

## **STRATEGI GURU DALAM MENINGKATKAN PEMBELAJARAN BERKUALITAS PADA ANAK USIA DINI MELALUI MEDIA PUZZLE DI TK AISYIYAH KOTA BIMA**

**\*Runa Utaini<sup>1</sup>, Agussalam<sup>2</sup>**

Universitas Muhammadiyah Bima

Email: [Runasbima77@gmail.com](mailto:Runasbima77@gmail.com)

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan strategi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini melalui media puzzle di TK Aisyiyah Kota Bima. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada pentingnya penggunaan media yang sesuai dengan tahap perkembangan anak agar proses pembelajaran berlangsung efektif dan bermakna. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif deskriptif, dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara mendalam, observasi partisipatif, dokumentasi, dan kuesioner kepada guru dan orang tua. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru menerapkan strategi pembelajaran seperti perencanaan kegiatan yang matang, pemilihan jenis puzzle yang sesuai, integrasi dalam tema pembelajaran, serta bimbingan individual melalui pendekatan scaffolding. Berdasarkan data kuesioner, 60% guru dan 60% orang tua menyatakan media puzzle sangat efektif, dan sisanya menyatakan efektif, tanpa adanya penilaian negatif. Temuan ini menunjukkan bahwa media puzzle mendukung perkembangan kognitif, motorik halus, dan sosial anak, serta memperkuat interaksi antara guru dan anak dalam pembelajaran yang aktif dan konstruktif. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan media edukatif dan menekankan pentingnya kolaborasi guru dan orang tua dalam menciptakan pembelajaran berkualitas di lingkungan PAUD.

**Kata Kunci:** Strategi guru, Media Puzzle; Pembelajaran PAUD; Perkembangan AUD, Pembelajaran Aktif

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tahap fundamental dalam sistem pendidikan nasional karena pada masa ini terjadi perkembangan pesat dalam berbagai aspek, termasuk kognitif, sosial-emosional, bahasa, dan motorik. Oleh karena itu,

## **NIZAM: JURNAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

proses pembelajaran pada anak usia dini harus dirancang secara menyenangkan, kontekstual, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Namun, kenyataannya masih banyak ditemukan praktik pembelajaran yang belum optimal, seperti penggunaan metode yang monoton, kurangnya kreativitas guru, serta minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang mampu merangsang minat dan aktivitas belajar anak (Frinza et al., 2021). Kondisi ini menimbulkan pertanyaan penting mengenai pendekatan dan strategi apa yang seharusnya digunakan oleh guru agar proses pembelajaran lebih berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini.

Salah satu tantangan utama dalam pembelajaran PAUD adalah kurangnya variasi dan efektivitas media pembelajaran. Padahal, media memiliki peran penting dalam menjembatani anak untuk memahami konsep-konsep pembelajaran melalui pengalaman konkret. Salah satu media yang dinilai efektif adalah puzzle. Selain bersifat rekreatif, puzzle juga edukatif karena melatih konsentrasi, logika berpikir, koordinasi motorik halus, serta kemampuan pemecahan masalah. Media ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran berbasis bermain yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini (Aslindah & Suryani, 2021). Dengan demikian, media puzzle memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran apabila dimanfaatkan secara tepat dan kreatif oleh guru dalam kegiatan belajar.

Penggunaan media puzzle dalam pembelajaran PAUD diharapkan mampu meningkatkan minat belajar anak dan memperbaiki kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Melalui penerapan yang tepat, anak-anak dapat terlibat aktif dalam proses belajar serta mengembangkan keterampilan kognitif dan sosial-emosional mereka. Media ini mendukung penciptaan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar anak. Namun demikian, efektivitas dari media ini sangat tergantung pada strategi yang diterapkan oleh guru, baik dalam merancang, menyajikan, maupun mengevaluasi proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan pentingnya pemahaman mendalam tentang bagaimana guru mengimplementasikan media puzzle secara kontekstual dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari.

Dengan demikian, integrasi media puzzle ke dalam kurikulum PAUD dapat menjadi solusi efektif dalam mengatasi pembelajaran yang monoton serta mendorong partisipasi aktif anak. Media pembelajaran yang bervariasi seperti puzzle dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih hidup dan menyenangkan bagi anak-anak, mendukung pertumbuhan mereka secara menyeluruh. Penggunaan puzzle sejalan dengan prinsip-prinsip pendidikan anak usia dini yang menekankan pentingnya proses belajar yang menyenangkan, aktif, dan interaktif. Oleh karena itu, inovasi dalam

## **NIZAM: JURNAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

penerapan media pembelajaran seperti puzzle perlu dikaji lebih lanjut, khususnya dalam konteks implementasi nyata oleh guru di ruang kelas, agar praktik penggunaannya dapat ditingkatkan secara berkelanjutan.

Media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan sangat penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini dan membangun fondasi yang kuat bagi perkembangan mereka. Puzzle sebagai salah satu media tersebut dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap minat belajar anak, yang secara tidak langsung berpengaruh pada hasil belajar mereka. Strategi pembelajaran yang diterapkan dengan memanfaatkan puzzle dapat memperkuat keterlibatan anak dalam proses pembelajaran, sehingga berdampak pada peningkatan kualitas pembelajaran secara menyeluruh. Berdasarkan hal tersebut, peneliti memandang penting untuk mengeksplorasi dan mendeskripsikan strategi guru dalam merancang dan menerapkan media puzzle dalam pembelajaran, khususnya di tingkat PAUD.

Keberhasilan penggunaan media puzzle sangat ditentukan oleh strategi guru dalam mengelolanya. Guru memiliki peran strategis dalam memilih jenis puzzle yang sesuai, menyesuaikannya dengan indikator pembelajaran, serta mengarahkan aktivitas anak agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Novianti & Febrialismanto, 2020). Sejumlah penelitian sebelumnya telah menunjukkan efektivitas media puzzle dalam mengembangkan potensi anak. Seriati dan Hayati (2020) menyatakan bahwa penggunaan puzzle dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan konsentrasi anak. Sementara itu, Mubaroroh, Hidayah, dan Pramono (2023) menemukan bahwa puzzle berdampak positif terhadap perkembangan visual-spasial anak usia dini. Selain itu, Munawwirah et al. (2021) menunjukkan bahwa model pembelajaran problem solving berbasis puzzle mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5–6 tahun. Temuan-temuan ini memperkuat urgensi penelitian yang berfokus pada strategi spesifik guru dalam menerapkan media puzzle di lembaga PAUD tertentu.

Penelitian ini dilakukan di TK Aisyiyah Kota Bima, sebuah lembaga PAUD yang aktif menerapkan metode pembelajaran inovatif. Berdasarkan pengamatan awal, guru-guru di sekolah ini telah mulai menggunakan media puzzle dalam proses pembelajaran. Namun, bagaimana strategi guru dalam mengimplementasikan media tersebut serta dampaknya terhadap kualitas pembelajaran belum dikaji secara mendalam. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai strategi yang diterapkan guru dalam memanfaatkan media puzzle secara efektif dalam pembelajaran. Hasil penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan kontribusi ilmiah dalam pengembangan model pembelajaran kreatif di PAUD, tetapi juga menjadi acuan praktis bagi para pendidik dalam meningkatkan kualitas proses

## **NIZAM: JURNAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

pembelajaran anak usia dini. Selain itu, hasil kajian ini juga diharapkan dapat memperkaya literatur pendidikan anak usia dini, khususnya dalam aspek inovasi media pembelajaran yang adaptif dan kontekstual.

### **KAJIAN TEORI**

Teori Perkembangan Anak Usia Dini Perkembangan anak usia dini merupakan proses yang kompleks dan mencakup aspek kognitif, sosial-emosional, fisik, dan bahasa. Jean Piaget (1972) menyatakan bahwa anak usia 2-7 tahun berada pada tahap praoperasional, di mana mereka mulai menggunakan simbol dan imajinasi dalam proses berpikir, meskipun masih terbatas dalam logika konkret. Lev Vygotsky (1978) menambahkan bahwa anak berkembang dalam Zona Perkembangan Proksimal (ZPD), yang menekankan pentingnya peran interaksi sosial dan bimbingan dari orang dewasa untuk mencapai potensi maksimalnya. Sementara itu, Erik Erikson (1963) menekankan pentingnya tahap psikososial seperti otonomi versus rasa malu yang terbentuk melalui pengalaman sosial awal, termasuk pengalaman pembelajaran yang berhasil. (Nurhayati, 2021)

Media Pembelajaran dalam PAUD dan Strategi Pembelajaran Aktif Media pembelajaran berperan penting dalam memperkuat pengalaman belajar anak. Menurut Vygotsky (1978), media dapat berfungsi sebagai alat bantu untuk menjembatani pemahaman anak terhadap konsep yang kompleks melalui interaksi bermakna dengan lingkungan. Dalam konteks PAUD, media yang konkret dan menyenangkan akan mendorong anak untuk mengeksplorasi dan belajar secara alami. Strategi pembelajaran aktif juga sangat penting dalam PAUD. Joyce, Weil, & Calhoun (2011) menegaskan bahwa strategi pembelajaran aktif mendorong anak untuk terlibat langsung dalam proses belajar melalui eksplorasi, manipulasi, dan refleksi. Trianto (2011) menambahkan bahwa dalam konteks pembelajaran anak usia dini, strategi aktif seperti bermain terstruktur mampu menumbuhkan rasa ingin tahu dan kemampuan berpikir mandiri. (Shunhaji & Fadiyah, 2020)

Penggunaan Puzzle dalam Pembelajaran PAUD Puzzle adalah media edukatif yang mendukung pengembangan motorik halus, pemecahan masalah, dan konsentrasi anak. Kegiatan menyusun puzzle menstimulasi koordinasi tangan-mata, pengenalan pola, serta kemampuan berpikir logis. Berdasarkan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget (1972), anak membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung. Puzzle memberikan kesempatan bagi anak untuk mengalami proses belajar yang bersifat aktif dan mandiri. Dalam perspektif neuropsikologi, menurut Diamond (2013), kegiatan menyusun puzzle melibatkan fungsi eksekutif anak seperti perhatian terfokus, memori kerja, dan fleksibilitas kognitif yang dikontrol oleh lobus prefrontal.

## **NIZAM: JURNAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

Ini menunjukkan bahwa puzzle bukan hanya alat bantu belajar secara fisik, tetapi juga mendukung pertumbuhan fungsi otak yang penting. (Syukur et al., 2020)

Kerangka Konstruktivistik Tambahan: Bruner dan Montessori Menurut Bruner (1960), pembelajaran yang efektif terjadi ketika anak diberi kesempatan untuk menemukan konsep melalui proses penemuan (*discovery learning*). Puzzle sebagai alat eksploratif sejalan dengan gagasan tersebut karena memungkinkan anak menemukan solusi secara mandiri. Sedangkan dalam pendekatan Montessori, penggunaan alat konkret seperti puzzle sangat dianjurkan untuk mengembangkan kemandirian dan kepekaan sensorik anak melalui manipulasi langsung terhadap objek-objek nyata di lingkungan belajar. (Asmaroini et al., 2021)

Penelitian Relevan Penelitian oleh Seriati dan Hayati (2020) menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle mampu meningkatkan kemampuan kognitif dan konsentrasi anak usia dini. Mubaroroh, Hidayah, dan Pramono (2023) juga menemukan bahwa media puzzle berkontribusi terhadap pengembangan kemampuan visual-spasial anak. Munawwirah et al. (2021) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis *problem solving* melalui media puzzle secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir logis dan mandiri anak usia 5–6 tahun. Penelitian oleh Damayanti (2022) juga mengungkapkan bahwa puzzle interaktif berbasis digital dapat memperkuat daya ingat dan atensi anak saat belajar. Hasil-hasil penelitian ini menguatkan bahwa penggunaan puzzle sebagai media pembelajaran bukan hanya inovatif tetapi juga efektif dalam meningkatkan aspek perkembangan anak secara menyeluruh. (Maassen et al., 2025)

### **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif yang bertujuan untuk memahami dan menggambarkan secara mendalam fenomena strategi guru dalam menggunakan media puzzle di TK Aisyiyah Kota Bima. Lokasi penelitian dilaksanakan di TK Aisyiyah Kota Bima dengan subjek penelitian yaitu guru yang mengajar anak usia 4–6 tahun serta orang tua siswa yang terlibat dalam evaluasi pembelajaran, yang dipilih secara purposive berdasarkan keterlibatan aktif dalam penggunaan media puzzle. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam kepada guru, observasi partisipatif selama kegiatan pembelajaran, dokumentasi berupa foto dan hasil karya anak, serta penyebaran kuesioner kepada guru dan orang tua untuk mengukur persepsi terhadap efektivitas media puzzle. Instrumen yang digunakan meliputi pedoman wawancara, lembar observasi, dan angket dengan format pertanyaan terbuka dan tertutup. Data dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian

## **NIZAM: JURNAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

data dalam bentuk narasi dan tabel, serta penarikan kesimpulan berdasarkan pola dan keterkaitan antar data. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi metode (wawancara, observasi, dokumentasi, dan kuesioner) serta validasi member check kepada informan. Metode Simulasi Ipteks tidak diterapkan dalam penelitian ini karena fokus utama penelitian adalah pengamatan langsung terhadap praktik pembelajaran nyata, bukan berbasis sistem informasi atau simulasi digital.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Strategi Guru dalam Penggunaan Media Puzzle Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru di TK Aisyiyah Kota Bima menerapkan strategi pembelajaran yang bervariasi dalam penggunaan media puzzle. Guru merancang kegiatan dengan perencanaan terstruktur, memilih jenis puzzle yang sesuai dengan usia dan tahap perkembangan anak, serta mengintegrasikan puzzle ke dalam tema pembelajaran mingguan. Selain itu, guru juga menggunakan puzzle dalam kegiatan individu maupun kelompok untuk meningkatkan interaksi sosial serta kemampuan berpikir anak. Guru turut mendampingi anak saat menyusun puzzle dan memberikan scaffolding agar anak dapat menyelesaikan tugas secara mandiri. (Purnomo et al., 2020)

Efektivitas Media Puzzle Berdasarkan Persepsi Guru dan Orang Tua Berdasarkan data kuesioner, dari lima guru yang menjadi responden, tiga orang (60%) menyatakan media puzzle sangat efektif, sementara dua orang (40%) menyatakan efektif. Dari sepuluh orang tua responden, enam orang (60%) menilai sangat efektif dan empat orang (40%) menyatakan efektif. Tidak ada responden yang menyatakan kurang atau tidak efektif. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle dinilai positif dan mendukung pembelajaran anak usia dini secara menyeluruh. (Pratiwi et al., 2020)

Keterkaitan Temuan dengan Teori Strategi pembelajaran yang diterapkan guru sejalan dengan teori Piaget (1972) yang menekankan pentingnya pengalaman konkret dalam pembelajaran anak usia dini. Anak membangun pengetahuannya melalui interaksi langsung dengan objek nyata, seperti puzzle. Selain itu, temuan juga mendukung teori Vygotsky (1978) mengenai Zona Perkembangan Proksimal (ZPD), di mana peran guru sebagai fasilitator atau pemberi scaffolding sangat penting. Guru di TK Aisyiyah memberikan dukungan secara bertahap agar anak dapat menyusun puzzle secara mandiri. Dalam perspektif Erikson (1963), ketika anak berhasil menyelesaikan puzzle, mereka mengalami rasa percaya diri dan keberhasilan, yang penting dalam tahap perkembangan otonomi versus rasa malu. Puzzle juga merangsang perkembangan kognitif dan sosial anak sebagaimana digambarkan dalam teori perkembangan Anak Usia Dini. (Adriany & Newberry, 2021)

## **NIZAM: JURNAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

Kesesuaian Temuan dengan Penelitian Sebelumnya Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian oleh Seriati dan Hayati (2020) yang menunjukkan bahwa penggunaan puzzle dapat meningkatkan konsentrasi dan kemampuan kognitif anak usia dini. Penelitian Mubaroroh et al. (2023) juga mendukung bahwa puzzle berdampak positif pada kemampuan visual-spasial anak. Munawwirah et al. (2021) menemukan bahwa puzzle berbasis problem solving meningkatkan daya pikir logis anak. Namun, keunikan penelitian ini terletak pada pelibatan langsung guru dan orang tua dalam proses evaluasi, yang belum banyak dibahas dalam penelitian sebelumnya. Ini menunjukkan kontribusi baru dari sisi kolaborasi guru-orang tua dalam mengoptimalkan media puzzle sebagai sarana pembelajaran. (Haenilah et al., 2021)

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa strategi guru dalam memanfaatkan media puzzle secara aktif, kreatif, dan kontekstual berkontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran anak usia dini. Dalam prosesnya, guru tidak hanya berperan sebagai penyaji media, tetapi juga sebagai fasilitator yang mendampingi dan mengarahkan anak dalam mengembangkan potensi belajarnya secara optimal.

Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk senantiasa menggali dan menerapkan pendekatan-pendekatan pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Strategi yang tepat dalam penggunaan media puzzle terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, bermakna, serta mendukung pencapaian aspek perkembangan anak secara holistik.

Dengan pemahaman yang komprehensif terhadap strategi penggunaan media puzzle, guru dapat lebih efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan kognitif, motorik, dan sosial-emosional anak. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pendidik PAUD dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif guna meningkatkan mutu pendidikan Anak Usia Dini.

### **KESIMPULAN**

Penelitian ini menyimpulkan bahwa strategi guru dalam pemanfaatan media puzzle berperan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini di TK Aisyiyah Kota Bima. Strategi yang diterapkan meliputi perencanaan kegiatan yang matang, pemilihan jenis puzzle yang sesuai dengan usia anak, pengintegrasian dalam pembelajaran tematik, serta pemberian bimbingan yang disesuaikan dengan kemampuan anak. Hasil kuesioner dari guru dan orang tua menunjukkan tingkat efektivitas yang tinggi terhadap penggunaan media puzzle dalam mendukung perkembangan kognitif, motorik halus, dan sosial anak. Dengan demikian, media puzzle terbukti menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif dan

## **NIZAM: JURNAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

efektif, serta mampu mempererat kolaborasi antara guru dan orang tua dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna di lingkungan PAUD.

### **UCAPAN TERIMAKASIH**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak TK Aisyiyah Kota Bima yang telah memberikan izin dan dukungan selama proses penelitian berlangsung. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh guru dan orang tua peserta didik yang telah bersedia menjadi responden dan memberikan data yang diperlukan. Tidak lupa, penghargaan disampaikan kepada dosen pembimbing dan rekan-rekan sejawat di Universitas Muhammadiyah Bima atas masukan dan dukungan selama proses penulisan artikel ini.

### **REFERENSI**

- Adriany, V., & Newberry, J. (2021). Neuroscience and the construction of a new child in early childhood education in Indonesia: A neoliberal legacy. *Current Sociology*, 70, 539–556. <https://doi.org/10.1177/0011392120985875>
- Aslindah, A., & Suryani, L. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran PAUD Berbasis Bahan Alam Di TK Alifia Samarinda. *Jurnal Pengabdian Ahmad Yani*. <https://doi.org/10.53620/pay.v1i1.14>
- Asmaroini, A. P., Cahyono, H., & Utami, P. (2021). *Implementation of Constructivist Learning in Online Learning at the PPKn Universitas Muhammadiyah Ponorogo Study Program*. 4–7. <https://doi.org/10.2991/ASSEHR.K.211028.085>
- Frinza, F., Kristiawan, M., & Houtman, H. (2021). *Curriculum Management in Early Childhood Education*. 1, 289–297. <https://doi.org/10.52690/JSWSE.V1I3.122>
- Haenilah, E. Y., Yanzi, H., & Drupadi, R. (2021). The Effect of the Scientific Approach-Based Learning on Problem Solving Skills in Early Childhood: Preliminary Study. *International Journal of Instruction*. <https://doi.org/10.29333/IJI.2021.14217A>
- Maassen, B., Glatz, T., Borleffs, E., Martínez, C., & De Groot, B. (2025). Digital game-based learning for dynamic assessment and early intervention targeting reading difficulties: Cross-linguistic studies of GraphoLearn. *Clinical Linguistics & Phonetics*, 1–26. <https://doi.org/10.1080/02699206.2025.2452979>
- Novianti, R., & Febrialismanto, F. (2020). *The Analysis of Early Childhood Teachers' Pedagogical Content Knowledge*. 4, 404–413. <https://doi.org/10.31258/jes.4.2.p.404-413>

## **NIZAM: JURNAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

- Nurhayati, S. (2021). *PARENTAL INVOLVEMENT IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION FOR FAMILY EMPOWERMENT IN THE DIGITAL AGE*. 10, 54–62.  
<https://doi.org/10.22460/EMPOWERMENT.V10I1P54-62.2185>
- Pratiwi, R., Andriati, R., & Indah, F. P. S. (2020). THE POSITIVE EFFECT OF EDUCATIVE GAME TOOLS (PUZZLE) ON COGNITIVE LEVELS OF PRE-SCHOOL CHILDREN (4-5 YEARS). *The Malaysian Journal of Nursing*.  
<https://doi.org/10.31674/mjn.2020.v11i03.006>
- Purnomo, F., Pratisto, E., & Alin, A. Y. (2020). Android game implementation in health learning for early childhood education. *Journal of Physics: Conference Series*, 1511.  
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1511/1/012011>
- Shunhaji, A., & Fadiyah, N. (2020). *Efektivitas Alat Peraga Edukatif (APE) Balok Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini*. 2, 1–30.  
<https://doi.org/10.51275/ALIM.V2I1.157>
- Syukur, A., Santri, E., & Leba, M. G. (2020). *The Implementation of Puzzle as a Learning Media to Introduce the Color Concept to Class B Students of Munatuan Early Childhood Education (PAUD) in Kupang District*. 6, 12.  
<https://doi.org/10.29037/digitalpress.46378>