

PENGARUH PERMAINAN *PUZZEL* PADA ANAK TUNAGRAHITA TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL DI SEKOLAH LUAR BIASA-G

(The Effect Of Puzzle Game In Children With Mental Retardation On Social Development At Slb-G)

Ganjar Safari¹, Hastin Nafitri²

Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Bale Bandung

Ganjar_ners@yahoo.com

ABSTRACT

Insiden retardasi mental 1,5 kali lebih banyak pada masa anak sekolah dengan puncak usia 6 sampai 17 tahun pada anak yang mengalami retardasi mental perlu mendapatkan perhatian dalam pembentukan sikap, kepribadian, dan pengembangan kemampuan sosial. Melalui kegiatan bermain, akan membantu anak untuk mengembangkan hubungan sosial dan belajar memecahkan masalah dari hubungan sosial. *Puzzel* merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan anak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan *puzzel* terhadap perkembangan sosial pada siswa tunagrahita atau retardasi mental di sekolah SLB-G. Desain penelitian yang digunakan pra eksperimental (one-group pre- post test design). Hasil penelitian menunjukkan bahwa jumlah anak yang mengalami retardasi mental sebelum diberikan permainan *puzzel* sebagian besar anak dengan perkembangan sosial belum berkembang sebanyak 11 orang, setelah diberikan perlakuan permainan *puzzel* sebagian besar anak sebanyak 13 orang dengan perkembangan sosial berkembang sesuai harapan, dalam penelitian ini yaitu terdapat pengaruh antara permainan *puzzel* terhadap perkembangan sosial pada siswa dengan retardasi mental. Untuk anak yang belum berkembang disarankan untuk lebih aktif lagi dalam melakukan proses pembelajaran menggunakan permainan yang mengedukatif salah satunya permainan *puzzel*.

Kata kunci : Perkembangan Sosial, Permainan *Puzzel*, Tunagrahita

*The incidence of mental retardation 1.5 times higher during school children with peak age of 6 to 17 years in children who experience mental retardation need to get attention in the formation of attitude, personality and development of social ability. *Puzzel* media which is an educational game tool that can stimulate children's ability. Therefore, the purpose of this study was to determine the effect of *puzzel* games on social development in students with mental deficiency or mental retardation at SLB-G. The research design used was pre-experimental (one-group pre-post test design). The result showed that the number of children who experienced mental retardation before being given the *puzzel* game, most of the children with undeveloped social development were 11 people, after being given *puzzel* game treatment, most of the children were 13 people with social development that was developing as expected, in this study there was an effect between *puzzel* games on social development in students with mental retardation. For underdeveloped children, it is recommended to be more active in carrying out the learning process using educational games, one of which is the *puzzel* game.*

Keywords: Social Development, *Puzzel* Game, Mental Retardation

1. PENDAHULUAN

Kelahiran seorang anak sangatlah dinanti-nantikan oleh banyak pasangan yang menikah. Kehadiran anak akan menjadi pelita yang terang benderang bagi orang tua dalam mengarungi kehidupan berumah tangga, saat anak lahir kedunia dia adalah fitrah, masih suci, masih putih cemerlang dan belum ternoda apapun juga (Nabel Ridha, 2014:85).

Retardasi bukan merupakan suatu penyakit, melainkan hasil patologik di dalam otak yang menggambarkan keterbatasan intelektualitas dan fungsi adaptif. Retardasi mental dapat terjadi dengan atau tanpa gangguan jiwa atau gangguan fisik lainnya (Salmiah, 2013 dalam jurnal keperawatan silampari, Dwi Wulandari dkk, 2018).

(WHO) memperkirakan angka terjadinya retardasi mental berat sekitar 1-3% pada dari seluruh populasi, dan hampir 3 % mempunyai IQ di bawah 70. Sebagai sumber daya manusia tentunya mereka tidak bisa dimanfaatkan, karena 0,1 % dari anak-anak ini memerlukan perawatan, bimbingan serta pengawasan sepanjang hidupnya. Sedangkan di Indonesia jumlah anak berkebutuhan khusus adalah sekitar 7% dari total jumlah anak usia 0-18 tahun atau sebesar 6.230.000. Insiden retardasi mental 1,5 kali lebih banyak pada laki-laki dibandingkan dengan perempuan, dimana kejadian tertinggi pada masa anak sekolah dengan puncak usia 6 sampai 17 tahun (Ramayumi, 2014).

Menurut Data yang didapat dari Dinas Kesejahteraan Sosial Propinsi Jawa Barat tahun 2012, jumlah penyandang cacat dari usia 0- 17 tahun adalah 1732 anak. Dengan penyandang cacat mental atau retardasi mental yaitu 553 anak atau 31.93 %.

Kemampuan beradaptasi sosial

adalah salah satu syarat manusia untuk dapat bertahan hidup. Melalui kegiatan bermain, anak akan belajar memberi dan menerima. Bermain dengan orang lain akan membantu anak untuk mengembangkan hubungan sosial dan belajar memecahkan masalah dari hubungan sosial dan belajar memecahkan masalah dari hubungan tersebut (Musfiroh, 2012).

Anak-anak berkebutuhan khusus dalam isi program pembelajarannya dapat memanfaatkan permainan terapeutik yang meliputi permainan eksplorasi, permainan sosialisasi, permainan keterampilan, permainan imajinatif, dan permainan memecahkan masalah melalui puzzle atau *puzzle it-out play*. Dengan model pengulangan, pemberian contoh dan arahan, ketekunan, kasih sayang, pemecahan materi menjadi beberapa bagian kecil (Delphie, 2012 dalam jurnal Endurance, Sutinah, 2019).

Menurut Patmonodewo (Misbahch, Muzamil, 2010 dalam jurnal silampari Dwi dkk, 2018) kata puzzle berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang . berdasarkan pengertian tentang media puzzle maka dapat disimpulkan bahwa media puzzle merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan matematika anak , yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan puzzle berdasarkan pasangannya. Tujuan dalam penelitian ini yaitu mencari pengaruh permainan puzzle pada anak tunagrahita di slb-g.

2. TINJAUAN TEORITIS

a. Konsep Bermain

Bermain merupakan cara ilmiah bagi seorang anak untuk mengungkapkan konflik yang ada dalam dirinya yang pada awalnya anak belum sadar bahwa dirinya sedang mengalami konflik (Miller

B.F. 1983 dalam H. Nabel Ridha, 2014).

b. Tipe Bermain

Secara umum terdapat dua tipe bermain yaitu;

- 1) *Solitary play*. Pada masa awal anak-anak, mereka biasanya bermain sendiri. Mereka bereksplorasi dengan menggunakan seluruh inderanya.
- 2) *Parallel play*. Berikutnya anak bisa jadi bermain dalam tempat dan waktu yang sama dengan anak lainnya tetapi mereka bermain sendiri-sendiri tanpa berkomunikasi satu sama lain.
- 3) *Associative play*. Permainan ini Ketika anak berada dalam kelompok, mereka bermain Bersama-sama tetapi biasanya tidak ada peran spesifik atau tujuan untuk menghasilkan Sesutu.
- 4) *Cooperative play*. Seiring dengan keterlibatannya dengan anak lain, lambat laun anak-anak ini akan merencanakan permainan dan mereka terlibat Bersama-sama dalam permainan tersebut.

c. **Konsep Permainan Puzzle**

Menurut Patmonodewo (Misbach, Mujamil, 2010) kata puzzle berasal dari Bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, media puzzle merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang.

Manfaat bermain puzzle yaitu Melatih dan membantu keterampilan kognitif ,

Meningkatkan keterampilan motorik halus, Meningkatkan keterampilan sosial, Merangsang perkembangan kreativitas, Meningkatkan perkembangan moral. Adapun kelebihan dari media puzzel menurut Chumala, Nur, 2013 yaitu Media puzzel bersifat konkrit , Media puzzel dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, Media puzzel dapat menarik minat dan perhatian siswa.

d. **Konsep Perkembangan Sosial**

Mulai bergaul atau hubungan sosial baik dengan orang tua, anggota keluarga, orang dewasa lainnya, maupun teman bermainnya, anak mulai mengembangkan bentuk-bentuk tingkah laku sosial seperti berikut ;

- 1) Pembangkangan (negativesme), tingkah laku ini terjadi sebagai reaksi terhadap penerapan disiplin atau tuntutan orang tua atau lingkungan yang tidak sesuai dengan kehendak anak.
- 2) Agresi (aggression), yaitu perilaku menyerang balik secara fisik (nonverbal) maupun kata-kata (verbal). Agresi ini merupakan salah satu bentuk reaksi terhadap frustrasi (rasa kecewa karena tidak terpenuhi kebutuhan atau keinginannya).
- 3) Berselisih atau bertengkar (quarelling), terjadi apabila seseorang anak merasa tersinggung atau terganggu oleh sikap dan perilaku anak lain, seperti diganggu pada saat mengerjakan sesuatu atau direbut barang atau mainannya.
- 4) Menggoda (teasing), yaitu sebagai bentuk lain dari tingkah laku agresif. Menggoda merupakan serangan mental terhadap orang lain dalam bentuk verbal (katakata ejekan atau cemoohan). Sehingga menimbulkan

reaksi marah pada orang yang diserangnya.

- 5) Persaingan (rivalry), yaitu keinginan untuk melebihi orang lain dan selalu didorong atau distimulasi oleh orang lain.
- 6) Kerja sama (cooperation), yaitu sikap mau bekerja sama dengan kelompok.
- 7) Tingkah laku berkuasa (ascendant behaviour), yaitu sejenis tingkah laku untuk menguasai situasi sosial, mendominasi, atau bersikap bossines.
- 8) Mementingkan diri sendiri (selfishness), yaitu sikap egosentris dalam memenuhi keinginannya.
- 9) Simpati (sympathy), yaitu sikap emosional yang mendorong individu untuk menaruh perhatian terhadap orang lain, mau mendekati atau bekerja sama dengannya.

3. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode pra eksperimental (*one-group pra- post test design*). Pengumpulan data dilakukan menggunakan lembar observasi. dalam analisa univariat dan metode uji statistik untuk variabel permainan puzzel dan perkembangan sosial dengan perhitungan presentase untuk mengetahui karakteristik responden serta untuk mendeskripsikan variabel bebas dan variabel terkait.

Analisa bivariat ini digunakan untuk mengetahui pengaruh permainan puzzel pada anak tunagrahita terhadap perkembangan sosial. Dalam analisa bivariat dalam penelitian ini menggunakan *uji Wilcoxon*. Teknik sampling yang digunakan yaitu total sampling dengan jumlah sampel 15 orang.

4. HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian dijabarkan mulai dari deskripsi anak tunagrahita pada perkembangan sosialnya.

1. Analisa univariat

a. Tael Karakteristik responden Frekuensi Jenis Kelamin Responden Anak

Jenis Kelamin Responden Anak	Frekuensi	Persentase (%)
Laki- Laki	11	73,3
Perempuan	4	26,7
Total	15	100,0

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan dari 15 orang responden sebagian besar responden anak adalah laki-laki dengan jumlah 11 orang dengan persentasi 73,3% dan sebagian kecil perempuan dengan jumlah 4 orang dengan persentasi 26,7%.

Tabel : Distribusi Frekuensi Rentang Usia Anak

Rentan Usia Anak	Frekuensi	Persentase (%)
7-8	4	26,7%
9-10	6	40%
11-12	4	26,7%
13-14	1	6,6%
Total	15	100%

Berdasarkan tabel 4.2 dapat dijelaskan sebagian besar responden rentang usia anak berusia 9-10 sebanyak 6 orang (40%) dan sebagian kecil berusia 13-14 sebanyak 1 orang (6,6%).

Tabel : Distribusi frekuensi perkembangan sosial sebelum dilakukan permainan *puzzle*

No	Perkembangan Sosial	Frekuensi	Persentase (%)
1	Belum Berkembang ($\leq 39\%$)	11	73,3
2	Mulai Berkembang (40%-64%)	4	26,7
3	Berkembang Sangat Baik (65%-79%)	0	0
4	Berkembang Sesuai Harapan (80%-100%)	0	0

Dari tabel distribusi diatas dapat dijelaskan sebelum dilakukan permainan *puzzle* didapatkan sebagian besar anak mengalami perkembangan sosial Belum Berkembang terdapat 11 orang (73,3%), dan sebagian kecil Mulai Berkembang terdapat 4 orang (26,7%),

Tabel : Distribusi frekuensi perkembangan sosial setelah dilakukan permainan *puzzle*

No	Perkembangan Sosial	Frekuensi	Persentase (%)
1	Belum Berkembang ($\leq 39\%$)	0	0
2	Mulai Berkembang (40%-64%)	0	0
3	Berkembang Sangat Baik (65%-79%)	2	13,3
4	Berkembang Sesuai Harapan (80%-100%)	13	86,7

Berdasarkan tabel distribusi diatas dapat dijelaskan sesudah dilakukan permainan *puzzle* sebagian besar anak mengalami perkembangan sosial berkembang sesuai harapan 13 orang (86,7%) dan sebagian kecil perkembangan sosial berkembang sesuai harapan 2 orang (13,3%).

Signed Rank didapat hasil dengan *p value* (Asymp. Sig 2 tailed) sebesar 0,001 kurang dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan *puzzle* terhadap perkembangan sosialisasi pada anak usia 7-13 tahun. Hal ini menunjukkan secara statistik bahwa terdapat pengaruh permainan *puzzle* terhadap perkembangan sosial anak. Berdasarkan tabel *symmetric measure* didapatkan hasil dari uji *wilcoxon* yaitu 0,001 hal ini menunjukkan pengaruh antara variabel X dan Y.

5. PEMBAHASAN

Kemampuan sosialisasi yang baik pada anak retardasi mental kategori sedang diperlukan untuk dapat menciptakan komunikasi yang efektif dengan teman sebayanya dan juga sangat penting untuk menghindari konflik dan situasi yang kompleks terjadi di lingkungannya (Matson & Swizy, cit Johny, Timothy, & Santino, 2009) dalam jurnal Dwi Retnaningsih dkk, 2013.

Anak dengan retardasi mental kategori sedang merupakan kelompok yang mampu dilatih. Pada kelompok ini anak mengalami keterlambatan perkembangan pemahaman dan penggunaan bahasa, sehingga perkembangan keterampilannya emosional dan sosial pada anak retardasi mental kategori sedang dapat dioptimalkan dengan menggunakan satu metode. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk meminimalkan keterlambatan perkembangan dan penggunaan bahasa

pada anak retardasi mental kategori sedang adalah dengan metode bermain (Sularyo & Kadim, 2007) dalam jurnal Dwi Retnaningsih dkk, 2013.

Menurut Hurlock (2010), peran aktif anak dalam bermain dengan teman sebayanya dapat berpengaruh terhadap kemampuan anak dalam beradaptasi sosial. Anak harus memacu dirinya sendiri untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Dengan adanya teman dalam satu kelompok anak bisa saling berdiskusi dan bekerja sama, serta dengan adanya kelompok lawan yang memiliki tingkat kemampuan sosialisasi yang berbeda dapat memotivasi anak untuk tertarik dan beradaptasi dengan permainan.

Tujuannya dilakukan permainan puzzle yaitu untuk meningkatkan perkembangan sosial pada anak tunagrahita, Apabila puzzle dimainkan secara berkelompok maka hal itu sekaligus menjadi ajang bagi anak untuk berinteraksi dengan lingkungan satu sama lain. Hal ini meningkatkan kemampuan sosialnya yaitu keterampilan yang berhubungan dengan bagaimana cara berinteraksi dengan orang lain. Di dalam suatu kelompok anak akan saling menghargai, saling membantu dan berdiskusi satu sama lain (Supartini dalam Mefi Wulandari, 2019).

Menurut Effiana Yuriastien dkk bahwa permainan puzzle merupakan suatu permainan yang dapat merangsang pemahaman anak terhadap ruang kemampuan membayangkan sesuatu secara mental, serta kemampuan memecahkan masalah. Dengan menggunakan alat permainan edukatif semua bisa dikembangkan dengan mudah misalnya, memudahkan anak untuk belajar, untuk melatih konsentrasi anak, untuk media kreativitas dan imajinasi anak, untuk menghilangkan

kejujuran anak, dan untuk menambah ingatan anak.

Peneliti Dwi Wulandari, Nelvia, dan Dwi Saputra (2018) telah membuktikan adanya pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan sosial pada anak retardasi mental. Menurut Ismail (2011) puzzle adalah permainan yang menyusun suatu gambar atau benda yang telah di pecah dalam beberapa bagian. Cara memainkan Puzzle adalah memisahkan kepingan-kepingan yang dipisahkan lalu digabungkan kembali dan terbentuk menjadi sebuah gambar.

Dengan kata lain perkembangan adalah suatu gejala perubahan dalam fungsi dari organ-organ yang telah mengalami pertumbuhan tersebut. Pengertian lain dijelaskan oleh Santrock (2007) dimana perkembangan memiliki makna sebagai pola perubahan yang dimulai sejak pematangan, yang berlanjut sepanjang rentang hidup.

6. SIMPULAN

Dari hasil penelitian, maka dapat disimpulkan :

1. Perkembangan sosial anak sebelum dilakukan permainan puzzle sebagian besar berada pada kategori perkembangan sosial Belum Berkembang dengan jumlah 11 orang (73,3%).
2. Perkembangan sosial anak setelah diberikan permainan Puzzle sebagian besar berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan dengan jumlah sebanyak 13 orang (86,7%).
3. Terdapat pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan sosial pada anak tunagrahita dengan usia 7-13 tahun di SLB-G

Saran dalam penelitian ini yaitu Anak yang belum berkembang disarankan untuk lebih giat lagi dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran

menggunakan permainan yang mengedukatif dalam bimbingan atau pengawasan bapak/ibu guru dan orang tua , permainan puzzel dilakukan selama 3x dalam seminggu dengan waktu 15 menit.

Anak yang stimulus perkembangannya masih kurang diharapkan pihak sekolah guru, orang tua ikut membantu dalam peningkatan perkembangan sosial pada anak untuk lebih baik.

Anak yang sudah bagus dalam perkembangannya diharapkan mempertahankan tingkat sosial untuk bisa merangsang stimulus temannya yang belum berkembang dan mengajak bergabung bersama.

7. DAFTAR PUSTAKA

- Angelina Regina. “Pola Bermain Anak Usia Dini Tuna Grahita di Kupang”. Jurnal.
- Delphie, B. (2012). Pembelajaran Anak Tunagrahita. Bandung: Refika Aditama.
- Depkes RI. 2014. Pedoman Pelayanan Kesehatan Anak di Sekolah Luar Biasa (SLB) Bagi Petugas Kesehatan. Departemen Kesehatan RI: Jakarta.
- Eka Tusyna dkk, “Analisis perkembangan sosial-emosional tercapai siswa usia dasar”.J. Inventa Vol III. No.1 2019.
- Elizabeth B. Hurlock. 2010. Psikologi Perkembangan. Erlangga.
- Hartinah Sitti. 2011. “Pengembangan Peserta Didik”. PT. Refika Aditama.
- Ismail, A. (2011). Education Games. Jogjakarta: Pro U Media.
- Mahmud. (2011).”Metode Penelitian Pendidikan” Penerbit Pustaka Setia.
- Malone, D. M., (2006). Differential Exsspresion of Toy Play by Preschoolers With and Without Mental Retardation. *Journal of Research in Childhood Education*. Vol.21 Issu 2, p117- 13.
- Misbach, Muzamil. 2010. Pengertian MediaPuzzel.(<https://www.academia.edu/9717051/>, diakses tanggal 14 Febuari 2020).
- Musfiroh. (2012). Cerdas Melalui Bermain. PT Grasindo: Jakarta.
- Mutiah. 2010. Psikologi Bermain Anak Usia Dini. Kencana: Jakarta.
- Muzamil, misbach. 2010. Pengertian Media Puzzel. Diakses pada tanggal 23 Febuari 2020. Economisc jurnal. <https://economiscjournal.blogspot.com/2010/09/pengertian-media-puzzel.html>.
- Nabiel Ridha. 2014. “Buku Ajar Keperawatan Anak”. Penerbit Pustaka Pelajar. Celeban.
- Nurmeliawati Tia. 2016. “Modul Guru Pembelajar SLB Tunagrahita Kelompok Kompetensi B”. PPPPTK dan PLB Bandung.
- Nursalam. 2016 “Metode Penelitian Ilmu Keperawatan Edisi 4 ”. Penerbit Selemba Medika.
- Patmonodewo. 2010. Permainan Edukatif. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Prihartawati Ekanti, 2016. “ Pengaruh Permainan Puzzel Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Vokal pada Anak Tuna Grahita Kategori Sedang Kelas III SLB N Sleman. Jurnal.
- Rahmaya Nova, “Pengaruh Metode Bermain Puzzel Terhadap Kemampuan Sosialisasi Anak Retardasi Mental Di SLB C Yakut Purwokerto”. Diunduh dari <https://ejournal.uhb.ac.id/index.php/>

- [VM/article/view/232/2_04](#)
(diakses pada 30 Juli 2020 pukul 13.44).
- Ramayumi. 2014. Karakteristik Penderita Retardasi Mental di SLB Kota Bukittinggi. Artikel Penelitian. MKA, 37(3). Desember 2014.
- Retnaningsih Dwi, 2013. "Pengaruh terapi bermain puzzel terhadap tingkat perkembangan sosial pada anak retardasi mentak di SLB N kabupaten Rembang". *Jurnal Literatur*. Program Studi Ners. Stikes Widya Husada Semarang. Jurnal.
- Salmiah, S. 2013. Retardasi Mental. Fakultas Kedokteran Gigi Universitas Sumatera Utara.
- Sugiyono. 2013. "Motode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D".
- Sugiyono. 2019. "Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D". Penerbit Alfabeta, cv.
- Sularyo, T. S., & Kadim, M. 2007. Sari Pediatri Volume 2 Topik Khusus Retardasi Mental. Jakarta: Salemba.
- Sularyo, T. S., & Kadim, M. 2007. Sari Pediatri Volume 2 Topik Khusus Retardasi Mental. Jakarta: Salemba.
- Suparno, Supartini, E., & Purwandari. (2010). Pengembangan Model Modifikasi perilaku Sosial Melalui Media Belajar Berkonsep Konvergensi Bagi Anak Autis. *Jurnal Kependidikan*, 40(2),201-214.
- Supartini. Y. (2004). Konsep Dasar Keperawatan Anak. EGC: Jakarta.
- Susanti. (2009). Terapi Bermain: Cooperative Play dengan Puzzel Meningkatkan Kemampuan Sosialisasi Anak Retardasi Mental. Madiun: Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga.
- Sutinah. (2019). Terapi Bermain Puzzel Berpengaruh Terhadap Kemampuan Memori Jangka Pendek Anak Tunagrahita.
- Wahyuni, Nanik. Dkk. 2010. Pemanfaatan Media Puzzle Metamorfosis dalam Pembelajaran Sains untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SD Sawunggaling 1.
- Wardhani Hartika Sintya. 2012. "Terapi bermain cooperative play dengan puzzel meningkatkan kemampuan sosialisasi anak retardasi mental". Fakultas Kesehatan Universitas Airlangga Kampus C Mulyorejo Surabaya. Jurnal.
- Wardhani. (2012). Terapi Bermain: Cooperative Play dengan Puzzel Meningkatkan Kemampuan Sosialisasi Anak Retardasi Mental di SLB Al – Hidayah, desa Mejayan, Kabupaten Madiun. Skripsi. Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga Kampus C Mulyorejo Surabaya.
- Wong. 2009. Buku Ajar Keperawatan Pediatrik. Vol. 1. Edisi 6. EGC: Jakarta.
- Wulandari Dwi, 2018. "Pengaruh permainan puzzel terhadap kemampuan beradaptasi sosial siswa retardasi mental". *Jurnal Keperawatan Silampari* Vol 1, Nomor 2, Juni 2018 e-ISSN : 2581-1975 p-ISSN : 2597-7482. Jurnal.
- Wulandari Mefi, "Pengaruh permainan puzzel terhadap perkembangan kognitif pada anak 5-6 tahun di paud harapan Ananda kota Bengkulu" Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri Bengkulu. Diunduh dari <http://repository.iainbengkulu.ac.id/2800/1/BAB%20I-V.pdf> (diakses 12 Febuari 2020 pukul15.30).