

ANALISIS MEDIA PERMAINAN *PUZZLE* UNTUK MENUNJANG LITERASI PENYANDANG DISABILITAS TUNARUNGU DI TPQLB SPIRIT DAKWAH INDONESIA

Windy Silviana Putri

Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam, Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah, UIN Sayyid Ali Rahmatullah
Tulungagung, Indonesia
Email: putriwindy378@gmail.com

Arin Prajawinanti

Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam, Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah, UIN Sayyid Ali Rahmatullah
Tulungagung, Indonesia
Email: arin.prajawinanti@uinsatu.ac.id

Received : 29 June 2023
Revised : 03 July 2023
Accepted : 10 July 2023
DOI : 10.30829/jipi.v8i2.15069

Abstract

Learning media is a medium that can be used by teachers to convey a message and can stimulate the mind, increase the enthusiasm, attention, and willingness of students so that they can motivate students in the learning process. One of the learning media is a puzzle game. The puzzle game is used by TPQLB Spirit Dakwah Indonesia to support literacy for students with hearing impairments. The method used is descriptive qualitative. The sample in this study consisted of 9 informants consisting of 3 students with hearing impairments, 3 permanent teachers. 3 guardians of the students who were the guardians of the students who were used as informants. Data collection techniques use observation, interviews, and documentation. The data analysis technique uses the Miles and Huberman models, namely data reduction, data display, and conclusion drawing/verification. The results of this study indicate that students with hearing impairments can be said to be literate. It can be seen that deaf students are able to write and read. Reading literacy includes reading volumes and asmaul husna. Writing literacy includes writing hijaiyah letters, writing Arabic numerals, writing calligraphy, writing fiqh material such as procedures for prayer and procedures for ablution.

Keywords: disability, Literacy, puzzle game,

PENDAHULUAN

Penyandang disabilitas selayaknya mendapat kesempatan yang sama seperti manusia pada umumnya. Salah satunya dalam upaya pengembangan kemandirian individu sebagai manusia yang bermartabat. Bukan sebaliknya yang memandang sebagai masalah sosial yang kebijakan pemenuhan haknya baru bersifat jaminan sosial. Sebagaimana UU No. 8 Tahun 2016 tentang penyandang disabilitas menyatakan “Setiap orang yang mengalami keterbatasan fisik, intelektual, mental, dan/atau sensorik dalam jangka waktu yang lama dalam berinteraksi dengan lingkungan dapat mengalami hambatan dan kesulitan untuk berpartisipasi secara penuh dan efektif dengan warga negara lainnya berdasarkan kesamaan hak”.

Jenis disabilitas juga beragam diantaranya penyandang disabilitas fisik, intelektual, mental, dan/atau sensorik, yang dapat dialami secara tunggal, ganda, atau multi dalam jangka waktu lama yang ditetapkan oleh tenaga medis sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-

undangan. Disabilitas fisik diantaranya yaitu penyandang tunarungu. Penyandang tunarungu merupakan seseorang yang mengalami gangguan pendengaran sehingga tidak mampu mendengar atau menerima kata-kata maupun perkataan seseorang menggunakan pendengarannya, seorang penyandang tunarungu hanya bisa menerima sebuah informasi menggunakan gerak bibir dengan kemampuan indera penglihatan yang berfungsi untuk menutupi kekurangan yang tidak dapat didengar menggunakan indera pendengaran, sehingga penyandang tunarungu memerlukan bimbingan dan pendidikan khusus.

Menurut *World Health Organization* (WHO) seseorang yang kehilangan pendengaran merupakan gangguan yang ada pada seseorang yang tidak dapat mendengar suara secara keseluruhan maupun sebagian pada salah satu atau kedua telinga. Standar yang ditetapkan oleh WHO adalah untuk usia sekitar 15 tahun keatas (dewasa) tidak bisa mendengar lebih dari 40 desibel (dB), sedangkan usia 0-14 tahun (anak-anak) tidak dapat mendengar lebih 30 (dB) (Kemenkes RI, 2019).

Penyandang disabilitas tunarungu memiliki sikap agresif karena seseorang tunarungu tidak bisa mengartikan apa yang dikatakan orang lain, selain itu penyandang tunarungu juga sering merasa curiga dan berprasangka buruk hal ini dikarenakan kelainan yang ada pada fungsi pendengarannya. Hal tersebut menghambat komunikasi penyandang tunarungu dengan orang yang bisa mendengar. Oleh sebab itu, dalam menjalani aktivitas sehari-hari penyandang tunarungu memiliki beberapa hak, salah satunya yaitu hak untuk mendapatkan pendidikan dan pengajaran (Nofiaturrahmah, 2018).

Bagi penyandang disabilitas untuk memenuhi hak tersebut harus melalui pendidikan inklusi. Pendidikan inklusi yang harus dipenuhi tidak hanya pendidikan formal melainkan pendidikan informal seperti pendidikan keagamaan juga diperlukan dalam pemenuhan hak tersebut. Pada saat ini sekolah-sekolah inklusi di Tulungagung sudah banyak memenuhi kebutuhan pendidikan formal untuk disabilitas, namun untuk pemenuhan kebutuhan pendidikan informal seperti pendidikan keagamaan masih terbatas. Salah satu yayasan yang mendirikan pendidikan informal dalam bidang keagamaan yaitu yayasan TPQLB (Taman Pendidikan Al-Qur'an Luar Biasa) Spirit Dakwah Indonesia.

TPQLB Spirit Dakwah Indonesia merupakan satu-satunya TPQLB yang ada di Tulungagung yang dikhususkan untuk santri berkebutuhan khusus, selain itu TPQLB Spirit Dakwah Indonesia dalam proses pembelajaran mempunyai metode yang berbeda dari TPQ pada umumnya. Metode pembelajaran yang digunakan untuk santri penyandang disabilitas yaitu menggunakan permainan adaptif. Permainan adaptif merupakan sebuah permainan yang sudah disesuaikan atau dirubah agar bisa digunakan untuk anak berkebutuhan khusus.

Pembelajaran menggunakan permainan adaptif lebih diutamakan bagi penyandang disabilitas yang mengalami masalah sensorimotor seperti seseorang yang mengalami kelainan pendengaran (Widodo, 2016).

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Febyarum (2021) dengan judul “Pengaruh Media Permainan Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Literasi Pada Anak Usia Dini Di TK IT Mekarsari Natar”. Hasil dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh dari media permainan puzzle huruf terhadap kemampuan literasi pada anak usia dini di TK Makarsari Natar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Media permainan puzzle berpengaruh terhadap pengembangan kemampuan literasi anak pada kelompok eksperimen. Penelitian sejenis juga dilakukan oleh Fuadah (2018) berjudul “Mengembangkan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah Melalui Media Puzzle Pada Anak Kelompok B RA Afandi Kecamatan Besuki Kabupaten Tulungagung” membahas mengenai media permainan puzzle yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan membaca huruf hijaiyah sesuai ilmu tajwid. Hasil dari penelitian ini yaitu media permainan puzzle terbukti efektif dapat mengembangkan kemampuan membaca huruf hijaiyah.

Pada TPQLB Spirit Dakwah Indonesia dalam proses pembelajarannya juga menggunakan sebuah media. Media yang digunakan yaitu menggunakan permainan adaptif. Permainan adaptif yang digunakan di TPQLB Spirit Dakwah Indonesia yaitu media permainan *puzzle*. Permainan *Puzzle* yang diterapkan di TPQLB menggunakan jenis *puzzle The Think Puzzle* yang termasuk *puzzle* edukatif. Penerapan media permainan *puzzle* hanya diterapkan untuk santri disabilitas tunarungu yang tergolong pada anak usia dini. Menurut Pasal 28 UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 ayat 1 bahwa rentan anak usia dini adalah 0-6 tahun, sedangkan menurut kajian rumpun keilmuan PAUD adalah 0-8 tahun (Sekolah Indonesia Riyadh, n.d.). Permainan *puzzle* digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran khususnya pembelajaran dalam bidang literasi. Pembelajaran literasi menggunakan media permainan *puzzle* memiliki tujuan agar anak-anak lebih memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru dan memahami inti materi pembelajaran yang disampaikan. Menurut teori NAEYC (*National Association for the Education of Young Children*) ada tiga perkembangan inti yang digunakan dalam praktek perkembangan pengetahuan oleh tenaga pendidik dalam proses pembelajaran anak usia dini, tiga inti tersebut meliputi 1) pengetahuan tentang prinsip perkembangan dan pembelajaran anak yang bertujuan agar tenaga pendidik membuat prediksi umum mengenai pengalaman yang dapat memperkaya anak, 2) pengetahuan terkait setiap anak sebagai individu dan implikasi mengenai cara terbaik beradaptasi secara efektif dan responsif terhadap variasi individu, 3) pengetahuan tentang

konsep sosial dan budaya setiap anak termasuk nilai keluarga dan masyarakat yang bertujuan agar menambah pengalaman belajar pada anak (NAEYC, 2008). Dari ketiga pertimbangan inti dalam proses pembelajaran tersebut digunakan tenaga pendidik di TPQLB Spirit Dakwah Indonesia untuk acuan proses pembelajaran literasi. Menurut Kemendikbud ada enam jenis literasi dasar yang harus dikuasai oleh seseorang diantaranya yaitu literasi baca tulis, numerasi, sains, digital, finansial, dan budaya (Kemendikbud, 2017). Dari keenam literasi tersebut yang diterapkan di TPQLB Spirit Dakwah Indonesia yaitu literasi baca tulis khususnya dalam keagamaan seperti baca tulis Al-Qur'an.

Permainan *puzzle* berfungsi untuk menyampaikan informasi terkait materi pembelajaran. Dalam prakteknya para pengajar dapat menyisipkan materi pembelajaran yang dapat meningkatkan literasi pada santri disabilitas tunarungu. Selain itu permainan *puzzle* menjadikan para santri semangat dalam belajar karena tidak hanya belajar tetapi santri dapat bermain dengan *puzzle*, sehingga permainan *puzzle* memiliki keunggulan sebagai media peningkatan minat belajar para santri.

Tujuan penguatan literasi pada santri disabilitas tunarungu berfungsi agar para santri dapat berkomunikasi dengan lingkungan sekitar dan dapat memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Hal ini disebabkan karena penyandang disabilitas tunarungu terkendala dalam perbendaharaan kata yang dikarenakan kurang berfungsinya indera pendengaran. Sehingga agar penyandang tunarungu dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitar maka para penyandang tunarungu mendengar dengan membaca dan berbicara dengan menulis. Proses membaca dan menulis diperoleh dari apa yang dilihat melalui indera penglihatan kemudian diolah ke otaknya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk mengkaji secara mendalam terkait TPQLB Spirit Dakwah Indonesia yang ada di Desa Beji Kecamatan Boyolangu Kabupaten Tulungagung dan dijadikan pembahasan dengan judul "Permainan *Puzzle* Sebagai Media Penguatan Literasi Bagi Disabilitas Tunarungu Di TPQLB Spirit Dakwah Indonesia Kabupaten Tulungagung"

KAJIAN TEORI

Media Permainan Puzzle

Media permainan sebagai media pembelajaran merupakan sebuah hal yang penting dalam dunia pendidikan. Dalam dunia pendidikan membutuhkan adanya peralatan untuk mencapai kondisi yang diinginkan dan sesuatu tersebut dapat dikatan sebagai media

pembelajaran apabila media tersebut digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dengan tujuan untuk pembelajaran. Menurut pendapat Permana (2011) mengungkapkan media pembelajaran merupakan sebuah alat untuk perantara pengajaran yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan bahan-bahan instruksional dalam proses belajar mengajar sehingga dapat memudahkan pencapaian tujuan pengajaran tersebut. Dalam kegiatan proses belajar mengajar, pesan yang disalurkan dari media pembelajaran yaitu sumber pesan ke penerima pesan adalah pelajaran. Dengan kata lain, pesan tersebut merupakan isi pelajaran yang berasal dari kurikulum yang disampaikan pengajar untuk santrinya.

Media permainan yang diterapkan dalam pembelajaran di TPQLB Spirit Dakwah Indonesia menggunakan media permainan puzzle. Pendapat Soemiarti Patmonodewo (1995) mengungkapkan bahwa puzzle memiliki arti bongkar pasang. Dalam kamus bahasa Inggris-Indonesia puzzle berarti teka-teki. Menurut Dini Andriani (2011) puzzle merupakan sebuah permainan yang cara memainkannya dengan menyatukan pecahan kepingan agar membentuk sebuah gambar atau tulisan yang ditentukan.

Kemampuan Literasi

Kemampuan berasal dari kata mampu yang memiliki arti kuasa (bisa, mampu) dalam melaksanakan sesuatu, sedangkan kemampuan berarti kesanggupan, kecakapan, dan kekuatan. Kemampuan (ability) berarti kemampuan seseorang individu untuk melakukan berbagai tugas dalam sebuah pekerjaan. Sedangkan menurut Donald dalam Sardiman kemampuan adalah perubahan energi dalam diri seseorang dengan ditandai munculnya pikiran yang didahului reaksi terhadap adanya tujuan (Raden, 2018).

Menurut pendapat NAEYC (*National Association for the Education of Young Children*) literasi merupakan sebuah kegiatan untuk mendorong seseorang agar berkembang menjadi seorang pembaca atau penulis sehingga aktivitas ini memerlukan interaksi dengan seseorang yang menguasai literasi (Mansyur M, Isnawati, 2022).

Kemampuan literasi adalah Kecakapan atau kekuatan seseorang untuk melakukan kegiatan yang bertujuan untuk mendorong seseorang berkembang menjadi seorang pembaca atau penulis yang memerlukan interaksi dari seseorang yang paham mengenai literasi agar mencapai sebuah tujuan. Penanaman literasi untuk anak usia dini harus memperhatikan keperluan dan perkembangan anak-anak.

Penyandang Disabilitas Tunarungu

Menurut Undang-undang No 8 Tahun 2016 jenis-jenis orang yang mengalami gangguan disabilitas meliputi disabilitas fisik, intelektual, mental, dan/atau sensorik. Disabilitas fisik diantaranya yaitu penyandang disabilitas tunarungu. Penyandang disabilitas tunarungu adalah keadaan seseorang mengalami kekurangan atau kemampuan mendengar sebagian atau keseluruhan pada alat pendengaran. Hal ini terjadi karena tidak berfungsinya alat pendengaran secara penuh. Seseorang yang mengalami gangguan pendengaran atau tunarungu tidak bisa menggunakan alat pendengarannya dalam melakukan aktivitas sehari-hari secara maksimal sehingga menyebabkan kemampuan berbahasa sebagai alat komunikasi menjadi terganggu (Jannah, 2015).

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang datanya menggunakan data kualitatif, dan pada penelitian ini peneliti sebagai instrumen kunci, sehingga peran peneliti mencari data yang ada di lapangan (Sugiyono, 2019). Penelitian deskriptif dilakukan dengan mengelompokkan data sesuai faktor-faktor pendukung obyek penelitian yang selanjutnya digunakan untuk menganalisis faktor tersebut dan mengetahui kegunaannya (Arikunto, 2010). Jadi, penelitian kualitatif deskriptif merupakan sebuah penelitian dimana peneliti menjadi instrumen utama yang perannya mencari data secara langsung di lapangan dengan cara mengelompokkan data berdasarkan faktor pendukung pada obyek penelitian kemudian data tersebut disajikan dalam bentuk data kualitatif.

Sumber data yang digunakan penelitian ini ada dua yaitu primer dan sekunder. Data primer didapatkan dengan cara melakukan observasi. Peneliti melakukan observasi langsung di lapangan terhadap objek yang dikaji. Data sekunder yang digunakan yaitu berasal dari hasil wawancara dengan ustadz-ustadzah dan juga wali santri, dari sumber literatur seperti buku, artikel atau jurnal, dan juga bisa berasal dari sumber elektronik yaitu internet. Informan berjumlah 9 orang yang terdiri 3 santri penyandang disabilitas tunarungu, 3 guru pengajar tetap, 3 wali santri yang merupakan wali dari santri yang dijadikan informan.

Teknik pengumpulan data meliputi tiga cara yang pertama observasi, teknik observasi ini lebih ditujukan pada santri penyandang disabilitas tunarungu cara teknik observasi dilakukan dengan mendatangi langsung ke tempat penelitian kemudian peneliti melihat, mencatat, dan mengambil gambar untuk memperoleh data yang sesuai di lapangan. Teknik kedua wawancara, wawancara dilakukan dengan peneliti memberikan pertanyaan kepada

informan. Dalam hal ini peneliti melakukan wawancara dengan ustadz-ustadzah dan wali santri TPQLB Spirit Dakwah Indonesia Tulungagung. Teknik ketiga dokumentasi, dokumentasi diperoleh dari foto kegiatan santri pada saat proses belajar di TPQLB Spirit Dakwah Indonesia Tulungagung.

Teknik analisis data menggunakan model Miles dan Huberman. Model Miles dan Huberman terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2019). Pada tahap ini peneliti mengumpulkam jawaban yang diperoleh dari informan kemudian memilah jawaban yang sesuai dengan penggunaan media permainan *puzzle* untuk menunjang literasi santri tunarungu. Data yang sudah dipilah selanjutnya disajikan dalam bentuk uraian. Setelah itu, peneliti memeriksa kebenaran informasi yang diterima, kemudian menarik kesimpulan. Peneliti menggunakan teknik triangulasi untuk mengecek keakuratan data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk mengkroscek kembali data-data yang diperoleh sehingga mendapatkan data jenuh (Sugiyono, 2019). Selanjutnya data yang berkaitan dengan penggunaan media permainan *puzzle* unutkan menunjang literasi santri penyandang disabilitas tunanrungu disajikan dalam bentuk teks narasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Media Permainan *Puzzle* Untuk Menunjang Literasi

Pentingnya kemampuan literasi khususnya dalam hal menulis dan membaca yang termasuk dalam kemampuan literasi bahasa. Dua hal tersebut merupakan literasi dasar yang harus ada pada anak usia dini hal ini dikarenakan melalui bacaan dan tulisan anak-anak dapat menambah pengetahuan dan dapat memperkuat daya pikirnya. Oleh karena itu, membaca dan menulis sangat diperlukan oleh siapapun terlebih pada anak usia dini yang masih dalam tahap perkembangan (Nurafifah, 2019). Pada TPQLB Spirit Dakwah Indonesia dalam menunjang literasi media yang digunakan yaitu menggunakan media permainan *puzzle*. Dalam penerapan media *puzzle* ini ada beberapa guru atau biasa disebut ustadz dan ustadzah yang menjadi pengajar dalam membantu santri dalam proses belajar literasi.

Pengertian media menurut Fatria & Listari (2017) ialah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan sebuah informasi yang meningkatkan semangat, meningkatkan semangat, merangsang pikiran, kemauan, dan perhatian yang dapat memotivasi santri dalam proses pembelajaran. Salah satu contoh media yang dapat digunakan adalah permainan *puzzle*. Menurut Rokhmat (2006) permainan *puzzle* termasuk permainan konstruksi dengan mencocokkan bentuk tertentu akhirnya membentuk pola tertentu yang utuh. Pada TPQLB

Spirit Dakwah Indonesia untuk pembelajaran menggunakan media permainan *puzzle*. Permainan *puzzle* tersebut digunakan untuk menunjang literasi santri.

Penerapan media permainan *puzzle* hanya diterapkan untuk santri penyandang disabilitas tunarungu khususnya bagi santri anak usia dini. Hal ini dikarenakan santri anak usia dini lebih senang bermain sehingga dalam proses belajar jika menerapkan sistem belajar sambil bermain maka akan lebih efektif dan efisien. Selain alasan tersebut pertimbangan yang lain karena pemilihan media permainan *puzzle* yang digunakan untuk menunjang literasi santri penyandang disabilitas tunarungu khususnya bagi santri yang masih anak usia dini dapat membantu dalam perkembangan anak. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Wini Aprianti (2021) yang menyatakan bahwa permainan *puzzle* sangat baik diterapkan untuk anak usia dini hal ini dilakukan karena dapat meningkatkan kognitif pada anak. Selain itu permainan *puzzle* juga dapat mengembangkan 6 aspek perkembangan anak usia dini. Enam aspek tersebut meliputi nilai agama dan moral, fisik dan motorik, kognitif, bahasa, sosial dan emosional, dan seni.

Dari keenam aspek tersebut jika dihubungkan dengan literasi maka aspek bahasa yang paling sesuai untuk anak tunarungu. Hal ini seperti yang sudah dijelaskan oleh Pratiwi (2016) mengatakan bahwa anak tunarungu terkendala dalam belajar bahasa, padahal jika tahap meraban dapat berkembang dengan baik maka akan berpengaruh pada kemampuan berbahasa. Selanjutnya kemampuan berbahasa berkembang menjadi kemampuan berbicara sehingga dapat tercipta kemampuan menulis dan membaca. Dari situlah maka kemampuan literasi anak akan berkembang dengan pesat.

TPQLB Spirit Dakwah Indonesia memilih media permainan *puzzle* untuk diterapkan pada santri penyandang disabilitas tunarungu khususnya bagi santri yang anak usia dini karena permainan *puzzle* dapat membantu enam aspek perkembangan pada anak usia dini yang meliputi nilai agama dan moral, fisik dan motorik, kognitif, bahasa, sosial dan emosional, dan seni. Dari keenam aspek tersebut yang bisa mendukung untuk anak tunarungu yaitu aspek bahasa karena pada santri tunarungu mereka terganggu dalam perkembangan bahasa, maka adanya penerapan media permainan *puzzle* tersebut dapat membantu perkembangan bahasa pada santri tunarungu jadi jika aspek bahasa sudah berkembang maka dapat meningkatkan kemampuan berbicara sehingga kemampuan berbicara tersebut akan berkembang menjadi kemampuan berliterasi yaitu literasi menulis dan membaca.

Dalam mendukung proses pembelajaran menggunakan media permainan *puzzle* yang digunakan untuk meningkatkan literasi khususnya literasi baca tulis al qur'an jenis media

permainan *puzzle* yang digunakan ada bermacam-macam. Berdasarkan hasil observasi ada empat jenis permainan *puzzle* yaitu :

1. *Puzzle* huruf hijaiyah
2. *Puzzle* angka arab
3. *Puzzle* tata cara wudhu
4. *Puzzle* tata cara sholat

Dari keempat *puzzle* tersebut mempunyai fungsi yang berbeda-beda karena memang kebutuhan santri dalam meningkatkan kemampuan berliterasi juga bermacam-macam. Dari hasil wawancara dengan informan 3 mengatakan bahwa :

“Dari keempat *puzzle* tersebut digunakan untuk memenuhi kebutuhan santri dalam belajar, khususnya belajar ilmu agama. Dari keempat *puzzle* tersebut juga mempunyai fungsi yang berbeda-beda sesuai dengan jenis *puzzlenya*.”(Wawancara 29 Januari 2023)

Dari hasil wawancara dan obsrvasi terkait jenis *puzzle* yang diterapkan di TPQLB Spirit Dakwah Indonesia merupakan jenis *The Think Puzzle*. Menurut pendapat Nuraini (2019) *The Think Puzzle* merupakan *puzzle* edukatif dimana *puzzle* tersebut berupa deskripsi kalimat yang terkait gambar untuk disusun menjadi gambar yang utuh atau dijodohkan-jodohkan. Pada TPQLB Spirit Dakwah Indonesia jenis *puzzle* yang digunakan adalah *puzzle* kayu yang bentuknya sebuah gambar yang nantinya dapat disusun menjadi sebuah gambar yang utuh dan *puzzle* tersebut digunakan untuk edukasi bagi santri khususnya edukasi dalam bidang keagamaan maka jenis *puzzle* pada TPQLB Spirit Dakwah Indonesia dapat dikatakan sebagai *puzzle* jenis *The Think Puzzle*. *The Think Puzzle* merupakan *puzzle* edukatif dimana *puzzle* tersebut berupa deskripsi kalimat yang terkait gambar untuk disusun menjadi gambar yang utuh atau dijodohkan-jodohkan. Pada TPQLB Spirit Dakwah Indonesia jenis *puzzle* yang digunakan adalah *puzzle* kayu yang bentuknya sebuah gambar yang nantinya dapat disusun menjadi gambar yang utuh dan *puzzle* tersebut digunakan untuk edukasi bagi santri khususnya edukasi dalam bidang keagamaan maka jenis *puzzle* pada TPQLB Spirit Dakwah Indonesia dapat dikatakan sebagai *puzzle* jenis *The Think Puzzle*.

Dalam penerapaaan media permainan *puzzle* yang digunakan untuk menunjang literasi santri penyandang disabilitas tunarungu diperlukan pendamping dalam pengajaran literasi, sehingga ustadz dan ustadzah menjadi bagian yang terpenting agar santri paham dengan materi yang disampaikan. Hal tersebut selaras dengan pendapat NAEYC (*National Association for the Education of Young Children*) (2008) yang menyatakan bahwa setiap tenaga pendidikan dalam pembelajaran anak usia dini harus mempunyai pengetahuan terkait

setiap anak didiknya sebagai individu dan implikasi cara terbaik untuk beradaptasi secara efektif dan responsif terhadap variasi individu. Hal ini sesuai dengan peranan para pengajar pada TPQLB Spirit Dakwah Indonesia dimana para pengajar disana harus bisa beradaptasi pada setiap santri yang diajarnya karena setiap santri mempunyai karakter yang berbeda-beda jadi para pengajar harus bisa beradaptasi pada setiap santri agar tercipta pembelajaran yang efektif dan para santri juga paham dengan materi yang disampaikan oleh setiap guru.

Cara penerapan media permainan *puzzle* juga sama seperti bermain *puzzle* pada umumnya, tetapi karena permainan *puzzle* yang diterapkan di TPQLB Spirit Dakwah Indonesia sebagai sarana pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berliterasi pada santri penyandang disabilitas tunarungu maka ada perbedaannya. Perbedaannya terletak ketika bermain santri perlu didampingi oleh para pengajar hal ini bertujuan agar mempermudah dalam pembelajaran. Selain itu, dalam penyusunan *puzzle* para guru juga memberi penjelasan terlebih dahulu sebelum *puzzle* tersebut disusun ulang. Hal ini sesuai dengan pendapat Sanjaya (2008) yang mengatakan peranan guru sangat penting dalam proses pembelajaran karena berperan sebagai fasilitator yang berfungsi untuk memudahkan siswa. Pendapat ini sesuai dengan peranan ustadz dan ustadzah di TPQLB Spirit Dakwah Indonesia dimana dalam proses pembelajaran bertugas untuk mendampingi atau sebagai fasilitator untuk setiap santri karena santri penyandang disabilitas tunarungu akan sulit jika harus belajar sendiri jadi perlu didampingi agar para santri disabilitas tunarungu mudah dalam memahami materi pembelajaran.

Penggunaan media permainan *puzzle* yang digunakan untuk menunjang kemampuan berliterasi santri penyandang disabilitas tunarungu yang diterapkan di TPQLB Spirit Dakwah Indonesia dimana para ustadz dan ustadzah dalam menjelaskan materi pembelajaran mempunyai cara tersendiri. Hal ini sesuai hasil wawancara dengan informan 3 mengatakan bahwa :

“Dalam penerapan media permainan *puzzle* pada santri penyandang disabilitas sama seperti pada umumnya permainan *puzzle* caranya potongan *puzzle* tersebut disusun menjadi gambar yang utuh, tetapi hal yang membedakan yaitu karena penerapannya diterapkan pada anak disabilitas khususnya yang tunarungu jadi perlu didampingi gurunya, jadi dalam penerapannya para guru sebagai pembimbing caranya *puzzlenya* diacak dulu kemudian guru menunjukkan potongan *puzzle* ke anak sambil diulang-ulang agar anak paham jadi tujuan dari mengulang-ulang sebuah kata atau kalimat karena anak tunarungu kalau diajak berkomunikasi fokus penglihatannya ke arah gerak bibir yang mengajak bicara, oleh karena itu gerak bibir yang mengajak komunikasi juga harus jelas pengucapannya, misalnya kalau *puzzle* huruf yang dijelaskan adalah huruf ba’ kata ba’ harus diulang-ulang sampai mereka mau merespon an menirukan, contohnya lagi ada *puzzle* sholat gambarnya takbir kemudian gurunya menunjukkan potongan *puzzlenya* sambil dipraktikkan atau

dicontohkan gerakan takbir itu seperti apa. Selanjutnya kalau anak dirasa sudah cukup jelas bisa dilanjut untuk menyusun *puzzle*, untuk menyusun *puzzle* kalau dirasa anaknya bisa menyusun sendiri jadi para pengajar tidak perlu membantu. Tapi dari beberapa anak yang nyusunnya perlu dibantu nanti pengajarnya bisa menunjukkan *puzzle* kemudian anaknya biar meletakkan sendiri ke letak yang sesuai. Kalau sudah selesai menyusun *puzzlenya* diteruskan dengan belajar literasi dengan menulis ataupun membaca buku jilid atau buku abadasa.” (Wawancara 29 Januari 2023)

Cara penerapan media permainan *puzzle* yang sudah dijelaskan oleh salah satu ustadzah sesuai dengan hasil obsevasi dilapangan. Cara bermain *puzzle* yang dibantu oleh para pengajar sebagai berikut :

“Informan 1 (guru) menjelaskan materi huruf hijaiyah dengan cara yang pertama membongkari permainan *puzzle* yang sudah disusun. Kemudian informan 1 menyebutkan berulang-ulang sebanyak 3-4 kali untuk mengulangi nama huruf yang informan 1 pegang sambil ditunjukkan ke informan 7 (santri). Informan 1 mengucapkannya dengan gerak bibir yang jelas, terlihat respon informan 7 juga mengikuti apa yang diucapkan oleh informan 1. Kemudian informan 1 juga mempraktekan bentuk huruf ba’ menggunakan bahasa isyarat respon informan 7 dapat menirukan bentuk huruf ba’ menggunakan bahasa isyarat. Kemudian setelah dirasa bisa dan sudah faham, informan 1 menyuruh informan 7 untuk menata ulang *puzzle*.” (Hasil observasi 29 Januari 2023)

Dari hasil wawancara dan hasil observasi tersebut maka cara menyusun permainan *puzzle* juga sama seperti pada umumnya, tetapi ada sedikit perbedaan. Hal ini sependapat dengan Yulianti I (2008) langkah-langkah menyusun *puzzle* sebagai berikut :

1. Lepaskan potongan *puzzle*

Pada tahap ini para pengajar melepaskan potongan *puzzle* dari *puzzlenya*

2. Acak potongan *puzzle*

Pada tahap ini para pengajar megecak potongan *puzzle*, setelah diacak para pengajar menunjukkan potongan *puzzle* tersebut kepada santri dengan cara menyebutkan berulang-ulang potongan *puzzle* yang dipegang tersebut. Cara pengucapannya juga harus jelas agar para santri paham apa yang diucapkkann dan agar santri bisa menirukan apa yang diucapkkann

3. Minta anak untuk menyusun ulang potongan *puzzle*

Jika dirasa santri sudah paham dengan penjelasan yang sudah dijelaskan, selanjutnya suruh santri untuk menyusun *puzzle*. Jika ada santri yang masih bingung menyusunnya maka tugas para pengajar untuk membantunya dengan cara menunjukkan potongan *puzzle* setelah itu suruh anak untuk meletakkan sendiri ke tempat yang sesuai.

4. Memberi tantangan pada anak untuk meletakkan dengan cepat

Pada tahap ini diganti dengan memberikan tantangan anak untuk menerapkan literasi, jadi setelah dijelaskan mengenai materi yang disampaikan menggunakan permainan *puzzle* tersebut, para santri dilanjutkan belajar berliterasi seperti menulis dan membaca. Literasi menulis seperti menulis huruf hijaiyah, angka arab, kemudian yang membaca bisa membaca buku jilid atau buku abatisa

Jadi tahap-tahap menyusun *puzzle* sama dengan menyusun *puzzle* pada umumnya tapi karena *puzzle* tersebut diterapkan pada santri penyandang disabilitas tunarungu maka ada sedikit perubahan. Hal ini bertujuan agar penyampaian materi melalui permainan *puzzle* tetap efektif jika diterapkan untuk santri tunarungu.

Dari adanya penerapan *puzzle* yang digunakan dalam proses pembelajaran di TPQLB Spirit Dakwah Indonesia ternyata dapat menumbuhkan literasi pada santri. Hal ini selaras dengan hasil wawancara informan 1 mengatakan :

“Literasi yang dihasilkan yaitu membaca dan menulis. Jadi untuk outputnya yang membaca meliputi membaca jilid dan membaca asmaul husna, sedangkan untuk yang menulis meliputi menulis huruf hijaiyah, menulis angka arab, menulis kaligrafi, kemudian menulis materi yang ditulis dipapan tulis seperti fiqih terkait sholat dan wudhu. Terciptanya literasi ini tak luput dari bantuan para pengajar yang selalu mendampingi dalam proses pembelajaran.” (Wawancara 22 Januari 2023)

Hal ini yang disampaikan dari hasil wawancara tersebut sesuai dengan pendapat NAEYC (*National Association for the Education of Young Children*) yang mengungkapkan bahwa literasi merupakan sebuah kegiatan untuk mendorong seseorang agar berkembang menjadi seorang pembaca atau penulis sehingga aktivitas ini memerlukan interaksi dengan seseorang yang menguasai literasi (Mansyur M, Isnawati, 2022). Dari pendapat tersebut maka sesuai dengan pembelajaran literasi yang diterapkan di TPQLB Spirit Dakwah Indonesia dimana penerapan literasi dibantu oleh seseorang yang menguasai literasi yaitu para ustadz dan ustadzah yang bertujuan untuk menjadikan para santri menjadi bisa membaca dan menulis.

Para santri disabilitas dapat dikatakan sudah dapat berliterasi dengan bantuan media permainan *puzzle* apabila mereka sudah dapat membaca dan menulis. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara informan 1 mengatakan bahwa :

“Ketika mereka sudah memahami materi yang diajarkan dan ketika mereka sudah dapat berkomunikasi dengan lain. Intinya yang terpenting dapat dikatakan dapat berliterasi apabila mereka sudah mampu membaca dan menulis”. (Wawancara 22 Januari 2023)

Hal yang disampaikan dari hasil wawancara tersebut sesuai dengan pendapat Leigh (2000) menyatakan bahwa seorang tunarungu dapat dikatakan mampu berliterat jika penyandang tunarungu dapat menulis dan membaca. Hal ini dikarenakan para penyandang tunarungu rata-rata terganggu dalam berbicara karena disebabkan kurangnya perbendaharaan kata yang disebabkan kurang berfungsinya indera pendengaran. Sehingga agar mereka tetap dapat berinteraksi maka penyandang tunarungu mendengar dengan membaca, berbicara dengan menulis. Proses membaca dan menulis diperoleh dari bagaimana penyandang tunarungu apa yang dilihat menggunakan indera penglihatan kemudian diolah ke otaknya. Hal ini sesuai dengan para santri disabilitas tunarungu di TPQLB Spirit Dakwah Indonesia dimana para santri tunarungu sudah bisa dikatakan berliterat, karena para santri tunarungu di TPQLB Spirit Dakwah Indonesia sudah bisa membaca dan menulis. Para santri tunarungu tetap dapat berinteraksi karena mereka mendengar dengan membaca, seperti membaca jilid atau membaca asmaul husna, kemudian para santri berbicara dengan cara menulis entah itu menulis menggunakan bahasa isyarat atau menulis di buku tulis seperti menulis huruf hijaiyah, menulis angka arab, menulis kaligrafi dan menulis materi di papan tulis.

Dilihat berdasarkan apa yang sudah dijelaskan oleh para guru dan pendapat dari Leigh santri disabilitas tunarungu di TPQLB Spirit Dakwah Indonesia sudah dapat dikatakan mampu berliterasi. Hal ini dilihat berdasarkan hasil observasi terhadap para santri disabilitas tunarungu sebagai berikut :

“Setelah informan 7 sudah bisa mempraktekan huruf hijaiyah menggunakan bahasa isyarat dan juga sudah bisa menyusun ulang *puzzle* secara urut tanpa bantuan dari para pengajar setelah itu informan 7 disuruh untuk menulis huruf hijaiyah dan angka arab, saat dilihat hasil tulisannya sudah rapi, informan 7 sudah mampu menulis tanpa dibantu dengan garis putus-putus. Saat ini informan 7 sudah bisa mengaji menggunakan buku jilid dan sudah jilid satu. Ketika mengaji suara infoman 7 sudah jelas walaupun masih terdengar samar-samar tapi sudah bisa dipahami. Tetapi beda halnya dengan informan 9. Informan 9 ketika disuruh untuk menata ulang *puzzle* masih perlu dibantu oleh para pengajar, dan saat disuruh untuk mempraktekan menirukan huruf hijaiyah menggunakan bahasa isyarat informan 9 masih perlu dibetulkan tangannya saat mempraktekan. Menulisnya juga masih dibantu dengan garis putus-putus lalu ditebali. Saat ini informan masih mengaji menggunakan Buku Abatasa. Saat mengaji suara informan 9 sebenarnya sudah bisa berbicara tetapi karena suaranya kedal jadi ngajinya masih belum cukup jelas cara pengucapannya. Dari kedua informan tersebut sebenarnya sama-sama sudah bisa berliterasi terkait membaca dan menulis yang membedakan hasil dari literasinya yang satu sudah benar dan yang satunya masih perlu diasah lagi kemampuan berliterasinya.” (Hasil observasi 29 Januari 2023)

Penerapan literasi tidak hanya dilaksanakan pada saat mengaji, agar santri dapat maksimal belajar berliterasi maka keterlibatan orang tua di rumah juga akan mempengaruhi keberhasilan literasi pada anak. Hal ini sesuai dengan informan 6 beliau menyatakan :

“..... di rumah juga saya ajari bareng sama adiknya, kadang saya ajari menulis dan membaca, misalnya saya kasih contoh untuk nulis huruf ba’ ya bisa kalau nulis tapi kalau membacanya masih bingung.....selain itu juga belajar berhitung.”(Wawancara 5 Februari 2023)

Hal ini sesuai dengan pendapat Senechal yang menyatakan bahwa orang tua memiliki peranan penting untuk mengenalkan literasi dasar pada anak selain itu pendapat lain dari Fantuzzo et al. (2004) dalam mengenalkan literasi pada anak orang tua juga terlibat dalam penanaman literasi. Keterlibatan orang tua dalam memberikan pengajaran literasi pada anak juga sangat berkontribusi dalam perolehan prestasi keaksaraan.. hal ini sesuai dengan para wali santri yang juga mengajarkan literasi di rumah. Keterlibatan wali santri dalam menerapkan literasi di rumah juga akan berpengaruh pada kemampuan literasi santri. Para wali santri di rumah mengajarkan literasi seperti menulis, membaca, dan berhitung.

Kendala Dalam Penerapan Media Permainan *Puzzle* Untuk Menunjang Literasi

Dalam penerapan media permainan *puzzle* yang digunakan untuk menunjang literasi dalam pelaksanaannya tidak selalu berjalan lancar, pasti dalam pelaksanaannya terdapat kendala. Hal ini sesuai hasil wawancara dengan informan 1 mengatakan :

“....ada dua faktor yang menjadi kendalanya, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Untuk internal berarti faktor yang ada pada diri anaknya sendiri contohnya moodnya lagi gak baik dalam artian mereka gak mau diajari oleh guru siapapun. Untuk faktor eksternal berarti faktor dari luar bisa dari lingkungan sekitar, contohnya ada anak yang belajar dengan bermain *puzzle* tapi terganggu dengan lingkungan sekitarnya, seperti ada anak lain yang ramai jadi konsentrasi anak yang sedang belajar menggunakan *puzzle* mejadi terganggu, teru ada lagi misal anak sedang bermaian *puzzle* kemudian ada anak lain yang tiba-tiba mengambil *puzzle* yang sedang digunakan.” (Wawancara 22 Januari)

Hal yang disampaikan dari hasil wawancara tersebut sesuai dengan pendapat Ayu (2014) yang menyatakan bahwa kekurangan dari media *puzzle* yaitu dengan adanya permainan *puzzle* menjadikan kelas kurang terkendali. Selain itu ketika santri sedang tidak mood ketika diajak belajar maka akan berpengaruh pada tingkat kreativitas anak, sedangkan permainan *puzzle* menuntut anak untuk berkreaitivitas. Hal ini selaras dengan kendala yang dialami oleh para pengajar di TPQLB Spirit Dakwah Indonesia dalam penggunaan media permainan *puzzle* yang digunakan untuk menunjang kemampuan literasi pada santri disabilitas tunarungu mengalami dua kendala yaitu pada faktor internal dan

eksternal. Faktor internal terdapat pada diri setiap santri seperti moodnya sedang tidak baik hal ini maka akan berpengaruh pada kreativitas santri sedangkan permainan *puzzle* merupakan jenis permainan yang menuntut kreativitas santri. Faktor eksternal berasal dari luar seperti ada santri yang fokus belajar menggunakan media permainan *puzzle* kemudian ada santri lain yang ramai sendiri hal ini menjadi konsentrasi santri yang sedang belajar menjadi terganggu kemudian ada santri lain yang tiba-tiba mengambil *puzzle* yang digunakan untuk belajar. Faktor eksternal tersebut menjadikan kelas kurang terkendali ketika menggunakan permainan *puzzle*.

Kendala pada penerapan media permainan *puzzle* tidak hanya dialami oleh para pengajar di TPQLB Spirit Dakwah melainkan dari wali santri juga merasakan kendala yang dihadapi. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara informan 5 mengatakan bahwa :

“kalau bisa masuknya ngaji jangan satu minggu hanya masuk satu kali. Karna anak-anak itu kalau disuruh belajar dirumah kadang itu males apalagi di rumah tidak ada permainan *puzzle*. Sedangkan biar belajarnya efektif saran saya ngajinya bisa satu minggu dua kali atau mungkin setiap hari masuk seminggu libur satu kali saja. Menurut saya itu bisa mempermudah proses pembelajaran. Karena biar bagaimanapun walaupun menggunakan media *puzzle* waktu yang diperlukan juga harus banyak, kalau cuma satu minggu masuk sekali itu kurang efektif.” (Wawancara 5 Februari 2023)

Hal yang disampaikan dari hasil wawancara tersebut juga sesuai dengan pendapat Ayu (2014) yang menyatakan bahwa kekurangan permainan *puzzle* yaitu membutuhkan waktu lebih banyak. Jadi, misal TPQLB hanya masuk satu minggu satu kali maka para santri kurang efektif belajar menggunakan media permainan *puzzle*.

PENUTUP

Simpulan

Pada TPQLB Spirit Dakwah Indonesia dalam memilih media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang literasi pada santri disabilitas tunarungu khususnya bagi santri tunarungu yang masih anak usia dini memilih media pembelajaran permainan *puzzle*. Pemilihan media *puzzle* dikarenakan dapat meningkatkan enam aspek perkembangan pada anak usia dini. Media permainan *puzzle* ini digunakan para ustadz dan ustadzah di TPQLB Spirit Dakwah Indonesia sebagai media penyampaian literasi. Literasi yang dihasilkan dari penggunaan media permainan *puzzle* yaitu literasi membaca dan menulis. Literasi membaca meliputi membaca jilid dan membaca asmaul husna, sedangkan literasi menulis meliputi menulis huruf hijaiyah, menulis angka arab, menulis materi yang ada di papan seperti materi fiqih yang meliputi tata cara sholat dan tata cara wudhu. Dalam penerapan media permainan

puzzle santri tunarungu dapat dikatakan sudah dapat berliterasi apabila mereka sudah bisa membaca dan menulis. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa TPQLB Spirit Dakwah Indonesia sudah berhasil menjadikan para santri penyandang disabilitas tunarungu berliterasi hal ini dapat dilihat bahwa para santri sudah bisa menulis dan membaca. Tetapi dalam pelaksanaan menggunakan media permainan *puzzle* masih ada kekurangan. Kekurangan tersebut terletak pada penggunaan media permainan *puzzle* seperti kelas mejadi kurang terkendali, kurangnya kreativitas santri dan permainan *puzzle* membutuhkan waktu lebih banyak sedangkan TPQLB Spirit Dakwah Indonesia dalam satu minggu hanya masuk satu kali jadi hal ini membuat belajar menggunakan permainan *puzzle* menjadi kurang maksimal.

Saran

1. Dalam pelaksanaan penggunaan media permainan *puzzle* menjadikan kelas kurang terkendali dan kurangnya kreativitas santri. Oleh karena itu, agar pembelajaran menggunakan media permainan *puzzle* tetap berjalan maka sebaiknya tenaga pengajar atau ustadz dan ustadzah bisa ditambah lagi karena santri di TPQLB Spirit Dakwah Indonesia termasuk banyak sedangkan tenaga pendidik hanya ada tiga orang maka hal tersebut akan sulit untuk mengkondisikan kelas.
2. Permainan *puzzle* merupakan jenis permainan yang membutuhkan waktu banyak, sedangkan TPQLB Spirit Dakwah Indonesia hanya masuk satu minggu satu kali. Jadi, agar materi yang disampaikan menggunakan media permainan *puzzle* bisa tersampaikan secara maksimal maka masuknya perlu ditambah lagi, bisa dijadwal satu minggu masuk enam hari jadi hanya libur satu kali atau bisa ditambah masuknya disamakan dengan jadwal para santri yang dirasa hari apa saja yang bisa masuk dengan cara tersebut maka para ustadz dan ustadzah bisa maksimal dalam penyampaian materi menggunakan media permainan *puzzle* dan kemampuan literasi akan berkembang lebih cepat.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Ayu, S. (2014). *Segudang Game Edukatif Mengajar*. Diva Press.
- Dini Andriani. (2011). *Tumbuh Kembang dan Terapi Bermain pada Anak*. Salemba Medika.
- Fantuzzo, J., McWayne, C., Perry, M., & Childs, S. (2004). Dimensions of Family Involvement and Their Relations to Behavioral and Learning Competencies for Urban,

- Low-Income Children. *School Psychology Review*, 33(4).
- Fatria, F., & Listari. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(1), 136.
- Febyarum, L. (2021). *Pengaruh Media Permainan Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Literasi Pada Anak Usia Dini Di TK IT Mekarsari Natar*.
- Fuadah, N. (2018). *Mengembangkan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah Melalui Media Puzzle Pada Anak Kelompok B RA Afandi Kecamatan Besuki Kabupaten Tulungagung*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Jannah, R. (2015). *Hubungan Konsep Diri Dengan Penerimaan Diri Penyandang Disabilitas Tunarungu Di Kota Medan*. 7–37.
- Kemendikbud. (2017). Panduan Gerakan Literasi Nasional. *Panduan Gerakan Literasi Nasional*, 50.
- Kemendes RI. (2019). Disabilitas Tuna Rungu. In *InfoDATIN Pusat Data dan Informasi Kementerian Kesehatan RI* (pp. 1–9). <https://pusdatin.kemkes.go.id/resources/download/pusdatin/infodatin/infodatin-tunarungu-2019.pdf>
- Leigh, G. (2000). Principles and Practices of Literacy Development for Deaf Learners: A Historical Overview. *Journal of Deaf Studies and Deaf Education*, 4(1), 37–49.
- Mansyur M, Isnawati, H. (2022). *Pembelajaran Literasi Sekolah Dasar* (M. M. Hidayat (ed.); Cetakan Pe). Yayasan Insan Cendekia Indonesia Raya.
- NAEYC. (2008). *Appendix A: History and Context*. NAEYC. <https://www.naeyc.org/resources/position-statements/dap/history-context>
- Nofiaturrehman, F. (2018). Problematika Anak Tunarungu Dan Cara Mengatasinya. *Quality*, 6(1), 1–15.
- Nurafifah, K. (2019). *Pengaruh Media Permainan Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Literasi Pada Anak Usia TK A Di TK-Al Hidayah Karangbendo Ponggok Blitar*.
- Nuraini. (2019). *Penerapan Alat Permainan Edukatif Puzzle Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung*.
- Permana, M. S. dan J. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. CV Maulana.
- Pratiwi, G. A. (2016). Kelas Literat Terhadap Perkembangan Literasi Anak Tunarungu Di TKLB. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 1–12.
- Raden. (2018). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak Dengan Berdongeng Di Ra*

Icma Pernantian Kecamatan Silangkitang Kabupaten Labuhanbatu Selatan [Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara].

[http://repository.umsu.ac.id/bitstream/handle/123456789/10953/SKRIPSI RADEN.pdf?sequence=1](http://repository.umsu.ac.id/bitstream/handle/123456789/10953/SKRIPSI%20RADEN.pdf?sequence=1)

- Rokhmat, J. (2006). Pengembangan Taman Edukatif Berbasis Permainan Untuk Pembelajaran di TK dan SD. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 2(1).
- Sanjaya, W. (2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana Prenada Grup.
- Sekolah Indonesia Riyadh. (n.d.). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Sekolah Indonesia Riyadh. [https://siln-riyadh.kemendikbud.go.id/paud/#:~:text=Rentangan anak usia dini menurut,8 tahun \(masa emas\)](https://siln-riyadh.kemendikbud.go.id/paud/#:~:text=Rentangan%20anak%20usia%20dini%20menurut,8%20tahun%20(masa%20emas)).
- Soemiarti Patmonodewo. (1995). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Rineka Cipta.
- Sugiyono, P. D. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (22nd ed.). Alfabeta.
- Widodo. (2016). Pengembangan Pembelajaran Permainan Adaptif Berbasis Perkembangan Aktual Bagi Anak Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1(1).
- Wini Aprianti. (2021). *Penerapan Permainan Puzzle Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Perwanida II Bandar Lampung*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Yulianti I, R. (2008). *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Laskar Askara.