

Desain *Puzzle* Edukatif untuk Meningkatkan Keberanian Berbagi pada Anak Usia 6-9 Tahun

Evelin Amelia Halim,^{1*} Dan Daniel Pandapotan,² Winta Tridhatu Satwikasanti³

^{1,2,3} Jurusan Desain, Desain Produk, Universitas Kristen Duta Wacana, Yogyakarta, Indonesia

Diterima : 09 Juli 2025

Direvisi : 02 Oktober 2025

Diterbitkan : 01 April 2026

Abstract

This design project was motivated by the difficulty children aged 6–9 experience in understanding the value of sharing through engaging play media. Children in the concrete operational cognitive stage require an approach that enables them to grasp abstract concepts such as sharing through real-life experiences. The objective of this study is to design an educational toy in the form of a puzzle that naturally and collaboratively encourages children to share. The research employed a qualitative approach using Rapid Ethnography through observation, interviews, and literature review, followed by a design method using a morphological chart to explore combinations of form, gameplay mechanisms, and narratives based on biblical stories. The design outcome resulted in an MDF-based educational puzzle in the form of a biblical diorama with interactive mechanisms. Evaluation was conducted through prototype testing and feedback from Sunday School teachers. The resulting design attributes include: (1) functional and physical attributes, namely a tangible puzzle that can be played by both boys and girls, individually or in groups; (2) safety attributes, with non-toxic materials and rounded edges; (3) mechanical attributes, which provide each child with the opportunity to contribute concretely to puzzle completion; (4) play experience attributes, which encourage natural discussion, reflection, and sharing behavior; and (5) a reward system, namely collective appreciation once the puzzle is completed and the biblical story is conveyed. In conclusion, this design successfully produced an interactive educational toy that is not only safe and enjoyable but also effective in instilling the value of sharing in children aged 6–9 through collaborative play.

Key words: *Rapid Ethnography, morphological chart, educational toys, sharing values, Bible stories*

Abstrak

Perancangan ini dilatarbelakangi oleh kesulitan anak usia 6–9 tahun dalam memahami nilai berbagi melalui media bermain yang menyenangkan. Anak-anak pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret membutuhkan pendekatan yang memungkinkan mereka mengakses konsep abstrak seperti berbagi melalui pengalaman nyata. Tujuan penelitian ini adalah merancang mainan edukatif berupa puzzle yang mendorong anak untuk berbagi secara alami dan kolaboratif. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan Rapid Etnografi melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka, kemudian dilanjutkan dengan metode perancangan menggunakan morphological chart untuk mengeksplorasi kombinasi bentuk, mekanisme permainan, dan narasi berbasis kisah Alkitab. Hasil perancangan menghasilkan puzzle edukatif berbahan MDF berbentuk diorama kisah Alkitab dengan mekanisme interaktif. Evaluasi dilakukan melalui pengujian prototipe dan masukan dari guru Sekolah Minggu. Atribut perancangan yang dihasilkan mencakup: (1) atribut fungsi dan fisik, yaitu puzzle tangible yang dapat dimainkan oleh anak laki-laki maupun perempuan, baik individu maupun kelompok; (2) atribut keamanan, dengan material bebas racun dan tepi tidak tajam; (3) atribut mekanisme, yang memberi kesempatan setiap anak berkontribusi konkret dalam penyelesaian puzzle; (4) atribut pengalaman bermain, yang mendorong diskusi, refleksi, dan perilaku berbagi secara alami; serta (5) sistem reward, yaitu apresiasi kolektif ketika puzzle selesai dan kisah Alkitab tersampaikan. Kesimpulannya, perancangan ini berhasil menghasilkan mainan edukatif interaktif yang tidak hanya aman dan menyenangkan, tetapi juga efektif dalam menanamkan nilai berbagi pada anak usia 6–9 tahun melalui pengalaman bermain bersama.

Kata kunci: *rapid etnografi, morphological chart, mainan edukatif, nilai berbagi, kisah Alkitab*

* Corresponding author : evelin.amelia100@gmail.com

1. Pendahuluan

Mainan edukatif memiliki peran krusial dalam memperkaya pengalaman belajar anak serta membantu mereka memahami konsep-konsep yang kompleks secara lebih mendalam dan bermakna. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa penggunaan mainan edukatif interaktif dapat meningkatkan hasil belajar anak secara signifikan dan membuat mereka lebih mudah mencapai tujuan pembelajaran (Fan et al., 2024). Sayangnya, sebagian besar mainan edukatif yang tersedia di pasaran masih kurang mengakomodasi pembelajaran nilai-nilai moral dan religius, khususnya dalam bentuk yang kontekstual, menarik, dan sesuai dengan dunia anak. Dalam konteks pembelajaran Kristen, Sekolah Minggu menjadi wadah utama yang berperan dalam membentuk karakter dan nilai iman anak. Namun karena hanya berlangsung seminggu sekali, internalisasi nilai sering kurang optimal. Anak membutuhkan media pembelajaran aktif dan berulang di berbagai lingkungan. Sementara itu, keterbatasan variasi metode dan media pembelajaran di Sekolah Minggu menyebabkan kegiatan menjadi monoton dan kurang efektif dalam menjangkau gaya belajar anak-anak yang beragam (Shella Rhodinia et al., 2023).

Hal ini sejalan dengan teori Jean Piaget bahwa anak belajar paling efektif melalui aktivitas bermain (Sansena, 2022). Maka dari itu, sangat penting untuk menyediakan media bermain yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga bermakna dan dapat digunakan secara fleksibel dalam berbagai lingkungan belajar, termasuk dalam konteks keagamaan seperti Sekolah Minggu. Faktanya bahwa media edukasi kekristenan untuk anak-anak masih sangat terbatas dan monoton. Mayoritas pendekatan pembelajaran agama selama ini hanya mengandalkan metode konvensional seperti ceramah, media televisi, dan materi cetak yang cenderung kurang menarik minat anak. Rendahnya variasi media dan metode pembelajaran mengakibatkan proses pengenalan nilai-nilai Alkitab menjadi kurang efektif. Hal ini terlihat dari minimnya produk permainan edukatif berbasis literasi Alkitab yang tersedia di pasaran, padahal media bermain merupakan sarana strategis untuk mengenalkan konsep-konsep religius kepada anak-anak (Wibowo Satria et al., 2019).

Pendidikan yang diberikan kepada anak-anak di sekolah minggu menjadi sangat krusial. Pendidikan ini berperan penting dalam pembentukan mentalitas dan moralitas mereka. Pendidikan agama sejak dini berperan penting dalam membentuk karakter dan perilaku religius anak (Khadijah & Rustam, 2020). Namun, di tengah perkembangan teknologi digital, lebih dari 30% anak usia dini telah menggunakan gawai, yang berpotensi menurunkan kualitas interaksi sosial dan partisipasi fisik mereka (Sulistyowati et al., 2022). Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran fisik yang mampu merangsang aktivitas motorik dan membangun interaksi sosial secara kontekstual dan menyenangkan.

Media permainan yang ideal untuk anak usia dini sebaiknya memadukan unsur visual, aktivitas motorik, dan ruang untuk refleksi sosial, karena ketiganya berperan penting dalam mendukung perkembangan kognitif, emosional, dan sosial anak (Kurnia, 2012). Salah satu bentuk permainan yang memenuhi kriteria ini adalah *puzzle*, yang dikenal efektif dalam merangsang keterampilan visual, logika, dan motorik halus melalui aktivitas menyusun dan mencocokkan bagian-bagian gambar (Amalia, 2023). Selain itu, *puzzle* memiliki fleksibilitas penggunaan secara individu maupun kolaboratif, sehingga dapat mendukung interaksi sosial anak secara alami dalam konteks bermain bersama. Berdasarkan observasi lapangan, mayoritas *puzzle* edukatif yang beredar di pasaran masih bersifat dua dimensi, statis, dan kurang memberikan ruang untuk interaksi bermakna antar pemain.

Berdasarkan hasil observasi di Sekolah Minggu GKI wilayah Temanggung, anak-anak usia 6–9 tahun sering kali masih mengalami kesulitan untuk berbagi, misalnya saat menggunakan alat permainan atau perlengkapan ibadah, mereka cenderung berebut atau enggan berbagi dengan temannya. Guru Sekolah Minggu juga menyampaikan bahwa fasilitas permainan yang tersedia masih terbatas, sehingga aktivitas belajar mengajar lebih banyak dilakukan dengan metode bercerita dan bernyanyi. Kondisi ini membuat anak kurang mendapatkan pengalaman konkret untuk melatih keberanian berbagi dalam suasana bermain. Akibatnya, nilai berbagi lebih sering disampaikan secara verbal daripada dipraktikkan langsung oleh anak. Fakta inilah yang menjadikan Sekolah Minggu GKI Temanggung menarik untuk diangkat sebagai studi kasus perancangan media bermain edukatif.

Sebagai solusi terhadap berbagai tantangan tersebut, perancangan ini mengusulkan desain *puzzle* edukatif yang dapat membantu meningkatkan keberanian berbagi pada anak usia 6–9 tahun. *Puzzle* ini dirancang untuk membantu anak usia 6–9 tahun belajar berbagi melalui permainan individual maupun kelompok. Cerita Alkitab diintegrasikan ke dalam bentuk visual dan mekanisme berbagi seperti menyusun bersama, menyalurkan token, dan melengkapi cerita kolektif. Anak tidak hanya menyusun *puzzle*, tetapi juga merefleksikan makna berbagi secara langsung. Selain itu, melalui proses menyusun bagian-bagian menjadi satu kesatuan utuh, anak juga dapat memahami makna kerja sama, kepedulian, dan tindakan berbagi secara konkret dan menyenangkan.

2. Kajian Pustaka

2.1. Perkembangan Anak Usia 6–9 Tahun

Anak usia 6–9 tahun berada dalam masa transisi penting dalam perkembangan kognitif, sosial, dan emosionalnya. Berdasarkan teori perkembangan kognitif Jean Piaget, anak-anak usia ini berada dalam tahap operasional konkret, yaitu tahap di mana mereka mulai mampu berpikir logis terhadap objek nyata, memahami konsep sebab-akibat, serta mengurangi egosentrisme mereka (Rohayani, 2023). Mereka sudah bisa melihat suatu situasi dari perspektif orang lain, meskipun belum sepenuhnya mampu berpikir abstrak. Anak-anak dalam rentang usia ini juga berada dalam fase pertumbuhan intelektual yang ditandai dengan meningkatnya kemampuan dalam menerima pelajaran baru di sekolah dan interaksi sosial yang lebih kompleks (Sinta Zakiyah et al., 2024). Mereka senang dengan cerita, kegiatan dramatis, dan menunjukkan rasa senang ketika dihargai atau diberi pujian, yang merupakan ciri penting untuk dimanfaatkan dalam pendekatan pembelajaran berbasis aktivitas bermain. Di sisi lain, masa ini juga menjadi periode penting bagi pembentukan karakter sosial karena anak mulai berpindah dari sikap egosentris menuju kerja sama dalam kelompok (Syaodih, 2014). Oleh karena itu, usia 6–9 tahun merupakan periode yang strategis untuk menanamkan nilai-nilai moral dan sosial seperti empati, kerja sama, dan keberanian berbagi.

2.2. Konkretisasi Nilai dalam Cerita Alkitab untuk Anak

Pokok-pokok ajaran Alkitab seperti kasih, ketaatan kepada Tuhan, dan melayani sesama sering kali bersifat konseptual dan abstrak. Hal ini menimbulkan tantangan ketika nilai-nilai tersebut ingin diajarkan kepada anak-anak, terutama yang masih berada pada tahap berpikir konkret. Anak usia 6–9 tahun belum mampu memahami prinsip moral yang bersifat simbolik atau naratif secara mendalam jika tidak dibantu dengan alat bantu yang sesuai (Rohayani, 2023). Oleh karena itu, diperlukan pendekatan edukatif yang mengubah konsep abstrak dalam Alkitab menjadi bentuk konkret yang dapat dipahami melalui pengalaman langsung. Dalam konteks pendidikan iman anak, visualisasi, cerita bergambar, permainan peran, serta alat bantu seperti mainan edukatif merupakan cara efektif untuk menjembatani keterbatasan kognitif mereka. Melalui permainan, anak tidak hanya menjadi pendengar, tetapi juga peserta aktif yang merasakan dan mempraktikkan nilai-nilai tersebut. Hal ini sejalan dengan pemikiran Vygotsky bahwa perkembangan kognitif anak terbentuk melalui interaksi sosial dan aktivitas budaya seperti bermain peran dan kerja kelompok (Insani, 2024). Aktivitas bermain pada masa kanak-kanak awal memiliki kontribusi besar dalam membangun keterampilan, mengenal dunia nyata, dan membantu anak mengatasi rasa cemas. Melalui permainan imajinatif, anak memperoleh cara untuk memahami lingkungan sekitarnya sekaligus mengembangkan aspek kognitif, sosial-emosional, serta bidang perkembangan lainnya (Tiofani et al., 2024). Dengan demikian, produk mainan edukatif yang dirancang secara kontekstual dapat menjadi alat bantu penting dalam menyampaikan pesan-pesan moral dan spiritual kepada anak secara konkret.

2.3. Nilai Keberanian Berbagi

Berbagi merupakan salah satu nilai sosial yang penting dalam pembentukan karakter anak. Kata “berbagi” tidak hanya berarti membagikan sesuatu secara fisik, tetapi juga menyiratkan sikap empati, kepekaan terhadap sesama, serta kerelaan untuk membantu orang lain secara sukarela tanpa mengharapkan imbalan (Khairunnisa, 2021). Dalam konteks pendidikan karakter, berbagi juga menunjukkan keberanian untuk melepaskan sesuatu demi kepentingan bersama. Anak perlu dilatih sejak dini untuk memahami bahwa keberanian bukan hanya tentang menghadapi rasa takut, tetapi juga tentang mengambil keputusan yang benar meskipun sulit, termasuk dalam konteks sosial seperti memberi kepada orang lain (Humaira, 2023). Sikap berani ini dapat berkembang melalui pengalaman yang dibangun dalam kegiatan sehari-hari, salah satunya melalui permainan edukatif yang melibatkan interaksi dan tantangan sosial. Keberanian adalah bagian dari kompetensi karakter yang ditandai dengan tanggung jawab, kemampuan mengambil risiko, serta semangat menciptakan kemajuan. Dalam pendekatan yang tepat, anak tidak hanya memahami makna berbagi secara kognitif, tetapi juga mengalami dan mempraktikkannya secara emosional dan sosial (Ma'rufi et al., 2018).

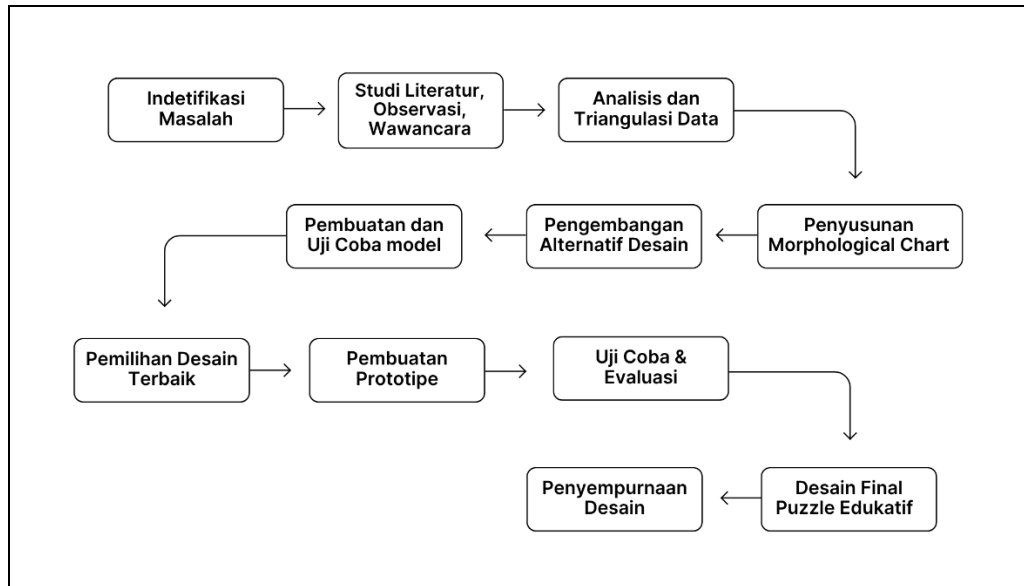
2.4. Mainan Edukatif sebagai Media Pembelajaran Karakter

Mainan edukatif adalah alat bantu belajar yang dirancang secara khusus untuk merangsang perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak melalui aktivitas bermain. Mainan edukatif menjadi media yang menyenangkan untuk menyampaikan pelajaran tanpa tekanan (Permana & Djatmiko, 2021). Salah satu jenis

mainan edukatif yang terbukti efektif adalah *puzzle* berbasis cerita, yaitu permainan yang tidak hanya melatih keterampilan motorik halus dan kognitif, tetapi juga mengandung narasi nilai yang dapat dipahami anak melalui tokoh dan alur yang disusun. *Puzzle* cerita seperti ini mampu menjadi sarana untuk menyampaikan pesan-pesan moral seperti kasih, kerja sama, dan keberanian berbagi secara visual dan interaktif (Istiqomah et al., 2024). *Puzzle* mendukung perkembangan logika dan kemampuan memecahkan masalah anak. Melalui *puzzle* edukatif, anak diajak tidak hanya menyusun gambar, tetapi juga membentuk pengertian tentang nilai-nilai kehidupan yang relevan dengan pengalaman sosial mereka (Amalia, 2023). *Puzzle* mampu mendorong pertumbuhan kemampuan kognitif, sosial, emosional, dan fisik anak. Selain itu, permainan ini juga membantu memperluas pengetahuan anak terhadap berbagai hal baru (Girsang & H, 2021). Ini menjadikan *puzzle* sebagai media pembelajaran yang tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga membentuk karakter dan sikap anak secara menyeluruh.

3. Metode penelitian

Sebelum tahap perancangan dimulai, penelitian ini menggunakan metode Rapid Etnografi dengan pendekatan kualitatif untuk memahami efektivitas mainan dalam kegiatan Sekolah Minggu secara mendalam dalam waktu singkat. Rapid Etnografi merupakan metode penelitian lapangan yang menekankan pengumpulan data intensif dalam periode terbatas melalui observasi partisipatif, wawancara, dan dokumentasi, sehingga peneliti dapat memperoleh gambaran kontekstual perilaku dan interaksi anak dalam situasi nyata (Siddiq & Salama, 2019). Data dikumpulkan melalui observasi partisipatori, di mana peneliti terlibat langsung dalam aktivitas Sekolah Minggu untuk mengamati interaksi anak-anak dengan mainan yang digunakan serta mencatat respons mereka selama proses pembelajaran. Proses ini dilengkapi dengan wawancara semi-terstruktur bersama guru Sekolah Minggu guna menggali lebih dalam terkait praktik penggunaan mainan, tantangan, serta dampaknya terhadap pemahaman nilai-nilai kekristenan pada anak. Selanjutnya, dilakukan triangulasi data antara hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk menjamin validitas dan akurasi temuan. Pendekatan ini memberi pemahaman kontekstual mengenai peran mainan dalam pembelajaran karakter di lingkungan Sekolah Minggu GKI Wilayah Temanggung. Dalam proses perancangan produk digunakan metode *morphological chart* sebagai teknik sistematis untuk menganalisis dan mengidentifikasi berbagai kemungkinan solusi desain. Metode *morphological chart* merupakan pendekatan eksploratif dalam desain yang memetakan atribut fungsi produk ke dalam alternatif solusi, kemudian mengombinasikannya untuk menghasilkan berbagai opsi desain (Wahyujati, 2022). Metode ini membantu dalam eksplorasi alternatif desain dengan cara menguraikan *puzzle* edukatif ke dalam berbagai atribut atau fungsi utama yang dapat mendukung nilai keberanian berbagi pada anak-anak. Setiap atribut tersebut kemudian dipetakan ke dalam tabel atau diagram yang mencantumkan berbagai opsi solusi yang memungkinkan. Pendekatan ini memungkinkan perancang untuk menyusun kombinasi solusi yang beragam dan mengevaluasinya guna memperoleh hasil yang paling optimal dalam konteks pendidikan karakter. Dengan menggunakan *morphological chart*, berbagai aspek desain dapat dipertimbangkan secara menyeluruh sebelum pengambilan keputusan akhir, sehingga memastikan solusi yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan anak-anak usia 6-9 tahun.



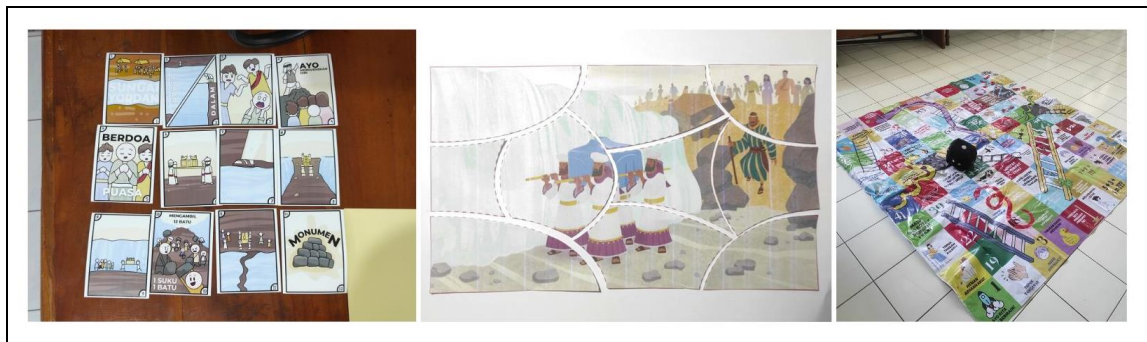
Gambar 1. Flowchart Metode Penelitian dan Perancangan

4. Hasil dan Pembahasan

4.1. Temuan dari Observasi Produk Mainan yang Ada

Produk mainan yang ada di Sekolah Minggu GKI Temanggung dan Bajem Kranggan bersifat nyata (konkret), namun kurang mendukung aspek kooperatif dan interaktif. Ada 3 jenis mainan. Ada mainan ular tangga bersifat kooperatif dan menyenangkan, mengajarkan nilai kejujuran dan tanggung jawab, tetapi tidak mengandung nilai-nilai Alkitab secara eksplisit. Ada mainan *puzzle* yang digunakan bertema cerita Alkitab (Bangsa Israel menyeberang Sungai Yordan) bersifat individual dan kurang kooperatif karena anak-anak menyusun *puzzle* sendiri-sendiri. *Puzzle* ini mengandung nilai kepercayaan, keberanian, dan ketaatan, namun kurang interaktif dan belum optimal dalam mendorong keberanian berbagi. Ada mainan kartu gambar cerita Alkitab lebih kooperatif karena anak-anak harus bekerja sama untuk menyusun urutan cerita, sehingga mendorong diskusi dan interaksi sosial.

Dari hasil observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa mainan yang tersedia masih terbatas jumlah maupun variasinya, serta belum ada yang secara khusus dirancang untuk menanamkan nilai berbagi. Hal ini menegaskan perlunya pengembangan mainan baru dengan tema yang relevan, bentuk yang lebih interaktif, dan mekanisme yang mendorong kolaborasi nyata antar anak. Dengan demikian, anak-anak tidak hanya mendengarkan atau menyusun secara individu, tetapi juga berlatih berbagi peran dan bagian permainan dalam suasana bermain. Temuan ini menjadi dasar perlunya perancangan *puzzle* edukatif baru yang lebih kontekstual, kooperatif, dan mendukung pembelajaran nilai berbagi di Sekolah Minggu.



Gambar 2. Produk Mainan di GKI Wilayah Temanggung

4.2. Temuan dari Observasi Sekolah Minggu

Observasi dilakukan di dua lokasi, yaitu GKI Temanggung dan GKI Temanggung Bajem Kranggan, dengan pendekatan partisipatif. Peneliti mengikuti langsung kegiatan Sekolah Minggu untuk memahami dinamika pembelajaran dan interaksi anak-anak dalam menyerap nilai-nilai kekristenan, khususnya nilai berbagi. Kegiatan umumnya diawali dengan sesi pujian dan persembahan, lalu dilanjutkan dengan pembagian kelas berdasarkan kelompok usia. Dalam sesi penyampaian firman, guru menggunakan alat bantu visual seperti gambar dan kartu cerita untuk membantu anak memahami isi cerita. Anak-anak terlihat antusias menanggapi ilustrasi dan banyak yang bertanya tentang tokoh dalam gambar. Setelah sesi cerita, anak-anak melakukan aktivitas menyusun *puzzle* bertema kisah Alkitab, seperti cerita bangsa Israel menyeberangi Sungai Yordan. Meskipun menyenangkan, ditemukan bahwa *puzzle* individual membuat anak cenderung bermain sendiri, dan muncul sedikit persaingan antar anak. Sebagian anak tampak panik ketika tertinggal dari temannya, dan ada yang merasa kecewa karena tidak menyelesaikan lebih cepat.

Di Bajem Kranggan, kegiatan serupa dilakukan dengan dua kelompok kelas: kecil (usia 4-9 tahun) dan besar (10-12 tahun). Kelas dimulai dengan pujian bersama, dilanjutkan dengan firman Tuhan dan sesi aktivitas. Peneliti sempat mencoba metode bercerita diikuti kuis singkat. Anak-anak terlihat antusias menjawab, tetapi juga terjadi ketegangan kecil saat satu anak tidak memberi kesempatan temannya menjawab. Ini menunjukkan pentingnya aturan interaksi dan pembagian peran yang adil dalam kegiatan kelompok. Aktivitas pembelajaran di Sekolah Minggu meliputi pujian, penyampaian firman Tuhan dengan alat peraga visual, tanya jawab, dan aktivitas kreatif seperti mewarnai dan menyusun *puzzle*. Anak-anak usia 6-9 tahun menunjukkan antusiasme yang beragam; beberapa anak cepat menyelesaikan *puzzle* dan aktif bertanya, sementara yang lain terlihat panik atau takut tertinggal. Interaksi sosial dan kerja sama dalam permainan masih kurang optimal karena *puzzle* dan permainan lain cenderung individualistik.

4.3. Temuan dari Wawancara Guru Sekolah Minggu

Guru mengakui kesulitan dalam menyampaikan nilai-nilai abstrak seperti kasih, pengorbanan, dan iman secara verbal kepada anak usia 6-9 tahun. Anak lebih mudah memahami konsep abstrak jika disampaikan melalui aktivitas nyata dan media yang interaktif. Dalam wawancara juga terungkap bahwa terdapat dua kisah Alkitab yang memiliki keterkaitan erat dengan nilai berbagi, yaitu kisah “Ku Siap Menolong” (Kisah Para Rasul 11:19–30) yang menceritakan jemaat Antiokhia saling membantu saat kelaparan, dan kisah “Melayani Bersama sebagai Saudara” (Kisah Para Rasul 18:1–4) yang menekankan pentingnya kerja sama dan pelayanan tanpa pamrih. Guru menyatakan bahwa permainan yang menekankan kerja sama lebih efektif dibandingkan yang kompetitif karena dapat mengurangi rasa takut dan tekanan pada anak. Mainan yang tersedia saat ini kurang interaktif dan belum cukup mendukung pengajaran nilai-nilai Kristiani secara aplikatif. Guru mengusulkan mainan yang dapat digunakan di rumah sebagai penguatan pembelajaran Sekolah Minggu. Pentingnya menghubungkan mainan dengan cerita Alkitab yang relevan dan mudah dipahami oleh anak.

4.4. Temuan dari Wawancara Anak dan Orang Tua

Anak-anak menyukai aktivitas yang melibatkan kreativitas, interaksi sosial, dan permainan interaktif seperti *puzzle*, teka-teki, dan permainan air dengan warna cerah. Orang tua menginginkan mainan yang mendukung pengajaran nilai-nilai Kristiani dan dapat digunakan di rumah untuk memperkuat pembelajaran.

4.4. Triangulasi Data, Interpretasi dan Rekomendasi Desain Mainan

Triangulasi data dilakukan untuk menguji validitas informasi melalui perbandingan antara data observasi lapangan, hasil wawancara dengan guru Sekolah Minggu, serta kajian literatur. Hasil triangulasi menunjukkan bahwa anak usia 6–9 tahun lebih mudah memahami konsep abstrak seperti kasih, pengorbanan, dan keberanian berbagi melalui aktivitas bermain konkret yang bersifat kolaboratif, bukan kompetitif. Guru Sekolah Minggu menyatakan bahwa permainan yang menekankan kerja sama dapat mengurangi dan lebih efektif dalam menanamkan nilai-nilai Kristiani. Media yang digunakan juga perlu mendukung pembelajaran di luar ruang gereja, seperti di rumah atau lingkungan bermain lainnya.

Berdasarkan interpretasi dari triangulasi tersebut disusun menjadi arah rekomendasi desain. Rekomendasi pada aspek fisik dan estetika, mainan dirancang dalam bentuk fisik yang konkret agar sesuai dengan tahap perkembangan anak, dapat dimainkan secara individu maupun kelompok, serta fleksibel digunakan di berbagai tempat. Warna-warna cerah dan kontras digunakan untuk menarik perhatian anak. Mainan ini juga dirancang agar bisa digunakan dalam berbagai konteks, baik di rumah maupun Sekolah Minggu, untuk memperkuat nilai-nilai kekristenan secara tidak langsung. Rekomendasi pada aspek interaksi sosial dan emosional, desain mainan menekankan kerja sama dibandingkan kompetisi, dengan mekanisme permainan kolaboratif dan berbasis penghargaan kelompok. Nilai-nilai Alkitab seperti kasih, iman, dan pengorbanan diintegrasikan ke dalam permainan melalui cerita tokoh-tokoh Alkitab seperti Barnabas dan Akuila. Aktivitas bermain melibatkan tindakan konkret seperti memberi, menyusun, dan mencocokkan, yang memungkinkan anak mengalami langsung konsep berbagi secara menyenangkan dan bermakna.

Tabel 1. Arah Rekomendasi Desain

Kategori	Arah Rekomendasi Desain
Aspek Fisik, Interaksi Dasar dan Estetika	Desain mainan harus berbentuk fisik untuk mendukung kemampuan berpikir konkret anak usia 6–9 tahun, dan mainan tersebut harus dapat dimainkan oleh anak laki-laki maupun perempuan. Dapat dimainkan secara individu atau kelompok untuk mendukung fleksibilitas interaksi. Dapat dimainkan di berbagai tempat, seperti meja, lantai, atau area bermain dalam ruangan. Mainan dirancang agar dapat digunakan di berbagai konteks, baik di kelas Sekolah Minggu maupun di rumah, untuk memperkuat pengajaran nilai-nilai Kristiani. Memiliki warna-warna cerah dan kontras (seperti merah, biru, hijau, kuning) untuk menarik perhatian anak
Pendekatan Interaksi Sosial dan emosional	Permainan harus meminimalkan elemen kompetisi yang dapat menyebabkan rasa takut atau stres pada anak, seperti berlomba menyelesaikan tugas. Menggunakan mekanisme permainan yang berbasis kolaborasi dan memberikan penghargaan bagi seluruh kelompok.
Integrasi Nilai dan Cerita Alkitab	Integrasi cerita Alkitab dalam desain visual atau mekanisme permainan untuk menjembatani konsep abstrak seperti kasih, iman, dan pengorbanan. Mainan harus menyampaikan nilai-nilai moral, seperti berbagi melalui alur cerita atau aktivitas permainan. Menyesuaikan warna atau bentuk untuk mencocokkan cerita. Menyusun gambar atau simbol yang menggambarkan konsep berbagi. Cerita diambil dari kisah alkitab yaitu Barnabas dan jemaat (Kisah Para Rasul 11:19-30) dan Akwila (Kisah Para Rasul 18:1-4).
Mekanisme Permainan dan Aktivitas	Melibatkan aktivitas seperti memberi, merangkai, menyusun, atau mencocokkan bentuk. Mengambil dan menyusun bagian <i>puzzle</i> sesuai dengan cerita atau petunjuk tertentu. Berinteraksi dengan pemain lain untuk menyelesaikan tantangan bersama. Melakukan aksi nyata dalam permainan, seperti memberikan bagian <i>puzzle</i> ke pemain lain sebagai simbol berbagi.

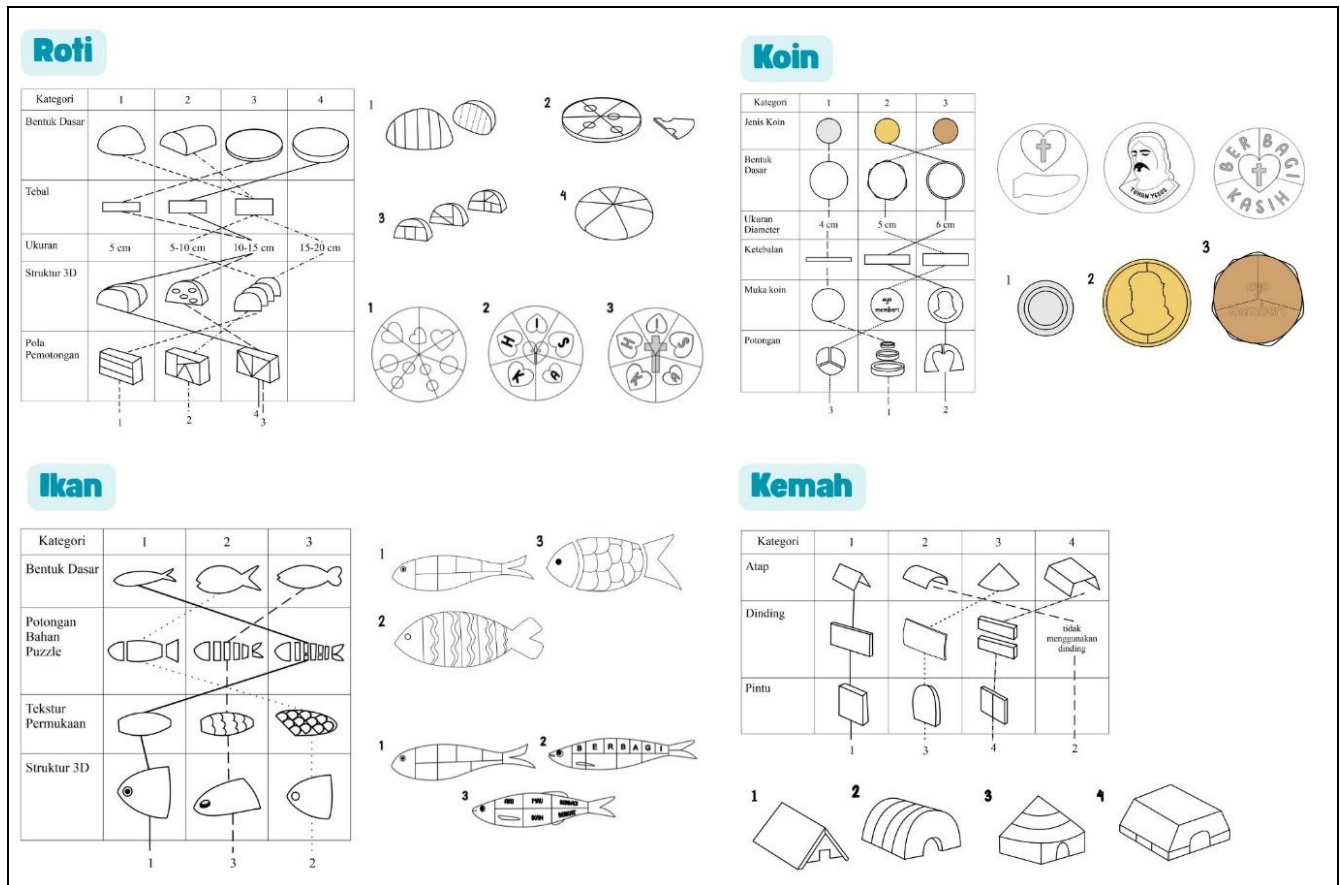
4.5. Atribut Produk dan Morphological Chart

Produk ini menawarkan pengalaman bermain edukatif yang kooperatif dan berbasis nilai. Nilai utama yang diangkat adalah keberanian berbagi, yaitu kemampuan anak untuk memberikan sebagian yang dimiliki, menerima dari teman lain, serta bekerja sama mencapai tujuan bersama. Nilai berbagi dipilih karena menjadi salah satu aspek penting dalam pembentukan karakter sosial anak usia 6–9 tahun, sekaligus relevan dengan konteks pembelajaran di Sekolah Minggu. Anak tidak hanya menyusun *puzzle* secara fisik, tetapi juga belajar tentang berbagi secara langsung melalui aturan main yang menekankan kerja sama. Tidak ada kompetisi; keberhasilan hanya dicapai jika semua pemain berkontribusi. Produk ini merupakan *puzzle* edukatif berbahan MDF atau karton tebal yang dirancang khusus untuk anak usia 6–9 tahun. *Puzzle* ini bersifat modular dan kooperatif, artinya potongan-potongan *puzzle* tidak bisa disusun secara lengkap tanpa adanya kerja sama antar pemain. Hal ini

menjadi strategi utama dalam mengajarkan nilai berbagi secara konkret, karena setiap anak harus berkontribusi dengan cara memberikan sebagian potongannya dan menerima dari teman lain untuk menyelesaikan gambar bersama. Desain visual dan aktivitas menyusun bersama ini mendukung kemampuan berpikir konkret anak, sekaligus mendorong interaksi sosial yang sehat. Selain itu, *puzzle* ini dilengkapi dengan cerita Alkitab interaktif yang sesuai usia, yaitu dari Kisah Para Rasul 11:19–30 dan 18:1–4, untuk memperkuat konteks moral dan spiritual yang ingin disampaikan. Produk ini tidak memiliki sistem menang-kalah, melainkan mendorong pencapaian bersama sebagai bentuk reward emosional dan visual yang memuaskan. Dari segi keamanan, seluruh material yang digunakan telah disesuaikan dengan standar anak, seperti sudut yang tumpul dan pewarna non-toksik, menjadikannya aman, edukatif, dan bermakna dalam mendukung pembelajaran nilai berbagi di rumah.

Morphological chart terdiri dari pecahan elemen *puzzle* yang mewakili setiap atribut, yaitu bentuk *puzzle*, jumlah *puzzle*, dan komposisi *puzzle*. *Puzzle* terdiri dari empat elemen, yaitu roti, ikan, kemah dan koin. Elemen tersebut mewakili kisah yang ada di Alkitab. Setiap elemen di pecah menjadi beberapa spesifikasi yang berbeda dan dikombinasikan kembali dengan pasangan yang berbeda-beda untuk menghasilkan 3 alternatif desain. Setiap bentuk dieksplorasi melalui beberapa kategori morfologis seperti bentuk dasar, ukuran, ketebalan, struktur tiga dimensi, dan pola pemotongan. Tahapan ini memungkinkan peneliti mengevaluasi berbagai kemungkinan desain dari sisi ergonomi, daya tarik visual, hingga fungsi edukatif. Proses pemilihan dilakukan melalui kombinasi analisis visual, uji coba sederhana dengan anak-anak, dan konsultasi dengan pihak pendidik, sehingga menghasilkan bentuk yang paling sesuai.

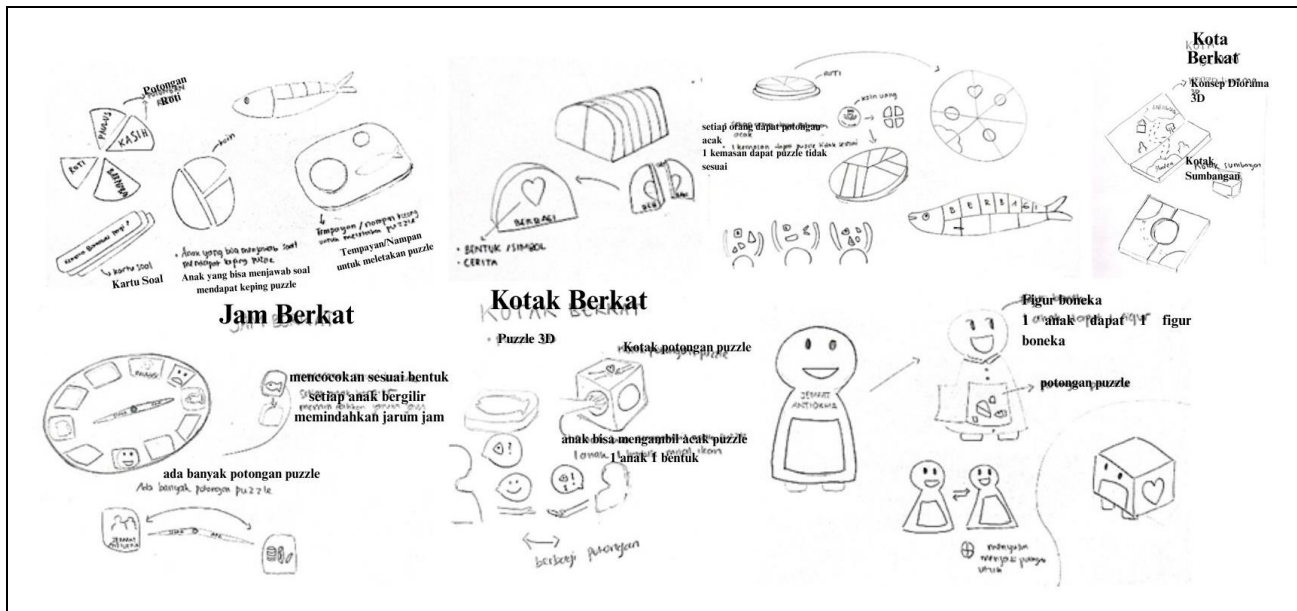
- Roti dipilih dalam bentuk lingkaran penuh dengan potongan radial seperti pizza. Desain ini mendukung konsep berbagi secara visual dan kolektif. Setelah uji coba awal, bentuk roti disederhanakan menjadi potongan hati dengan tulisan "KASIH" dan simbol salib, yang secara simbolik dan emosional lebih kuat bagi anak.
- Ikan dieksplorasi dalam beberapa bentuk tubuh kartun realistis, dengan pertimbangan identifikasi visual yang mudah oleh anak. Desain akhir memilih bentuk memanjang modular dengan variasi potongan besar dan kecil yang melatih keterampilan motorik dan problem solving. Penyempurnaan dilakukan dengan menambahkan petunjuk visual agar anak tidak bingung saat menyusun.
- Koin dirancang sebagai elemen berbagi berbasis persembahan. Dari eksplorasi tiga desain, kombinasi bentuk yang paling efektif dipilih berdasarkan visual yang menarik, keterbacaan elemen, dan potensi interaksi. Elemen teks dari salah satu varian dikombinasikan dengan desain bentuk yang paling menarik untuk mengoptimalkan fungsi edukatif dan minat bermain anak.
- Kemah dianalisis dari struktur atap, dinding, dan pintu. Pilihan jatuh pada desain paling sederhana yaitu atap pelana, dinding tegak, dan pintu persegi panjang, karena mudah dirakit, stabil, dan cocok diproduksi dari bahan MDF. Desain ini juga memungkinkan anak untuk terlibat secara aktif dan manual dalam proses merakit.



Gambar 3. Morphological Chart 4 Elemen Puzzle

4.6. Gagasan Ide

Selama proses perancangan *puzzle* edukatif, telah dieksplorasi delapan alternatif gagasan dengan pendekatan bentuk, mekanisme, dan interaksi yang beragam untuk menanamkan nilai berbagi pada anak usia 6–9 tahun. Gagasan mencakup konsep seperti Kereta Berbagi yang menggunakan gerbong bertema sumbangan; *puzzle* roti yang mengungkap kata “BERBAGI” saat disatukan; kombinasi *puzzle* roti dan ikan; hingga sistem tanya jawab Alkitab untuk memperoleh potongan. Beberapa ide mengusung bentuk interaktif seperti figur dengan isi *puzzle*, *puzzle* jam sebab-akibat, kotak misteri untuk mendorong tukar-menukar, serta diorama yang menghidupkan kisah jemaat Antiokhia dan Yudea secara konkret. Masing-masing alternatif dirancang untuk memicu kolaborasi, empati, dan pemahaman nilai berbagi melalui pengalaman bermain yang bermakna. Seluruh gagasan ini kemudian dianalisis lebih lanjut melalui pembobotan untuk menentukan desain terbaik yang paling efektif, relevan secara naratif, dan sesuai dengan karakteristik anak.



Gambar 4. Gagasan Ide

Penilaian desain produk *puzzle* edukatif ini dilakukan dengan mempertimbangkan empat aspek utama, yaitu fungsi dan aspek fisik, fitur produk, pengalaman bermain, dan keamanan. Dari segi fungsi dan aspek fisik, desain dievaluasi berdasarkan kekuatan material, kemudahan dimainkan oleh anak usia 6-9 tahun, serta fleksibilitas penggunaannya baik secara individu maupun kelompok. Fitur produk dinilai dari seberapa efektif mekanisme *puzzle* mendorong terjadinya proses berbagi, termasuk apakah desain bersifat modular, mendorong kerja sama antar pemain, serta relevan dengan narasi Alkitab yang menjadi dasar cerita. Selanjutnya, pengalaman bermain menjadi aspek penting dalam menilai keberhasilan desain. Hal ini mencakup sejauh mana permainan terasa menyenangkan dan bermakna saat diuji coba, apakah anak-anak saling membantu, menunjukkan antusiasme, serta memahami nilai berbagi yang ingin disampaikan. Sementara itu, aspek keamanan diperiksa dari desain bentuk fisik seperti sudut-sudut komponen, jenis bahan yang digunakan, serta potensi risiko selama permainan berlangsung. Saran dari guru Sekolah Minggu dan hasil uji model awal juga turut memperkuat evaluasi aspek ini.

Dari beberapa alternatif desain yang dikembangkan, alternatif 8 dinilai paling memenuhi keempat kriteria tersebut. Meski demikian, alternatif 7, 2, dan 3 juga menunjukkan potensi untuk dikembangkan lebih lanjut. Untuk membuktikan kelayakan masing-masing alternatif, diperlukan pembuatan model prototipe dan pelaksanaan uji coba langsung bersama anak-anak. Tidak menutup kemungkinan bahwa unsur-unsur terbaik dari beberapa alternatif akan digabungkan guna memperoleh hasil desain akhir yang paling optimal.

Tabel 2. Pembobotan Desain

Kriteria/Aspek	Alt. 1	Alt. 2	Alt. 3	Alt. 4	Alt. 5	Alt. 6	Alt. 7	Alt. 8
Fungsi dan Aspek Fisik	4	3	3	4	3	3	3	4
Fitur Produk	4	4	4	4	4	4	5	4
Pengalaman Bermain	4	4	4	3	2	3	5	5
Keamanan	3	5	5	3	3	4	4	5
Total	15	16	16	14	12	14	17	18

4.7. Studi dan Uji Coba Model

Setelah melakukan uji coba model juga mendapatkan masukan dari guru sekolah minggu hasil yang signifikan untuk mendukung keberanian berbagi anak usia 6-9 tahun yakni pada model 5, namun perlu ada perbaikan juga pada wujud atau bentuk kotak yang akan menjadi diorama, tempat untuk *puzzle* juga terlalu besar untuk ukuran 1 *puzzle*, belum bisa menunjukkan bahwa sumbangan tersebut diletakan atau tertata pada satu bidang yang sama. Dengan bantuan kantong serta kartu peran dan aksi berbagi sangat menunjukkan adanya perbedaan respon, respon positif lebih terlihat ketika dilengkapi dengan komponen tersebut. Dibuktikan paada usia ini, anak belum sepenuhnya bisa mengambil keputusan moral secara abstrak. Mereka masih dalam tahap belajar melalui contoh dan arahan. Maka, kartu perintah bisa menjadi alat bantu atau jembatan. Kartu bukan merupakan perintah yang kaku, tapi bisa jadi stimulus sosial. Anak bisa memilih mau ikut atau tidak. Tapi dengan melihat temannya melakukannya, mereka bisa terdorong ikut serta.



Gambar 5. Studi Model dan Uji Coba

4.8. Uji Coba Prototipe

Prototipe pertama dari *puzzle* edukatif ini berfungsi sebagai representasi nyata dari rancangan akhir, yang telah melewati tahapan eksplorasi bentuk, penyusunan fitur, serta pengujian awal. Produk dibuat menggunakan material MDF tebal 5 mm dan dilengkapi berbagai elemen seperti lubang diorama untuk menempatkan tokoh cerita, kantong acak potongan *puzzle*, gambar panduan, kartu peran, serta kartu aksi berbagi. Hasil uji coba menunjukkan bahwa anak-anak Sekolah Minggu merespons produk dengan sangat antusias. Mereka secara spontan tertarik pada bentuk visual *puzzle*, langsung menata tokoh ke tempatnya, dan terlibat aktif dalam penyusunan potongan. Ketika ada anak yang kesulitan, teman lainnya menunjukkan inisiatif berbagi dengan memberikan potongan yang dimiliki tanpa paksaan. Ini menunjukkan bahwa norma berbagi muncul secara sukarela, dipicu oleh desain permainan yang mendorong interaksi sosial dan kolaborasi. Selama permainan berlangsung, terjadi komunikasi aktif antar anak, diskusi, serta percakapan terkait nilai berbagi. Saat *puzzle* terselesaikan, mereka serentak menyatakan kegembiraan, menandakan pengalaman bermain yang positif dan bermakna. Meskipun dapat dimainkan sendiri, unsur komunitas dalam diorama seperti visual kota Antiokhia, rumah jemaat, dan kantong berkat mampu mensimulasikan suasana berbagi, sehingga anak tetap dapat belajar memberi dalam konteks cerita.

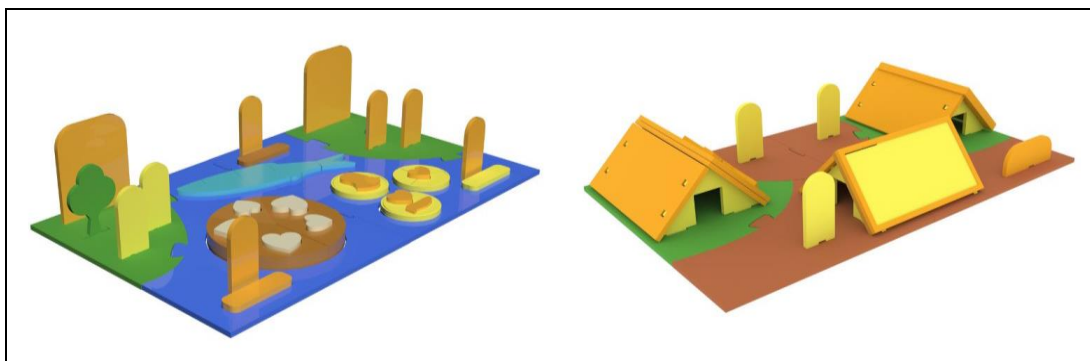
Namun demikian, uji coba ini juga menghasilkan beberapa masukan penting untuk penyempurnaan. Beberapa potongan *puzzle* mudah bergeser, sehingga direncanakan penambahan sistem kunci. Bentuk kaki karakter yang terlalu mirip menyebabkan kesalahan penempatan, sehingga akan diberi tanda khusus di bagian bawah. Tulisan yang kurang terbaca akan diperbaiki dengan merenggangkan jarak antar huruf. Beberapa potongan juga dinilai kurang presisi, sehingga perlu ditambahkan toleransi ukuran. Selain itu, kantong

penyimpanan akan ditambahkan untuk mencegah bagian tercecer, dan panduan bermain yang sebelumnya terpisah akan dicetak langsung pada kemasan agar lebih mudah diakses anak dan guru. Secara keseluruhan, uji coba prototipe 1 menunjukkan bahwa *puzzle* edukatif ini telah berhasil menarik perhatian, membangun pengalaman berbagi, serta memunculkan interaksi sosial positif di antara anak-anak.



Gambar 6. Prototipe 1 dan Uji Coba

Pada tahap freeze design, dua seri *puzzle* edukatif Given telah dibekukan desainnya, yakni Cerita dari Antiokhia dan Kemah Sahabat Paulus. Keduanya menggunakan pendekatan diorama interaktif yang ditujukan untuk anak usia 6–9 tahun sebagai media pembelajaran nilai berbagi melalui permainan fisik. Pada produk Cerita dari Antiokhia, anak-anak menyusun potongan *puzzle* berbentuk sumbuhan seperti roti, ikan, dan koin melalui mekanisme tukar potongan, serta mencocokkan tokoh Alkitab ke dalam posisi yang sesuai di dalam diorama. Permainan ini menggabungkan aspek motorik, kognitif, dan nilai sosial seperti tolong-menolong dan berbagi dalam komunitas. Sementara itu, produk Kemah Sahabat Paulus menghadirkan suasana kemah Akwila, Priskila, dan Paulus. Anak-anak diajak menyusun kemah bersama dengan cara serupa, serta mengenali peran tokoh dalam pelayanan melalui penempatan karakter di dalam diorama. Kedua produk mengedepankan pengalaman bermain yang menyenangkan, namun sarat makna, untuk menanamkan nilai kerja sama, kepedulian, dan keberanian berbagi sejak dini.



Gambar 7. Freeze Design Puzzle Cerita dari Antiokhia dan Sahabat Kemah Paulus

Pada uji coba produk akhir pada gambar 8, dilakukan evaluasi terhadap aspek interaksi, pemahaman nilai, dan efektivitas desain. Hasil awal menunjukkan bahwa anak-anak tidak tertukar saat memasukkan potongan *puzzle*, menandakan bahwa perubahan bentuk pada desain berhasil meningkatkan kejelasan struktur penyusunan. Selain itu, penggunaan kalung peran membawa dampak signifikan terhadap pengalaman bermain. Anak-anak mulai menginternalisasi peran yang mereka kenakan, misalnya saat seorang anak memakai kalung “Pengumpul

Koin,” ia berinisiatif mencari koin dan membagikannya pada temannya. Hal ini menunjukkan bahwa alat bantu visual tersebut berhasil memicu imajinasi dan memperkuat identifikasi peran dalam konteks cerita Alkitab.

Secara keseluruhan, anak-anak menunjukkan pemahaman nilai berbagi, kerja sama, dan kepedulian. Ini dibuktikan melalui jawaban mereka dalam sesi refleksi pascapermainan. Perilaku berbagi juga tampak secara nyata dalam proses bermain, seperti memberi potongan *puzzle* kepada teman yang memerlukan dan memperbolehkan anak lain mencoba potongan yang mereka pegang. Selain itu, anak-anak terlihat aktif terlibat dan menikmati keseluruhan permainan, tanpa dorongan dari luar. Guru Sekolah Minggu yang hadir dalam kegiatan ini juga menyatakan bahwa produk ini mendukung pengajaran nilai berbagi dengan baik. Kehadiran bentuk diorama dinilai membantu anak mengingat cerita Alkitab, seperti peristiwa jemaat di Antiokhia yang saling membantu saudara di Yudea, sehingga nilai berbagi tidak hanya dikenang sebagai konsep, tetapi juga sebagai bagian dari narasi iman.

Pada tahap evaluasi desain, dilakukan peninjauan ulang terhadap mekanisme permainan dan elemen interaktif, berdasarkan masukan dari dosen penguji dan refleksi desainer. Salah satu catatan penting adalah kurangnya sistem penegasan keberhasilan dalam permainan. Karena desain awal tidak menggunakan konsep menang–kalah, dibutuhkan elemen tambahan yang tetap mempertahankan esensi kolaboratif namun tetap memberi rasa pencapaian bagi anak. Sebagai solusi, dikembangkanlah “Kartu Jejak Berbagi,” yang berfungsi sebagai media dokumentasi reflektif. Melalui kartu ini, anak dapat mencatat peran mereka, jumlah tindakan berbagi yang dilakukan, serta dengan siapa saja mereka berbagi. Elemen ini tidak hanya memberi rasa bangga secara personal, tetapi juga menjadi alat bantu bagi guru dan orang tua untuk mengevaluasi perkembangan karakter anak secara informal.

Berdasarkan rangkaian uji coba dan evaluasi, desain final *puzzle* edukatif telah ditetapkan dalam dua seri, yakni *Cerita dari Antiokhia* dan *Kemah Sahabat Paulus*. Desain final ini mengintegrasikan perbaikan dari prototipe sebelumnya, antara lain penambahan sistem kunci pada *puzzle*, tanda khusus pada kaki karakter, panduan bermain pada kemasan, serta penggunaan kalung peran dan Kartu Jejak Berbagi sebagai elemen pendukung refleksi. Dengan pembekuan desain ini, produk akhir berupa *puzzle* edukatif berbasis diorama dapat dinyatakan siap sebagai media pembelajaran nilai berbagi bagi anak usia 6–9 tahun di Sekolah Minggu.



Gambar 8. Produk Akhir dan Uji Coba Produk

5. Kesimpulan dan Saran

Produk *Puzzle Given: Kisah dari Antiokhia* dan *Given: Kemah Sahabat Paulus* berhasil membantu anak usia 6–9 tahun memahami konsep keberanian berbagi secara konkret, sejalan dengan perkembangan kognitif mereka. Desain *puzzle* yang modular dan interaktif mendorong kerja sama melalui mekanisme saling melengkapi.

Nilai berbagi ditanamkan melalui aturan permainan, seperti memberikan potongan *puzzle* kepada teman, dan hanya dapat diselesaikan jika semua anak berkontribusi. Proses bermain ini menumbuhkan pengalaman berbagi yang alami dan reflektif. Evaluasi menunjukkan bahwa anak-anak mampu menunjukkan perilaku kooperatif dan memahami makna berbagi dalam konteks bermain. Pendekatan *morphological chart* turut memberikan kontribusi signifikan dalam menghasilkan solusi desain yang inovatif dan kontekstual. Produk ini tidak hanya cocok digunakan di Sekolah Minggu, tetapi juga relevan untuk permainan mandiri di rumah atau kelompok belajar, sekaligus berperan sebagai media pendidikan karakter Kristen dan pengembangan sosial-emosional anak.

Untuk pengembangan lebih lanjut, disarankan agar desain *puzzle* diperluas dengan variasi narasi Alkitab lainnya seperti tema kasih, pengampunan, dan kejujuran. Hal ini bertujuan memperkaya cakupan nilai yang dapat dipelajari anak. Selain itu, penting merancang strategi permainan yang mendorong *replayability*, misalnya melalui cerita bersambung, elemen kejutan, atau sistem *reward* simbolik agar anak tetap termotivasi untuk bermain secara berulang. Strategi distribusi berbasis komunitas melalui gereja, kelompok parenting, dan lembaga pendidikan karakter dapat mendukung penyebaran nilai positif dari produk ini secara lebih luas. Secara umum, desain mainan edukatif seperti ini menunjukkan pentingnya sinergi antara fungsi hiburan dan pembentukan karakter, sehingga desainer produk diharapkan terus menghadirkan solusi yang bermakna dan berdampak dalam kehidupan anak sehari-hari.

Daftar pustaka

- Amalia, D. (2023). Analisis Penggunaan Media Puzzle Terhadap perkembangan berpikir Logis Anak usia 5-6 Tahun di TK Ceria Desa Terasa KEC. Sinjai Barat, Kab Sinjai. Retrieved from <https://repositori.uin-alauddin.ac.id/26194/1/Analisis> Penggunaan Media Puzzle terhadap Perkembangan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun di TK Ceria Desa Terasa Kab. Sinjai.pdf
- Fan, Y., et al. (2024). Beyond play: a comparative study of multi-sensory and traditional toys in child education. *Frontiers in Education*, 9. doi:10.3389/educ.2024.1182660
- Girsang, M. B., & H, R. (2021). Desain Permainan 3D Puzzle Dengan Bentuk Hewan Khas Kalimantan. *Jurnal Kreatif: Desain Produk Industri Dan Arsitektur*, 9(1), 44–51. doi:10.46964/jkdpia.v9i1.148
- Humaira, P. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Talking Stick dalam meningkatkan keberanian anak usia dini di TK Cingoran. Retrieved from <https://repository.ar-raniry.ac.id/31186/1/skripsi> pretina Humaira.pdf
- Insani, H. (2024). Strategi Efektif untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa pada Anak Usia Dini Pemalu Melalui Pendekatan Teori Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) Vygotsky. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2). doi:10.47134/paud.v2i2.1272
- Istiqomah, L. R., et al. (2024). Pengembangan Puzzle Book “Aktivitas Kiki” Dalam Meningkatkan Bahasa Ekspresif Anak 4-5 Tahun. *In Kumara Cendekia*, 12(3). doi:10.20961/kc.v12i3.89523
- Khadijah, & Rustam. (2020). *Perkembangan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini* (Samsidar (ed.)): Perdana.
- Khairunnisa, F. (2021). Peran Orang Tua Dalam Mengembangkan Perilaku Berbagi Dan Menolong Pada Anak Usia Dini. *Jurnal AUDHI*, 4(1), 33–42. Retrieved from <https://jurnal.uai.ac.id/index.php/AUDHI>
- Kurnia, R. (2012). Konsepsi Bermain dalam menumbuhkan Kreativitas Pada Anak Usia Dini. *EDUCHILD*, 1(1). Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/22936-ID-konsepsi-bermain-dalam-menumbuhkan-kreativitas-pada-anak-usia-dini.pdf>
- Ma'rufi, A., et al. (2018). Hubungan Sikap Berani dengan Kepercayaan Diri pada Kegiatan Senam Irama. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 287–296. Retrieved from <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Permana, D., & Djatmiko, M. D. (2021). Perancangan Mainan Anak Usia 3-6 Tahun Berbasis Metode Pendidikan Montessori. Retrieved from <https://eproceeding.itenas.ac.id/index.php/fad/article/view/209/150>
- Rohayani, H. (2023). Model Mengajarkan Cerita Alkitab Kepada Anak Sekolah Minggu Usia 6-9 Tahun. *Charistheo: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Agama Kristen*, 2(2). Retrieved from <http://e-journal.anugrah.ac.id/index.php/JCH>
- Sansena, M. A. (2022). Penerapan Proses Belajar Matematika Sesuai Dengan Teori Perkembangan Kognitif Jean Piage *Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Kependidikan*. Retrieved from <https://widyasari-press.com/wp-content/uploads/2022/12/5.-Mona-Anju-Sansena-Penerapan-Proses-Belajar-Matematika-Sesuai-Dengan-Teori-Perkembangan-Kognitif-Jean-Piaget.pdf>
- Shella Rhodinia, et al. (2023). Permasalahan Media Pembelajaran IPS Yang Kurang Variatif Dan Strategi Pemecahannya. *ALADALAH: Jurnal Politik, Sosial, Hukum Dan Humaniora*, 2(1), 25–37. doi:10.59246/aladalah.v2i1.613
- Siddiq, M., & Salama, H. (2019). Etnografi Sebagai Teori dan Metode. *KORDINAT*, 8(1). doi:10.15408/kordinat.v18i1.11471
- Sinta Zakiyah, et al. (2024). Perkembangan Anak pada Masa Sekolah Dasar. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 71–79. doi:10.54259/diajar.v3i1.2338
- Sulistiyowati, R., et al. (2022). Profil Anak Usia Dini 2022. *Badan Pusat Statistik*. Retrieved from www.flaticon.com
- Syaodih, E. (2014). Perkembangan Anak Usia Dini (Usia 6-8 Tahun). *Strategi Dan Implementasi Pelaksanaan Pendidikan Karakter*. Retrieved from http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGTK/196510011998022-ERNAWULAN_SYAODIH/perk_anak_6-8_th_.pdf
- Tiofani, A., et al. (2024). Kajian Dampak Positif Puzzle Terhadap Kemampuan Spasial dan Motorik Anak. *Jurnal Kreatif : Desain Produk Industri dan Arsitektur*, 12(1). doi:10.46964/jkdpia.v12i1.678
- Wahyujati, B. B. (2022). Aplikasi metode Morphological Chart pada perancangan Robot Belajar Baca (ROBOCA) untuk anak usia dini. *Pengetahuan Dan Perancangan Produk*, 5(2), 67–74.
- Wibowo Satria, W., et al. (2019). *Rekayasa Board Game Dengan Sumber Ide Cerita Alkitab*.

