498@gmail.com](mailto:Indahseptiarahayu498@gmail.com)

### Kata Kunci:

Permainan Media Puzzle,  
Minat Anak Usia Dini,  
Membaca Permulaan

**Abstrak:** Pengamatan selama studi pengembangan taman kanak-kanak menunjukkan bahwa pengumpulan data eksplorasi adalah metode pembelajaran tanpa aktivitas, sehingga melalui permasalahan tersebut peneliti ingin mengetahui bagaimana Analisis penggunaan Permainan Media Puzzle Alfabet Untuk Meningkatkan Minat Anak Usia Dini Dalam Membaca Permulaan Di Tk Aisyiyah III Kota Bima. Penelitian ini menggunakan metode Kualitatif yang berfokus pada Pengamatan selama penelitian tentang pengembangan dalam pemecahan masalah taman kanak-kanak menunjukkan metode pembelajaran tanpa aktivitas eksplorasi. penggunaan media permainan puzzle alfabet sangat efektif dalam meningkatkan minat anak usia dini dalam kegiatan

---

*membaca permulaan di TK Aisyiyah III Kota Bima. Melalui permainan ini, anak-anak tidak hanya lebih tertarik untuk mengenali huruf-huruf alfabet, tetapi juga menjadi lebih aktif dan antusias dalam belajar membaca. Pendekatan yang menggabungkan unsur permainan dan pembelajaran memberikan pengalaman yang menyenangkan, yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini yang cenderung lebih responsif terhadap aktivitas yang menarik dan menyenangkan*




---

**Keywords:**  
Media Puzzle Games, Interest Of  
Early Childhood Children,  
Beginning Reading

**Abstract:** Observations during the development study of kindergarten show that exploratory data collection is a method of learning without activity. Therefore, the researcher aims to analyze the use of Alphabet Puzzle Media Games to enhance early childhood interest in beginning reading at TK Aisyiyah III in Bima City. This research employs a qualitative method focusing on observations during the study, highlighting that the development in problem-solving within kindergartens indicates a learning method lacking exploratory activities. The use of alphabet puzzle game media is very effective in increasing early childhood interest in beginning reading activities at TK Aisyiyah III in Bima City. Through this game, children are not only more interested in recognizing the letters of the alphabet but also become more active and enthusiastic about learning to read. The approach that combines elements of play and learning provides an enjoyable experience, aligning with the developmental characteristics of early childhood, which tend to be more responsive to engaging and fun activities.

---

Available at : [arji.insaniapublishing.com/index.php/arji](http://arji.insaniapublishing.com/index.php/arji)

 DOI :  
 E-ISSN : 2775-0787  
 P-ISSN : 2774-9290



## PENDAHULUAN

Media puzzle Alfabet merupakan media gambar yang termasuk kedalam media visual karena dapat di cerna melalui indra penglihatan. Puzzle adalah permainan yang menyusun suatu kepingan huruf menjadi sebuah kalimat, dari kepingan Puzzle huruf dengan penggunaan media puzzle ini anak dapat melatih kemampuan berpikir dalam memecahkan teka teki dari susunan permainan puzzle, anak juga akan di latih untuk aktif di dalam kelas. Puzzle - Kegiatan dalam penggunaan media alfabet termasuk mata mata, memungkinkan anak - anak untuk belajar sesuai dengan keterampilan dan minat mereka. Menggunakan puzzle media ini akan melatih anak Anda berfikir secara aktif.(Abyadh et al., 2002)

Salah satu bidang pengembangan bahasa yang harus disiapkan dan dikembangkan bagi anak untuk maju ke jenjang pendidikan berikutnya adalah pengenalan huruf. Kemampuan mengenal huruf adalah aspek penting dalam perkembangan bahasa anak yang perlu ditingkatkan melalui stimulasi yang optimal sejak usia dini. Untuk merangsang pengenalan huruf, kita dapat mengajak anak-anak untuk mengenal dan memahami simbol-simbol huruf tersebut. Huruf abjad sehingga ketika masuk sekolah dasar dengan begitu anak tidak akan kesulitan mempelajari keterampilan dalam membaca karena telah di latih sejak dini. Begitu pula dengan aspek perkembangan dalam Kemampuan untuk mengenali bahasa, terutama surat di masa kecil.

Kemampuan untuk mengenali surat di masa kecil. Berdasarkan hasil pengamatan tersebut terdapat permasalahan yang terkait dengan kemampuan mengenal huruf. Diantaranya sebagian dari anak ada yang belum mengenal semua huruf-huruf, hal ini terlihat pada saat anak mengalami kesulitan dalam pembelajaran. Kemampuan anak dalam mengenal huruf masih perlu ditingkatkan. Untuk mengenal huruf dengan baik. Anak nampak kesulitan saat menyebutkan huruf. Anak juga terbalik saat menyebutkan huruf dengan lafal ataupun bentuknya mirip, misalnya “d” dengan “b”, “f” dengan “v”, “m” dengan “n”, “p” dengan “b”, “m” dengan “w”. anak juga kesulitan saat di minta menyebutkan kata dari sebuah huruf, begitu pula sebaliknya saat di minta untuk menyebutkan kata. Retnoningsih and others, 'Pengembangan Kognitif Melalui Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media Puzzle Angka Pada Anak Kelompok a Semester Ii Tk Ath-Thorriq Singaraja Tahun Pelajaran 2012/2013', 2013.

Ada beberapa cara model pembelajaran dalam mengenalkan huruf kepada anak agar meningkatkan minat belajar, salah satunya dengan melalui media puzzle alfabet. Dalam menarik minat belajar pengenalan huruf pada anak tentu di perlukan strategi tepat, yang di lakukan oleh guru sebagai pendidik agar bisa mengenalkan huruf kepada anak dengan melalui permainan puzzle alfabet dimana perkembangan dan kemampuan motorik anak pada usia dini masih labil dan cenderung tertarik pada saat bermain puzzle.

Setelah melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran, guru memberikan penjelasan mengenai kondisi anak-anak didiknya. Ia menyampaikan bahwa terdapat beberapa peserta didik yang masih menemui kesulitan dalam menghafal atau mengenali huruf. Ada juga peserta didik yang cenderung diam dan enggan berbicara. Selama proses pembelajaran, mereka biasanya diberikan tugas untuk menebalkan dan meniru tulisan. Namun, ada kalanya tugas tersebut tidak diselesaikan hingga tuntas, sehingga guru pun terpaksa turun tangan untuk membantu. Ketika peneliti menanyakan alasan mengapa setiap hari harus diberikan tugas menebalkan huruf, guru menjelaskan bahwa tujuan dari penugasan tersebut adalah agar peserta didik dapat mengingat bentuk huruf dengan baik. (Janiar et al., 2024)

Kenyataan yang terjadi di TK Aisyiyah III Kota Bima terdapat seorang murid yang masih mengalami permasalahan pada perkembangan dalam keterampilan minat membaca permulaan, Proses pembelajaran ini dapat terlihat dengan jelas dalam akan intruksikan, Anak-anak masih mengalami kebingungan dengan berbagai bentuk dan belum mampu memecahkan teka-teki sederhana yang disajikan melalui media puzzle ini. Beberapa dari mereka belum dapat mengenali huruf, serta belum memahami konsep sebab dan akibat,

misalnya, apa yang akan terjadi ketika air ditumpahkan. Selain itu, terlihat bahwa anak-anak tersebut cukup pasif dalam berinteraksi.

Hasil pengamatan pada saat prapenelitian di TK Aisyiyah III Kota Bima menunjukkan bahwa terdapat perkembangan keterlambatan dalam pemecahan masalah. Persentase ini mengindikasikan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan kurang melibatkan kegiatan yang bersifat eksploratif. Metode eksploratif ini sendiri merupakan pendekatan yang bertujuan untuk menggali informasi baru atau hal-hal yang belum banyak diketahui, sehingga dapat mendorong kreativitas peserta didik. Anak-anak kurang diberi kesempatan untuk berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran, sehingga mereka belum mampu menghasilkan karya sesuai yang diharapkan oleh guru. Setiap hari, guru menggunakan metode bercerita dalam pembelajaran, namun hal ini membuat anak-anak tidak menunjukkan sifat aktif, seperti bertanya atau menyampaikan pendapat. Mereka hanya duduk di kursi, mendengarkan cerita guru, dan mengerjakan tugas. Kondisi ini mengakibatkan anak-anak kurang aktif di dalam kelas, yang pada gilirannya dapat menghambat perkembangan minat dan keterampilan membaca mereka, serta perkembangan lainnya.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Khairunnisak dengan judul "Efektivitas Media Kartu Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan", ditemukan bahwa penggunaan media kartu dapat secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini juga menghadirkan kebaharuan, yaitu menunjukkan bahwa penggunaan permainan dengan media. Puzzle alfabet memainkan peran yang sangat penting dalam meningkatkan kemampuan membaca awal anak-anak di usia dini.<sup>1</sup>

Dalam penelitian ini, kami akan menyesuaikan tingkat kesulitan puzzle dengan usia dan kemampuan target peserta. Penggunaan puzzle yang terlalu rumit dapat menghambat proses pembelajaran, sehingga penting untuk memilih tingkat kesulitan yang sesuai. Tawaran atau solusi yang akan di berikan dalam penelitian ini yang dapat di berikan umumnya berfokus pada peningkatan efektivitas pembelajaran huruf dan kemampuan membaca pada anak khususnya pada tahap pendidikan sejak dini, penelitian ini dapat menawarkan desain puzzle yang inovatif dalam menggunakan bentuk yang menarik untuk membantu pengenalan huruf pada anak seperti media puzzle alfabet.

## METODE

Metode penelitian kualitatif merupakan pendekatan yang digunakan untuk memahami fenomena, perilaku, atau pengalaman sosial dengan melakukan analisis mendalam terhadap data yang bersifat non-numerik. Berbeda dengan metode kuantitatif yang fokus pada pengukuran dan analisis angka, penelitian kualitatif lebih menekankan pada pemahaman makna, persepsi, dan dinamika yang ada di balik suatu fenomena. Dalam penelitian kualitatif, peneliti berusaha untuk menggali konteks dan realitas yang kompleks dari individu atau kelompok yang sedang diteliti, tanpa membatasi pemahaman hanya pada angka-angka atau statistik.<sup>2</sup>

Penelitian kualitatif biasanya digunakan untuk menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan "mengapa" dan "bagaimana" suatu fenomena terjadi, serta untuk mengidentifikasi pola, nilai, atau pandangan yang ada dalam suatu masyarakat atau kelompok. Oleh karena itu, penelitian ini lebih bersifat eksploratif dan deskriptif, memungkinkan peneliti untuk memperoleh wawasan mendalam tentang masalah yang diteliti. Proses penelitian ini

<sup>1</sup> Permulaan Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Paud Ragunan 012, Jurnal UIN Syarif Hidayatullah, 2020, 1 <<http://repository.uinSiti Nur Aftika, Penerapan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca jkt.ac.id/dsp.pdf>>.

<sup>2</sup> Haki, U., & Prahastiwi, E. D. (2024). Strategi pengumpulan dan analisis data dalam penelitian kualitatif pendidikan. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pendidikan*, 3(1), 1-19.

seringkali berlangsung dalam waktu yang lebih panjang dan melibatkan hubungan yang lebih dekat antara peneliti dan partisipan.<sup>3</sup>

Karakteristik penting penelitian kualitatif adalah sifatnya yang mendasar dan naturalistik (alami), sehingga tidak dapat dilakukan dalam lingkungan laboratorium yang terkontrol, melainkan harus dilaksanakan langsung di lapangan. Karena karakteristik ini, penelitian semacam ini sering disebut sebagai "naturalistic inquiry" atau "field study"<sup>4</sup>

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian lapangan, di mana data dikumpulkan secara langsung di lokasi penelitian, yaitu Tk Aisyiyah III Kota Bima. Peneliti akan mempelajari pelaksanaan Penggunaan Permainan Media Puzzle secara langsung dengan melibatkan siswa, guru, dan pihak sekolah sebagai subjek penelitian.

Berdasarkan penjelasan di atas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang menjelaskan secara deskriptif atau penelitian yang mendalam tentang suatu objek.<sup>5</sup>

#### Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di Tk Aisyiyah III Kota Bima, yang memiliki program Penggunaan Permainan Media Puzzle sebagai bagian dari kegiatan pembelajarannya. Madrasah Aliyah (MA) Darul Hikmah Soncolela Kota Bima berada di Jalan Karantina Baru Ling. Tolotangga, Kota Bima, Nusa Tenggara Barat. Waktu penelitian direncanakan selama 3 bulan, yaitu pada Maret-Mei 2025, agar dapat mengamati pelaksanaan program secara menyeluruh.

#### Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

##### 1. Observasi

Observasi merupakan salah satu metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian kualitatif<sup>6</sup> di mana peneliti secara langsung mengamati atau memperhatikan fenomena atau kejadian yang terjadi di lapangan. Dalam konteks ini, peneliti berperan sebagai instrumen utama yang terlibat langsung dalam pengamatan, baik sebagai pengamat yang tidak ikut terlibat dalam kegiatan yang diamati (observasi non-partisipatif) atau sebagai bagian dari kelompok atau komunitas yang diamati (observasi partisipatif).<sup>5</sup>

Observasi dalam penelitian kualitatif memiliki tujuan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang konteks sosial atau budaya tertentu, interaksi antar individu, atau dinamika kelompok yang tidak bisa dicapai melalui teknik pengumpulan data lain seperti wawancara.<sup>6</sup>

Kegiatan observasi memberikan kemudahan agar peneliti bisa mengamati secara langsung Penggunaan Permainan Media Puzzle di Tk Aisyiyah III, seperti keterlibatan siswa, kehadiran, dan suasana pelaksanaan.

Teknik ini bertujuan untuk memperoleh data faktual dari lapangan. Dalam kegiatan observasi yang dilakukan oleh peneliti yaitu untuk mengamati situasi dan aktivitas sekolah bertujuan untuk memperoleh data dan informasi fisik maupun non fisik terhadap Permainan Puzzle Media Alfabet untuk Meningkatkan Minat Membaca Anak Usia Dini di Tk Aisyiyah III Kota Bima.

##### 2. Wawancara

<sup>3</sup> Nartin, S. E., Faturrahman, S. E., Ak, M., Deni, H. A., Mm, C. Q. M., Santoso, Y. H., ... & Eliyah, S. K. (2024). *Metode penelitian kualitatif*. Cendikia Mulia Mandiri.

<sup>4</sup> Ridhwan, M. B., Luthfiah, L., & Irwan, I. (2025). Implementasi Sholat Dhuha dalam Pembentukan Karakter Siswa di Ma Darul Hikmah Kota Bima. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 7(1), 398-410.

<sup>5</sup> Mappasere, S. A., & Suyuti, N. (2019). Pengertian penelitian pendekatan kualitatif. *Metode Penelitian Sosial*, 33.

<sup>6</sup> Handoko, Y., Wijaya, H. A., & Lestari, A. (2024). *Metode Penelitian Kualitatif Panduan Praktis untuk Penelitian Administrasi Pendidikan*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Wawancara adalah salah satu metode pengumpulan data yang paling umum digunakan dalam penelitian kualitatif. Dalam wawancara, peneliti berinteraksi langsung dengan partisipan atau responden untuk menggali informasi mendalam mengenai pengalaman, pandangan, persepsi, dan perasaan mereka terkait dengan fenomena. Wawancara dalam penelitian kualitatif memiliki tujuan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai perspektif para partisipan yang sedang diteliti memberikan konteks yang lebih dalam terhadap masalah yang diteliti.<sup>7</sup>

- a) Guru : Untuk menggali informasi tentang peran guru dalam memfasilitasi pelaksanaan Penggunaan Permainan Media Puzzle dan pengamatan guru terhadap Meningkatkan Minat Anak Usia Dini Dalam Membaca Permulaan.



**Gambar 1.**  
Aisyiyah III Kota

Wawancara Guru Tk  
Bima

- b) Siswa: Untuk mengetahui pengalaman, motivasi, dan persepsi siswa terhadap Permainan Media Puzzle.
- c) Kepala sekolah: Untuk memahami kebijakan dan tantangan dalam implementasi program. Wawancara berisi sejumlah pertanyaan yang terstruktur dijadikan sebagai pedoman untuk melakukan kegiatan interview kepada sejumlah guru terkait Analisis Penggunaan Permainan Media Puzzle ALfabet Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan di TK Aisyiyah III Kota Bima.

<sup>7</sup> Achjar, K. A. H., Rusliyadi, M., Zaenurrosyid, A., Rumata, N. A., Nirwana, I., & Abadi, A. (2023). *Metode penelitian kualitatif: Panduan praktis untuk analisis data kualitatif dan studi kasus*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.



**Gambar 2.**  
Wawancara  
Kepala  
Sekolah TK  
Aisyiyah III  
Kota Bima

### 3. Do kumentas

i

**Dokumentasi** adalah salah satu metode pengumpulan data dalam penelitian kualitatif yang melibatkan pengumpulan, analisis, dan interpretasi dokumen atau materi tertulis yang relevan dengan fenomena yang diteliti. Dokumentasi dapat mencakup berbagai bentuk sumber, seperti arsip, laporan, catatan, artikel, buku, media massa, dan dokumen resmi lainnya. Metode ini berfungsi untuk memberikan konteks tambahan dan mendukung data yang diperoleh melalui metode pengumpulan informasi lainnya, seperti wawancara dan observasi..

Meliputi data tentang jadwal Pelaksanaan Program Pembelajaran, kebijakan sekolah, dan catatan kehadiran siswa untuk mengikut proses pembelajaran. Dokumentasi ini digunakan untuk melengkapi data observasi dan wawancara

### HASIL DAN PEMBAHASAN

penelitian ini, dilakukan analisis terhadap penggunaan permainan media puzzle alfabet Dalam upaya meningkatkan minat baca anak usia dini di taman kanak-kanak, pihak sekolah dapat menerapkan berbagai metode dan kegiatan menarik Taman Kanak-Kanak Aisyiyah III Kota Bima. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru serta orang tua, dapat disimpulkan bahwa penggunaan puzzle alfabet terbukti efektif dalam menarik perhatian anak-anak serta meningkatkan keterampilan membaca mereka. Aktivitas permainan ini melibatkan pengenalan huruf-huruf alfabet dengan cara yang menyenangkan dan interaktif, yang dapat merangsang rasa ingin tahu dan minat anak terhadap dunia membaca.

**Gambar 3.** Proses Bermain Anak-anak dengan Media Puzzle

Hasil pengamatan Menunjukkan bahwa anak-anak yang berpartisipasi dalam berbagai aktivitas. permainan puzzle alfabet menunjukkan minat yang tinggi dalam mempelajari huruf dan suara mereka. Berbeda dengan metode konvensional yang sering kali dianggap monoton, permainan ini memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan. Melalui penggabungan elemen permainan dan pembelajaran, anak-anak dapat belajar sambil bermain, yang sangat sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang memiliki energi besar dan daya tarik terhadap aktivitas yang mengandung unsur permainan.

Selain itu, wawancara dengan guru mengungkapkan bahwa penggunaan media puzzle alfabet mampu memperbaiki kemampuan anak dalam mengenali huruf-huruf alfabet dan memahami hubungan antara huruf dan suara. Hal ini berpengaruh positif terhadap perkembangan keterampilan membaca permulaan. Guru juga melaporkan adanya peningkatan kemampuan anak dalam mengikuti instruksi dan berinteraksi dengan teman-teman mereka selama permainan. Anak-anak yang semula kurang tertarik dengan kegiatan membaca, kini mulai menunjukkan antusiasme lebih tinggi untuk mengenali dan menyusun huruf menjadi kata.



Gambar 4. Wawancara Guru Tk Aisyiyah III Kota Bima

Namun demikian, meskipun hasilnya positif, beberapa tantangan juga dihadapi dalam penerapan media ini. Beberapa anak yang lebih pemalu dan kurang percaya diri masih membutuhkan bimbingan ekstra agar dapat terlibat aktif dalam permainan. Di sisi lain, beberapa orang tua juga melaporkan perlunya evaluasi berkelanjutan mengenai metode permainan yang digunakan agar sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Meskipun demikian, keseluruhan temuan menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle alfabet sangat efektif dalam meningkatkan minat anak terhadap kegiatan membaca permulaan, serta memberikan dampak positif dalam membentuk dasar-dasar keterampilan literasi sejak usia dini.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa permainan media puzzle alfabet memiliki peranan yang sangat penting dalam mendukung perkembangan minat membaca anak usia dini adalah aktivitas yang menyenangkan. Selain memberikan hiburan, kegiatan ini juga memberikan banyak manfaat fondasi yang kuat bagi kemampuan literasi anak di masa depan, yang penting untuk menunjang keberhasilan pembelajaran mereka di tingkat pendidikan selanjutnya.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media permainan puzzle alfabet sangat efektif dalam meningkatkan minat anak usia dini dalam kegiatan membaca permulaan di TK Aisyiyah III Kota Bima. Melalui permainan ini, anak-anak tidak hanya lebih tertarik untuk mengenali huruf-huruf alfabet, tetapi juga menjadi lebih aktif dan antusias dalam belajar membaca. Pendekatan yang menggabungkan unsur permainan dan pembelajaran memberikan pengalaman yang

menyenangkan, yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini yang cenderung lebih responsif terhadap aktivitas yang menarik dan menyenangkan.

Selain itu, permainan puzzle alfabet juga memberikan kontribusi positif terhadap keterampilan membaca permulaan anak-anak, seperti pengenalan huruf, suara huruf, dan pemahaman hubungan antara huruf dan kata. Interaksi yang terjadi selama permainan, baik dengan teman sekelas maupun guru, meningkatkan keterampilan sosial dan kemampuan mengikuti instruksi, yang juga penting dalam proses belajar mengajar. Namun, tantangan yang masih dihadapi adalah kebutuhan untuk terus memotivasi anak-anak yang lebih pemalu dan memberikan pendekatan yang lebih personal agar mereka tetap terlibat dalam kegiatan ini.

Secara keseluruhan, penggunaan media permainan puzzle alfabet terbukti menjadi strategi yang sangat efektif dalam mengembangkan minat anak terhadap membaca permulaan. Oleh karena itu, diharapkan penggunaan media ini dapat lebih diperluas dan diterapkan secara konsisten dalam pembelajaran di TK, dengan dukungan dari orang tua dan tenaga pengajar, untuk menghidupkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan untuk anak-anak usia dini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Achjar, K. A. H. , Rusliyadi, M. , Zaenurrosyid, A. , Rumata, N. A. , Nirwana, I. , dan Abadi, A. (2023) telah menerbitkan buku berjudul Metode Penelitian Kualitatif: Panduan Praktis untuk Analisis Data Kualitatif dan Studi Kasus yang diterbitkan oleh PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Al Abyadh dkk. (2002) dalam artikel mereka berjudul “Kata Kunci: Media Puzzle, Kemampuan Mengenal Huruf, Anak Usia Dini” yang dimuat dalam volume 5. 2, hal. 59-68, membahas tentang pengembangan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini melalui media permainan.
- Despy Mila Janiar, Marmawi, dan Lukmanulhakim (2024) dalam artikel mereka berjudul Pengembangan Media Permainan Puzzle Kartu Bergambar untuk Melatih Kemampuan Membaca Permulaan yang terbit di Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran (Vol. 13, hal. 151901531) pada tahun 2024, meneliti tentang media permainan puzzle sebagai alat untuk meningkatkan kemampuan membaca.
- Handoko, Y. , Wijaya, H. A. , dan Lestari, A. (2024) menyusun buku Metode Penelitian Kualitatif: Panduan Praktis untuk Penelitian Administrasi Pendidikan, yang diterbitkan oleh PT. Sonpedia Publishing Indonesia, memberikan panduan bagi peneliti di bidang administrasi pendidikan.
- Mappasere, S. A. , dan Suyuti, N. (2019) menjelaskan pengertian penelitian dengan pendekatan kualitatif dalam Metode Penelitian Sosial, volume 33.
- Nartin, S. E. , Faturrahman, S. E. , Ak, M. , Deni, H. A. , Mm, C. Q. M. , Santoso, Y. H. , dan Eliyah, S. K. (2024) menerbitkan buku Metode Penelitian Kualitatif yang diterbitkan oleh Cendikia Mulia Mandiri, memberikan wawasan tentang pendekatan kualitatif dalam penelitian.
- Haki, U. dan Prahastiwi, E. D. (2024) dalam artikel mereka berjudul Strategi Pengumpulan dan Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif Pendidikan yang dipublikasikan di Jurnal Inovasi dan Teknologi Pendidikan (3(1), hal. 1-19), membahas metodologi yang dapat digunakan dalam konteks penelitian pendidikan.

Retno Ningsih dan rekan-rekan (2013) mengkaji pengembangan kognitif melalui penerapan metode pemberian tugas berbantuan media puzzle angka pada anak kelompok A semester II TK Ath-Thorriq Singaraja dalam laporan mereka..

# cek plagiasi arji 332.docx

## ORIGINALITY REPORT

22%

SIMILARITY INDEX

20%

INTERNET SOURCES

10%

PUBLICATIONS

10%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://jcs.greenpublisher.id">jcs.greenpublisher.id</a> Internet Source	2%
2	<a href="http://journal.nahnuinisiatif.com">journal.nahnuinisiatif.com</a> Internet Source	2%
3	<a href="http://repository.uinsu.ac.id">repository.uinsu.ac.id</a> Internet Source	1%
4	<a href="http://www.jurnalstkipmelawi.ac.id">www.jurnalstkipmelawi.ac.id</a> Internet Source	1%
5	Riskayani Riskayani. "PENGARUH COOPERATIVE PLAY PUZZLE TERHADAP KEMAMPUAN BERADAPTASI SOSIAL PADA ANAK TUNAGRAHITA", Media Husada Journal Of Nursing Science, 2020 Publication	1%
6	<a href="http://repository.radenintan.ac.id">repository.radenintan.ac.id</a> Internet Source	1%
7	<a href="http://www.scribd.com">www.scribd.com</a> Internet Source	1%
8	<a href="http://ejournal.aripafi.or.id">ejournal.aripafi.or.id</a> Internet Source	1%
9	<a href="http://portalgaruda.ilkom.unsri.ac.id">portalgaruda.ilkom.unsri.ac.id</a> Internet Source	1%
10	<a href="http://jurnal.fkip-uwgm.ac.id">jurnal.fkip-uwgm.ac.id</a> Internet Source	1%
11	<a href="http://repository.ubharajaya.ac.id">repository.ubharajaya.ac.id</a> Internet Source	1%

12	<a href="http://mutiara.al-makkipublisher.com">mutiara.al-makkipublisher.com</a> Internet Source	1 %
13	<a href="http://journal.unj.ac.id">journal.unj.ac.id</a> Internet Source	1 %
14	<a href="http://media.neliti.com">media.neliti.com</a> Internet Source	1 %
15	<a href="http://repository.um-surabaya.ac.id">repository.um-surabaya.ac.id</a> Internet Source	1 %
16	<a href="http://es.scribd.com">es.scribd.com</a> Internet Source	1 %
17	<a href="http://repository.unugiri.ac.id">repository.unugiri.ac.id</a> Internet Source	1 %
18	Submitted to United International University Student Paper	<1 %
19	<a href="http://ecampus.iainbatusangkar.ac.id">ecampus.iainbatusangkar.ac.id</a> Internet Source	<1 %
20	<a href="http://repository.ar-raniry.ac.id">repository.ar-raniry.ac.id</a> Internet Source	<1 %
21	Submitted to Universitas Mulawarman Student Paper	<1 %
22	<a href="http://pt.scribd.com">pt.scribd.com</a> Internet Source	<1 %
23	<a href="http://adoc.pub">adoc.pub</a> Internet Source	<1 %
24	<a href="http://e-journal.unair.ac.id">e-journal.unair.ac.id</a> Internet Source	<1 %
25	<a href="http://kelasfkkstkipkn.blogspot.com">kelasfkkstkipkn.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %
26	<a href="http://repository.upi.edu">repository.upi.edu</a> Internet Source	<1 %

27 Nurlina Ismawati, Sri Widayati, Lu'lu' Khumairoh. "MENINGKATKAN KEMAMPUAN KEAKSARAAN AWAL ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI MEDIA PAPAN PINTAR", Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI), 2023  
Publication <1 %

---

28 [apbsrilanka.org](http://apbsrilanka.org)  
Internet Source <1 %

---

29 [docplayer.info](http://docplayer.info)  
Internet Source <1 %

---

30 [ejournal.staimmgt.ac.id](http://ejournal.staimmgt.ac.id)  
Internet Source <1 %

---

31 [eprints.umm.ac.id](http://eprints.umm.ac.id)  
Internet Source <1 %

---

32 Nia Jurniasih, Reinhard Salamor, Taufan Talib. "PENGUNAAN MEDIA LOOSE PART UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA 1-20 PADA ANAK USIA DINI", Atom : Jurnal Riset Mahasiswa, 2023  
Publication <1 %

---

33 [zombiedoc.com](http://zombiedoc.com)  
Internet Source <1 %

---

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On