

Peningkatan Kemampuan Mengenal Identitas Diri melalui Media Puzzle Nama pada Anak Usia Dini

Muhaimin Saputra*, Ashabi Dilwani Azra

UIN Sunan Gunung Djati Bandung, Indonesia

DOI:

<https://doi.org/10.47134/paud.v3i3.2806>

*Correspondence: Muhaimin Saputra

Email: muhaiputra08@gmail.com

Received: 19-04-2026

Accepted: 07-05-2026

Published: 28-06-2026



Copyright: © 2026 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media Puzzle Nama terhadap peningkatan capaian elemen Jati Diri pada anak kelompok B di TK Valda. Elemen Jati Diri, yang mencakup aspek identitas diri, sosial-emosional, dan fisik-motorik, merupakan fondasi penting dalam implementasi Kurikulum Merdeka. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain One-Group Pretest-Posttest. Subjek penelitian berjumlah 15 anak yang dipilih melalui teknik observasi terstruktur. Instrumen penilaian terdiri dari 10 indikator yang mencakup aspek kognitif, motorik halus, kemandirian, regulasi diri, dan tanggung jawab. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada capaian Jati Diri anak. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media Puzzle Nama, yang dipadukan dengan optimalisasi lingkungan kelas (Dinding Alfabet), efektif dalam menstimulasi kemandirian, kepercayaan diri, serta keterampilan motorik halus anak.

Kata Kunci: Jati Diri, Puzzle Nama, Anak Usia Dini

Abstract: This study aims to analyze the effect of using Name Puzzle media on improving the achievement of Self-Identity elements in group B children at Valda Kindergarten. The

Self-Identity elements, which include aspects of self-identity, social-emotional, and physical-motor skills, are an important foundation in implementing the Independent Curriculum. The research method used is quantitative with a One-Group Pretest-Posttest design. The study subjects consisted of 15 children selected through structured observation techniques. The assessment instruments consist of 10 indicators covering cognitive aspects, fine motor skills, independence, self-regulation, and responsibility. The results show a significant improvement in the children's Self-Identity achievement. This improvement indicates that using the Name Puzzle media, combined with optimizing the classroom environment (Alphabet Wall), is effective in stimulating children's independence, self-confidence, and fine motor skills.

Keywords: Identity, Name Puzzle, Early Childhood

Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan fase krusial dalam meletakkan fondasi bagi perkembangan holistik anak. Dalam implementasi Kurikulum Merdeka saat ini, pembelajaran anak usia dini difokuskan pada tiga elemen Capaian Pembelajaran (CP), dengan elemen Jati Diri sebagai salah satu pilar utamanya. Menurut [KEMENTERIAN PENDIDIKAN & dkk, \(2023\)](#), elemen Jati Diri menekankan pengembangan kesadaran anak akan identitas diri, kepemilikan emosional, dan perkembangan fisik-motorik. Hal ini bertujuan agar peserta didik dapat terus mengembangkan diri, memahami perannya dalam lingkungan sehari-hari, serta mampu berinteraksi secara sehat dengan teman sebaya maupun orang dewasa di

sekitarnya

Sejalan dengan hal itu, Kepala [Badan Standar & dkk, \(2025\)](#) menjelaskan bahwa elemen Jati Diri mencakup tiga bidang capaian: identitas diri, sosial-emosional, dan fisik-motorik. Identitas diri meliputi pengenalan terhadap diri sendiri (gender, agama, dan sosial-budaya) serta kesadaran diri sebagai bagian dari keluarga, negara, dan dunia. Pengenalan terhadap nama sendiri merupakan langkah awal yang paling mendasar untuk membangun kesadaran identitas personal tersebut ([Arifudin et al., 2021](#)). Penguasaan identitas awal ini sangat penting agar anak dapat menumbuhkan rasa percaya diri, yang menjadi aset utama dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

Namun, kondisi ideal tersebut sering kali belum sepenuhnya terealisasi dalam praktik di lapangan. Berdasarkan observasi awal (*pretest*) di TK Valda, ditemukan bahwa sebagian besar anak di Kelompok B masih mengalami kendala pada ketiga domain utama Jati Diri. Pada domain identitas diri, anak-anak masih kesulitan mengenali komponen visual dari nama mereka sendiri dan merasa ragu dengan identitas dirinya. Pada domain sosial-emosional, mereka belum sepenuhnya memiliki kematangan emosional untuk terlibat secara mandiri dalam kegiatan belajar, misalnya mudah menyerah ketika menghadapi tantangan. Sementara itu, pada domain fisik-motorik, keterampilan motorik halus dan taktil anak dalam memanipulasi objek masih belum optimal. Menurut [Mulyasa \(2014\)](#), rendahnya capaian perkembangan ini sering dipicu oleh keterbatasan media pembelajaran konkret yang mampu mengintegrasikan aspek identitas, emosional, dan motorik secara bersamaan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang merangsang, menyenangkan, konkret, dan bermakna. Salah satu solusi alternatif yang dinilai efektif adalah penggunaan media Puzzle Nama. Permainan ini dirancang khusus untuk merangsang komponen identitas diri secara menyeluruh. Melalui modifikasi media manipulatif ini, anak-anak secara aktif terlibat dalam menyusun potongan huruf yang membentuk nama mereka, yang secara langsung dapat memperkuat kesadaran akan identitas diri. Selain itu, aktivitas menjepit dan mencocokkan potongan puzzle akan melatih keterampilan motorik halus serta kepekaan taktil anak, sehingga mendukung kemandirian mereka dalam beraktivitas. Selama proses perakitan, anak-anak juga dirangsang untuk mengembangkan kematangan emosional berupa kesabaran, fokus, pengendalian diri, dan ketekunan dalam memecahkan masalah ([Zaman et al., 2014](#)). Ketika susunan puzzle berhasil diselesaikan, akan timbul rasa bangga yang memperkuat kesejahteraan psikologis anak. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan media permainan Puzzle Nama terhadap hasil pembelajaran elemen Jati Diri pada anak Kelompok B di TK Valda, serta untuk mengetahui seberapa besar peningkatan kemampuan elemen Jati Diri anak sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diberikan perlakuan tersebut.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan efektivitas media puzzle dalam meningkatkan keterampilan motorik dan kognitif anak ([Latif, M., Zukhairiyah, R., 2013](#)). Namun, penelitian-penelitian tersebut belum ada yang secara spesifik mengkaji penggunaan media modifikasi berupa "puzzle nama" sebagai sarana intervensi terpadu. Literatur yang ada selama ini belum secara eksplisit menghubungkan aktivitas bongkar-pasang puzzle nama

dengan pencapaian menyeluruh tiga domain elemen Jati Diri (yakni identitas diri, sosial-emosional, dan fisik-motorik) sekaligus secara serempak dalam kerangka Kurikulum Merdeka. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menguji secara empiris efektivitas media tersebut melalui pendekatan kuantitatif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki dan menganalisis pengaruh permainan puzzle nama terhadap hasil pembelajaran elemen Jati Diri pada anak usia dini di TK Valda, melalui perbandingan kemampuan anak sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diberikan perlakuan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi para pendidik PAUD dalam menyelenggarakan pembelajaran yang lebih inovatif dan berpusat pada anak.

Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Jenis eksperimen yang diterapkan adalah *Pre-Experimental Design* dengan model *One-Group Pretest-Posttest Design* ([Rachman A dkk, 2024](#)). Dalam desain ini, tidak terdapat kelompok pembanding (kontrol); pengukuran dilakukan hanya pada satu kelompok subjek sebanyak dua kali, yaitu sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) dan setelah diberikan perlakuan (*posttest*). Pelaksanaan intervensi menggunakan media Puzzle Nama ini dilakukan dalam 3 kali pertemuan dengan durasi 60 menit setiap pertemuannya. Prosedur pelaksanaannya mencakup tiga tahapan utama: (1) tahap *pretest* untuk mengukur kemampuan awal anak, (2) tahap *treatment* (pemberian perlakuan) berupa kegiatan menyusun puzzle nama secara bertahap yang didampingi oleh peneliti, dan (3) tahap *posttest* untuk mengevaluasi hasil akhir setelah seluruh sesi intervensi selesai diberikan.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa lembar skala observasi terstruktur yang dikembangkan dari indikator Capaian Pembelajaran Elemen Jati Diri. Indikator tersebut meliputi:

1. Kognitif: Mengenal urutan huruf nama.
2. Motorik: Menjepit kepingan dengan presisi.
3. Mandiri: Menyelesaikan puzzle tanpa bantuan.
4. Sosial-Emosional: Menunjukkan rasa bangga.
5. Tanggung Jawab: Merapikan alat main.
6. Karakteristik: Mengenali ciri fisik/kesukaan diri.
7. Kolaborasi: Bekerja sama/berbagi dengan teman.
8. Regulasi Diri: Sabar menunggu giliran.
9. Problem Solving: Mampu memutar/membalik puzzle yang salah.
10. Koordinasi: Ketepatan posisi kepingan puzzle.

Untuk mengukur derajat capaian anak pada setiap indikator, peneliti menggunakan skala penilaian yang terdiri dari 4 tingkatan skor dengan rubrik operasional sebagai berikut:

1. Skor 1: Belum Berkembang (BB)
2. Skor 2: Mulai Berkembang (MB)
3. Skor 3: Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
4. Skor 4: Berkembang Sangat Baik (BSB)

Pelaksanaan tindakan pada kegiatan eksperimen ini dibagi menjadi tiga tahapan sistematis:

1. Tahap *Pretest*: Peneliti melakukan asesmen awal yang melibatkan seluruh siswa (15 anak) secara individual melalui aktivitas bermain berbasis pengenalan diri. Setiap anak didorong untuk mengenali dan mengucapkan huruf-huruf yang membentuk namanya sendiri. Pendekatan persuasif ini digunakan agar evaluasi literasi awal anak dapat dilakukan dalam situasi yang alami dan bebas tekanan.
2. Tahap *Treatment*: Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan mengoptimalkan lingkungan kelas sebagai media belajar, di mana peneliti menempelkan alat peraga huruf abjad pada dinding yang dapat dijangkau oleh anak. Melalui media dinding alfabet ini, anak diajak untuk melakukan eksplorasi kinestetik dan visual. Pendekatan ini dirancang untuk mempermudah proses internalisasi huruf abjad melalui pengamatan berulang yang terjadi selama kegiatan belajar sehari-hari.
3. Tahap *Posttest*: Peneliti menggunakan media puzzle nama sebagai instrumen untuk mengukur pencapaian perkembangan anak. Setiap siswa diminta untuk merangkai kembali potongan huruf hingga membentuk nama lengkap mereka. Peneliti memusatkan pengamatan pada kemampuan anak dalam mengenali, memilah, dan menyusun urutan huruf alfabet secara mandiri.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Uji Instrumen (Validitas dan Reliabilitas)

Berdasarkan analisis validitas yang dilakukan terhadap instrumen penelitian dengan membandingkan nilai r {hitung} dan r {tabel} pada taraf signifikansi 5% untuk jumlah subjek $N=15$, diperoleh hasil rekapitulasi sebagaimana tertera pada Tabel 1.

Table 1: Rekapitulasi Validitas Item Instrumen

No Item	Koefisiensi Korelasi hitung (rh)	Koefisiensi Korelasi tabel (rt)	Interpretasi
1.	0,549	0,514	Valid
2.	0,306	0,514	Invalid
3.	0,831	0,514	Valid
4.	0,529	0,514	Valid
5	0,126	0,514	Invalid
6	0,173	0,514	Invalid
7	0,131	0,514	Invalid
8	0,561	0,514	Valid
9	0,142	0,514	Invalid
10	0,438	0,514	Invalid

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa dari total 10 butir item yang diuji, sebanyak 4 item dinyatakan valid r {hitung} > r {tabel}, sedangkan 6 item lainnya dinyatakan tidak valid dan gugur. Selanjutnya, terhadap 4 butir instrumen yang valid tersebut dilakukan uji reliabilitas menggunakan teknik Cronbach's Alpha.

Table 2: Koefisien reliabilitas instrumen

Hasil Uji Reliabilitas	Cronbach's Alpha
1	0,70

Berdasarkan perhitungan yang dilakukan, diperoleh koefisien reliabilitas instrumen sebesar 0,70. Oleh karena nilai koefisien tersebut memenuhi standar reliabilitas (0,70), instrumen dinyatakan konsisten dan andal untuk digunakan dalam pengumpulan data penelitian.

Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas sebaran data dilakukan menggunakan metode Shapiro-Wilk untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Hasil perhitungan disajikan pada Tabel 3.

Table 3: Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Variabel	Hasil Uji Normalitas Statistik W	Shapiro-Wilk P-value (Sig.)	Kesimpulan
<i>Pretest</i>	0,958	0,666	Normal
<i>Posttest</i>	0,916	0,174	Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas, diperoleh nilai signifikansi (*p-value*) sebesar 0,666 untuk data *pretest* dan 0,174 untuk data *posttest*. Karena nilai signifikansi kedua kelompok data tersebut $> 0,05$, dapat disimpulkan bahwa data *pretest* maupun *posttest* berdistribusi secara normal.

Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

Mekanisme media Puzzle Nama dalam meningkatkan identitas diri anak bekerja melalui stimulasi visual, taktil, dan kognitif secara simultan. Secara visual, kepingan huruf yang membentuk nama diri memaksa anak untuk terus mengamati, mengenali, dan mengingat simbol huruf yang menjadi identitas personal mereka. Secara taktil dan motorik halus, aktivitas memegang, menjepit, serta mencocokkan kepingan huruf melatih koordinasi mata dan tangan. Pengulangan proses bongkar-pasang kepingan nama sendiri secara konsisten ini membantu anak menginternalisasi konsep diri mereka, sehingga pengenalan terhadap identitas personal menjadi lebih kuat dan tertanam secara alami.

Tahap *Pretest* (Asesmen Awal)

Sebelum diberikan perlakuan (*treatment*), peneliti melakukan asesmen awal untuk memetakan kemampuan dasar 15 anak Kelompok B di TK Valda. Proses *pretest* dilakukan secara individual melalui observasi terstruktur yang mencakup indikator perkembangan Jati Diri. Kegiatan ini dilaksanakan melalui skenario bermain yang natural guna meminimalkan kecemasan pada anak, dengan prosedur sebagai berikut:

- Observasi Kognitif dan Literasi: Peneliti memberikan kartu huruf acak dan meminta anak menyusunnya sesuai nama mereka guna mengukur sejauh mana anak mengenal simbol visual dan urutan namanya sendiri.
- Observasi Motorik dan Presisi: Peneliti mengamati cara anak memegang dan memposisikan objek pada media puzzle sederhana yang tersedia di kelas, untuk menilai koordinasi tangan dan ketepatan taktil.
- Observasi Kemandirian dan Problem Solving: Peneliti membiarkan anak mencoba menyelesaikan tugas menyusun huruf secara mandiri tanpa intervensi, guna melihat

ketahanan (*persistence*) anak saat menghadapi kesulitan.

- d. Observasi Sosial-Emosional: Peneliti mencatat respons emosional anak, seperti tingkat kesabaran, sikap menunggu giliran, serta kemunculan rasa percaya diri.
- e. Observasi Tanggung Jawab: Peneliti mengamati perilaku anak setelah kegiatan, apakah terdapat inisiatif untuk merapikan kembali alat peraga ke tempat semula.

Hasil penilaian awal menunjukkan bahwa sebagian besar kemampuan anak masih berada pada kategori Mulai Berkembang (MB).



Gambar 1. Tahap *Pretest* Anak Menyusun Puzzle

Tahap *Treatment* (Pemberian Perlakuan)

Pada tahap perlakuan, peneliti menempelkan alat peraga huruf abjad pada dinding kelas yang berada dalam jangkauan visual dan fisik anak. Media ini dirancang sebagai scaffolding visual agar anak terbiasa dengan bentuk dan urutan huruf. Selama kegiatan belajar, peneliti mengajak anak untuk melakukan eksplorasi kinestetik dengan cara menunjuk, menyentuh, dan menelusuri bentuk huruf pada dinding. Pendekatan ini bertujuan untuk memperkuat proses internalisasi simbol huruf melalui pengamatan berulang (*repeated exposure*) di lingkungan sekitar mereka.



Gambar 2. Tahap *Treatment* Anak Menempelkan Huruf Abjad

Tahap *Posttest* (Asesmen Akhir)

Tahap *posttest* dilakukan setelah serangkaian tindakan *treatment* selesai dilaksanakan, dengan tujuan mengukur efektivitas penggunaan media Puzzle Nama dan Dinding Alfabet secara kuantitatif. Asesmen akhir ini dilaksanakan melalui prosedur:

- a. Pelaksanaan Tugas Terstruktur: Peneliti memberikan instruksi individual kepada setiap anak untuk menyusun kembali potongan huruf menjadi nama lengkap mereka menggunakan media Puzzle Nama secara mandiri tanpa bantuan.
- b. Observasi Kinerja Mandiri: Peneliti mengobservasi kemampuan problem solving anak ketika menghadapi kendala (misalnya posisi kepingan huruf yang tertukar) untuk melihat apakah mereka mampu melakukan koreksi secara mandiri.
- c. Evaluasi Aspek Afektif dan Tanggung Jawab: Saat anak berhasil menyelesaikan susunan puzzle, peneliti mengamati ekspresi emosional yang muncul, seperti rasa bangga, kegembiraan, dan peningkatan kepercayaan diri, serta memantau inisiatif mereka dalam merapikan alat main.
- d. Pencatatan Data Observasi: Hasil pengamatan dikonversi ke dalam skor numerik berdasarkan indikator yang telah ditetapkan untuk membandingkan peningkatan capaian perkembangan anak dibandingkan dengan kondisi awal (*pretest*).



Gambar 3. Tahap *Posttest* Anak Menempelkan Huruf Abjad

Pembahasan

Berdasarkan serangkaian tahapan asesmen dan perlakuan yang telah dilakukan, penggunaan media Puzzle Nama yang dikombinasikan dengan Dinding Alfabet menunjukkan stimulasi yang signifikan terhadap pencapaian elemen Jati Diri anak usia dini. Pada awal observasi (*pretest*), anak-anak Kelompok B di TK Valda menghadapi kendala, terutama dalam hal pengenalan visual komponen nama mereka dan regulasi diri ketika menghadapi kesulitan. Keterbatasan media konkret sebagaimana dikemukakan oleh [Mulyasa \(2014\)](#) menjadi salah satu faktor penghambat perkembangan kognitif dan motorik halus anak. Melalui intervensi berupa pengenalan bentuk huruf secara visual dan kinestetik di dinding kelas, diikuti dengan praktik manipulasi objek pada media Puzzle Nama, terjadi peningkatan keterikatan emosional dan motorik anak secara serempak.

Ditinjau dari teori perkembangan kognitif dan psikososial Vygotsky, Dinding Alfabet berfungsi secara efektif sebagai scaffolding visual yang menjembatani zona perkembangan proksimal (*Zone of Proximal Development*) anak, dari yang awalnya belum mengenali huruf menjadi terbiasa melalui paparan lingkungan secara konstan. Sejalan dengan penekanan [Susanto \(2011\)](#), penggunaan media personal—dalam hal ini nama anak itu sendiri terbukti mampu meningkatkan motivasi intrinsik secara signifikan karena secara emosional objek tersebut lekat dengan diri mereka. Aktivitas memegang, menjepit, dan mencocokkan kepingan huruf melatih koordinasi motorik halus dan kepekaan taktil, yang memperkuat temuan [Latif dkk. \(2013\)](#) bahwa media manipulatif sangat krusial bagi kematangan fisik anak usia dini.

Dari perspektif regulasi diri (*self-regulation*), proses bongkar-pasang kepingan puzzle yang memicu *trial-and-error* melatih anak untuk mengelola frustrasi, sejalan dengan pandangan pakar psikologi anak bahwa penyelesaian tugas menantang (*challenging tasks*) dapat membangun ketekunan (*grit*) dan problem solving pada usia prasekolah [Nurhasanah, E., & Setiawan \(2023\)](#). Keberhasilan dalam merampungkan susunan huruf pembentuk identitas diri mereka pada akhirnya menumbuhkan rasa bangga dan keyakinan diri. Hal ini mengonfirmasi temuan [Lestari, S. P., & Wijaya \(2020\)](#) bahwa permainan konstruktif berbasis pemecahan masalah secara mandiri merupakan fondasi utama dalam menumbuhkan kesejahteraan psikologis dan kematangan emosional, yang menjadi inti dari Capaian Pembelajaran elemen Jati Diri ([KEMENTERIAN PENDIDIKAN & dkk, 2023](#)).

Simpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan Puzzle Nama terbukti efektif dalam meningkatkan Capaian Pembelajaran elemen Jati Diri pada anak Kelompok B di TK Valda. Peningkatan tersebut mencakup tiga domain utama, yaitu: (1) Identitas Diri, yang ditandai dengan semakin baiknya kemampuan anak dalam mengenali, membaca, dan menyusun urutan huruf pada nama mereka sendiri; (2) Fisik-Motorik, yang terlihat dari peningkatan keterampilan motorik halus, presisi jari tangan, serta koordinasi visual-motorik; dan (3) Sosial-Emosional, yang ditunjukkan oleh meningkatnya kemandirian, ketekunan (*persistence*), kemampuan problem solving, serta rasa percaya diri anak saat menyelesaikan tugas. Media Puzzle Nama disarankan untuk dapat diimplementasikan secara lebih luas dalam pembelajaran literasi dasar dan pembentukan identitas anak usia dini.

Meskipun menunjukkan hasil yang signifikan, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan metodologis yang perlu dicatat. Pertama, penelitian ini menggunakan desain Pre-Experimental (*One-Group Pretest-Posttest Design*) tanpa adanya kelompok kontrol pembandingan, sehingga kontrol terhadap variabel luar (*extraneous variables*) yang dapat memengaruhi perkembangan anak belum sepenuhnya dapat diisolasi. Kedua, subjek penelitian ini terbatas pada 15 anak di Kelompok B TK Valda dengan cakupan geografis yang sangat spesifik, yang membatasi generalisasi temuan ke populasi yang lebih luas. Ketiga, instrumen pengumpulan data mengandalkan observasi berbasis asesmen formatif yang rentan terhadap subjektivitas penilai. Oleh karena itu, penelitian lanjutan dengan desain *Quasi-Experimental* atau *True-Experimental* yang melibatkan skala sampel lebih besar dan durasi

intervensi lebih panjang sangat disarankan untuk mengonfirmasi efektivitas media ini secara lebih andal.

Daftar Pustaka

- Arifudin, I., Nuryati, T., & Syaodih, E. (2021). Pengenalan identitas diri pada anak usia dini melalui media visual. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1230–1239.
- Hidayat, R., & Rahmawati, I. (2022). Penerapan media manipulatif untuk meningkatkan motorik halus anak usia dini. *Jurnal PAUD Teratai*, 11(1), 45–52.
- KEMENTERIAN PENDIDIKAN, K. R. D. T. R. I., & dkk. (2023). *JATI DIRI*. <https://buku.kemdikbud.go.id>
- Kepala Badan Standar, K. dan A. P. T., & dkk. (2025). *Capaian Pembelajaran Fase Fondasi*. <https://kurikulum.kemendikdasmen.go.id/file/panduan/dokumen/01>. Panduan CP_Fase Fondasi_PAUD_14_09_2025_revisi 3.pdf
- Latif, M., Zukhairiyah, R., & W. (2013). *Play and Child Development*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Latif, Mukhtar, dkk. (2016). *Orientasi Pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Kencana.
- Lestari, S. P., & Wijaya, H. (2020). Peningkatan kemandirian anak melalui permainan puzzle. *Jurnal Golden Age*, 4(3), 310–319.
- Mulyasa, E. (2014). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurhasanah, E., & Setiawan, D. (2023). Analisis perkembangan sosial emosional anak usia dini dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 8(1), 15–26.
- Prasetyo, B., & Jannah, M. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Putri, A. R., & Susanto, A. (2021). Pengaruh media puzzle nama terhadap kemampuan mengenal huruf abjad anak kelompok A. *Jurnal AUD Ceria*, 3(2), 89–97.
- Rachman, A., & Nurdin, S. (2020). *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Rachman A dkk. (2024). *Metode Penelitian kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. https://www.researchgate.net/publication/377469385_Metode_Penelitian_Kuantitatif_Kualitatif_Dan_Rd
- Rohim, A. (2019). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Surabaya: Jakad Media Publishing.
- Sari, D. P., & Wulandari, R. (2021). Stimulasi motorik halus melalui kegiatan bermain konstruktif. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 445–454.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana.
- Syaodih, E. (2018). *Pembelajaran Terpadu untuk Anak Usia Dini*. Bandung: UPI Press.
- Utami, N. W., & Puspitasari, R. (2022). Peningkatan konsentrasi belajar anak melalui media puzzle nama. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 1120–1128.
- Wahyuni, S. (2021). *Kurikulum Merdeka dan Implikasinya terhadap Pembelajaran PAUD*. Jakarta: Direktorat Guru PAUD dan Dikmas.

- Wijaya, C. (2019). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Yus, A. (2014). *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana.
- Zaman, B., & Hernawan, A. H. (2016). *Media dan Sumber Belajar Anak Usia Dini*. Tangerang: Universitas Terbuka.
- Zaman, Badru, dkk. (2014). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.