

PENGARUH MEDIA *PUZZLE* HURUF TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK ADHYAKSA X KUPANG

Ya Putri Nining Karim¹, Kamelia Olga Litna², Yohana Yuniati³, Sartika Kale⁴

^{1,2,3,4}PGPAUD FKIP Universitas Nusa Cendana

yaputrinining01@gmail.com

ABSTRACT

This study aimed to determine the effect of letter puzzle media on the letter recognition ability of children aged 5–6 years at TK Adhyaksa X Kupang. This research employed a quantitative approach using a Pre-Experimental One Group Pretest-Posttest Design. The research sample consisted of 14 children aged 5–6 years. Data were collected using an observation checklist of letter recognition ability. The data were analyzed through prerequisite testing using the Shapiro–Wilk normality test and hypothesis testing using the Paired Sample t-Test with the assistance of SPSS version 27. The results showed that the average score of children's letter recognition ability increased from 71.64 in the pretest to 80.42 in the posttest. The results of the Paired Sample t-Test indicated a significance value of $0.000 < 0.05$, meaning that H_a was accepted and H_o was rejected. Based on these findings, it can be concluded that letter puzzle media has a significant effect on the letter recognition ability of children aged 5–6 years at TK Adhyaksa X Kupang.

Keywords: Letter Puzzle Media, Letter Recognition Ability, Children Aged 5–6 Years, Early Childhood Education, TK Adhyaksa X Kupang.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *puzzle* huruf terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 5–6 tahun di TK Adhyaksa X Kupang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Pre-Experimental One Group Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian berjumlah 14 anak usia 5–6 tahun. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi (*checklist*) kemampuan mengenal huruf. Data prasyarat dianalisis menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk* dan uji hipotesis uji *Paired Sample t-Test* dengan

bantuan SPSS versi 27. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan mengenal huruf meningkat dari 71,64 pada saat *pretest* menjadi 80,42 pada saat *posttest*. Hasil uji *Paired Sample t-Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* huruf berpengaruh signifikan terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 5–6 tahun di TK Adhyaksa X Kupang.

Kata kunci: Media *Puzzle* Huruf, Kemampuan Mengenal Huruf, Anak Usia 5–6 Tahun, Pendidikan Anak Usia Dini, TK Adhyaksa X Kupang.

A. Pendahuluan

Upaya untuk mewujudkan Indonesia Emas 2045 menempatkan sumber daya manusia sebagai fokus utama, sehingga pendidikan anak usia dini (PAUD) menjadi sangat penting dalam menciptakan generasi yang unggul dan berkualitas. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, perkembangan anak dapat diukur dari enam aspek perkembangan, salah satunya adalah aspek perkembangan bahasa. Aspek perkembangan bahasa merupakan aspek penting yang harus distimulasi sejak dini karena berperan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis, berkomunikasi, dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Sejalan dengan Permendikdasmen Nomor 10 Tahun 2025 tentang Standar Kompetensi Lulusan PAUD, perkembangan

bahasa perlu dikembangkan sejak usia dini karena menjadi dasar bagi anak dalam berkomunikasi secara efektif dan mendukung kesiapan mengikuti pembelajaran pada jenjang pendidikan selanjutnya. Hikmah (2025) dan Robinganti (2021) menyatakan bahwa perkembangan bahasa sejak masa bayi hingga kanak-kanak sangat penting karena memungkinkan anak berinteraksi dengan lingkungan dan mengubah pengalaman yang dimiliki menjadi simbol melalui penggunaan bahasa.

Salah satu hal penting dalam perkembangan bahasa anak usia dini adalah literasi atau keaksaraan. Literasi pada anak usia dini tidak hanya dimaknai sebagai kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga mencakup kemampuan berkomunikasi, memahami simbol,

serta menggunakan bahasa secara bermakna dalam kehidupan sehari-hari. Menurut *National Association for the Education of Young Children* (NAEYC, 2020), literasi awal mencakup kemampuan menggunakan bahasa lisan, mengenal simbol, serta memahami hubungan antara huruf dan bunyi sebagai dasar perkembangan membaca dan menulis. Kemampuan literasi yang berkembang sejak dini akan membantu anak dalam memahami informasi, mengungkapkan gagasan, serta mempersiapkan diri untuk memasuki pendidikan formal.

Salah satu kemampuan yang menjadi dasar perkembangan literasi awal adalah kemampuan mengenal huruf. Kemampuan mengenal huruf merupakan kemampuan anak dalam mengenali, membedakan, dan menghubungkan bentuk huruf dengan bunyi yang sesuai. Purnamasari dkk. (2022) menjelaskan bahwa kemampuan mengenal huruf merupakan keterampilan linguistik yang perlu dikembangkan sejak usia dini

sebagai persiapan memasuki jenjang pendidikan berikutnya. Menurut Afnida (2020), kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari literasi awal yang melibatkan pengenalan simbol huruf, peniruan bentuk tulisan, serta pemahaman hubungan antara huruf dan bahasa sebagai dasar kemampuan membaca dan menulis. Sejalan dengan itu, Alfina dkk. (2023) menyatakan bahwa kemampuan mengenal huruf merupakan bagian penting dari perkembangan literasi anak usia dini yang dapat dikembangkan melalui penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia dini adalah media *puzzle* huruf. Media ini memungkinkan anak belajar mengenal bentuk dan simbol huruf secara konkret melalui kegiatan menyusun potongan huruf, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan sesuai

dengan karakteristik belajar anak usia dini. Menurut Rahmani dan Mayar (2023) serta Rimaviciene et al. (2025) menjelaskan bahwa media puzzle huruf berperan penting dalam mendukung perkembangan kemampuan mengenal huruf sebagai bagian dari literasi awal. Selain itu, penggunaan *puzzle* huruf memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan kemampuan mengenal huruf karena melalui kegiatan menyusun dan mencocokkan huruf, anak dapat meningkatkan keterampilan fonetik dan memahami hubungan antara huruf dan bunyi sebagai dasar kesiapan membaca (Ungau et al., 2023). Amalia (2021) menyatakan bahwa penggunaan *puzzle* huruf membantu anak mengenali simbol huruf melalui aktivitas bermain yang melibatkan proses menyusun dan mencocokkan huruf secara berulang. Pendapat tersebut didukung oleh Futihat dkk. (2020) yang menegaskan bahwa permainan *puzzle* mampu menstimulasi kreativitas dan daya ingat anak melalui aktivitas yang

menyenangkan dan dilakukan secara bertahap sesuai tingkat perkembangan anak.

Berdasarkan hasil observasi di TK Adhyaksa X Kupang, kemampuan mengenal huruf anak usia 5–6 tahun belum berkembang secara optimal. Dari 14 anak yang diamati, terdapat 10 anak yang hanya mampu menghafal huruf a–z tanpa memahami bentuk dan bunyi huruf yang disebutkan. Anak juga masih mengalami kesulitan dalam membedakan bentuk dan bunyi huruf yang memiliki kemiripan, seperti b, d, p, q, m, dan n, serta mengalami kesulitan dalam kegiatan menyalin huruf. Hasil observasi menunjukkan bahwa terdapat 4 anak berada pada kategori Belum Berkembang (BB), 6 anak pada kategori Mulai Berkembang (MB), 2 anak pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 2 anak pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih berada pada kategori BB dan MB sehingga kemampuan mengenal huruf perlu ditingkatkan

melalui penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan upaya untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh media *puzzle* huruf terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 5–6 tahun di TK Adhyaksa X Kupang.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2022), penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh perlakuan tertentu terhadap variabel lain dalam kondisi yang terkendali. Desain penelitian yang digunakan adalah *Pre-Experimental Design* dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*, yaitu desain yang

melibatkan satu kelompok subjek yang diberikan pengukuran awal (*pretest*), perlakuan (*treatment*), dan pengukuran akhir (*posttest*) untuk mengetahui perubahan yang terjadi setelah perlakuan diberikan (Sugiyono, 2022).

Penelitian dilaksanakan di TK Adhyaksa X Kupang yang berlokasi di Jalan Urip Sumardjo, Kelurahan Merdeka, Kecamatan Kota Lama, Kota Kupang. Populasi penelitian berjumlah 28 anak. Sampel penelitian berjumlah 14 anak usia 5–6 tahun yang terdiri atas 7 anak perempuan dan 7 anak laki-laki. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh, yaitu teknik penentuan sampel apabila seluruh anggota populasi digunakan sebagai sampel penelitian (Sugiyono, 2022).

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dengan lembar checklist yang dilakukan pada saat kegiatan *pretest* dan *posttest*. Instrumen penelitian disusun berdasarkan capaian perkembangan bahasa anak usia 5–6 tahun yang mengacu pada

Permendikdasmen Nomor 10 Tahun 2025, meliputi kemampuan menyebutkan simbol huruf yang dikenal, membedakan bentuk huruf yang mirip, mengenal bunyi huruf awal pada nama benda, mengelompokkan kata berdasarkan bunyi awal yang sama, memahami hubungan antara bentuk huruf dan bunyinya, serta mengenali huruf-huruf pada nama sendiri. Sebelum digunakan, instrumen dan media *puzzle* huruf terlebih dahulu divalidasi oleh ahli menggunakan validitas isi (*content validity*) melalui penilaian *expert judgement* (Sugiyono, 2022).

Penelitian dilaksanakan selama 10 kali pertemuan yang terdiri atas satu kali *pretest*, delapan kali perlakuan (*treatment*), dan satu kali *posttest*. Pada tahap perlakuan, anak mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media *puzzle* huruf melalui aktivitas mengenal, menyusun, mencocokkan, dan menyebutkan huruf secara bertahap dalam suasana bermain yang menyenangkan.

Analisis data dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 27. Uji prasyarat yang digunakan adalah uji normalitas *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel kurang dari 50 responden. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Paired Sample t-Test* untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *puzzle* huruf terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 5–6 tahun di TK Adhyaksa X Kupang. Kriteria pengambilan keputusan dilakukan pada taraf signifikansi 0,05. Jika nilai signifikansi $\geq 0,05$ maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak, sedangkan jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak (Sugiyono, 2022).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu *pretest*, *treatment*, dan *posttest*. Sebelum digunakan dalam penelitian, media *puzzle* huruf dan instrumen penelitian terlebih dahulu divalidasi

oleh ahli menggunakan validitas isi (*content validity*) dengan rumus Aiken's V. Hasil validasi ahli media memperoleh nilai Aiken's V sebesar 0,83 dan validasi ahli bahasa sebesar 0,93. Nilai tersebut berada pada kategori sangat valid ($V \geq 0,80$), sehingga media *puzzle* huruf dan instrumen penelitian dinyatakan layak digunakan dalam penelitian.

Pelaksanaan penelitian diawali dengan pemberian *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal mengenal huruf anak. Selanjutnya diberikan perlakuan (*treatment*) menggunakan media *puzzle* huruf sebanyak delapan kali pertemuan. Kegiatan pembelajaran meliputi mengenal simbol huruf, membedakan bentuk huruf yang mirip, menyebutkan bunyi huruf, mengelompokkan huruf berdasarkan karakteristik tertentu, serta menyusun huruf menggunakan media *puzzle* huruf. Setelah seluruh perlakuan selesai dilaksanakan, dilakukan *posttest* untuk mengetahui kemampuan mengenal huruf anak setelah diberikan perlakuan.

Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata (*mean*) kemampuan mengenal huruf anak pada saat *pretest* sebesar 71,64 sedangkan pada saat *posttest* meningkat menjadi 80,42. Dengan demikian, terjadi peningkatan rata-rata sebesar 8,78 poin setelah penggunaan media *puzzle* huruf.

Data dianalisis menggunakan uji prasyarat, yaitu uji normalitas dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dan uji hipotesis menggunakan uji *Paired Sample t-test* dengan bantuan program SPSS versi 27. Hasil uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,063. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ($0,063 > 0,05$), maka data berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil uji *Paired Sample t-test* menunjukkan nilai t hitung sebesar 5,419 dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, penggunaan media *puzzle* huruf berpengaruh signifikan terhadap kemampuan

mengenal huruf anak usia 5–6 tahun di TK Adhyaksa X Kupang.

Menurut Sugiyono (2022), data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, data penelitian dinyatakan berdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk dilakukan pengujian menggunakan statistik parametrik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* huruf mampu meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak. Peningkatan ini terjadi karena media *puzzle* huruf memberikan pengalaman belajar yang konkret, menarik, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Melalui kegiatan menyusun, mencocokkan, dan mengelompokkan huruf, anak tidak hanya mengenal bentuk huruf tetapi juga memahami hubungan antara simbol huruf dan bunyinya. Kegiatan bermain yang dilakukan selama pembelajaran membuat anak lebih aktif, antusias, dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat Amalia (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan *puzzle* huruf membantu anak mengenali simbol huruf melalui aktivitas menyusun dan mencocokkan huruf secara berulang. Selain itu, Rahmani dan Mayar (2023) serta Rimaviciene et al. (2025) menjelaskan bahwa media *puzzle* huruf berperan dalam membantu anak memahami bentuk huruf, mengingat simbol alfabet, serta menghubungkannya dengan bunyi huruf sebagai bagian dari perkembangan literasi awal. Ungau et al. (2023) juga menyatakan bahwa penggunaan *puzzle* huruf dapat meningkatkan kemampuan fonetik anak melalui kegiatan bermain yang melibatkan hubungan antara huruf dan bunyi.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh teori *emergent literacy* yang dikemukakan oleh Whitehurst dan Lonigan bahwa kemampuan literasi awal berkembang sebelum anak mampu membaca dan menulis secara formal, termasuk kemampuan mengenal huruf dan

memahami hubungan antara huruf dan bunyi (Irayana & Assyauqi, 2025). Selain itu, teori perkembangan kognitif Piaget menjelaskan bahwa anak usia 5–6 tahun berada pada tahap praoperasional, yaitu tahap ketika anak lebih mudah memahami konsep melalui benda konkret dan pengalaman langsung (Lourenco, 2020). Media *puzzle* huruf memberikan pengalaman belajar konkret melalui kegiatan memegang, menyusun, dan mencocokkan huruf sehingga membantu anak memahami simbol huruf secara lebih mudah. Teori konstruktivisme Vygotsky juga menekankan pentingnya interaksi sosial dan bimbingan guru dalam proses pembelajaran (Fleer, 2021; Chaiklin, 2020). Selama kegiatan pembelajaran, anak memperoleh arahan dan bantuan dari guru sehingga kemampuan mengenal huruf dapat berkembang secara optimal.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Purnamasari, dkk (2022) yang menunjukkan bahwa

penggunaan media *puzzle* huruf berpengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia dini. Penelitian Surtika, dkk (2020) juga menemukan bahwa media *puzzle* huruf memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan mengenal huruf anak. Selain itu, Rahmawati dan Muhroji (2024) menjelaskan bahwa media *puzzle* huruf membantu anak membedakan huruf-huruf yang memiliki bentuk hampir sama sehingga mendukung perkembangan kemampuan membaca permulaan.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* huruf memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 5–6 tahun di TK Adhyaksa X Kupang. Penggunaan media *puzzle* huruf dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk mendukung perkembangan literasi awal anak usia dini, khususnya dalam meningkatkan kemampuan mengenal simbol huruf dan

hubungan antara huruf dengan bunyinya.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* huruf berpengaruh signifikan terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 5–6 tahun di TK Adhyaksa X Kupang. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji *Paired Sample t-Test* yang menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Selain itu, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata kemampuan mengenal huruf anak dari 71,64 pada saat *pretest* menjadi 80,42 pada saat *posttest* setelah diberikan perlakuan menggunakan media *puzzle* huruf. Temuan ini menunjukkan bahwa media *puzzle* huruf efektif digunakan untuk membantu anak mengenal simbol huruf, membedakan bentuk huruf yang mirip, serta memahami hubungan antara huruf dan bunyinya

sebagai bagian dari perkembangan literasi awal.

Daftar pustaka

- Afnida, M., & Suparno, S. (2020). Literasi dalam pendidikan anak usia dini: persepsi dan praktik guru di prasekolah Aceh. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 971.
- Alfina, C. S., Fauziah, P. Y., Amalia, D., & Ulfah, K. U. (2023). Pengembangan soft book sebagai media pengenalan huruf hijaiyah pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7589-7600.
- Amalia, S., & Patiung, D. (2021). Pengembangan Media Puzzle Untuk Menumbuhkan Kemampuan Mengenal Huruf Latin Anak Usia Dini. *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 4(1), 53-65.
- Chaiklin, S. (2020). The zone of proximal development in Vygotsky's analysis of

- learning and instruction. *Cultural-Historical Psychology*, 16(1), 37–45.
<https://doi.org/10.17759/chp.2020160104>
- Fleer, M. (2021). Cultural-historical approaches to early childhood education and care. *Early Child Development and Care*, 191(1), 1–12.
<https://doi.org/10.1080/03004430.2020.1736569>
- Futihat, S., Wibowo, E. W., & Mastoah, I. (2020). Pengembangan media puzzle huruf untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca permulaan. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 7(02), 135-148
- Irayana, I., & Assyauqi, M. I. (2025). Literasi Emergen Anak Usia Dini: Studi Kasus di Perpustakaan Daerah Kalimantan Selatan. *Muadalah*, 13(1), 37-44.
- Jimenez, M. V., Yumus, M., Schiele, T., Mues, A., & Niklas, F. (2024). Preschool emergent literacy skills as predictors of reading and spelling in Grade 2 and the role of migration background in Germany. *Journal of Experimental Child Psychology*, 244, 105927.
<https://doi.org/10.1016/j.jecp.2024.105927>
- Lourenço, O. (2020). Piaget and education: A revision. *Educational Psychology Review*, 32(2), 527–551.
<https://doi.org/10.1007/s10648-019-09504-4>
- National Association for the Education of Young Children. (2020). *Developmentally appropriate practice in early childhood programs serving children from birth through age 8*. Washington, NAEYC.
- Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia. (2025). *Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2025 tentang Standar Kompetensi Lulusan*. Kemendikdasmen

- Purnamasari, M. D., Darmiyanti, A., & Putri, F. E. (2022). Pengaruh Media Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini 4-5 Tahun Di Tk Islam Hanifa Karawang. *Al-Abyadh*, 5(2), 59-68
- Rahmani, R., & Mayar, F. (2023). Pengembangan media audio visual video pembelajaran membaca untuk mengenal huruf awal. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2272–2282. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4410>
- Rahmawati, E., & Muhroji, M. (2024). Pengaruh media puzzle huruf untuk meningkatkan kemampuan membaca anak disleksia. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1408-1413. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1103>
- Robingatin, Zulkiyah Ulfah. 2021. *Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Rimavičienė, D., Zaranis, N., & Synodi, E. (2025). The Use of Visual Media in Early Literacy Learning in Kindergarten. *Zabags International Journal of Education*, 3(2), 50-59. <https://doi.org/10.61233/zijed.v3i2.28>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Surtika, T., Sumardi, S., & Yasbiati, Y. (2020). Pengaruh media puzzle huruf terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A di TK Ar-Rahman Kecamatan Sukahening. *Jurnal Paud Agapedia*, 3(1), 101-111.
- Ungau, S. A., Nasip, F., Linyaw, K. A., Yusop, Y. B., & Tang Tien Mee. (2023). Gamification in Improving Reading Skills of Preschool Children: Blending Through Puzzle Game. *Journal of Cognitive Sciences and Human Development*, 9(1), 193–220

<https://doi.org/10.33736/jcshd.5479.2023>