E-ISSN 2829-8705

JHB, Vol.6 (01) July 2026

Hamka Pendidikan Islam

jurn al sekolah tinggi ilmu tarbiyah

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE UNTUK MENGATASI KETERLAMBATAN BERBICARA PADA ANAK USIA DINI DI RA AL-HIJRAH BATAM

Siti Rahma Hasibuan
STIT Internasional Muhammadiyah Batam
sitirahma44555@gmail.com

ABSTRAK

Keterlambatan berbicara pada anak usia dini merupakan salah satu permasalahan perkembangan yang dapat memengaruhi kemampuan komunikasi dan sosial anak. Diperlukan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini untuk menstimulasi kemampuan berbicara. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media pembelajaran puzzle dalam mengatasi keterlambatan berbicara pada anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif, melalui kegiatan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian adalah anak usia dini yang mengalami keterlambatan berbicara di lembaga pendidikan anak usia dini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media puzzle dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak, ditandai dengan meningkatnya kosakata, keberanian anak dalam mengungkapkan kata dan kalimat sederhana, serta meningkatnya interaksi verbal selama kegiatan pembelajaran. Media puzzle mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mendorong anak untuk aktif berkomunikasi, dan membantu anak mengaitkan gambar dengan kata. Dengan demikian, media pembelajaran puzzle dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam mengatasi keterlambatan berbicara pada anak usia dini.

Kata Kunci: *media pembelajaran, puzzle, keterlambatan berbicara, anak usia dini.*

ABSTRACT

Speech delay in early childhood is a developmental problem that can affect children's communication and social skills. Interesting learning media that are appropriate to the characteristics of early childhood are needed to stimulate speech skills. This study aims to determine the application of puzzle learning media in overcoming speech delays in early childhood. The research method used is qualitative research with a descriptive approach, through observation, interviews, and documentation activities. The subjects of the study were early childhood children who experienced speech delays in early childhood education institutions. The results showed that the application of puzzle media can improve children's speech abilities, characterized by increased vocabulary, children's courage in expressing words and simple sentences, and increased verbal interaction during learning activities. Puzzle media can create a fun learning atmosphere, encourage children to actively communicate, and help children associate images with words. Thus, puzzle learning media can be used as an alternative learning media that is effective in overcoming speech delays in early childhood.

Keywords: *learning media, puzzles, speech delays, early childhood.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang pesat di abad ke-21 telah membawa dampak luar biasa terhadap berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Digitalisasi telah menciptakan peluang besar bagi dunia pendidikan melalui kemunculan beragam platform pembelajaran, aplikasi edukatif, dan media interaktif yang semakin canggih. Teknologi tidak hanya menjadi alat bantu, tetapi telah menjelma menjadi medium utama dalam proses belajar mengajar yang bersifat dinamis, fleksibel, dan dapat dipersonalisasi sesuai kebutuhan peserta didik.[1]

UNESCO pada tahun 2020 menegaskan bahwa integrasi teknologi digital ke dalam sistem pendidikan bukan hanya menjadi alternatif, tetapi telah menjadi kebutuhan yang mendesak dalam menjawab tantangan zaman. Melalui teknologi, kreativitas peserta didik dapat ditumbuhkan karena mereka memiliki kesempatan untuk bereksperimen, membuat proyek digital, atau menjelajahi konten pembelajaran yang sesuai dengan minat dan gaya belajarnya. Selain itu, TIK juga memperkuat keterlibatan (engagement) siswa dalam pembelajaran, baik dalam bentuk kolaborasi bersama teman maupun dalam eksplorasi mandiri yang mengembangkan rasa ingin tahu dan tanggung jawab terhadap pembelajaran mereka sendiri.[2]

Sementara itu, dari sisi perkembangan anak, kemampuan kognitif merupakan aspek fundamental yang menjadi dasar bagi tumbuhnya keterampilan berpikir, mengingat, menyusun informasi, serta memahami konsep sebab-akibat. Dalam era yang menuntut kemampuan berpikir kritis dan problem solving sejak usia dini, penguatan aspek kognitif menjadi sangat relevan, baik secara individu maupun sebagai bagian dari kesiapan anak menghadapi jenjang pendidikan selanjutnya

Kondisi saat ini menunjukkan bahwa anak-anak tumbuh dalam lingkungan yang secara alami menawarkan teknologi sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari. Keakraban ini membuat mereka dengan mudah menavigasi aplikasi, memahami simbol visual, dan merasa nyaman bermain melalui layar. Selain itu mereka diharapkan mampu memanfaatkan teknologi secara bijak untuk menunjang pembelajaran yang menarik dan relevan. [3]

Dalam hal ini, pemanfaatan teknologi untuk tujuan pembelajaran juga sejalan dengan ajaran Islam, sebagaimana sabda Rasulullah SAW:

Artinya: “Barang siapa menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan mudahkan baginya jalan menuju surga" (HR. Muslim).[4]

---

[1] Trisiana, Anita. "Penguatan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan melalui digitalisasi media pembelajaran." Jurnal pendidikan kewarganegaraan 10.2 (2020), hlm. 7

[2] Rahmawan, Aditya Zulmi, and Zaenuriyah Effendi. "Implementasi society 5.0 dalam kebijakan dan strategi pendidikan pada pandemi covid-19." STRATEGY: Jurnal Inovasi Strategi Dan Model Pembelajaran 2.1 (2022), hlm. 2

[3] Rustan, Edhy, and Ahmad Munawir. "Eksistensi Permainan Tradisional Edukatif Pada Generasi Digital Natives." Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan 5.2 (2020), hlm. 6

[4] Nurdin, Rustina. "Pemaknaan Hadis Anjuran Menuntut Ilmu Riwayat Muslim dari Abu Hurairah di Kalangan Akademisi Kota Ambon." Aqlam: Journal of Islam and Plurality 6.2 (2021), hlm. 2

Hadis ini menunjukkan bahwa segala bentuk usaha dalam mencari ilmu, termasuk melalui media digital, bernilai ibadah jika dilakukan dengan niat yang benar dan cara yang baik.

Berdasarkan hasil observasi peneliti pada tanggal 08 Mei 2025 di Raudhatul Athfal Sururiyah Siwalan Bojonegoro, guru membacakan cerita atau anak diminta menggambar dalam keadaan duduk tenang, anak-anak terlihat cepat merasa bosan. Mereka sering beranjak dari tempat duduk, memainkan benda-benda di sekitar, berbicara dengan teman, serta kehilangan fokus dalam waktu kurang dari sepuluh menit setelah kegiatan dimulai.

Kondisi ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran tradisional kurang mampu menarik perhatian anak-anak yang tumbuh sebagai generasi digital native, yaitu anak-anak yang terbiasa dengan media digital interaktif sejak usia dini. Apabila hal ini dibiarkan, maka motivasi dan konsentrasi anak dalam mengikuti proses pembelajaran akan semakin menurun, yang pada akhirnya berdampak pada terhambatnya perkembangan kognitif mereka. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak masa kini, salah satunya adalah dengan mengimplementasikan media interaktif seperti puzle untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.

Salah satu media digital yang dinilai sesuai dengan karakteristik anak usia dini adalah puzle, sebuah aplikasi berbasis permainan edukatif yang dirancang khusus untuk anak-anak usia 2–6 tahun. Media ini menampilkan berbagai aktivitas interaktif yang mendorong anak untuk bereksplorasi, membuat keputusan, serta memahami urutan dan hubungan sebab-akibat melalui pengalaman bermain yang menyenangkan. Dibandingkan dengan media digital lain yang bersifat pasif atau terlalu kompleks, puzle dirancang dengan tampilan visual yang ramah anak, kontrol yang sederhana, dan konten tematik yang beragam, seperti profesi, kendaraan, hingga aktivitas harian, sehingga memungkinkan pengintegrasian dengan tema-tema pembelajaran di pendidikan anak usia dini. Selain itu, aplikasi ini tidak berbasis teks atau soal evaluatif, melainkan lebih pada aktivitas eksploratif yang menumbuhkan pemahaman kognitif secara natural. Karakteristik inilah yang menjadikan puzle potensial untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang mendukung perkembangan kognitif anak secara menyenangkan

Puzle merupakan sebuah aplikasi edukatif berbasis digital yang dirancang khusus untuk anak usia dini, dikembangkan oleh puzle ini menghadirkan beragam “mini-game” dan dunia virtual interaktif di mana anak dapat bereksperimen, berkreasi, dan memecahkan masalah melalui karakter-karakter lucu serta lingkungan yang penuh warna. Setiap mini-game dalam Puzle mengusung tema yang berbeda mulai dari merancang rumah, memasak, bertualang di hutan, hingga merawat hewan sehingga dapat diintegrasikan ke dalam berbagai topik pembelajaran di sekolah. Dengan antarmuka sederhana dan navigasi intuitif, anak-anak didorong untuk mengeksplorasi secara mandiri, mengasah keterampilan motorik halus melalui sentuhan layar, serta mengembangkan imajinasi dan kosakata baru lewat narasi visual yang kaya. Interaktivitas tinggi dan umpan balik langsung dari aplikasi membuat proses belajar lebih menyenangkan dan

memotivasi, Menjadikan Puzle alat yang potensial untuk memperkaya pengalaman pembelajaran di era digitalisasi.[5]

Berdasarkan penelitian Nirmala Wahyu Wardani, penggunaan media pembelajaran yang interaktif terbukti efektif dalam mengembangkan aspek kognitif anak. Media ini memungkinkan anak untuk mengeksplorasi konsepkonsep secara langsung melalui aktivitas yang menyenangkan dan bermakna, sehingga membantu membentuk pemahaman yang lebih mendalam. Interaktivitas yang ditawarkan memberikan ruang bagi anak untuk melakukan pengamatan, mengelompokkan, membandingkan, serta menarik kesimpulan, yang merupakan bagian dari proses berpikir kognitif. Selain itu, kemampuan anak dalam menyusun strategi, memecahkan masalah sederhana, dan mengambil keputusan juga dapat terasah melalui manipulasi objek digital secara aktif. [6]

Berdasarkan paparan latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **"**Penerapan Media Pembelajaran Puzle Untuk Mengatasi Keterlambatan Berbicara Pada Anak Usia Dini di RA Al-Hijrah".

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif, yang bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam proses penerapan media pembelajaran puzzle dalam mengatasi keterlambatan berbicara pada anak usia dini. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada pemahaman fenomena, perilaku, serta pengalaman anak dan pendidik dalam kegiatan pembelajaran, tanpa menggunakan pengukuran statistik.

Subjek penelitian adalah anak usia dini yang mengalami keterlambatan berbicara di salah satu lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), serta guru kelas yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Penentuan subjek dilakukan secara purposive, dengan mempertimbangkan karakteristik anak yang menunjukkan hambatan dalam perkembangan bahasa, khususnya kemampuan berbicara.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung aktivitas anak selama penerapan media puzzle, termasuk respons anak, interaksi verbal, dan perubahan perilaku berbicara yang muncul. Wawancara dilakukan secara mendalam dengan guru dan orang tua untuk memperoleh informasi terkait kondisi awal kemampuan berbicara anak, strategi pembelajaran yang diterapkan, serta perkembangan yang terjadi setelah penggunaan media puzzle. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan, catatan perkembangan anak, dan perangkat pembelajaran yang relevan.

Analisis data dilakukan secara **deskriptif kualitatif** melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data yang diperoleh diseleksi dan dikelompokkan sesuai dengan

---

[5] Borman, Andrew, Michelle Parnett-Dwyer, and Nicolas Ricketts. "Play and Curation During the COVID-19 Pandemic." American Journal of Play (2021), hlm. 3

[6] Wardani, Nirmala Wahyu, Widya Kusumaningsih, and Siti Kusniati. "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP) 4.1 (2024), hlm. 2

fokus penelitian, kemudian disajikan dalam bentuk narasi untuk menggambarkan proses dan hasil penerapan media puzzle. Keabsahan data dijaga melalui teknik **triangulasi sumber dan teknik**, dengan membandingkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi agar diperoleh temuan yang valid dan dapat dipercaya.

Dengan metodologi ini, diharapkan penelitian mampu memberikan gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas penerapan media pembelajaran puzzle sebagai upaya dalam mengatasi keterlambatan berbicara pada anak usia dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Media Puzzle dalam Pembelajaran Anak

Menurut KBBI, puzzle padanannya adalah teka-teki, yaitu permainan, masalah, atau alat yang dirancang untuk dipecahkan dengan kecerdikan atau kesabaran, atau sesuatu yang membingungkan dan sulit dimengerti. Kata ini juga merujuk pada permainan menyusun gambar/benda yang terpecah, atau hal yang menimbulkan kebingungan.

Arti kata Puzzle ialah suatu alat atau permainan yang membutuhkan penyelesaian dengan cara berpikir cerdas, contohnya teka-teki silang (crossword puzzle) atau puzzle gambar. Teka-teki/Permainan adalah suatu alat atau permainan yang membutuhkan penyelesaian dengan cara berpikir cerdas, contohnya teka-teki silang (crossword puzzle) atau puzzle gambar. Kebingungan/masalah adalah esuatu yang membingungkan, sulit dipahami, atau kondisi yang kacau dan memerlukan pemecahan.

Media Puzzle adalah media pembelajaran berupa permainan menyusun potongan-potongan gambar atau bentuk tertentu menjadi satu kesatuan yang utuh yang efektif untuk mengingat dan menghafal lebih cepat karena pada dasarnya untuk membantu anak belajar mengingat dan menghafal. Karena tujuannya melatih keampuan kognitif untuk mengingat mengembangkan sehingga kemampuan berbahasa dapat dikembangkan di usia dini.

Dari beberapa teori tentang pengertian media Puzle dapat disimpulkan bahwa dapat berupa gambar, huruf, angka, atau bentuk geometri, adalah alat pembelajaran yang digunakan untuk belajar baca tulis permulaan bagi anak usia dini dan tujuannya adalah untuk memfasilitasi cara yang menarik dan menyenangkan.

Puzle sebagai salah satu alat untuk menciptakan lingkungan belajar yang aktif, menarik, efektif, dan efesien. Tujuan pembelajaran dapat dengan mudah dicapai dengan bantuan media. Secara umum, manfaat media kartu kata bergambar adalah:

1) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan
2) Pembelajaran lebih menarik
3) Pembelajaran menjadi lebih efektif
4) Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan.[7]

[7] Afandi Idris and Hasanah Nur, 'Permainan Kartu Kata Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Awal Belajar Membaca Di Kelompok B Di TK Tarbiatul Athfal Bragang Klampis', Jurnal Al-Ibrah, Vol.7.No.2 (2022).

Manfaat penggunaan Puzzle dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak yaitu kemampuan membaca dengan mudah, membantu anak dalam mengenal Puzle mengembangkan memori otak kanan, dan memperluas perbendaharaan kata pada anak.[8]

Manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Belajar menarik lebih banyak perhatian pada anak-anak dan dengan demikian dapat meningkatkan motivasi belajar
2) Materi pembelajaran menjadi jelas maknanya sehingga anak lebih memahami, menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran
3) Metode pembelajaran menjadi bervariasi, tidak hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga anak tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
4) Anak-anak lebih banyak terlibat dalam kegiatan belajar karena mereka tidak hanya mendengarkan guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati guru yang sedang menggunakan media pembelajaran.[9]

Media Puzle juga memiliki manfaat sebagi berikut:

1) Dapat membaca pada anak usia dini
2) Mengembangkan daya ingat otak kanan
3) Melatih kemampuan konsentrasi pada anak
4) Memperbanyak perbendaharaan kata.[10]

Dari sini dapat disimpulkan bahwa manfaat media Puzle dalam proses pembelajaran terletak pada transfer informasi atau menyampaikan suatu materi pembelajaran dalam mengenalkan Puzzle untuk perkembangan kemampuan bahasa lisan anak.

Berdasarkan hasilpelaksanaan kengiatan pembelajaran dengan menggunakan media puzle terhadap perkembangan kemampuan berbicara anak usia dini yang mengalami keterlambatan berbicara. Puzle digunakan sebagai media bermain sambil belajar yang dirancang untuk menstimulsi anak agar aktif berintraksi, menyebutkan gambar serta mengekspresikan ide secara verbal. Proses pembelajaran anak menunjukkan peningkatan minat perhatian terhadap kengatan, Puzle bergambar benda, hewan, atau aktivitas sehari-harimendorong anak untuk mengenali serta meniru kosakatayang di contohkan oleh guru.

Hasil pengamatan anak mulai berani mengucapkan kata-kata sederhana pada tahap awalmasih terbatas pada pengucapan sukunkata atau peniruan bunyi, serta merespon pertanyaan guru dengan lebih baik. Media Puzle meningkatkan aspek pendukung perkembangan bahasa seperti konsentrasi, koordinasi mata tangan dan kemampuan kognitif anak, anak berhasil menyusun Puzle percaya diri meningkat dan menjadi lebih termotivasi untuk berbicara mengungkapkan pendapatnya.

---

[8] Eslahcar Komachlm.i Maryam, 'The Effect of UsingVoabulary Flashcard On Iranian PreUniversity Students" Vocabulary Knowledge', Journal International Education Studies, Vol.5.No.3 (2012),hlm. 137.

[9] Syafrudin Nurdin and Andriantoni, Kurikulum Dan Pembelajaran (Jakarta: Rajawali Pers, 2016)

[10] Maimunah Hasan, Pendidikan Anak Usia Dini (yogyakarta: Diva Press, 2011), hlm. 66.

Karakteristik Puzzle

Masing-masing media mempunyai karakteristik tersendiri, begitu juga dengan media Puzle. alam hal ini, peneliti mengkategorikan media sebagai bagian dari media grafis, karena media grafis adalah media berbasis visual, media kartu merupakan pengembangan dari media berbasis visual. Dalam penelitian ini media kartu memperlihatkan gambar. Gambar dapat menunjukan pokok masalah dan mangatasi batasan ruang dan waktu karena tidak semua objek peristiwa di bawa ke kelas. [11]

Media gambar ini dapat mengatasi keterbatasan tersebut dari media yang tergolong dalam kategori media grafis maka media Puzle mempunyai karakteristik sebagai berikut: mudah didapat, mudah digunakan, diterapkan dalam bentuk permainan, terdiri dari sejumlah kartu yang mengandung unsur gambar dan huruf, dan tidak memerlukan keterampilan khusus dalam penggunaannya.[12]

Ada beberapa karakteristik media kartu kata bergambar diantaranya sebagai berikut:

1) Harus Autentik, artinya dapat menggambarkan objek atau peristiwa.
2) Sederhana, komposisinya cukup jelas menunjukkan bagian bagian pokok gambar tersebut
3) Ukuran gambar proposional, sehingga siswa mudah membanyangkan ukuran yang sesungguhnya benda atau objek yang digambar.
4) Memadukan antara keindaha dengan kesesuaian untuk mencapai tujuan pembelajaran.
5) Gambar harus message, sebagi media yang baik, gambar haruslah bagus dari sudut seni dan sesuai dengan tujuan pemebelajaran yang ingin dicapai. [13]

Kelebihan Pembelajaran Media Puzzle

Media pembelajaran kartu kata bergambar memiliki kelebihan dan kekurarangan. Kelebihan media kartu kata bergambar diantaranya sebagai berikut:

1) Sebagai media yang dapat menarik perhatian peserta didik, karena berupa permainan edukatif yang memuat gambar dan penjelasan yang mudah di pahami.[14]
2) Fleksibel, dapat digunakan kapan saja dan dibawa kemana-mana karena dengan ukuran yang tidak besar.[15]

---

[11] Sadiman, *Media Pendidikan* (Jakarta: Raja Grapindo Persada, 2003), hlm. 29.

[12] Lilis Ismundari and Suprayitno, '*Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Kelompok B*'.

[13] Rahadi Ansto, *Media Pembelajaran* (jakarta: Dikjen Dikti Depdikbud, 2003),hlm. 27

[14] Arum Fatayan, Zulherman Zulherman, Dan Sahla Weny Triannisa, ―Pengembangan Media Visual Flashcard Berbasis Adobe Premiere Di Sekolah Dasar, JURNAL EDUSCIENCE (JES) 9, No. 1 (1 April 2022.

[15] Fitria Iswari, Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berupa Flashcard Bergambar Pada Tingkat Sekolah Dasar,‖ Deiksis 9, No. 02 (29 Agustus 2017), hlm. 121.

3) Praktis dalam proses membuat dan menggunakannya.
4) Memiliki sifat yang nyata dan jelas karena berisi gambar dan keterangan yang jelas.
5) Mudah diingat karena konsep Puzzle yang sederhana

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran puzzle efektif dalam membantu mengatasi keterlambatan berbicara pada anak usia dini. Media puzzle mampu meningkatkan kemampuan bahasa anak, khususnya dalam aspek pengucapan kosakata, pemahaman makna kata, serta keberanian anak dalam berkomunikasi secara lisan. Aktivitas bermain puzzle yang bersifat konkret, menarik, dan interaktif mendorong anak untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, sehingga memberikan stimulus yang positif terhadap perkembangan kemampuan berbicara.

Selain itu, penggunaan media puzzle juga terbukti dapat meningkatkan konsentrasi, koordinasi mata dan tangan, serta kemampuan berpikir simbolik anak, yang secara tidak langsung berkontribusi terhadap perkembangan bahasa. Peran pendidik dalam memberikan arahan, pendampingan, dan stimulasi verbal selama kegiatan bermain puzzle menjadi faktor penting dalam keberhasilan penerapan media ini. Dengan demikian, media puzzle dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dalam upaya mengatasi keterlambatan berbicara pada anak usia dini, serta direkomendasikan untuk digunakan secara berkelanjutan dalam kegiatan pembelajaran di lembaga PAUD.

DAFTAR PUSTAKA

Borman, Andrew, Michelle Parnett-Dwyer, and Nicolas Ricketts. "Play and Curation During the COVID-19 Pandemic." American Journal of Play (2021), hal 3

Nurdin, Rustina. "Pemaknaan Hadis Anjuran Menuntut Ilmu Riwayat Muslim dari Abu Hurairah di Kalangan Akademisi Kota Ambon." Aqlam: Journal of Islam and Plurality 6.2 (2021), hal 2

Rahmawan, Aditya Zulmi, and Zaenuriyah Effendi. "Implementasi society 5.0 dalam kebijakan dan strategi pendidikan pada pandemi covid-19." STRATEGY: Jurnal Inovasi Strategi Dan Model Pembelajaran 2.1 (2022), hal 2

Rustan, Edhy, and Ahmad Munawir. "Eksistensi Permainan Tradisional Edukatif Pada Generasi Digital Natives." Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan 5.2 (2020), hal 6

Trisiana, Anita. "Penguatan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan melalui digitalisasi media pembelajaran." Jurnal pendidikan kewarganegaraan 10.2 (2020), hal 7

Wardani, Nirmala Wahyu, Widya Kusumaningsih, and Siti Kusniati. "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP) 4.1 (2024), hal 2