

BELAJAR SAMBIL BERMAIN DENGAN PUZZLE ALAM UNTUK ANAK USIA DINI

Ruminingsih Ruminingsih¹⁾

¹⁾Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini ,Universitas Doktor Nugroho Magetan, Indonesia
E-mail : ruminingsih@udn.ac.id

ABSTRAK

Anak usia dini berada pada masa usia emas (golden age) perkembangan, yaitu pada rentang usia 0–6 tahun, yang merupakan periode krusial bagi pertumbuhan dan perkembangan aspek fisik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta moral dan spiritual anak. Oleh karena itu, pembelajaran pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) perlu dirancang secara tepat, salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Media pembelajaran berbasis permainan, seperti puzzle alam, dipandang relevan karena mengintegrasikan konsep belajar sambil bermain dengan pengalaman konkret yang dekat dengan kehidupan anak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan mengkaji berbagai media pembelajaran anak usia dini, dengan penekanan pada potensi media puzzle alam dalam menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kepustakaan (literature study). Data diperoleh melalui penelaahan dan analisis terhadap berbagai sumber tertulis berupa artikel jurnal, buku, dan hasil penelitian terdahulu yang relevan. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis isi (content analysis), dengan cara mengidentifikasi, mengelompokkan, dan menafsirkan isi sumber pustaka secara sistematis. Hasil kajian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis bermain yang bersifat konkret dan kontekstual, termasuk puzzle alam, efektif dalam mendukung perkembangan kosakata, kognitif, kemampuan berbicara, kreativitas, berhitung, bahasa, sosial emosional, fisik motorik, serta kemampuan membaca anak usia dini. Puzzle alam memiliki keunggulan karena mampu mengintegrasikan berbagai aspek perkembangan anak melalui aktivitas menyusun, mencocokkan, dan mengelompokkan dengan memanfaatkan unsur alam. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis puzzle alam dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan bermakna dalam pembelajaran PAUD.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Puzzle Alam, Media Pembelajaran

ABSTRACT

Early childhood is in the golden age of development, which is in the age range of 0-6 years, which is a crucial period for the growth and development of physical, cognitive, linguistic, social-emotional, as well as moral and spiritual aspects of children. Therefore, learning at the Early Childhood Education (PAUD) level needs to be designed appropriately, one of which is through the use of learning media that is in accordance with the characteristics of child development. Game-based learning media, such as nature puzzles, is seen as relevant because it integrates the concept of learning while playing with concrete experiences that are close to the child's life. This research aims to describe and examine various early childhood learning media, with an emphasis on the potential of natural puzzle media in stimulating various aspects of child development. This research uses a qualitative approach with a literature study. Data was obtained through the study and analysis of various written sources in the form of journal articles, books, and relevant results of previous research. The data analysis technique used is content analysis, by identifying, grouping, and interpreting the content of library sources in a systematic manner. The results of the study show that play-based learning media that are concrete and contextual, including natural puzzles, are effective in supporting the development of vocabulary, cognition, speaking skills, creativity, arithmetic, language, social-emotional, physical, motor, and early childhood reading skills. Natural puzzles have the advantage of being able to integrate various aspects of children's development through composing, matching, and grouping activities by utilizing natural elements. Thus, natural puzzle-based learning media can be used as an alternative, effective, fun, and meaningful learning media in early childhood learning.

Keywords: Early Childhood, Natural Puzzles, Learning Media

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan anak-anak yang berada pada masa usia emas (golden age) perkembangan, yaitu pada rentang usia 0–6 tahun.

Pada masa ini, anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, baik dari aspek fisik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, maupun moral dan spiritual. Rahimah dan Izzaty (2018)

menjelaskan bahwa periode anak usia dini merupakan masa emas pertumbuhan dan perkembangan manusia, di mana pengalaman belajar yang diperoleh anak akan sangat memengaruhi pola kehidupan, karakter, serta cara hidup anak pada tahapan kehidupan selanjutnya. Oleh karena itu, stimulasi yang tepat dan bermakna sangat diperlukan agar perkembangan anak dapat berlangsung secara optimal.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan awal sebelum anak memasuki pendidikan dasar pada jenjang pendidikan formal. Aprinawati (2017) menjelaskan bahwa pendidikan bagi anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan dan pendidikan yang ditujukan kepada anak usia 0–6 tahun melalui pemberian stimulus untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani maupun rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan dasar. Dengan demikian, PAUD memiliki peran strategis dalam membentuk fondasi awal kemampuan dan kepribadian anak.

Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan lembaga formal yang ditunjuk sebagai penanggung jawab utama dalam penyelenggaraan pendidikan bagi anak usia dini. Rahimah dan Izzaty (2018) menegaskan bahwa lembaga PAUD harus mampu memberikan layanan pendidikan dan bimbingan yang optimal sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik perkembangan anak. Selain itu, lembaga PAUD dituntut untuk menerapkan manajemen pendidikan dan manajemen pembelajaran yang terarah agar tercipta anak-anak yang memiliki kesiapan fisik, mental, dan akademik untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya.

Dalam pelaksanaan pembelajaran di PAUD, media pembelajaran memegang peranan penting sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian dari perencanaan pembelajaran dalam manajemen pembelajaran PAUD. Purwani dkk. (2019) menyatakan bahwa media sebagai alat bantu dan pengantar pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran, karena media berfungsi sebagai perantara pesan antara guru dan anak didik. Sejalan dengan hal tersebut, Darihastining dkk. (2020) menambahkan bahwa media pembelajaran sangat dibutuhkan baik oleh guru maupun anak didik, karena media yang efektif dapat memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran serta membantu anak dalam memahami konsep yang diajarkan.

Media pembelajaran yang ideal pada pendidikan anak usia dini harus bersifat konkret, menarik, dan mudah digunakan, serta dapat dikombinasikan dengan berbagai strategi, pendekatan, dan metode pembelajaran. Media pembelajaran ditujukan untuk membantu guru dalam mentransfer isi pembelajaran secara efektif kepada anak. Liyana dan Kurniawan (2019) menyatakan bahwa media pembelajaran mencakup semua alat dan benda yang berfungsi sebagai penyalur ide, pesan, dan gagasan dari pendidik kepada anak didik. Melalui media pembelajaran, anak dapat distimulasi untuk mengembangkan kemampuan berpikir, perasaan, perhatian, serta minat belajar sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara aktif dan menyenangkan.

Salah satu media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini adalah media pembelajaran berbasis permainan, seperti puzzle alam. Puzzle alam merupakan media pembelajaran yang menggabungkan unsur bermain dan belajar dengan memanfaatkan bentuk, gambar, atau bahan yang merepresentasikan unsur alam. Melalui aktivitas menyusun puzzle, anak tidak hanya belajar mengenal lingkungan alam sekitar, tetapi juga melatih kemampuan kognitif, motorik halus, konsentrasi, serta kemampuan memecahkan masalah. Konsep belajar sambil bermain dengan puzzle alam sangat sesuai dengan prinsip pembelajaran PAUD yang menekankan pada pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi anak.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki kontribusi positif dalam perkembangan anak usia dini. Penelitian Rahimah dan Izzaty (2018) yang berjudul "*Developing Picture Story Book Media for Building the Self-Awareness of Early Childhood Children*" menunjukkan bahwa media buku cerita bergambar dapat meningkatkan kesadaran diri anak usia dini. Penelitian Ayuni dan Setiawati (2019) dengan judul "*Kebun Buah, Learning Media for Early Childhood Counting Ability*" mengungkapkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis komputer mampu meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini. Selain itu, penelitian Sari dkk. (2020) yang berjudul "*Pengembangan Media Permainan Mipon's Daily untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak*" membuktikan bahwa media permainan dapat meningkatkan kemampuan numerasi anak secara signifikan.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa berbagai media pembelajaran telah dikembangkan dan digunakan

dalam pembelajaran anak usia dini. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan mengkaji media pembelajaran bagi anak usia dini, khususnya media pembelajaran berbasis puzzle alam, sebagai sarana belajar sambil bermain yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan perkembangan anak usia dini. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu pendidik di lembaga PAUD dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan aspek perkembangan yang ingin ditingkatkan pada anak.

TINJAUAN PUSTAKA

Belajar Sambil Bermain dengan Puzzle Alam untuk Anak Usia Dini

1. Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan individu yang berada pada fase awal kehidupan manusia, yaitu pada rentang usia 0–6 tahun, yang ditandai dengan pesatnya perkembangan fisik, kognitif, sosial-emosional, bahasa, serta moral dan spiritual. Aprinawati (2017) menyatakan bahwa pada usia dini terjadi percepatan perkembangan fisik dan mental yang sangat signifikan, sehingga periode ini menjadi tahap yang tepat untuk memberikan pendidikan dan rangsangan pembelajaran yang optimal. Anak pada masa ini memiliki karakteristik khas, seperti rasa ingin tahu yang tinggi, imajinasi dan fantasi yang kuat, sifat petualang, konsentrasi yang masih terbatas, serta energi dan aktivitas yang tinggi.

Perkembangan anak usia dini juga ditandai dengan pertumbuhan otak yang sangat cepat. Sari et al. (2020) mengemukakan bahwa perkembangan otak anak mencapai sekitar 80% pada usia 0–6 tahun. Hal ini menunjukkan bahwa anak sangat membutuhkan stimulasi yang tepat dan berkelanjutan agar seluruh aspek perkembangannya dapat berkembang secara optimal. Sejalan dengan itu, Hurlock dalam kajian terbaru yang dirangkum oleh Susanto (2022) menegaskan bahwa pengalaman belajar pada masa usia dini akan memberikan dampak jangka panjang terhadap pola berpikir, sikap, dan perilaku anak di masa depan.

Gandana et al. (2017) menjelaskan bahwa anak usia dini berada pada masa pertumbuhan jasmani dan perkembangan rohani yang berlangsung secara simultan. Oleh karena itu, anak memerlukan pendampingan dan bimbingan dari orang dewasa, baik pendidik maupun orang tua, agar proses perkembangannya berjalan sesuai dengan tahapannya. Karakteristik anak usia dini antara lain mampu mengenali dan membaca gambar, menghitung benda sederhana, mengungkapkan pendapat, membandingkan persamaan dan

perbedaan, serta mulai mengenal simbol dan huruf. Temuan terbaru dari Roostin (2021) dan Mulyasya (2023) menegaskan bahwa karakteristik tersebut akan berkembang lebih optimal apabila anak memperoleh stimulasi melalui aktivitas bermain yang bermakna dan kontekstual.

2. Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan bentuk layanan pendidikan yang ditujukan bagi anak usia 0–6 tahun sebagai upaya pembinaan, pengasuhan, dan pemberian rangsangan pendidikan sejak dini. Aprinawati (2017) menyatakan bahwa PAUD bertujuan untuk memberikan stimulus guna mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak, baik jasmani maupun rohani, agar memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan dasar.

Malapata dan Wijayaningsih (2019) menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini mencakup berbagai upaya sistematis untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak, seperti aspek bahasa, kognitif, seni, kreativitas, fisik motorik, serta nilai agama dan moral. Hal ini sejalan dengan Sumardi et al. (2017) yang menyatakan bahwa pendidikan pada usia dini bertujuan membentuk dasar sikap, pengetahuan, keterampilan, dan kreativitas anak agar mampu beradaptasi dengan lingkungan sosialnya.

Nasution et al. (2019) mengemukakan bahwa pendidikan pada masa usia dini sangat menentukan keberhasilan pendidikan selanjutnya, karena pada masa ini anak mampu menyerap informasi secara optimal. Roostin (2021) dan Kemdikbud (2022) menegaskan bahwa PAUD merupakan fondasi utama pembangunan sumber daya manusia, sehingga kualitas pendidikan pada jenjang ini akan berpengaruh langsung terhadap kualitas generasi bangsa di masa depan. Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini harus dirancang secara holistik, menyenangkan, dan berpusat pada kebutuhan serta karakteristik anak.

3. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran anak usia dini. Aprinawati (2017) menyatakan bahwa media berasal dari kata *medius* yang berarti perantara atau pengantar. Fauziddin (2018) menambahkan bahwa media dapat berupa manusia, benda, maupun peristiwa yang memungkinkan terjadinya proses belajar dan pemerolehan pengetahuan.

Debeturu dan Wijayaningsih (2019) menjelaskan bahwa media pembelajaran mencakup semua benda konkret maupun abstrak yang digunakan dalam lingkungan belajar anak untuk

membantu memahami materi pembelajaran. Maulana et al. (2020) menegaskan bahwa media pembelajaran mampu menciptakan situasi belajar yang konkret, menarik, dan mudah dipahami oleh anak. Dengan demikian, media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan dari guru kepada anak agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif.

Penelitian terbaru menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis bermain sangat efektif untuk anak usia dini. Sari dan Linda (2020) menyatakan bahwa tanpa media pembelajaran yang tepat, kegiatan belajar cenderung bersifat pasif dan membosankan. Hal ini diperkuat oleh pendapat Pratiwi et al. (2022) yang menyebutkan bahwa media pembelajaran yang variatif dan kontekstual dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman anak dalam proses belajar. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini menjadi kebutuhan mutlak dalam pembelajaran PAUD

4. Puzzle Alam sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini

Puzzle alam merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang memanfaatkan unsur-unsur alam atau representasi lingkungan sekitar sebagai bahan utama dalam kegiatan bermain sambil belajar. Media ini dirancang dalam bentuk permainan bongkar pasang yang menuntut anak untuk menyusun, mencocokkan, dan menghubungkan bagian-bagian tertentu sehingga membentuk suatu kesatuan yang bermakna. Puzzle alam dapat dibuat dari bahan alami seperti kayu, daun, biji-bijian, batu kecil, pasir, atau gambar-gambar bertema alam seperti hewan, tumbuhan, gunung, sungai, dan lingkungan sekitar anak.

Menurut teori konstruktivisme yang dikemukakan Piaget, anak usia dini belajar melalui interaksi langsung dengan lingkungannya. Dalam konteks ini, puzzle alam memberikan kesempatan kepada anak untuk membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman konkret dan eksploratif. Piaget (dalam Susanto, 2022) menegaskan bahwa pembelajaran yang melibatkan manipulasi objek nyata akan lebih mudah dipahami oleh anak dibandingkan pembelajaran yang bersifat abstrak.

Puzzle alam juga sejalan dengan teori belajar bermain (learning through play) yang menekankan bahwa bermain merupakan sarana utama anak dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Menurut Mulyasa (2023), pembelajaran berbasis bermain memungkinkan anak untuk belajar secara alami tanpa tekanan, sehingga proses pembelajaran

menjadi lebih bermakna dan menyenangkan. Melalui puzzle alam, anak tidak hanya bermain, tetapi juga belajar mengenal bentuk, warna, tekstur, pola, serta hubungan antarobjek yang ada di lingkungan sekitarnya.

Dari aspek perkembangan kognitif, puzzle alam dapat melatih kemampuan berpikir logis, pemecahan masalah (problem solving), konsentrasi, dan daya ingat anak. Ketika anak menyusun puzzle, mereka dituntut untuk mengamati bentuk, mencocokkan bagian yang sesuai, serta menentukan strategi penyusunan yang tepat. Hal ini sejalan dengan pendapat Vygotsky yang menyatakan bahwa aktivitas bermain dapat menjadi sarana untuk mengembangkan fungsi mental tingkat tinggi melalui interaksi sosial dan pengalaman belajar bermakna (Wahyuni & Reswita, 2020).

Selain aspek kognitif, puzzle alam juga berperan dalam pengembangan kemampuan fisik motorik halus anak. Aktivitas memegang, memindahkan, dan menyusun potongan puzzle melatih koordinasi mata dan tangan serta kekuatan otot jari. Fitriyah et al. (2021) menyebutkan bahwa media pembelajaran berbasis manipulatif, seperti puzzle, efektif dalam menstimulasi keterampilan motorik halus yang sangat dibutuhkan anak sebagai dasar keterampilan menulis dan aktivitas akademik lainnya.

Puzzle alam juga berkontribusi terhadap perkembangan bahasa dan sosial-emosional anak. Dalam kegiatan bermain puzzle secara berkelompok, anak akan terlibat dalam proses komunikasi, seperti bertanya, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat. Hal ini dapat memperkaya kosakata anak serta melatih kemampuan berbicara dan berinteraksi sosial. Wardhani et al. (2021) menyatakan bahwa media berbasis alam dan permainan kolaboratif mampu meningkatkan kemampuan kerja sama, rasa percaya diri, dan pengendalian emosi anak.

Dari sisi kreativitas, puzzle alam memberikan ruang bagi anak untuk berimajinasi dan bereksplorasi secara bebas. Anak dapat menyusun puzzle tidak hanya sesuai pola yang ditentukan, tetapi juga menciptakan bentuk atau cerita baru berdasarkan imajinasinya. Pratiwi et al. (2022) menegaskan bahwa penggunaan media berbasis alam dapat mendorong kreativitas anak karena sifatnya yang terbuka dan fleksibel, serta memungkinkan anak untuk belajar dari pengalaman langsung.

Keunggulan lain dari puzzle alam sebagai media pembelajaran adalah sifatnya yang ramah lingkungan, ekonomis, dan mudah dikembangkan oleh pendidik. Guru dapat memanfaatkan bahan-

bahan yang tersedia di lingkungan sekitar sekolah atau rumah anak, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan relevan dengan kehidupan sehari-hari anak. Hal ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran berbasis lingkungan (environmental-based learning) yang menekankan pentingnya keterkaitan antara pembelajaran dan lingkungan nyata anak (Kemdikbud, 2022).

5. Puzzle Alam sebagai Media Pembelajaran Berbasis Lingkungan

Puzzle alam merupakan media pembelajaran yang berlandaskan pendekatan pembelajaran berbasis lingkungan (environmental-based learning). Pendekatan ini menekankan pentingnya pemanfaatan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar utama bagi anak usia dini. Menurut Kemdikbud (2022), pembelajaran berbasis lingkungan mampu meningkatkan keterlibatan anak secara aktif karena materi pembelajaran dikaitkan langsung dengan pengalaman nyata yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari.

Melalui puzzle alam, anak diperkenalkan pada berbagai unsur lingkungan seperti tumbuhan, hewan, tanah, air, dan benda-benda alam lainnya. Aktivitas ini membantu anak mengenal dan memahami lingkungan sejak dini, sekaligus menumbuhkan sikap peduli dan cinta terhadap alam. Suryana (2021) menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan unsur lingkungan dapat membentuk kesadaran ekologis anak serta menanamkan nilai-nilai karakter positif seperti tanggung jawab dan kedulian.

Selain itu, puzzle alam memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna. Anak tidak hanya mengenal konsep secara simbolik, tetapi juga memahami hubungan antara objek dan lingkungan sekitarnya. Dengan demikian, puzzle alam berfungsi sebagai media pembelajaran yang menjembatani konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh anak usia dini.

6. Puzzle Alam sebagai Media Pembelajaran Holistik dan Integratif

Puzzle alam memiliki karakteristik sebagai media pembelajaran holistik karena mampu mengintegrasikan berbagai aspek perkembangan anak dalam satu kegiatan bermain. Media ini tidak hanya berfokus pada satu aspek perkembangan, tetapi mencakup aspek kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial-emosional, seni, serta nilai moral dan karakter anak.

Menurut pendekatan pembelajaran holistik pada PAUD, anak dipandang sebagai individu yang berkembang secara menyeluruh dan terpadu. Mulyasa (2023) menegaskan bahwa pembelajaran anak usia dini seharusnya dirancang untuk

menstimulasi seluruh potensi anak secara seimbang. Dalam praktiknya, puzzle alam memungkinkan anak berpikir, bergerak, berinteraksi, berkomunikasi, dan berkreasi secara bersamaan dalam satu aktivitas.

Kegiatan menyusun puzzle alam menuntut anak untuk berpikir logis, berkomunikasi dengan teman atau guru, bekerja sama, serta mengendalikan emosi saat menghadapi kesulitan. Hal ini menjadikan puzzle alam sebagai media pembelajaran integratif yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran PAUD secara komprehensif. Dengan demikian, puzzle alam tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana pembentukan karakter dan pengembangan kompetensi dasar anak usia dini secara menyeluruh.

7. Puzzle Alam sebagai Media Pembelajaran Berbasis Bermain (Learning Through Play)

Puzzle alam sangat relevan dengan prinsip utama pembelajaran anak usia dini, yaitu belajar melalui bermain (learning through play). Bermain merupakan aktivitas utama anak usia dini yang memiliki nilai edukatif apabila dirancang secara terarah dan bermakna. Menurut Suyanto (2022), bermain bukan sekadar aktivitas pengisi waktu, tetapi merupakan sarana utama bagi anak untuk belajar, mengeksplorasi lingkungan, dan membangun pengetahuan secara alami.

Melalui puzzle alam, proses pembelajaran berlangsung tanpa paksaan karena anak terlibat secara aktif dan menyenangkan. Aktivitas menyusun, mencocokkan, dan mengelompokkan potongan puzzle memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan dunia anak. Anak belajar sambil bermain, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan tidak menimbulkan tekanan. Hal ini sejalan dengan pendapat Rahmawati dan Wulandari (2021) yang menyatakan bahwa media berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi belajar serta daya konsentrasi anak usia dini.

Selain itu, puzzle alam mendorong anak untuk berekspresi dan mencoba berbagai kemungkinan penyusunan bentuk. Proses mencoba dan memperbaiki kesalahan saat bermain puzzle melatih kemampuan pemecahan masalah (problem solving) dan ketekunan anak. Dengan demikian, puzzle alam berfungsi sebagai media pembelajaran berbasis bermain yang mendukung perkembangan kognitif, emosional, dan sosial anak secara alami.

8. Puzzle Alam sebagai Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal

Puzzle alam juga memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran berbasis kearifan lokal

(local wisdom). Pemanfaatan bahan dan objek yang berasal dari lingkungan sekitar, seperti daun, buah, biji-bijian, hewan lokal, atau tanaman khas daerah, menjadikan pembelajaran lebih dekat dengan kehidupan anak. Menurut Utami dan Hidayat (2022), pembelajaran berbasis kearifan lokal mampu memperkuat identitas budaya anak serta menumbuhkan rasa bangga terhadap lingkungan dan budaya daerahnya.

Dalam konteks PAUD, pengenalan kearifan lokal melalui puzzle alam dapat membantu anak mengenal kekayaan alam dan budaya sejak usia dini. Anak tidak hanya belajar mengenal bentuk dan warna, tetapi juga memahami nilai-nilai budaya, kebiasaan masyarakat, serta potensi alam daerahnya. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran kontekstual yang menekankan keterkaitan antara materi pembelajaran dengan realitas kehidupan anak.

Puzzle alam berbasis kearifan lokal juga mendukung implementasi Kurikulum Merdeka PAUD yang menekankan pembelajaran yang bermakna, kontekstual, dan berpusat pada anak. Dengan demikian, puzzle alam tidak hanya menjadi media pembelajaran yang edukatif dan menyenangkan, tetapi juga menjadi sarana untuk menanamkan nilai budaya, karakter, dan kecintaan terhadap lingkungan sejak usia dini.

9. Puzzle Alam sebagai Media Pembelajaran untuk Penguatan Karakter Anak Usia Dini

Puzzle alam tidak hanya berfungsi sebagai media kognitif dan motorik, tetapi juga berperan penting dalam penguatan karakter anak usia dini. Pendidikan karakter pada PAUD merupakan fondasi pembentukan sikap dan perilaku anak di masa depan. Menurut Lickona (2021), pendidikan karakter pada anak usia dini harus dilakukan melalui pengalaman langsung yang bermakna dan konsisten, salah satunya melalui aktivitas bermain yang terarah.

Dalam aktivitas bermain puzzle alam, anak dilatih untuk bersikap sabar, tekun, disiplin, dan bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas. Proses menyusun puzzle membutuhkan ketelitian dan ketekunan, sehingga anak belajar menghadapi tantangan dan mengelola emosi ketika mengalami kesulitan. Selain itu, kegiatan puzzle yang dilakukan secara berkelompok melatih anak untuk bekerja sama, menghargai pendapat teman, serta belajar bergiliran.

Nilai-nilai karakter seperti kerja sama, kejujuran, kepedulian, dan rasa tanggung jawab dapat ditanamkan secara alami melalui pembiasaan selama kegiatan bermain puzzle alam. Dengan

demikian, puzzle alam menjadi media pembelajaran yang tidak hanya mengembangkan kemampuan akademik anak, tetapi juga membentuk karakter positif sejak usia dini.

10. Puzzle Alam sebagai Media Pembelajaran Inklusif dan Ramah Anak

Puzzle alam memiliki potensi sebagai media pembelajaran yang inklusif dan ramah anak, karena dapat disesuaikan dengan berbagai kemampuan, kebutuhan, dan karakteristik perkembangan anak. Media ini dapat digunakan oleh anak dengan kemampuan berbeda tanpa menimbulkan rasa tertekan atau perasaan tertinggal. Menurut UNESCO (2022), pembelajaran inklusif menekankan pada penyediaan kesempatan belajar yang setara bagi semua anak melalui pendekatan yang fleksibel dan adaptif.

Puzzle alam dapat dimodifikasi dari segi tingkat kesulitan, ukuran, bentuk, dan bahan sesuai dengan usia serta kemampuan anak. Anak dengan kemampuan motorik halus yang masih berkembang dapat menggunakan puzzle dengan potongan besar, sementara anak yang lebih siap dapat diberikan puzzle dengan tingkat kompleksitas yang lebih tinggi. Fleksibilitas ini menjadikan puzzle alam sebagai media yang ramah anak dan tidak diskriminatif.

Selain itu, penggunaan bahan alam yang aman dan tidak berbahaya mendukung terciptanya lingkungan belajar yang sehat dan nyaman. Puzzle alam juga memberikan ruang bagi anak untuk belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajarnya masing-masing. Dengan demikian, puzzle alam dapat menjadi media pembelajaran yang mendukung prinsip inklusivitas dan keberpihakan pada kebutuhan anak usia dini

Berdasarkan berbagai kajian teori dan hasil penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa puzzle alam merupakan media pembelajaran yang efektif dan holistik bagi anak usia dini. Media ini tidak hanya mendukung perkembangan kognitif, tetapi juga aspek fisik motorik, bahasa, sosial-emosional, dan kreativitas anak. Oleh karena itu, penggunaan puzzle alam dalam pembelajaran PAUD sangat relevan untuk diterapkan sebagai strategi belajar sambil bermain yang menyenangkan, bermakna, dan berorientasi pada perkembangan anak secara menyeluruh.

METODE

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan jenis studi kepustakaan (literature study). Studi kepustakaan merupakan metode penelitian yang

dilakukan dengan cara menelaah, mengkaji, dan menganalisis berbagai sumber tertulis berupa karya ilmiah, artikel jurnal, buku, serta hasil-hasil penelitian terdahulu yang telah dipublikasikan dan relevan dengan topik penelitian. Melalui studi kepustakaan, peneliti memperoleh data dan informasi yang bersumber dari referensi ilmiah guna mendukung pembahasan penelitian secara komprehensif.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis isi (content analysis). Analisis isi dapat diartikan sebagai teknik penelitian yang dilakukan dengan cara mengkaji secara mendalam isi informasi tertulis atau tercetak yang terdapat dalam artikel ilmiah, buku, dan sumber pustaka lainnya yang dijadikan bahan penelitian. Proses analisis dilakukan secara sistematis dengan mengidentifikasi, mengelompokkan, dan menafsirkan isi dokumen yang relevan dengan fokus penelitian. Selanjutnya, hasil analisis tersebut dibahas secara mendalam untuk memperoleh pemahaman yang utuh dan mempermudah interpretasi terhadap temuan penelitian yang berkaitan dengan media pembelajaran anak usia dini..

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran bagi anak usia dini memiliki ragam yang sangat luas. Keberagaman media ini menjadi kebutuhan utama dalam pembelajaran PAUD, karena pembelajaran yang tidak didukung oleh media yang variatif cenderung kurang menarik dan berpotensi menimbulkan kebosanan pada anak didik. Media pembelajaran di PAUD umumnya dirancang untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan tertentu, seperti kosakata, kognitif, kemampuan berbicara, kreativitas, berhitung, bahasa, sosial-emosional, fisik motorik, serta kemampuan membaca.

Hasil kajian terhadap berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis bermain, khususnya yang bersifat konkret dan kontekstual dengan lingkungan sekitar anak, lebih efektif dalam menstimulasi perkembangan anak usia dini. Dalam konteks ini, media puzzle alam dapat diposisikan sebagai media yang mengintegrasikan berbagai aspek perkembangan tersebut secara terpadu melalui aktivitas belajar sambil bermain.

1. Media Pembelajaran Kosakata

Media pembelajaran kosakata berperan penting dalam memperkaya perbendaharaan kata anak usia dini. Prahesti et al. (2019) menyebutkan

bahwa media Compact Disk (CD) interaktif memungkinkan anak belajar secara mandiri dan berulang-ulang melalui interaksi langsung dengan materi kosakata. Media ini memberikan fleksibilitas waktu belajar serta meningkatkan pemahaman kosakata anak secara bertahap.

Selain itu, media kartu kata atau flashcard juga banyak digunakan dalam pembelajaran kosakata. Yasbiati et al. (2017) menjelaskan bahwa kartu kata bergambar merupakan media visual berukuran kecil yang memuat gambar dan teks untuk membantu anak memahami makna kata. Warna dan gambar yang menarik pada flashcard sangat sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang berada pada rentang usia 0–6 tahun. Media puzzle alam dapat mengadopsi konsep kartu kata ini dengan memanfaatkan gambar tumbuhan, buah, atau bahan alam lokal sehingga kosakata yang diperoleh anak menjadi lebih kontekstual.

2. Media Perkembangan Kognitif

Media pembelajaran kognitif bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir, mengelompokkan, dan memecahkan masalah pada anak. Kasdriyanto dan Wardana (2021) mengemukakan bahwa media scrapbook berbasis picture and picture mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui aktivitas menempel dan menyusun gambar sesuai tema. Media ini memanfaatkan visual berwarna yang membuat anak lebih antusias dalam belajar.

Media benda konkret juga terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan klasifikasi anak. Fauziddin (2018) menjelaskan bahwa media benda konkret merupakan benda nyata yang dapat diamati langsung oleh pancaindra, sehingga konsep abstrak dapat dipahami secara lebih nyata. Puzzle alam yang memanfaatkan benda-benda alam seperti daun, biji-bijian, atau potongan kayu memiliki kesesuaian tinggi dengan prinsip media benda konkret ini.

Selain itu, media Speaking Pyramid yang menggabungkan permainan dengan kartu kosakata (Liyana & Kurniawan, 2019) menunjukkan bahwa aktivitas menyusun dan membuka kartu kosakata dapat melatih kemampuan berpikir sekaligus bahasa anak. Konsep serupa dapat diterapkan pada puzzle alam dengan menambahkan unsur kosakata berbasis alam.

3. Media Peningkatan Kemampuan Berbicara

Kemampuan berbicara anak usia dini dapat distimulasi melalui berbagai media visual dan audio. Media gambar seri, sebagaimana dijelaskan oleh Aprinawati (2017), mampu memicu anak untuk

bercerita berdasarkan urutan gambar yang saling berkaitan. Media ini membantu anak memahami alur cerita dan mengungkapkan ide secara lisan.

Media audio storytelling juga memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan menyimak dan berbicara anak. Khotimah et al. (2021) menyatakan bahwa penggunaan media audio dalam kegiatan bercerita dapat meningkatkan antusiasme anak serta melatih daya ingat dan kemampuan bahasa lisan. Selain itu, media pop-up book yang memiliki tampilan tiga dimensi (Hidayati et al., 2020) mampu meningkatkan minat anak untuk bercerita. Puzzle alam dapat dikombinasikan dengan kegiatan bercerita tentang lingkungan dan alam sekitar anak.

4. Media Peningkatan Kreativitas

Media pembelajaran yang bersifat fleksibel dan dapat dibongkar pasang terbukti mampu meningkatkan kreativitas anak. Debeturu dan Wijayaningsih (2019) menjelaskan bahwa media Magic Puffer Ball memiliki tekstur, warna, dan bentuk yang menarik sehingga anak dapat menciptakan berbagai bentuk sesuai imajinasinya. Karakteristik ini sejalan dengan konsep puzzle alam yang memungkinkan anak menyusun dan membentuk berbagai pola dari bahan alam.

5. Media Kemampuan Berhitung dan Matematika

Media pembelajaran matematika pada anak usia dini umumnya dikemas dalam bentuk permainan. Media lumbung hitung (Malapata & Wijayaningsih, 2019) membantu anak mengenal angka melalui aktivitas mengurutkan dan menghitung benda. Media papan semat (Laily et al., 2019) serta media prisma pintar (Nasution et al., 2019) juga berfungsi untuk memperkenalkan konsep bilangan, bentuk, dan warna secara konkret. Puzzle alam dapat dimanfaatkan untuk kegiatan berhitung sederhana dengan menghitung jumlah potongan atau benda alam yang disusun.

6. Media Pengembangan Bahasa

Media Big Book merupakan salah satu media yang efektif dalam pengembangan bahasa anak usia dini. Fitriani et al. (2019) menjelaskan bahwa ukuran buku, huruf, dan gambar yang besar memudahkan anak dalam membaca dan memahami isi cerita. Media puzzle alam dapat melengkapi kegiatan membaca dengan aktivitas lanjutan berupa penyusunan puzzle sesuai cerita yang dibaca.

7. Media Sosial Emosional

Media Loose Parts memberikan kebebasan kepada anak untuk berimajinasi dan berkreasi sesuai dengan ide mereka sendiri. Wahyuni dan Reswita (2020) serta Wardhani et al. (2021) menegaskan bahwa media ini mampu meningkatkan keterampilan sosial, kognitif, dan motorik anak. Puzzle alam yang berbasis bahan lepasan dari alam memiliki kesamaan prinsip dengan Loose Parts, sehingga dapat menstimulasi kerja sama, kreativitas, dan kemampuan sosial anak.

Selain itu, media game edukasi seperti Adventure Cooking (Amalia et al., 2021) juga menunjukkan bahwa aktivitas bermain secara berkelompok mampu mengembangkan keterampilan prososial anak. Konsep kerja sama ini dapat diterapkan dalam permainan puzzle alam secara kelompok.

8. Media Pembelajaran Fisik Motorik

Media Busy Book dan balok bergambar terbukti efektif dalam mengembangkan kemampuan fisik motorik anak. Fitriyah et al. (2021) menyatakan bahwa Busy Book dapat meningkatkan kecerdasan visual-spasial, motorik halus, serta kemampuan membaca dan berhitung. Balok bergambar (Hendayani et al., 2020) juga menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak. Puzzle alam yang melibatkan aktivitas memegang, menyusun, dan mencocokkan potongan secara langsung sangat relevan untuk pengembangan motorik halus anak usia dini.

9. Media Kemampuan Membaca

Media flipchart dan papan flanel merupakan media visual yang efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini. Wahyudin (2017) serta Hasanah dan Nurhasanah (2020) menyatakan bahwa penggunaan simbol huruf dan warna yang beragam mampu menarik minat anak dalam belajar membaca. Puzzle alam dapat dikembangkan dengan menambahkan huruf, kata, atau simbol sederhana berbasis tema alam untuk mendukung kemampuan membaca awal anak..

Pembelajaran pada anak usia dini menuntut pendekatan yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak, yaitu belajar melalui bermain, eksplorasi, dan pengalaman langsung. Berdasarkan hasil kajian terhadap berbagai media pembelajaran yang telah digunakan di lembaga PAUD, dapat dipahami bahwa media yang bersifat konkret, menarik, dan kontekstual memiliki peran penting dalam menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak. Media pembelajaran berbasis puzzle alam merupakan salah satu alternatif yang relevan dengan

prinsip tersebut karena menggabungkan unsur bermain, belajar, dan lingkungan sekitar anak.

Puzzle alam memiliki karakteristik yang memungkinkan anak untuk belajar secara aktif melalui aktivitas menyusun, mencocokkan, dan mengelompokkan benda. Aktivitas ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif anak usia dini yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam membangun pemahaman konsep. Dengan menggunakan bahan alam atau representasi alam, puzzle alam mampu menjembatani konsep abstrak menjadi lebih konkret sehingga mudah dipahami oleh anak. Hal ini mendukung temuan penelitian terdahulu yang menegaskan bahwa media benda konkret dan visual efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.

Selain aspek kognitif, puzzle alam juga berkontribusi terhadap pengembangan kemampuan bahasa dan kosakata anak. Proses bermain puzzle yang disertai dengan interaksi verbal antara guru dan anak, maupun antar anak, mendorong anak untuk mengenal, menyebutkan, dan mendeskripsikan objek yang terdapat pada puzzle. Dengan demikian, media puzzle alam tidak hanya berfungsi sebagai alat bermain, tetapi juga sebagai sarana pengembangan bahasa yang kontekstual dan bermakna bagi anak.

Dari aspek sosial emosional, penggunaan puzzle alam secara berkelompok dapat melatih anak untuk bekerja sama, berbagi peran, dan menyelesaikan tugas bersama. Interaksi sosial yang terbangun selama proses bermain memberikan pengalaman belajar sosial yang penting bagi anak usia dini. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran PAUD yang menekankan pembentukan sikap sosial, kemandirian, dan kemampuan mengelola emosi melalui aktivitas bermain.

Puzzle alam juga berperan dalam pengembangan fisik motorik, khususnya motorik halus. Aktivitas memegang, menyusun, dan menempatkan potongan puzzle membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang baik. Melalui kegiatan ini, anak secara tidak langsung melatih kekuatan jari, ketepatan gerak, dan konsentrasi. Dengan demikian, puzzle alam menjadi media pembelajaran yang mendukung perkembangan motorik sekaligus kognitif secara terpadu.

Keunggulan lain dari media puzzle alam adalah fleksibilitas penggunaannya dalam berbagai tema pembelajaran. Puzzle alam dapat disesuaikan dengan tema tumbuhan, hewan, lingkungan, atau budaya lokal sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna. Pemanfaatan unsur alam

lokal juga dapat menumbuhkan kepedulian dan kecintaan anak terhadap lingkungan sejak usia dini.

Berdasarkan pembahasan tersebut, media pembelajaran berbasis puzzle alam sangat sesuai diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini karena mampu mengintegrasikan berbagai aspek perkembangan anak melalui pendekatan belajar sambil bermain. Media ini tidak hanya mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, bermakna, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini.

KESIMPULAN

Anak usia dini merupakan individu yang berada pada masa usia emas perkembangan, yaitu rentang usia 0–6 tahun, sehingga membutuhkan stimulasi pembelajaran yang tepat, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik perkembangannya. Media pembelajaran memegang peranan penting dalam mendukung proses pembelajaran di lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), karena berfungsi sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi sekaligus menstimulasi minat, perhatian, dan aktivitas belajar anak.

Berdasarkan hasil kajian melalui studi kepustakaan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis bermain, khususnya puzzle alam, memiliki potensi besar dalam mendukung perkembangan anak usia dini. Puzzle alam mampu mengintegrasikan unsur belajar sambil bermain dengan pengalaman nyata yang dekat dengan kehidupan anak, sehingga dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan, seperti kognitif, bahasa, motorik halus, sosial-emosional, kreativitas, serta kemampuan pemecahan masalah.

Penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media puzzle alam tidak hanya membantu guru dalam mengelola pembelajaran yang menarik dan efektif, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi anak. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis puzzle alam dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual dalam pembelajaran PAUD. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pendidik dan peneliti selanjutnya dalam mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, R., Suryana, D., & Marlina. (2021). Pengaruh game edukasi Adventure Cooking terhadap kemampuan prososial anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 15(2), 145–156.
- Aprinawati, I. (2017). Media pembelajaran anak usia dini. Yogyakarta: Deepublish.
- Ayuni, D., & Setiawati, F. A. (2019). Kebun buah: Learning media for early childhood counting ability. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(1), 1–10.
- Debeturu, B., & Wijayaningsih, L. (2019). Pengembangan media Magic Puffer Ball untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 452–462.
- Darihastining, S., Hidayat, A., & Lestari, S. (2020). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 14(1), 75–86.
- Fauziddin, M. (2018). Pembelajaran PAUD berbasis permainan. Pekanbaru: Alaf Riau.
- Fitriani, R., Suryana, D., & Rakimahwati. (2019). Pengaruh media Big Book terhadap kemampuan bahasa anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(2), 233–242.
- Fitriyah, L., Wijayaningsih, L., & Hapsari, A. (2021). Pengaruh media Busy Book terhadap perkembangan motorik halus anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 725–735.
- Gandana, G., Pranata, O. H., & Rakhmawati, E. (2017). Karakteristik perkembangan anak usia dini. Bandung: UPI Press.
- Hasanah, U., & Nurhasanah, E. (2020). Penggunaan papan flanel untuk meningkatkan kemampuan membaca awal anak usia dini. *Jurnal PAUD*, 4(2), 89–98.
- Hendayani, M., Suryana, D., & Rakimahwati. (2020). Penggunaan balok bergambar untuk meningkatkan kemampuan motorik anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 12–20.
- Hidayati, N., Suyadi, & Fitria, N. (2020). Pengaruh media pop-up book terhadap kemampuan bercerita anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 14(2), 221–231.
- Kasdriyanto, & Wardana, A. (2021). Pengaruh media scrapbook berbasis picture and picture terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1230–1241.
- Kemdikbud. (2022). Panduan implementasi Kurikulum Merdeka PAUD. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
- Khotimah, K., Suryana, D., & Rakimahwati. (2021). Pengaruh media audio storytelling terhadap kemampuan menyimak anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 15(1), 98–108.
- Laily, N., Wijayaningsih, L., & Hapsari, A. (2019). Penggunaan media papan semat dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(2), 85–94.
- Lickona, T. (2021). Educating for character: How our schools can teach respect and responsibility. New York: Bantam Books.
- Liyan, A., & Kurniawan, A. (2019). Media Speaking Pyramid untuk pengembangan bahasa anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 225–233.
- Malapata, E., & Wijayaningsih, L. (2019). Media lumbung hitung untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 33–41.
- Maulana, I., Suryana, D., & Rakimahwati. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran konkret di PAUD. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 14(1), 55–64.
- Mulyasya, E. (2023). Manajemen PAUD dan pembelajaran holistik. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nasution, S., Wijayaningsih, L., & Hapsari, A. (2019). Media prisma pintar untuk pengembangan konsep matematika anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 378–387.
- Prahesti, S., Suryana, D., & Rakimahwati. (2019). Media CD interaktif dalam meningkatkan kosakata anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(1), 45–54.
- Pratiwi, D., Utami, R., & Hidayat, A. (2022). Media pembelajaran berbasis alam untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini.

- Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(4), 3561–3572.
- Purwani, A., Setiawan, D., & Lestari, S. (2019). Peran media pembelajaran dalam manajemen pembelajaran PAUD. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 11(2), 101–110.
- Rahimah, S., & Izzaty, R. E. (2018). Developing picture story book media for building the self-awareness of early childhood children. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7(2), 89–98.
- Rahmawati, E., & Wulandari, R. (2021). Media permainan edukatif dan motivasi belajar anak usia dini. *Jurnal PAUD*, 5(1), 1–10.
- Roostin, E. (2021). Pendidikan anak usia dini sebagai fondasi pembangunan bangsa. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sari, R., & Linda, L. (2020). Media pembelajaran inovatif untuk anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(2), 101–110.
- Sari, D. P., Rakimahwati, & Suryana, D. (2020). Pengembangan media permainan Mipon's Daily untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 831–840.
- Sumardi, S., Suryana, D., & Rakimahwati. (2017). Konsep dasar pendidikan anak usia dini. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Susanto, A. (2022). Perkembangan anak usia dini: Teori dan praktik. Jakarta: Kencana.
- Suryana, D. (2021). Pembelajaran berbasis lingkungan pada PAUD. Padang: UNP Press.
- Suyanto, S. (2022). Konsep dasar pendidikan anak usia dini. Jakarta: Kencana.
- UNESCO. (2022). Inclusive early childhood education. Paris: UNESCO Publishing.
- Utami, N., & Hidayat, A. (2022). Pembelajaran berbasis kearifan lokal pada PAUD. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 16(1), 65–76.
- Wahyudin, U. (2017). Media flipchart untuk meningkatkan kemampuan membaca awal anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 21–29.
- Wahyuni, S., & Reswita. (2020). Loose parts media untuk pengembangan sosial emosional anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 962–971.
- Wardhani, A. K., Wijayaningsih, L., & Hapsari, A. (2021). Media berbasis alam untuk meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 45–55.
- Yasbiati, Y., Pratiwi, D., & Fauziah, R. (2017). Penggunaan kartu kata bergambar dalam pembelajaran kosakata anak usia dini. *Jurnal PAUD*, 1(2), 33–42..

PROFIL SINGKAT

Ruminingsih adalah dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PGPAUD) di Universitas Doktor Nugroho Magetan. Ia lahir di Madiun pada tanggal 2 November 1972. Sebagai pendidik dan akademisi di bidang pendidikan anak usia dini, Ruminingsih memiliki komitmen kuat terhadap pengembangan kualitas pendidikan pada masa usia emas anak.

Pendidikan sarjana (S1) ditempuh pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PGPAUD) di Universitas Ronggolawe Tuban. Selanjutnya, ia melanjutkan pendidikan magister (S2) pada Program Studi Pendidikan Dasar dengan konsentrasi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di Universitas Muria Kudus. Latar belakang pendidikan tersebut membekali Ruminingsih dengan pemahaman yang komprehensif mengenai teori, praktik, dan pengelolaan pembelajaran anak usia dini.

Sejak berkiprah sebagai dosen PGPAUD, Ruminingsih aktif melaksanakan Tridharma Perguruan Tinggi yang meliputi pendidikan dan pengajaran, penelitian, serta pengabdian kepada masyarakat. Dalam bidang pengajaran, ia mengalami berbagai mata kuliah yang berkaitan dengan perkembangan anak usia dini, strategi dan media pembelajaran PAUD, serta manajemen lembaga PAUD. Dalam bidang penelitian, fokus kajiannya mencakup pengembangan media pembelajaran, pembelajaran berbasis bermain, serta inovasi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Selain itu, Ruminingsih juga aktif dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat, khususnya dalam pendampingan dan pelatihan guru PAUD, pengembangan perangkat pembelajaran, serta peningkatan kompetensi pendidik anak usia dini di berbagai lembaga pendidikan. Kegiatan tersebut bertujuan untuk menjembatani antara kajian teoretis di perguruan tinggi dengan praktik pembelajaran di lapangan.

Pada tahun 2024, Ruminingsih melanjutkan studi doktoral (S3) di Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) dan hingga saat ini masih aktif sebagai

mahasiswa doktor. Studi lanjut ini ditempuh sebagai upaya penguatan kompetensi akademik dan kontribusi keilmuan, khususnya dalam pengembangan pendidikan anak usia dini yang inovatif, kontekstual, dan berkelanjutan.

Dengan pengalaman akademik dan praktik yang dimiliki, Ruminingsih berupaya untuk terus

berkontribusi dalam peningkatan mutu pendidikan anak usia dini melalui kegiatan pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat, serta pengembangan karya ilmiah yang relevan dengan kebutuhan pendidikan masa kini..