



Pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) Robot Jati Diri sebagai Media Pembelajaran untuk Implementasi Kurikulum Merdeka PAUD

Lina Eka Retnaningsih^{1, a}, Mahfuzah Saniah², Aidillah Suja³ Sri Amanda⁴, Karni⁵, Enggel Purnama Wulandari⁶

^{1,2,3,4,5,6} STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau, Indonesia

^a lina@stainkepri.ac.id¹

Informasi artikel	ABSTRAK
<i>Received :</i> September 29, 2025.	Kurikulum merdeka pada Pendidikan Anak Usia Dini memiliki karakteristik baru dengan memunculkan elemen Jati Diri. Namun, media pembelajaran yang mendukung setiap Capaian Pembelajaran elemen tersebut masih terbatas. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan alat permainan edukatif ‘Robot Jati Diri’ sebagai media untuk mengimplementasikan elemen Jati Diri bagi anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan pendekatan R&D dengan model (<i>Define, Design, Develop, Dissemination</i>), yang melibatkan ahli materi dan ahli media sebagai validator kelayakan produk APE. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa APE Robot Jati Diri memperoleh kategori sangat layak untuk digunakan. Kategori ini didasarkan pada perolehan presentase nilai validasi ahli media sebesar 84% dan validasi ahli materi 86%. APE ini juga sudah diujicobakan di kelompok kecil TK Negeri Pembina Bintan. Hasil ujicoba kelompok kecil tersebut menunjukkan respon positif; 90% anak mampu bermain secara mandiri dan menunjukkan antusiasme tinggi terhadap aktivitas yang terdapat pada 4 sisi APE Robot Jati Diri, yang berisi tentang pengenalan diri sendiri, mengetahui beragam emosi diri, memahami perbedaan gender, serta mengenal anggota keluarganya. Produk ini memiliki kebaruan berupa integrasi komprehensif elemen Jati Diri dalam satu APE fisik berformat 4 sisi dan dapat memfasilitasi stimulasi aspek kognitif, sosial-emosional, motorik halus, serta bahasa secara simultan. Penelitian ini berimplikasi pada tersedianya media implementatif Kurikulum Merdeka berbasis identitas diri yang aplikatif bagi guru PAUD. APE Robot Jati Diri dapat menjadi alternatif media efektif untuk mendukung capaian pembelajaran elemen Jati Diri serta meningkatkan pengalaman bermain-belajar anak secara bermakna.
<i>Accepted :</i> Desember 15, 2025	
Kata kunci: Alat Permainan Edukatif; Robot Jati Diri; Media Pembelajaran PAUD; Implementasi Kurikulum Merdeka.	
DOI: 10.30736/jce.v9i2.2572	ABSTRACT <i>The Merdeka Curriculum for Early Childhood Education introduces a novel component termed the Self-Identity element; however, learning media that adequately support its associated learning outcomes remain limited. This study aimed to develop an educational play tool, the "Robot Jati Diri," as an instructional medium to facilitate the implementation of the Self-Identity element for children aged 5–6 years. Employing a Research and Development (R&D) design with the 4D model (Define, Design, Develop, Disseminate), product feasibility was validated by content and media experts. The results indicated that the product met the criteria of "highly feasible," with validation scores of 84% (media expert) and 86% (content expert). A small-group trial at TK Negeri Pembina Bintan further demonstrated positive pedagogical responsiveness, wherein 90% of children engaged autonomously and exhibited high levels of enthusiasm across all four instructional facets (self-recognition,</i>
Keywords: <i>Educational Play Tool; Self-Identity Robot; Early Childhood Learning Media; Merdeka Curriculum Implementation.</i>	



emotional identification, gender differentiation, and family roles). The novelty of this development lies in the comprehensive operationalization of the Self-Identity element into a single four-sided physical APE, enabling simultaneous stimulation of cognitive, socio-emotional, fine motor, and language domains. The findings underscore the potential of the Self-Identity Robot as a practical pedagogy-supporting medium for Merdeka Curriculum implementation in PAUD settings and as an effective alternative for promoting meaningful play-based learning experiences aligned with Self-Identity learning outcomes.

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan suatu tahapan dalam kehidupan manusia dimana perkembangan dan pertumbuhan terjadi sangat pesat pada seluruh dimensi, mulai dari kognitif, bahasa, sosial emosional, fisik motorik, serta perkembangan moral (Santrock, 2024). Pendidikan Anak Usia Dini atau yang lebih sering disebut PAUD merupakan pendidikan yang diberikan pada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang menjadi fase pondasi dalam kehidupan manusia. Layanan PAUD bisa diberikan pada jalur formal seperti TK dan RA, maupun bisa diberikan pada PAUD jalur nonformal seperti KB, TPA, Pos PAUD, SPS serta bentuk lainnya (Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003).

Pembelajaran di satuan PAUD berpedoman pada dokumen kurikulum agar stimulasi perkembangan anak terarah. Kurikulum PAUD terus mengalami penyempurnaan hingga diberlakukannya Kurikulum Merdeka yang telah diterapkan pada sebagian besar satuan PAUD di Indonesia. Elemen dalam kurikulum ini mencakup Nilai Agama dan Budi Pekerti, Jati Diri, serta Dasar-Dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa, dan Seni, yang masing-masing memiliki capaian pembelajaran (Daulay & Fauzidin, 2023).

Salah satu elemen penting yang dalam struktur Kurikulum Merdeka yakni elemen Jati Diri. Jati diri merupakan penilaian dan pemahaman seseorang mengenai dirinya, baik sebagai pribadi maupun sebagai bagian dari kelompok tertentu. Pembentukan jati diri pada anak usia dini yang positif penting dikembangkan sejak dini karena akan memberi dampak pada kepercayaan diri anak, membentuk pribadi yang positif dan berprestasi dalam hal akademik, membuat anak memiliki kebanggaan menjadi bagian dari kelompok sosial, menjadikan anak memiliki kepribadian yang bisa menghargai, menghormati, serta menerima perbedaan yang ada dalam kehidupan sehari-hari sehingga membangun keterbukaan pikiran mengenai keberagaman (Helista et al., 2021).

Penerapan kurikulum merdeka sampai pada level satuan pendidikan bukanlah hal yang mudah. Masih banyak pendidik yang belum memahami sepenuhnya berkaitan dengan isi, penyusunan perencanaan pembelajaran, bentuk implikasinya dalam pembelajaran, serta bagaimana pemilihan media pembelajaran yang sesuai. Media pembelajaran di PAUD lebih dikenal dengan Alat Permainan Edukatif (APE). Pendidik sudah mengupayakan untuk menggunakan APE yang sesuai sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran PAUD dan menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan kegiatan pembelajaran yang dilakukan (Rupnidah & Suryana, 2022). APE merupakan alat permainan yang digunakan pada kegiatan bermain dan dapat memberikan manfaat serta nilai edukatif pada kegiatan pembelajaran (Rahmawati et al., 2022).

Selain hanya menggunakan, para pendidik juga sudah mulai menciptakan APE dengan memanfaatkan bahan bekas dan bahan alam, namun kendalanya media tersebut

tidak bisa bertahan lama (Maghfiroh & Suryana, 2021). Terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang mengkaji tentang pengembangan media pembelajaran untuk mendukung implementasi Kurikulum Merdeka, seperti *Educorner* batik (Fitroh et al., 2023), media komik berbasis STEAM (Hapidin et al., 2023), media *Looseparts* (Irchamni, 2022), dan *Rolling Box* untuk kemampuan bahasa (Rahmi et al., 2022). Penelitian lain terkait pengembangan jati diri dilakukan oleh (Maghfirah & Amelia, 2024) melalui *e-book* “Hadiah Istimewa” yang dinyatakan layak sebagai media stimulasi jati diri. Namun, media tersebut masih terbatas pada bentuk buku elektronik dan belum mengoperasikan elemen Jati Diri secara komprehensif dalam aktivitas bermain fisik.

Kajian terhadap penelitian terdahulu menunjukkan masih terbatasnya media pembelajaran yang dirancang secara spesifik untuk mengembangkan elemen Jati Diri anak usia dini dalam Kurikulum Merdeka. Selain itu, belum ditemukan media berbentuk alat permainan fisik yang mengintegrasikan komponen jati diri seperti tubuh, emosi, gender, dan keluarga ke dalam satu media bermain. Penelitian ini menawarkan kebaruan berupa pengembangan APE “Robot Jati Diri” sebagai media fisik empat sisi yang mengoperasikan elemen Jati Diri melalui aktivitas bermain langsung. Media ini dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran bermakna berbasis pengalaman konkret sesuai karakteristik perkembangan anak usia dini.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana proses pengembangan APE Robot Jati Diri untuk mendukung elemen Jati Diri pada Kurikulum Merdeka? dan (2) Bagaimana kelayakan APE Robot Jati Diri berdasarkan validasi ahli dan uji coba kelompok kecil?. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan APE Robot Jati Diri sebagai media pembelajaran untuk menstimulasi capaian pembelajaran elemen Jati Diri anak usia 5–6 tahun serta mengetahui kelayakan media berdasarkan penilaian ahli dan uji lapangan. Secara teoritis, penelitian ini memiliki urgensi dalam memperkuat literatur mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis identitas diri pada pendidikan anak usia dini, sementara secara praktis menyediakan alternatif media implementatif bagi guru PAUD dalam mengoperasikan Kurikulum Merdeka.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan *4D* (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*) (Sugiyono, 2017; Arikunto, 2016). Model *4D* sering digunakan dalam pengembangan produk pendidikan, termasuk media pembelajaran (Sari et al., 2023).

Subyek dalam penelitian ini meliputi dua kelompok: 1) Validator ahli untuk menilai kelayakan produk, dan 2) anak usia 5-6 tahun untuk uji coba produk skala kecil. Validator ahli terdiri atas satu ahli media dan satu ahli materi. Para validator dipilih berdasarkan kriteria yakni, 1) Kualifikasi akademik minimal S2 di bidang PAUD atau desain media pembelajaran, 2) memiliki rekam jejak pengalaman mengajar di bidang media pembelajaran minimal lebih dari 5 tahun, dan 3) memiliki pemahaman mendalam terkait kebijakan kurikulum PAUD. Sedangkan subyek untuk uji coba produk skala kecil berjumlah 10 anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Bintan. Penelitian ini juga melibatkan guru kelas sebagai observer pembanding dalam penerapan media dan bukan sebagai subyek penelitian. Instrumen yang digunakan meliputi: (a) lembar observasi, dan (b) kuesioner skala Likert 4 poin untuk validasi ahli, yaitu 1 = Sangat Tidak Setuju, 2 = Tidak Setuju, 3 = Setuju, dan 4 = Sangat Setuju.

Adapun analisis data dilakukan menggunakan: 1) analisis deskriptif kuantitatif untuk menghitung persentase kelayakan produk/media, 2) konversi skor menjadi persentase kelayakan menggunakan rumus $[\text{Persentase} = (\text{Skor diperoleh} / \text{skor maksimum}) \times 100\%]$, 3) Interpretasi kategori kelayakan berdasarkan kriteria berikut:

Tabel 1. Kategori kelayakan

No	Persentase (%)	Kategori
1	<21%	Sangat Tidak Layak
2	21-40%	Tidak Layak
3	41-60%	Cukup Layak
4	61-80%	Layak
5	81-100%	Sangat Layak

Indikator instrument validasi media dan materi dijabarkan dalam tabel 2 dan tabel 3 berikut:

Tabel 2. Indikator Instrumen Validasi Media

Aspek yang Dinilai	Kriteria Penilaian	Skor (1-4)	Komentar Ahli
Desain Visual	1. Bentuk bagus seperti robot yang menarik untuk anak usia dini		
	2. Warna cerah sesuai dengan karakter anak usia dini		
	3. Pada setiap sisi jelas cara bermainnya		
Kejelasan kegiatan setiap sisi	1. Sisi depan Permainan Puzzle tubuh mudah dikenali dan mudah disusun anak usia dini.		
	2. Bentuk dan gambar pakaian sudah sesuai jenis kelamit dan dapat dicocokkan anak dengan benar		
	3. Macam-macam ekspresi emosi tergambar jelas dan tidak ambigu serta mudah dibedakan.		
	4. Boneka jari keluarga sesuai dengan figur ayah, ibu, anak dan proporsional.		
Ukuran	1. Ukuran seluruh APE proporsional dengan proporsi tubuh anak usia 5–6 tahun.		
	2. Setiap bagian alat mainnya mudah digenggam dan dimainkan anak usia 5-6 tahun.		
Keamanan bahan	1. Bahan halus (tidak ada serpihan atau serabut)		
	2. Pewarna cat non-toksik tidak membahayakan saat dipegang anak.		
Ketahanan	1. Kuat dan tidak mudah rusak meskipun digunakan anak-anak secara intensif dan berulang		
	2. Sambungan dan bagian lepas-pasang tidak mudah terlepas.		
Kemudahan penggunaan secara mandiri	1. APE mudah digunakan oleh anak tanpa bantuan terus-menerus		
	2. Setiap aktivitas bisa dimainkan anak secara intuitif.		

Tabel 3. Indikator Instrumen Validasi Materi

Aspek yang Dinilai	Kriteria Penilaian	Skor (1-4)	Komentar Ahli
Kesesuaian materi dengan CP Kurikulum Merdeka	1. Mencakup elemen jati diri seperti mengenal tubuh, emosi, peran gender, dan struktur keluarga		
	2. Materi merujuk pada CP kurikulum Merdeka PAUD		
Kejelasan konsep edukatif pada setiap sisi APE	1. Sisi bagian depan memperkenalkan bagian tubuh dalam bentuk puzzle dengan benar		
	2. Sisi mencocokkan pakaian sesuai jenis kelamin menunjukkan perbedaan pakaian yang benar antara pakaian laki-laki dan perempuan.		
	3. Sisi pengenalan emosi menunjukkan ekspresi wajah yang jelas dan dapat diidentifikasi anak		
	4. Sisi boneka jari menunjukkan anggota keluarga dengan bentuk yang mudah dikenali		
Relevansi materi dengan usia 5–6 tahun	1. Materi sesuai perkembangan kognitif anak usia dini		
	2. Materi sesuai perkembangan sosialemosional usia dini		
	3. Materi sesuai perkembangan bahasa anak usia dini		
	4. Materi sesuai perkembangan fisik motorik usia dini		
Kesesuaian nilai-nilai jati diri yang ditanamkan	1. Memuat nilai tentang pengenalan diri,		
	2. Memuat nilai identitas		
	3. Memuat nilai peran sosial		
	4. Memuat nilai dan kontrol emosi		
Potensi penggunaan dalam kegiatan bermain-belajar	1. Materi mendukung aktivitas bermain yang bermakna dan membangun pemahaman secara aktif dan konkret		
	2. Materi dapat diintegrasikan dengan aktivitas tematik atau proyek berbasis Kurikulum Merdeka		

Perolehan data respon anak dianalisis secara deskriptif dengan menghitung skor hasil evaluasi keterlibatan, antusiasme, dan kemampuan bermain mandiri.

Tabel 4. Indikator evaluasi respon anak terhadap proses pembelajaran dengan APE Robot Jati Diri.

Aspek Respon	Muncul (Skor 1)	Tidak Muncul (Skor 0)
a. Keterlibatan anak secara aktif dalam pembelajaran		
b. Antusiasme anak selama pembelajaran		
c. Anak mampu bermain mandiri		

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan Pengembangan APE Robot Jati Diri

Tahap Define

Tahap pertama adalah *Define* (Pendefinisian). Langkah pertama yaitu melakukan analisis awal dengan mengidentifikasi masalah yang dihadapi dalam penggunaan media pembelajaran untuk mencapai capaian pembelajaran pada setiap elemen Kurikulum Merdeka. Penyusunan capaian pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan strategi pembelajaran sebagai upaya dalam memberikan stimulasi pada anak. Pengumpulan

data dilakukan melalui observasi kegiatan pembelajaran di berbagai satuan PAUD diantaranya TK Puji, RA Al Falah dan TK Negeri Pembina III. Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara dengan pendidik terkait sulitnya mendapatkan media pembelajaran yang sesuai dengan komponen kurikulum merdeka. Kajian Literatur terkait hasil penelitian berkaitan pengembangan media pembelajaran untuk Kurikulum Merdeka juga dilakukan.

Hasil analisis awal menunjukkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran guru sudah berupaya untuk menggunakan media pembelajaran yang sesuai sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran PAUD. Beberapa contoh yang sudah dilakukan yaitu penggunaan media untuk pengembangan CP pada elemen nilai agama dan budi pekerti dengan menggunakan maket rumah ibadah, video cerita keagamaan, dan buku cerita bergambar. Dengan memilih media pembelajaran yang tepat, maka akan membuat anak lebih fokus memperhatikan materi yang diajarkan oleh guru serta memudahkan guru dalam menciptakan ide kreatif. Penggunaan media untuk elemen Literasi dan STEAM dengan menggunakan beragam buku, penggunaan laptop serta infokus untuk kegiatan apersepsi, dan *looseparts* yang ada di lingkungan sekitar. Namun, pada elemen jati diri belum ada media yang mendukung secara spesifik, hanya ada seperti penggunaan buku cerita, poster gambar tubuh, dan kartu macam-macam emosi untuk mengembangkan kemampuan emosional anak. Hasil wawancara dengan beberapa pendidik menunjukkan bahwa pendidik masih kesulitan dalam mencari dan memanfaatkan media untuk pengembangan elemen Jati Diri dan pencapaian setiap capaian pembelajarannya. Elemen ini cukup baru dalam kurikulum merdeka PAUD. Hal tersebut juga didukung dengan kajian literatur terkait pengembangan media pembelajaran yang spesifik untuk pengembangan elemen jati diri yang masih sangat sedikit dilakukan.

Selanjutnya, analisis peserta didik juga dilakukan dengan menganalisis karakteristik, tahapan pada setiap aspek perkembangannya, serta media pembelajaran yang relevan pada usia 5-6 tahun. Kemudian peneliti melakukan analisis konsep dengan mengidentifikasi nilai-nilai pada elemen Jati Diri serta analisis capaian pembelajarannya.

Tahap Design

Tahap Kedua adalah tahap *Design* (Perancangan). Tahap *design* dalam penelitian pengembangan berfokus pada perincian konsep media dan struktur media. Pada tahap ini peneliti membuat rancangan alat permainan edukatif Robot Jati Diri yang terdiri dari rancangan konsep, bentuk, warna, dan bahan. Tahapan yang dilakukan yaitu menggambar desain bentuk APE, menentukan konsep permainan pada setiap sisi, menganalisis dan menyiapkan alat dan bahan yang digunakan, serta menentukan langkah-langkah pembuatan APE.

Langkah pertama yang dilakukan adalah membuat desain bentuk APE. Bentuk APE dibuat menyerupai robot yang memiliki bagian kepala, badan, dan kaki. Pada bagian badan terdiri dari empat sisi yang setiap sisinya memiliki bagian permainan yang berbeda-beda. APE Robot Jati Diri didesain kokoh sehingga bisa berdiri sendiri. Materi pembelajaran terkait CP elemen jati diri diaplikasikan pada 4 sisi permainan pada tubuh APE Robot Jati Diri. Sisi bagian depan diisi permainan *puzzle* anggota tubuh, pada samping kiri mencocokkan pakaian laki-laki dan perempuan, pada sisi kanan mengenal beragam emosi, dan bagian belakang akan diisi permainan bercerita yang dilengkapi boneka tangan. *Puzzle* anggota tubuh yang dapat mengembangkan

pengetahuan anak tentang bagian-bagian yang terdapat pada tubuh manusia. Permainan mengenal pakaian sesuai gender yang mengajarkan anak tentang perbedaan antara pakaian laki-laki dan Perempuan. Permainan mengenal emosi di mana anak bisa mengenal dan memahami berbagai macam emosi yang ada pada diri manusia, yang terakhir permainan boneka jari keluarga yang memiliki fungsi sebagai alat peraga untuk mengenalkan anak kepada siapa saja anggota dalam keluarga. APE yang dikembangkan ini bersifat menyenangkan yang dibuat dengan konsep permainan dengan memadukan berbagai macam aspek perkembangan pada anak usia dini. Materi pembelajaran dalam APE disusun berdasarkan indikator CP Elemen Jati Diri yang akan dijabarkan dalam tabel berikut:

Tabel 5. Indikator CP dalam APE Robot Jati Diri

Bagian APE	Aktivitas / Materi	Indikator CP Elemen Jati Diri	Deskripsi Keselarasan
Sisi Depan	Puzzle anggota tubuh	- Anak mengenali bagian tubuh dan kegunaannya - Menyebut nama bagian tubuh	Anak menyusun puzzle sambil menyebut bagian tubuh dan fungsinya (kepala untuk melihat, tangan untuk memegang, dll.)
Sisi Kiri	Mencocokkan pakaian laki-laki dan perempuan	- Anak mengenal identitas diri dan orang lain (jenis kelamin, atribut pakaian) - Mengembangkan konsep diri positif	Anak memilih pakaian sesuai gender sambil memahami keberagaman penampilan dan identitas
Sisi Kanan	Mengenal beragam emosi	- Anak mengenali dan menyebut jenis emosi - Anak menunjukkan empati dan pemahaman emosi orang lain	Anak mencocokkan wajah atau simbol emosi (senang, sedih, marah, takut, terkejut) dan menceritakan situasi pemicunya
Sisi Belakang	Bercerita dengan boneka tangan	- Anak mengekspresikan diri melalui cerita - Menunjukkan kemampuan komunikasi verbal - Mengembangkan kemampuan sosial (bergiliran, mendengar, merespon)	Anak menggunakan boneka untuk bercerita tentang diri, keluarga, atau pengalaman

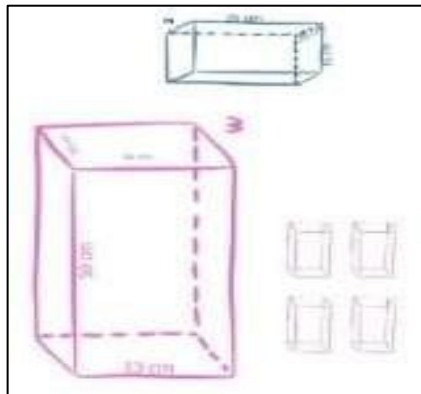
Alat dan Bahan yang digunakan adalah kayu beluti, kayu triplek, paku, lem, roda, engsel, baut, selang, gergaji, amplas, cat non toksik, kuas, kertas stiker, printer, dan alat pelengkap lainnya. Langkah-langkah pembuatan diawali dengan melakukan pengukuran pada kayu sesuai dengan desain, memotong sesuai pola, mengamplas bagian kayu agar permukaannya halus, setelah itu dilakukan pengecatan dasar, setelah itu dipasang hingga menyerupai robot sesuai desain, membuat komponen-komponen kecil seperti puzzle, pakaian laki-laki dan perempuan, emoticon emosi, serta boneka tangan, jika sudah dipasang sesuai sisi masing-masing.

Tahap *Develop*

Tahap Ketiga adalah tahap *Develop* (Pengembangan). Pada tahap ini peneliti mulai membuat APE sesuai desain yang telah ditentukan, melaksanakan FGD bersama validator ahli materi dan ahli media terkait kelayakan APE Robot Jati Diri, melakukan revisi sesuai masukan dari validator, serta melakukan ujicoba media.

Langkah pertama yang dilakukan adalah implementasi materi pembelajaran yang telah dirancang pada tahap *design* diintegrasikan ke dalam bentuk fisik sesuai dengan rencana dan desain yang telah dibuat.

Gambar 1. Desain Rancangan APE Robot Jati diri



Gambar 2. Visual APE Robot Jati Diri

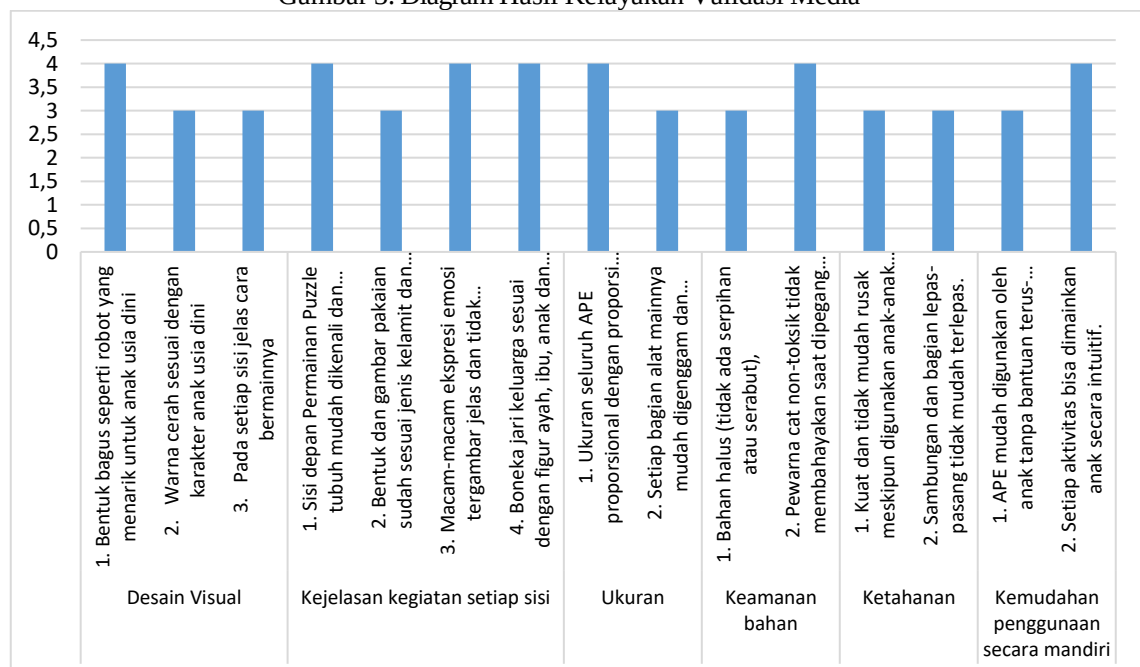


Langkah selanjutnya melakukan FGD bersama dengan validator ahli materi dan ahli media untuk melihat kesesuaian isi dan bentuk APE untuk anak usia 5-6 tahun bersama dengan Dosen PG PAUD dari Universitas Jember dan UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Adapun hasil validasi materi dan media dideskripsikan melalui tabel dan gambar grafik sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil Kelayakan Validasi Media

Validator	Hasil		Keterangan Hasil Validasi
	Skor	Persentase	
Ahli Media	52	87%	Sangat Layak

Gambar 3. Diagram Hasil Kelayakan Validasi Media



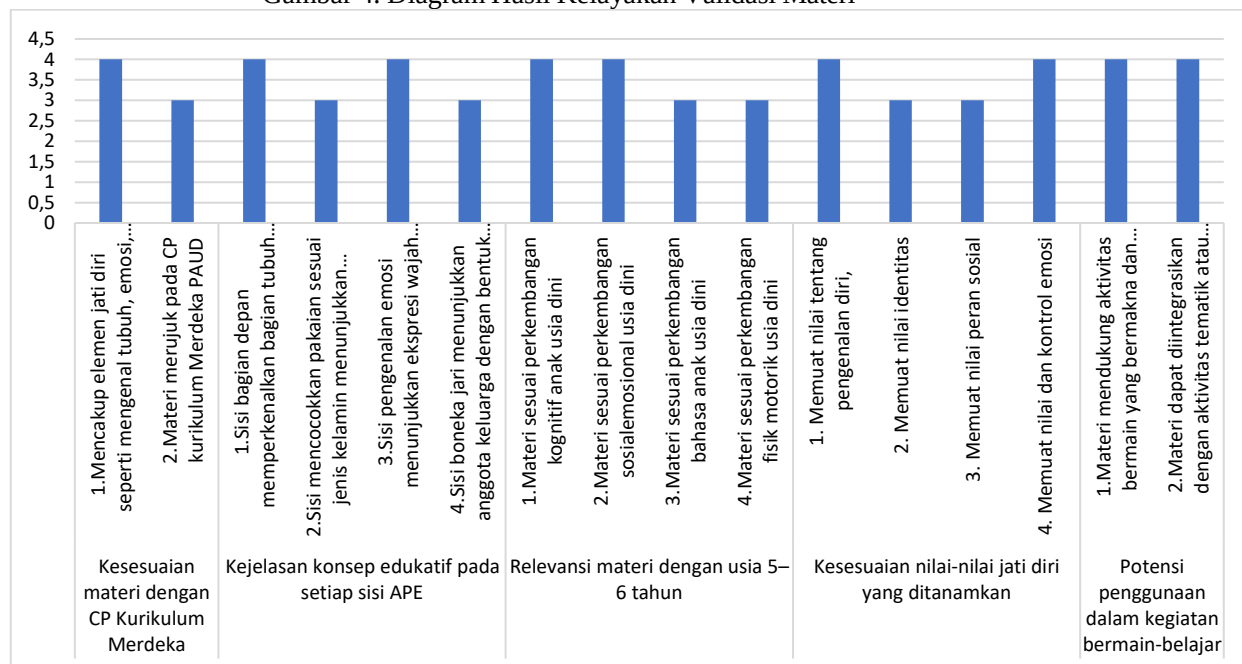
Berdasarkan tabel dan diagram hasil validasi media di atas dapat diketahui bahwa skor penilaian ahli media sebesar 52, dengan kelayakan presentase 87%, dengan kategori sangat layak. Tingginya skor hasil validasi ini terutama kejelasan

visual, keamanan bahan, dan ketepatan konsep materi terhadap CP Jati Diri pada Kurikulum Merdeka.

Tabel 5. Hasil Kelayakan Validasi Materi

Validator	Hasil		Keterangan Hasil Validasi
	Skor	Persentase	
Ahli Materi	57	89%	Sangat Layak

Gambar 4. Diagram Hasil Kelayakan Validasi Materi



Tabel 5 dan Gambar 4 menunjukkan bahwa hasil dari validasi materi menunjukkan skor 57, kelayakan 89%, dengan kategori sangat layak. Kelayakan ini terutama dipengaruhi oleh aspek relevansi konsep dan kesesuaian dengan CP Jati Diri. Secara teoretis, media pembelajaran PAUD dinilai efektif apabila mengintegrasikan kemudahan penggunaan, keamanan bahan, relevansi konsep, dan desain visual yang menarik (Sari et al., 2023; Najah et al., 2023).

Selanjutnya, berdasarkan hasil penilaian kelayakan dan penyampaian rekomendasi para validator melalui proses FGD, peneliti kemudian melakukan revisi media.

Berikut detail APE Robot Jati Diri setelah direvisi sesuai masukan ahli materi dan ahli media.

Tabel 6. Perbaikan APE Setelah Direvisi

Bagian APE Robot Jati Diri	Keterangan Perbaikan
Gambar 5. APE Robot Jati Diri Sisi Depan 	Sisi depan sisi permainan <i>puzzle</i> anggota tubuh. Bagian depan ini bisa dibuka untuk menyimpan bagian-bagian APE yang bisa dilepas pasang seperti kepingan <i>puzzle</i> dan boneka tangan. Perbaikan bentuk tangan agar lebih menyerupai robot. Sebelumnya tidak dilengkapi dengan adanya tangan.

Bagian APE Robot Jati Diri	Keterangan Perbaikan
Gambar 6. APE Robot Jati Diri Sisi Kiri 	Sisi permainan mengelompokkan pakaian sesuai jenis kelamin laki laki dan perempuan. Perbaikan pada tali yang mudah untuk menggeser bagian pakaian ke arah laki-laki atau perempuan. Sebelumnya tali terlalu kuat sehingga susah menggeser bagian-bagian pakaian.
Gambar 7. APE Robot Jati Diri Sisi Depan 	Sisi permainan ekspresi emosi. Pada sisi ini sebelumnya hanya ada 5 jenis emosi. Penambahan 1 bentuk emosi agar proporsional antara sebelah kanan dan sebelah kiri dengan masing-masing sisi terdapat 3 bentuk gambar emoticon emosi.
Gambar 8. APE Robot Jati Diri Sisi Kanan 	Sisi permainan cerita keluargaku dilengkapi boneka jari keluarga. Pada bagian ini ada penambahan boneka jari saudara laki-laki dan perempuan. Sebelumnya hanya ayah, ibu dan 1 anak.

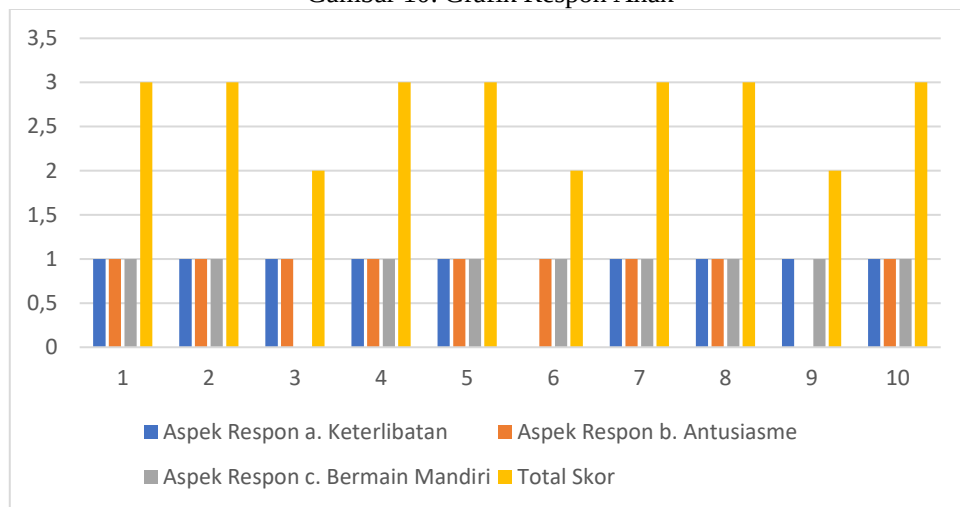
Setelah dilakukan perbaikan, maka langkah selanjutnya adalah ujicoba APE Robot Jati Diri kepada anak-anak berusia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina III Kabupaten Bintan. Uji coba ini dilakukan untuk melihat bagaimana penggunaannya di lapangan. Hasil dari ujicoba ini digunakan untuk melakukan perbaikan dan penyesuaian yang diperlukan agar APE Robot Jati Diri ini dapat mencapai efektivitas yang diinginkan.

Gambar 9. Pelaksanaan Uji Coba di TK Negeri Pembina Kabupaten Bintan



Berdasarkan hasil ujicoba yang dilakukan diperoleh data sebagai berikut:

Gambar 10. Grafik Respon Anak



Pada diagram gambar 10, dapat diketahui bahwa 90% anak menunjukkan keterlibatan aktif, antusiasme, dan kemampuan dalam bermain APE secara mandiri. Pendidik juga menyampaikan bahwa mereka merasa senang dengan adanya media baru yang bisa digunakan untuk implementasi kurikulum merdeka pada anak usia dini ini. apalagi ini khusus untuk pencapaian capaian pembelajaran pada elemen Jati Diri. APE Robot Jati diri dibuat spesifik fokus pada pengembangan elemen Jati Diri. Kegiatan main yang beragam bisa dilakukan di satu APE Robot Jati Diri. Media 4 dimensi yang bisa langsung dipegang dan dimainkan anak sehingga anak memiliki pengalaman langsung terkait perolehan pengetahuan. Respons positif ini mengindikasikan bahwa media memiliki **daya tarik visual** dan **kelayakan fungsi bermain**, dua faktor penting dalam keberhasilan media PAUD (Wulandari et al., 2023).

Saran perbaikan setelah ujicoba adalah membuat ragam boneka jari yang lebih banyak agar anak bisa langsung bermain peran dengan teman lainnya berkaitan dengan tema keluarga atau tema elemen jati diri yang lain.

Tahap Disseminate

Tahap Keempat adalah *Disseminate* (Penyebarluasan). Setelah proses perbaikan setelah tahap develop selesai, langkah selanjutnya adalah penyebarluasan. Pada tahap disseminate, prosedur penyebarluasan dilakukan melalui: (1) uji coba pengguna tahap kedua di beberapa satuan PAUD, (2) pelatihan pengguna media kepada guru, dan (3) evaluasi pengguna awal melalui lembar umpan balik. Model disseminate ini konsisten dengan pendekatan R&D pada pendidikan yang menekankan difusi inovasi, penggunaan, dan evaluasi pasca-adopsi (Fiantika et al., 2022). Hasil awal

menunjukkan minat pengguna untuk melakukan **pemesanan media**, menunjukkan bahwa robot jati diri diterima dengan baik sebagai APE yang dapat digunakan dalam implementasi Kurikulum Merdeka PAUD, khususnya untuk CP Elemen jati Diri.

Pembahasan

APE Robot Jati Diri merupakan alat permainan yang dirancang khusus untuk pengembangan elemen Jati Diri pada kurikulum merdeka. Jati diri sebagai penilaian dan pemahaman individu dalam mengenali dirinya sebagai pribadi maupun kelompok tertentu. Anak sebagai bagian kelompok akan mengetahui dan mengenali suku, agama, budaya, dan tempat berasalnya (Maghfirah & Amelia, 2024).

Jati Diri dalam kurikulum merdeka mencakup anak memiliki sikap positif, mengenali, mengelola, mengekspresikan emosi diri serta membangun hubungan sosial secara sehat, anak mampu menunjukkan perasaan bangga terhadap identitas keluarganya, latar belakang budayanya, dan jati diri sebagai anak Indonesia yang berlandaskan Pancasila (Retnaningsih & Khairiyah, 2022). Pengembangan alat permainan edukatif robot jati diri juga diharapkan dapat menjadi alternatif media dalam mengenalkan diri sendiri pada anak usia dini (Tsabitah et al., 2024).

APE ini memiliki 4 permainan yang berbeda pada setiap sisinya. Pada sisi depan permainan *puzzle* anggota tubuh. Permainan *puzzle* ini sengaja dibuat agar anak mengenali identitas dirinya dan bagian-bagian dari dirinya. Hal tersebut didukung dengan penelitian lain yang menyebutkan bahwa penggunaan *puzzle* berpengaruh pada kemampuan anak mengenal dirinya (Syukur & Makleat, 2021). Selain itu anak juga bisa mengenal nama-nama anggota tubuh, serta bisa mengetahui fungsi dari setiap anggota tubuh dan menggunakannya dengan baik (Ramadhani, 2023). Selain itu, penggunaan alat permainan *puzzle* anggota tubuh juga dapat menstimulasi perkembangan motorik halus anak. Saat anak menyusun kembali kepingan *puzzle* menjadi kesatuan bentuk dan gambar yang utuh, anak mengkoordinasikan mata dan tangan serta otot-otot kecil untuk bisa memasang *puzzle* dengan tepat (Anggraini & Maya, 2024). Permainan *puzzle* ini juga berpengaruh kepada perkembangan emosi anak terutama sikap percaya diri dan kesabaran anak (Abristiana et al., 2020). Selanjutnya, dalam aspek perkembangan kognitif permainan *puzzle* ini bisa meningkatkan kemampuan kognitif anak saat memilih dan menyatukan kepingan-kepingan *puzzle* dalam bentuk yang utuh (Oktaviyani & Suri, 2019).

Pada sisi permainan mengelompokkan pakaian sesuai jenis kelamin anak mengelompokkan mana pakaian yang sesuai dengan jenis kelamin. Pada sisi ini anak mengetahui perbedaan laki-laki dan perempuan yang diperlihatkan pada gambar anak laki-laki berambut pendek dan anak perempuan berambut panjang. Anak mengenal pakaian sesuai dengan jenis kelamin seperti rok dan celana. Pada permainan dengan media ini anak mampu mengklasifikasikan dirinya sebagai laki-laki atau perempuan. Hasil penelitian lain menunjukkan bahwa pengenalan gender penting dilakukan sejak dini baik di sekolah atau di rumah, agar anak mengetahui konsep diri sebagai laki laki atau perempuan dan mengerti cara berpenampilan yang tepat sebagai laki-laki dan perempuan (Withasari, 2023).

Sisi selanjutnya adalah sisi permainan ekspresi emosi. Pada sisi ini anak dijelaskan berkaitan dengan macam-macam emosi dan symbol gambar dari emosi tersebut. Di bawah emoticon emosi tersebut terdapat kata yang menunjukkan emosi. Terlebih dahulu anak boleh diajak bermain dan tanya jawab terkait masing-masing emosi, anak bisa menirukan ekspresi berbagai macam emosi dan bisa memasang

kata dari emosi tersebut. Pada permainan ini anak bisa mengenali, mengekspresikan dan mengelola emosi diri, serta membangun hubungan sosial secara sehat. Permainan ini penting untuk dilakukan agar anak mampu mengidentifikasi dan mengomunikasikan emosi yang sedang dirasakannya (Aliyasari & Martadi, 2021).

Sisi terakhir adalah sisi permainan cerita keluargaku dilengkapi boneka jari keluarga. Tujuan permainan sisi ini adalah agar anak mengenal dan memiliki perilaku positif terhadap identitas dan perannya sebagai bagian dari keluarga dan masyarakat sehingga dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan, aturan, dan norma yang berlaku. Efektifitas penggunaan boneka jari terbukti bisa menjadi media untuk menanamkan budi pekerti pada anak (Wardany et al., 2024).

Alat permainan edukatif yang mendukung proses bermain dan aktivitas di TK memiliki nilai strategis tersendiri. APE tidak hanya memiliki nilai pendidikan, tetapi harus mampu memfasilitasi kegiatan anak secara efektif. APE memiliki nilai lebih besar ketika dirancang dan dibuat dari bahan-bahan di sekitar kita dengan cara yang efektif dan efisien, serta APE harus memiliki standar keselamatan dan kesehatan yang baik bagi anak. Dalam setiap APE memiliki fungsi ganda artinya, bisa diperuntukkan untuk menumbuh kembangkan berbagai aspek perkembangan anak (Najah et al., 2023; Nurhaliza et al., 2023).

Robot jati diri terbukti efektif dalam mengintegrasikan capaian pembelajaran jati diri pada anak usia dini. Media ini dapat meningkatkan minat anak terhadap pembelajaran berbasis pengembangan jati diri. Selain mengembangkan aspek jati diri, APE ini juga mengembangkan aspek kognitif, sosial-emosional, motorik halus dan bahasa pada anak usia dini.

Dari aspek kognitif, pada tahap praoperasional menurut Piaget, anak usia 4–7 tahun menunjukkan peningkatan fungsi simbolik, termasuk kemampuan menggunakan objek sebagai representasi diri dan dunia sekitar (Hazmi, 2023; Piaget, 1952a, 1952b). Format robot memungkinkan terjadinya **simbolisasi identitas diri**, bermain peran, serta imajinasi tentang tubuh dan emosi. Selain itu, menurut Vygotsky, aktivitas bermain memediasi perkembangan fungsi kognitif melalui **zona perkembangan proksimal** dan interaksi sosial. Media robot memungkinkan anak mengolah konsep **jati diri**, **emosi**, **peran sosial**, dan **identitas keluarga**, selaras dengan CP elemen Jati Diri pada Kurikulum Merdeka. Penelitian terbaru juga menunjukkan bahwa media berbasis karakter mekanik (robot, figur animasi) meningkatkan keterlibatan dan motivasi intrinsik pada pembelajaran PAUD (Esther-del-Moral-Pérez et al., 2025; Neumann et al., 2023).

Selain itu, berkaitan dengan stimulasi aspek sosial emosional dapat dilakukan selama pembelajaran melalui salah satu permainan yang ada di robot jati diri yaitu permainan mengenal emosi (Nisa et al., 2021). Kemudian pada perkembangan motorik halus, beberapa aktifitas dalam penggunaan Robot Jati Diri, juga melibatkan bagian tubuh dari otot-otot kecil dan memerlukan kecermatan yang dipusatkan oleh anak seperti kemampuan anak dalam bermain *puzzle* yang membantu mengembangkan kemampuan motorik halus pada anak (Khoerunnisa et al., 2023). Robot Jati Diri juga dapat menjadi media untuk mengembangkan bahasa pada anak akan memudahkan anak dalam mengutarakan apa yang ia inginkan dan sampaikan kepada orang lain. Hal ini tentu dapat menjadi sarana stimulasi dalam pengembangan bahasa untuk anak usia dini yang bertujuan agar anak mampu berkomunikasi dengan baik (Faizin, 2023).

Dalam pembelajaran menggunakan APE anak dapat mandiri dan percaya diri dalam bermain. Selain itu, keaktifan anak usia dini dapat terjadi karena anak berani untuk mulai interaksi dengan mengajak pendidik untuk berdiskusi, dan keberanian anak usia dini dalam berkolaborasi dengan teman sebayanya dikelas untuk saling membantu dalam menyelesaikan kegiatan main (Wulandari et al., 2023).

KESIMPULAN

APE Robot Jati Diri merupakan alat permainan edukatif yang dikembangkan untuk mendukung elemen Jati Diri pada Kurikulum Merdeka PAUD melalui empat sisi permainan yang berfokus pada pengenalan tubuh, pakaian sesuai gender, ekspresi emosi, dan identitas keluarga. Hasil validasi ahli dan respons uji coba anak menunjukkan bahwa media ini layak dan berpotensi mengembangkan kesadaran diri, emosi, serta peran sosial anak usia 5–6 tahun dalam konteks kegiatan bermain-belajar. Secara praktis, media ini dapat dimanfaatkan guru dalam pembelajaran tematik maupun berbasis proyek dan berpeluang dikembangkan ke dalam bentuk digital interaktif atau diperluas untuk penggunaan di berbagai satuan PAUD. Penelitian ini masih terbatas pada uji coba di satu sekolah dengan jumlah subjek kecil sehingga efektivitas media perlu diuji pada konteks yang lebih beragam. Penelitian lanjutan dapat dilakukan dengan memperluas cakupan subjek, membandingkan model implementasi, serta mengkaji dampak jangka panjang terhadap perkembangan konsep jati diri dan keterlibatan anak.

REFERENSI

- Abriastiana, P. O., Kristanti, A., & W., A. A. (2020). Pengenalan Angka Menggunakan Permainan Puzzle dan Pengaruhnya Terhadap Perkembangan Emosi dan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini di Play Group Se-Kecamatan Summersari Kabupaten Jember. *Laplace Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 70–86. <https://jurnal.unipar.ac.id/index.php/Laplace/article/view/314/312>
- Aliyasari, M., & Martadi, M. (2021). Perancangan Flash Card sebagai Media Pengenalan Emosi pada Anak Usia Prasekolah. *barik Jurnal Komunikasi Visual*, 2(2), 82–95. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/41100>
- Anggraini, P. D., & Maya, K. M. P. (2024). Pengaruh Permainan Puzzle terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Ilmu Kebidanan dan Kesehatan (Journal of Midwifery Science and Health)*, 15(2), 129–135. <https://doi.org/https://doi.org/10.52299/jks.v15i2.268>
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Daulay, M. I., & Fauzidin, M. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Jenjang PAUD. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas (BRUE)*, 9(2), 101–116. <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/jbrue.v9i2.52460>
- Faizin, I. (2023). Mengembangkan Kemampuan Bahasa melalui Metode Berceritadi TK Al-Fatah Tegal. *Al-Athfal*, 4(1), 1–14. <https://doi.org/https://doi.org/10.58410/al-athfal.v4i1>
- Fitroh, S. F., Oktavianingsih, E., & Mahbubah, N. A. (2023). Efektivitas Ronggosukowati Educornet sebagai Media Pembelajaran Stimulasi Pengetahuan Anak Tentang Batik pada Kegiatan P5 Kurikulum Merdeka di PAUD. *Jurnal*

- Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1676–1685.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3865>
- Hapidin, H., Gunarti, W., Pujiarti, Y., & Suharti, S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Proyek Bermuatan Konten STEAM melalui Media Komik dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di Satuan PAUD. *Jurnal Abdimas Prakasa Dakara*, 3(2), 126–133. <https://doi.org/https://doi.org/10.37640/japd.v3i2.1781>
- Helista, C. N., Puspitasari, O., Prima, S. A., & Anggraini, Y. D. (2021). *Buku Panduan Guru Capaian Pembelajaran Elemen Jati Diri untuk Satuan PAUD* (S. T. P. Isma (ed.)). Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. [https://repositori.kemendikdasmen.go.id/24890/1/Jati Diri-PAUD.pdf](https://repositori.kemendikdasmen.go.id/24890/1/Jati%20Diri-PAUD.pdf)
- Irchamni, A. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Melalui Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Metode STEAM Dan Media Berbahan Loose Partsdi Lembaga PAUD. *Jurnal Pedagogy*, 15(2), 1–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.63889/pedagogy.v15i2.132>
- Khoerunnisa, S. R., Muqodas, I., & Justicia, R. (2023). Pengaruh Bermain Puzzle terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 49–58. <https://doi.org/https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.279>
- Maghfirah, & Amelia, L. (2024a). Pengembangan E-Book “Hadiah Istimewa” terhadap Jati Diri Anak. *Aulad Journal on Early Childhood*, 7(2), 563–571. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/aulad.v7i2.735>
- Maghfirah, & Amelia, L. (2024b). Pengembangan E-Book “Hadiah Istimewa” terhadap Jati Diri Anak. *Aulad Journal on Early Childhood*, 7(2), 563–571. <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i2.735>
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1560–1566. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1086/1020>
- Najah, A., Shofia, H., Arifah, A. N., & Nisa', L. (2023). Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) Robot Pintar dengan Menggunakan Barang Bekas Untuk Anak Usia 4-5 Tahun. *Al Abyadh*, 6(1), 18–24. <https://doi.org/https://doi.org/10.46781/al-abyadh.v6i1.711>
- Nisa, A. R., Patonah, P., Prihatiningrum, Y., & Rohita, R. (2021). Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun: Tinjauan Pada Aspek Kesadaran Diri Anak. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 4(1), 1–7. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.36722/jaudhi.v4i1.696>
- Oktaviyani, R. D., & Suri, O. I. (2019). Pengaruh Terapi Bermain Puzzle terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Kesehatan*, 10(2), 112–116.
http://researchgate.net/publication/335743386_PENGARUH_TERAPI_BERMAIN_PUZZLE_TERHADAP_PERKEMBANGAN_KOGNITIF_ANAK_USIA_PRASEKOLAH
- Rahmawati, I. Y., Wahyudi, W., Cahyono, H., & Fadlillah, M. (2022). APE

- Tradisional: Penanaman Rasa Cinta Tanah Air Berbasis Etnomatematika pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 7058–7068. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3512>
- Rahmi, P., Dersa, R., & Hasballah, J. (2022). Pengembangan APE Rolling Box Berbasis Permainan Tebak Gambar terhadap Kemampuan Bahasa Anak. *Eunoia: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30821/eunoia.v2i1.1296>
- Ramadhani, N. (2023). *Perancangan Alat Permainan Edukatif (Ape) Mengenal Anggota Tubuh (Puzzle Wajah) Kepada Siswa Paud Menggunakan Metode Kansei Engineering* [Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau]. [https://repository.uin-suska.ac.id/68622/1/TUGAS AKHIR FUL KECUALI BAB IV-BAB V NUGRAHA RAMADHANI.pdf](https://repository.uin-suska.ac.id/68622/1/TUGAS%20AKHIR%20FUL%20KECUALI%20BAB%20IV-BAB%20V%20NUGRAHA%20RAMADHANI.pdf)
- Retnaningsih, L. E., & Khairiyah, U. (2022). Kurikulum Merdeka pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Seling Jurnal Prodi PGRA*, 8(2), 143–158. <https://jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/seling/article/view/1223/737>
- Rupnidah, R., & Suryana, D. (2022). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD AGAPEDIA*, 6(1), 49–58. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jpa.v6i1.48199>
- Santrock, J. W. (2024). *Life-span development* (19th ed.). McGraw-Hill Education.
- Sari, D. L., Ismawati, D., Afrodita, M., Retnaningsih, L. E., & Lazfihma, L. (2023). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Berbantuan Flip PDF Professional Pada Mata Kuliah Pengembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 7(2), 117–127. <https://journalfai.unisla.ac.id/index.php/jce/article/view/1833/pdf>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Syukur, A., & Makleat, N. (2021). Model Pembelajaran SAVI dengan Media Puzzle di Lembaga PAUD Munatuan. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 8(1), 47–58. <https://doi.org/https://doi.org/10.21107/pgpaultrunojoyo.v8i1.10099>
- Tsabitah, R. S., Widyasari, W., & Sutejo, A. (2024). Board Game Pengenalan Diri Sendiri sebagai Media Pembelajaran untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *SULUH: Jurnal Seni Desain Budaya*, 7(2), 52–66. <https://ejournal.unisnu.ac.id/JSULUH/article/view/7813/2652>
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pub. L. No. 20 (2003).
- Wardany, L. P., Fransisca, E., & N, C. A. (2024). Penanaman Budi Pekerti pada Anak Usia Dini melalui Metode Bercerita Menggunakan Boneka Jari Tangan pada Anak Usia Dini di Kelompok B TK Rajawali Sakti-3 Kota Palangka Raya. *Jurnal Pendidikan dan Psikologi Pintar Harati*. [https://repositori.upr.ac.id/id/eprint/97/1/JURNAL SKRIPSI .pdf](https://repositori.upr.ac.id/id/eprint/97/1/JURNAL%20SKRIPSI.pdf)
- Withasari, Y. (2023). Pengenalan Peran Gender Pada Anak Usia 4-6 Tahun di PAUD Al-Kindi Preschool Pangkalpinang. *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*,

- 6(2), 493–499.
https://www.researchgate.net/publication/377704102_Pengenalan_Peran_Gender_Pada_Anak_Usia_4-6_Tahun_di_PAUD_Al-Kindi_Preschool_Pangkalpinang
- Wulandari, S., Dewi, R. S., & Meilya, I. R. (2023). Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. *JENDELA PLS: Jurnal Cendekiawan Ilmiah Pendidikan Luar Sekolah*, 8(2), 147–158.
<https://doi.org/https://doi.org/10.37058/jpls.v8i2.8003>