

Penggunaan Media Puzzle Angka untuk Meningkatkan Sosial Emosional Anak Tunarungu Usia 8 Tahun

Nurhasikin¹, Nurul Mufidah², ³Tri Ayu Lestari

Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Institut Agama Islam Negeri Parepare

nurhasikin@iainpare.ac.id

nurulmufidah@iainpare.ac.id

triayulestari@iainpare.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perkembangan sosial emosional anak melalui permainan *Puzzle* angka, untuk mengetahui respon anak selama proses pembelajaran menggunakan permainan *Puzzle* angka. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yaitu pencermatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan yang terjadi dalam sebuah kelas. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan yang diperoleh guru dari penelitian. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan secara kolaboratif dimana penelitian ini dilakukan secara bekerjasama antara peneliti dengan guru dalam satu kelas. Subjek utama dalam penelitian ini adalah anak usia 8 Tahun.

Keyword: *tunarungu, permainan puzzle, sosial emosional.*

Abstract

The purpose of this study was to determine the social emotional development of children through number *puzzle* games, to determine the response of children during the learning process using number *puzzle* games. This research is a Classroom Action Research namely observing the activities that are deliberately raised that occur in a class. The action is given by the teacher or with the direction the teacher gets from the research. This classroom action research was carried out collaboratively where this research was carried out in collaboration between researchers and teachers in one class. The main subjects in this study were children aged 8 years.

Pendahuluan

Anak adalah anugerah Tuhan Yang Maha Esa yang perlu dilindungi, di didik sebagai sumber daya, anak adalah aset yang tak ternilai harganya. Seorang anak yang hadir sebagai

amanah dari Tuhan harus dijaga, dilestarikan dan diasuh agar setiap orang tua kelak bertanggung jawab atas fitrah dan perilaku anak didunia. Anak juga merupakan sumber daya manusia yang dapat membantu membangun bangsa dan negara.(Harry et al., 2015)

Pada masa pertumbuhan, idealnya setiap anak memiliki kesempatan yang cukup untuk mempraktekkan aktivitas favoritnya, yaitu bermain. Dengan bermain, mereka mendapatkan banyak pengetahuan. Pada dasarnya mereka belajar sambil bermain. Salah satu permainan yang dapat merangsang perkembangan otak pada anak usia 18 bulan atau 2 tahun ke atas adalah *puzzle*. *Puzzle* merupakan permainan yang dianjurkan dalam tumbuh kembang anak karena dapat merangsang perkembangan otak khususnya otak kanan dan kiri.

Puzzle adalah gambar yang dibagi-bagi dengan tujuan melatih daya pikir, kesabaran, dan membiasakan keterampilan berbagi. Selain itu, *puzzle* juga bisa disebut game edukasi karena tidak hanya untuk bermain, tetapi juga untuk melatih otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tangan. Tujuan kuis adalah melatih berpikir kreatif siswa, melatih siswa memecahkan masalah, dan belajar sambil bermain. Media *puzzle* disebut juga sebagai game edukasi karena tidak hanya sekedar permainan, tetapi juga melatih otak dan melatih kecepatan berpikir, sehingga media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar. (Yufrinalis & Seri, 2019)

Puzzle adalah sebuah konsep permainan yang bertujuan untuk

menyusun gambar dengan benar, memeriksa bentuk, warna dan ukuran. Permainan *puzzle* ini mengandalkan insting atau kecerdasan. Permainan dibuat dengan cara membongkar dan merakit kembali sesuai dengan bentuk, pola atau warna. Dengan permainan ini, anak-anak akan dapat berlatih menemukan, menata ulang, dan mengubah sesuatu yang tampaknya tidak berhubungan menjadi satu bentuk yang bermakna. (Mulyaningsih eka, 2020)

Puzzle merupakan permainan yang dapat merangsang pemahaman anak tentang ruang, kemampuan membayangkan sesuatu dan kemampuan memecahkan masalah dalam memilih permainan untuk anak prasekolah, perlu diperhatikan orang tua. Perhatikan jenis permainan apa yang akan digunakan oleh anak. Berikut adalah jenis-jenis *puzzle* yang cocok untuk usia anak-anak. Misalnya, pada usia 2-3 tahun, potongan *puzzle* tidak kurang dari buah. Anak usia 3 tahun memiliki tidak lebih dari lima buah *puzzle*, untuk anak prasekolah -5 tahun tidak lebih dari enam buah dan tidak lebih dari tujuh buah untuk siswa sekolah dasar. Seperti center lainnya, *puzzle* center juga dapat dikemas dengan cara ini, sehingga semua kecerdasan anak dilakukan dengan

benar. Misalnya teka-teki yang menampilkan orang berdoa (untuk mendidik kekuatan psikis anak), dimainkan oleh dua orang anak (untuk mengasah kekuatan sosial-emosional dan interpersonal), jika teka-teki ini dibuat oleh anak-anak, maka akan lebih tajam. kekuatan daya untuk bersaing dengan anak dan orang lain.(Nabila, 2021)

Pemilihan bahan *puzzle* juga harus diperhatikan. Pilih *puzzle* dari bahan yang tidak berbahaya bagi anak. Bahan *puzzle* bisa berupa kertas, plastik, busa atau kayu, dll. Pilih bahan yang sesuai dengan usia anak sehingga mereka dapat bermain dengan aman. Termasuk dengan mempertimbangkan daya tahan atau umur dari *puzzle*. Jika banyak anak bermain bersama. (Nabila, 2021)

Meningkatkan perkembangan sosial emosional anak dengan menggunakan media *puzzle* digital yang sejalan dengan media belajar mengajar akan meningkatkan hasil belajar anak dalam jangka panjang. Kegiatan belajar anak dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan tanpa bantuan media. Menulis adalah salah satu kegiatan yang membutuhkan ketekunan sehingga terkesan membosankan bagi anak-anak karena

yang kita lihat hanyalah angka.(Haryono, 2020)

Menggunakan media *puzzle* digital tidak mengharuskan anak untuk menulis di buku catatan sesuai arahan guru dan melihat kata-kata atau keterangan gambar. Strategi yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan anak antara lain menyediakan hal-hal yang sesuai dengan minat anak, melibatkan anak dan situasi yang berbeda secara individu, dalam kelompok kecil atau dalam kelompok besar. Anak-anak dapat mengikuti berbagai kegiatan belajar dengan cara-cara baru yang belum pernah digunakan oleh anak-anak, sehingga dapat menghilangkan kejenuhan anak dengan kegiatan belajar dengan cara yang sama.(Erick et al., 2016)

Penyandang tunarungu cenderung mengadopsi perilaku yang dapat diterima dalam konteks sosial, terutama di lingkungan terdekatnya, dalam konteks penelitian ini adalah keluarga. Subjek menunjukkan kemampuan beradaptasi sosial meskipun kemampuan komunikasinya terbatas. Menurut teori perkembangan *Jean Piaget*, anak mengembangkan pengetahuan dan kebijaksanaan melalui interaksi dengan lingkungannya. Secara positif, anak mampu mengkonstruksi

model aksi-reaksi yang digunakan untuk mencapai hasil yang diinginkan, sejauh perilaku prososial adalah penerimaan lingkungan.(Harry et al., 2015)

Ketuliaan dapat dipahami sebagai kondisi ketuliaan yang menghalangi seseorang untuk mempersepsikan berbagai rangsangan, termasuk pendengaran. Definisi anak dengan gangguan pendengaran telah diberikan oleh banyak ahli yang pada dasarnya memiliki pengertian yang sama. Berikut beberapa definisi anak tunarungu.(Sri, 2015)

Gangguan pendengaran dapat disebabkan oleh faktor genetik, infeksi pada ibu seperti cacar air saat hamil, komplikasi saat melahirkan, atau penyakit masa kanak-kanak seperti gondongan atau cacar air. Saat ini, banyak anak dilindungi dari gangguan pendengaran dengan vaksinasi untuk mencegah infeksi. Tanda-tanda gangguan pendengaran adalah mengarahkan satu telinga ke arah pembicara, menggunakan satu telinga saat berbicara, atau tidak memahami percakapan ketika wajah pembicara tidak terlihat. Tanda-tanda lain tidak mengikuti arahan, sering meminta orang untuk mengulangi apa yang mereka katakan, salah mengucapkan kata atau nama baru, atau menolak untuk berpartisipasi dalam diskusi kelas. 10

Pengamatan awal menunjukkan bahwa MN mengalami kesulitan berinteraksi dengan teman-temannya, sampai-sampai dia tidak dapat berkomunikasi secara normal selama belajar dan bermain. Gangguan pendengaran MN membuatnya tidak bisa berkomunikasi secara normal. Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti ingin melakukan penelitian tentang penggunaan media *puzzle* digital untuk meningkatkan emosi sosial anak usia 8 tahun di SDN 18 Batulappa.

Kajian Pustaka

Tunarungu adalah kondisi dimana individu mengalami gangguan dalam pendengaran, baik itu permanen maupun tidak permanen. Pengklasifikasian anak tunarungu dapat dilihat dari segi infomasi.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Penelitian kualitatif merupakan salah satu metode penelitian yang sedang berkembang dan banyak diterapkan di berbagai bidang keilmuan, terutama dalam bidang ilmu-ilmu sosial, humaniora, budaya, psikologi, komunikasi dan pendidikan dll. Metode studi kasus adalah jenis metode yang digunakan untuk menyelidiki dan memahami suatu peristiwa atau masalah yang terjadi dengan mengumpulkan berbagai jenis informasi, yang kemudian diolah untuk mendapatkan solusi

dari masalah tersebut. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas 2 SDN 18 Batulappa yang berjumlah 22 siswa, 12 perempuan dan 10 laki-laki. Di kelas ini ada seorang anak laki-laki berusia 8 tahun yang tulis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Anak tunarungu adalah anak dengan kemampuan atau gangguan pendengaran yang bervariasi mulai dari 27 dB sampai dengan 40 dB (klasifikasi sangat ringan), 41 dB sampai dengan 55 dB (klasifikasi sedang), 56 dB sampai dengan 70 dB (klasifikasi sedang), dan 71 dB sampai dengan 90 dB atau lebih yang tergolong parah, dan 91 dB atau lebih yang tergolong gangguan pendengaran. Anak tunarungu memiliki penampilan (wajah, tubuh) yang sama dengan anak lainnya, dan diketahui mengalami gangguan pendengaran saat berbicara yaitu suaranya tidak jernih, meskipun tidak mengeluarkan suara. Oleh karena itu, anak tunarungu menggunakan bahasa isyarat untuk membaca kontak bibir saat berkomunikasi dengan orang lain. (Mulyaningsih eka, 2020)

Indikator sosial untuk anak usia 8 tahun menunjukkan rasa percaya diri, berbagi, membantu, dan kemauan untuk membantu teman. Indikator-indikator tersebut dapat diartikan sebagai anak yang berubah dari

waktu ke waktu dan cenderung berbeda satu sama lain. Meningkatkan kemungkinan anak mengalami gangguan perkembangan emosi.

12

Indikator sosial dan emosional pertama anak berusia 8 tahun adalah kepercayaan diri. Jika siswa ini kurang percaya diri, mulailah mendidik orang tuanya. MN ini adalah seorang siswa yang sangat cemas dan membutuhkan bantuan orang tua dan teman-temannya. Sebagai contoh kasus MN, ia berani mengacungkan jarinya dan terlebih dahulu menawarkan diri untuk berdiri dan menunjukkan hasil lukisan MN dan kawan-kawannya tanpa ragu-ragu.

Hal ini sejalan dengan teori kepercayaan diri. Ini adalah pendekatan yang percaya pada kemampuan dan harga diri Anda dalam melakukan tugas dan diyakini sangat efektif. Percaya diri dapat dicirikan sebagai sikap positif yang memungkinkan atau memungkinkan penilaian positif terhadap lingkungan atau situasi di mana seseorang ditempatkan. Meningkatkan rasa percaya diri anak tunarungu adalah fakta bahwa berkomunikasi dengan teman dapat meningkatkan rasa percaya diri anak tunarungu selama pertunjukan. Komunikasi antar sistem di lingkungan membantu anak membangun kepercayaan diri dan memaksimalkan potensi mereka. Adanya peluang aktualisasi diri bagi anak tunarungu dapat menjadi sumber kepercayaan diri

selama sesuai dengan minat dan bakat anak tunarungu. (Augustia & Febrian Kristiana, 2016)

Selain itu, ada indikator lain yang siap dibagikan. Pada dasarnya, anak-anak dengan disabilitas pendengaran dan interaksi juga memiliki rasa berbagi yang lebih besar dengan teman-teman mereka. Misalnya, jika pria ini memiliki lebih banyak makanan, dia tidak segan-segan memberikannya kepada teman-temannya melalui perantara orang tuanya. Dihitung sebagai orang tua yang memberikan, tetapi MN yang ingin membaginya dengan teman-teman, dapat berbicara dengan baik dengan teman-teman di luar jam sekolah, tetapi mereka adalah teman-teman tertentu dalam bahasa ibu mereka, saya hanya berbicara dengan mereka.

Indikator terakhir adalah bantuan dan bantuan teman. Siswa MN ini juga cenderung memiliki kepribadian yang sangat dermawan, dan ketika melakukan kegiatan pagi di sekolah, siswa Mn ini juga membantu teman dan membersihkan tugas guru yaitu sampah.

Hal ini sesuai dengan teori bahwa perilaku menolong (*helping behavior*) adalah tindakan yang menguntungkan orang lain yang membutuhkan daripada dirinya sendiri. Selain itu, anak tunarungu memiliki pengaruh yang besar terhadap apa yang mereka inginkan, yaitu apa yang mereka inginkan. Bantuan apa yang harus ditolong oleh teman yang membutuhkan Menurutnya, anak

tunarungu juga berdampak kesulitan mengembangkan bahasa untuk membantu temannya.

Gangguan pendengaran Anak-anak memiliki banyak efek pada gangguan pendengaran. Misalnya, anak tunarungu mengalami kesulitan berbicara dan tertunda dalam melacak tahap perkembangan mereka. Gangguan pendengaran juga menyebabkan anak tunarungu mengalami keterlambatan perkembangan sosial dan emosional. Mereka sering membangkitkan emosi negatif karena kesulitan memahami emosi dan pikiran orang lain.

Kesulitan dalam berinteraksi dengan teman sebaya juga menjadi penghambat perkembangan sosial dan emosional. Dengan demikian, anak tunarungu cenderung menjalin interaksi sosial dengan anak tunarungu lainnya karena tingkat pendengaran mereka hampir sama. Juga, ada lebih sedikit komunikasi antara anak tunarungu dan “anak tunarungu” dibandingkan antara anak tunarungu. (ETHEL SILVA DE OLIVEIRA, 2017)

MN adalah siswa penyandang disabilitas yang tidak dapat mendengar atau berbicara dan mengalami kesulitan berkomunikasi secara langsung dengan teman sekelasnya. Tapi bukan itu alasan orang tuanya tidak menyekolahkan MN. Hantu baru yang ditunggu setiap hari untuk datang ke sekolah harus bersama orang tuanya.

MN juga merupakan siswa yang pemalu sehingga jarang berinteraksi dengan teman-temannya. Kegagalan anak tunarungu dalam interaksi sosial memberikan kontribusi yang signifikan terhadap kehidupan jangka panjang mereka. Siapapun yang mengalami penolakan ketika berhadapan dengan teman sebaya akan merasa kesepian dalam waktu yang lama. Orang tua selalu mendampingi belajar dan bermain, karena penolakan ini juga merupakan tanda anak mengalami kesulitan dalam berinteraksi

Dukungan sosial meliputi emosi/emosi (sensitivitas, iritabilitas, kesedihan yang terseret), kesulitan berkonsentrasi atau berpikir jernih (mimpi di kelas), kecemasan, kesepian, sering mimpi buruk, dan gangguan tidur. Diperlukan sebagai dorongan untuk mengontrol. (Kurnia, 2018)

Bagian dari peran orang tua dalam pengasuhan, dukungan sosial, harus didasarkan pada keyakinan bahwa orang tua berperan penting dalam keberhasilan pengasuhan dan dapat menyembuhkan anak-anaknya. Oleh karena itu, yang perlu dihindari adalah ketakutan orang tua dan anak yang menderita gangguan pendengaran.

Dalam hal ini, peneliti mengeksplorasi berbagai cara untuk merangsang anak-anak untuk mendapatkan respon positif dan menemukan cara untuk mendapatkan respon positif dari anak-anak.

Jadi peneliti datang dengan ide baru menyediakan permainan untuk anak-anak. Ini mengembangkan kepercayaan dan interaksi teman sebaya melalui permainan *puzzle* angka yang disiapkan peneliti.

Salah satu solusi media yang peneliti ingin bantu belajar pada anak tunarungu adalah pengembangan media pembelajaran *puzzle* angka. Media *puzzle* angka membantu mengenalkan angka dari 1 sampai 20, dan media *puzzle* angka mendorong siswa untuk menghitung penjumlahan dan pengurangan. Banyak operasi yang menyenangkan meningkatkan motivasi belajar, semangat belajar, meningkatkan hasil belajar, meningkatkan daya ingat, terlibat aktif dalam proses pembelajaran, mengembangkan keterampilan, dan memahami materi dan konsep matematika.

Untuk meningkatkan perkembangan sosial dan emosional saat menggunakan media *puzzle* angka, tidak selalu perlu melibatkan anak dalam catatan seperti kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Namun, media *puzzle* ini memberikan kesempatan kepada anak untuk memahami kemampuan berpikirnya. Penggunaan media number *puzzle* saat menggunakan pembelajaran sosial emosional dapat mengatasi permasalahan yang disebutkan peneliti

dari berbagai rangkaian observasi siswa MN.(Haryono, 2020)

Pengamatan terhadap kemampuan siswa dalam menggunakan permainan *puzzle* angka ini disusun melalui interaksi pemikiran dan teman sebaya untuk membantu menciptakan berbagai manfaat media *puzzle*, meningkatkan kolaborasi siswa dan mendukung permainan siswa. Pastikan guru menetapkan topik sesuai dengan keinginan siswa agar siswa tidak bosan.

Uraikan manfaat bermain *puzzle* menjadi lima bagian berikut:

- a) Melatih dan mempromosikan keterampilan kognitif. Kemampuan anak untuk belajar, memecahkan masalah, melakukan analisis rasional, dan abstrak menunjukkan kemampuan kognitif. Teka-teki melatih anak-anak untuk mengenali bentuk, konsep, dan ruang. Teka-teki adalah permainan yang menarik untuk anak-anak. Anak-anak pada dasarnya menyukai bentuk gambar dan warna yang sangat menarik. Anak-anak mencoba memecahkan masalah dengan bermain *puzzle*. Dengan kata lain, mengatur gambar. Pada tahap awal mempelajari teka-teki, Anda dapat mencoba

menyatukan gambar-gambar teka-teki dengan mencocokkan potongan-potongan teka-teki tanpa petunjuk. Dalam permainan ini, anak-anak diajak untuk mengembangkan keterampilan kognitif dengan mencocokkan warna dan bentuk dan mengintegrasikannya menjadi satu.

- b) Meningkatkan kemampuan motorik halus. Keterampilan motorik halus juga memainkan peran penting dalam teka-teki. Keterampilan ini mendorong anak untuk aktif menggunakan jari-jarinya. Untuk merakit teka-teki menjadi gambar, Anda perlu mengatur potongan-potongan teka-teki dengan hati-hati.
- c) Meningkatkan keterampilan sosial. Saat bermain *puzzle* secara berkelompok, juga menjadi kesempatan bagi anak-anak untuk saling berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Hal ini meningkatkan keterampilan sosial mereka, yaitu keterampilan untuk berhubungan dengan orang lain. Dalam kelompok, anak-anak saling menghormati, saling membantu dan berbicara.

- d) Merangsang perkembangan kreativitas Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu dan mewujudkannya dalam bentuk benda dan kegiatan yang dilakukan. Melalui kegiatan *puzzle*, anak-anak dapat belajar dan mencoba untuk mewujudkan ide-ide dalam pikirannya.
- e) Peningkatan Perkembangan Moral Anak belajar nilai-nilai benar dan salah dari orang-orang di sekitarnya, terutama orang tua dan gurunya. Melalui bermain, anak diberi kesempatan untuk menerapkan nilai-nilai tersebut agar dapat diterima di lingkungannya dan disesuaikan dengan aturan kelompok di dalamnya.
- Dengan menggunakan media pembelajaran, siswa dapat termotivasi selama belajar dan memiliki keinginan untuk bermain, sehingga merangsang perkembangan psikologis mereka dan memiliki dampak yang kuat di kedua bidang interaksi teman sebaya. (Mulyaningsih eka, 2020)

KESIMPULAN

Indikator sosem anak usia delapan tahun yaitu, Percaya diri adalah indikator sosial dan emosional pertama untuk anak berusia 8 tahun. Jika siswa ini kurang percaya diri, mulailah dengan membesarkan orang tua mereka. MN ini adalah siswa yang sangattidakpercayadiridanmembutuhkanbantuan orang tuadanteman-temannya. Sebagai contoh kejadian yang dilakukan MN, ia memberanikan diri mengacungkan jarinya dan menawarkan diri untuk berdiridan menunjukkan gambar yang dibuat oleh MN dan kawan-kawantanparagu-ragu. Untuk menunjukkan kepercayaannya pada perasaannya, ada indikator lain yang bisa dibagikan. Pada dasarnya anak tunarungu baik tunarungu maupun tunarungu lebih suka berbagi dengan teman-temannya, misalnya MN tidak segan-segan memberikepadatemannyamelalui media si orang tuanya saat makan lebih banyak, dan Indikator terakhir adalah bantuan dan bantuan teman. Siswa MN ini juga cenderung memiliki kepribadian yang sangat dermawan, dan ketika melakukan kegiatan pagi di sekolah, siswa MN ini jugamembantutemandanmembersihkantugas guru yaitusampah.

SARAN/REKOMENDASI (OPSIONAL)

Meskipun penulis sudah berusaha untuk menyempurnakan susunan jurnal ini, tapi nyatanya penulis masih banyak kekurangan yang harus diperbaiki..

Oleh karena itu, berbagai macam kritik dan saran dari pembaca yang membangun sangat diharapkan guna bahan evaluasi kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA.

- Augustia, U. A., & Febrian Kristiana, I. (2016). *STUDI KASUS TENTANG GAMBARAN PROSES PENGEMBANGAN KEPERCAYAAN DIRI PADA ANAK TUNARUNGU*. 5(1), 74–77.
<https://doi.org/https://doi.org/10.14710/empati.2016.14970>
- Erick, M. C. J., Miranda, G., Sandra, D., Argueta, E., Wachter, N. H., Silva, M., Valdez, L., Cruz, M., Gómez-Díaz, R. A., Casas-saavedra, L. P., De Orientación, R., Salud México, S. de, Virtual, D., Instituto Mexicano del Seguro Social, Mediavilla, J., Fernández, M., Nocito, A., Moreno, A., Barrera, F., ... Faizi, M. F. (2016). PENGARUH MEDIA PERMAINAN PUZZLE TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL HURUF VOKAL PADA ANAK TUNAGRAHITA KATEGORI SEDANG KELAS III SLB N SLEMAN. In *Revista CENIC. Ciencias Biológicas* (Vol. 152, Issue 3).
file:///Users/andreataquez/Downloads/guia-plan-de-mejora-institucional.pdf%0Ahttp://salud.tabasco.gob.mx/content/revista%0Ahttp://www.revistaalad.com/pdfs/Guias_ALAD_11_Nov_2013.pdf%0Ahttp://dx.doi.org/10.15446/revfacmed.v66n3.60060.%0Ahttp://www.cenetec
- ETHEL SILVA DE OLIVEIRA. (2017). *INTERAKSI SOSIAL ANTAR-ANAK TUNARUNGU DAN ANAK TUNARUNGU DENGAN 'ANAK DENGAR'* (Issue December) [universitas sanata dharna yogyakarta]. https://repository.usd.ac.id/8986/2/119114018_full.pdf
- Harry, S., Bunga, B. N., & Kiling, I. Y. (2015). Perkembangan sosial pada anak tunarungu yang belum bersekolah. *Jurnal Transformasi Edukasi*, 4(1), 1–7.
https://www.researchgate.net/profile/Indra-Kiling/publication/324006911_Perkembangan_sosial_pada_anak_tunarungu_yang_belum_bersekolah/links/602f9ef0299bf1cc26d67c2f/Perkembangan-sosial-pada-anak-tunarungu-yang-belum-bersekolah.pdf
- Haryono, M. (2020). Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Puzzle Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun Kota Bengkulu. *Journal Of Dehasen Educational Review*, 1(1), 5–11. <https://doi.org/10.33258/jder.v1i1.972>
- Kurnia, A. (2018). DUKUNGAN SOSIAL PADA PENDERITA HIV/AIDS ATAU ODHA. *Universitas Ahmad Dahlan*, 6–7. <http://eprints.uad.ac.id/9538/1/KURNIA ATTARI - DUKUNGAN SOSIAL PADA PENDERITA HIV AIDS ATAU ODHA.pdf>
- Mulyaningsih eka, palangngan sukmawati tono. (2020). *PENGARUH PERMAINAN PUZZLE TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN PADA ANAK USIA DINI PENDAHULUAN Taman kanak-kanak merupakan lembaga pendidikan yang ditujukan bagi anak- anak usia 4-6 tahun untuk melaksanakan suatu proses pembelajaran agar anak dapa. 1enelitian*(1), 29–40.
<https://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/algurfah/article/view/1224/767>
- Nabila, H. (2021). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Usia Prasekolah Literatur Review [UNIVERSITAS dr. SOEBANDI]. In *repository software*.
<http://repository.stikesdrsoebandi.ac.id/115/1/17010094 Hana Nabila.pdf>

Sri, hartanti yunia. (2015). *PENERAPAN METODE MULTISENSORI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENGUCAPAN KOSAKATA BAHASA INDONESIA PADA ANAK TUNARUNGU*. UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA.

Yufrinalis, M., & Seri, M. A. (2019). PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATERI DAUR AIR DI SD INPRES BELANG. *Widyasari Press*, 3(8). <https://widyasari-press.com/>