

**PENGEMBANGAN MEDIA *BUSY PUZZLE*
UNTUK MENGENALKAN EKSPRESI EMOSI
PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN**



SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Oleh

Maulida Amelia

NIM 2108153

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
KAMPUS SERANG
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2025

LEMBAR HAK CIPTA

PENGEMBANGAN MEDIA *BUSY PUZZLE* UNTUK MENGENALKAN EKSPRESI EMOSI PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN

Oleh

Maulida Amelia

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia
Dini

© **Maulida Amelia**

Universitas Pendidikan Indonesia kampus Serang

Juli 2025

Hak cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh

Nama : Maulida Amelia
NIM : 2108153
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Busy Puzzle* Untuk
Mengenalkan Ekspresi Emosi Pada Anak Usia 4-5 Tahun

Telah berhasil dipertahankan dihadapkan dewan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini pada program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.

DEWAN PENGUJI

Penguji I : Dra. Nenden Sundari, M.Pd.
NIP. 196305301988032001

Tanda Tangan : 

Penguji II : Dr. Yulianti Fitriani, S.Pd., M.Sn.
NIP. 198207252008122004

Tanda Tangan : 

Penguji III : Roby Naufal Arzaqi, S.Pd., M.Pd.
NIP. 920230219970721101

Tanda Tangan : 

Ditetapkan di : Serang

Tanggal : 25 Juli 2025

HALAMAN PERSETUJUAN

Maulida Amelia

PENGEMBANGAN MEDIA *BUSY PUZZLE* UNTUK MENGENALKAN EKSPRESI EMOSI PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing

Pembimbing I,



Pepi Nuroniah, M.Pd.

NIP. 9201902199009202201

Pembimbing II,



Dr. Deri Hendriawan, S.Pd., M.Pd.

NIP. 920200119830601101

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Dr. Deri Hendriawan, S.Pd., M.Pd.

NIP. 920200119830601101

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media *Busy Puzzle* Untuk Mengenalkan Ekspresi Emosi Pada Anak Usia 4-5 Tahun” telah disetujui untuk di presentasikan di hadapan Tim Penguji skripsi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang

Serang, 17 Juli 2025

Mengetahui

Pembimbing I,



Pepi Nurtoniah, M.Pd.

NIP. 9201902199009202201

Pembimbing II,



Dr. Deri Hendriawan, S.Pd., M.Pd.

NIP. 920200119830601101

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMISI

Sebagai sivitas akademika Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Maulida Amelia
NIM : 2108153
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jenis Karya : Skripsi

Demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

“Pengembangan Media *Busy Puzzle* Untuk Mengenalkan Ekspresi Emosi Pada Anak Usia 4-5 Tahun”

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan) Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Dibuat di : Serang

Pada Tanggal : 17 Juli 2025

Yang Menyatakan


Maulida Amelia
2108153

vi

vi

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Maulida Amelia

NIM : 2108153

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Judul Skripsi : Pengembangan Media *Busy Puzzle* Untuk
Mengenalkan Ekspresi Emosi Pada Anak Usia 4-5 Tahun

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis ini merupakan hasil kerja saya sendiri, saya menjamin bahwa seluruh ini karya ini, baik sebagian maupun keseluruhan, bukan merupakan plagiarisme dari karya orang lain, kecuali pada bagian yang telah dinyatakan dan disebutkan sembarinya dengan jelas.

Jika dikemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap etika akademik atau unsur plagiarisme, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di Universitas Pendidikan Indonesia

Serang, 17 Juli 2025

Yang Membuat Pernyataan

Maulida Amelia
2108153

UCAPAN TERIMA KASIH

Tiada lembar skripsi yang lebih indah dan bermakna dalam laporan skripsi ini selain lembar persembahan. Lembar ini merupakan wujud rasa syukur yang tulus dari penulis. Dengan penuh rasa hormat dan terima kasih, penulis ingin menyampaikan apresiasi kepada :

1. Kepada Allah SWT, penulis mengucapkan rasa syukur yang amat mendalam atas berkat dan rahmat sehingga penulis selalu kuat dalam menjalani tiap proses penulisan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Supriadi, M.Pd. selaku Direktur di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.
3. Ibu Dr. Yulianti Fitriani, S.Pd., M.Sn. selaku Wakil Direktur di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.
4. Bapak Dr. Hendriawan, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, sekaligus selaku dosen pembimbing 2 yang telah sabar membimbing penulis dalam proses penulisan skripsi dan memberikan semangat dalam penulisan skripsi.
5. Ibu Pepi Nuroniah, M.Pd. selaku dosen pembimbing 1 yang dengan sabar terus membimbing penulis dan memberikan semangat serta motivasi untuk penulis.
6. Ibu Lizza Suzanti, S.Pd., M.Si. dan Ibu Dra Nenden Sundari, M.Pd. selaku dosen pembimbing akademik yang membantu penulis selama proses perkuliahan hingga selesai.
7. Dosen dan para staf UPI Kampus Serang, yang telah membantu dan memberikan ilmunya selama duduk dibangku perkuliahan.
8. Kepala sekolah serta staf guru TK YWKA Serang, yang telah memberikan izin dan membantu proses pelaksanaan penelitian untuk kegiatan penyusunan skripsi ini.
9. Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua tercinta, Ayahanda Rohmat dan Ibunda Walidah. Terima kasih atas segala pengorbanan, kerja keras, dan dedikasi yang telah diberikan untuk

mendukung penulis dalam setiap langkah perjalanan ini. Setiap tetes keringat dan usaha yang telah Ayah dan Ibu curahkan untuk memenuhi kebutuhan penulis, mendidik, serta membimbing penulis sangat berarti. Kasih sayang yang tulus, motivasi yang tiada henti, dan doa yang selalu dipanjatkan menjadi sumber kekuatan bagi penulis dalam menghadapi berbagai tantangan. Penulis berterima kasih karena Ayah dan Ibu selalu ada di samping penulis, menjadi pendorong utama dalam menyelesaikan skripsi ini dan meraih gelar Sarjana Pendidikan. Kini, putri kalian telah tumbuh dewasa dan siap untuk mengejar impian yang lebih tinggi. Terima kasih atas segalanya, Ayah dan Ibu.

10. Kepada Kakak tersayang Irfan Sofyani, terima kasih telah menjadi sosok pelindung. Setiap dukungan, canda dan tawa yang kau berikan menjadi kekuatanku walaupun kita sering bertengkar. Terima kasih telah selalu ada sejak kecil hingga detik ini.
11. Sahabat masa tenggang Aidang, Delia, Ercindy, Indira, dan Syafiqah. Terima kasih atas kebersamaan setiap momen, obrolan tengah malam di kost, hingga candaan yang menyemangati hari-hari berat selama perkuliahan. Terima kasih telah menjadi pendengar yang baik, mengingatkan *deadline* tugas perkuliahan, selalu ada untuk saling mendukung. Tanpa kalian, perjalanan perkuliahan ini mungkin akan terasa lebih berat dan sepi. Semoga persahabatan kita terus terjalin meskipun kita akan melangkah ke babak baru dalam hidup masing-masing. Kalian adalah bagian penting dari perjalanan ini, dan penulis sangat bersyukur memiliki kalian. Mari kita terus melangkah maju dan meraih impian bersama!
12. Kepada teman masa kecilku hingga sekarang yaitu Mba Indah dan teman terbaikku Nadya, Naila, dan Zahra. Terima kasih atas doa dan dukungan, sudah menjadi partner di segala kondisi, serta menjadi orang yang selalu memberikan semangat dan meyakinkan penulis bahwa segala masalah selama proses skripsi akan berakhir.
13. Kepada jodoh penulis, meskipun saat ini penulis belum mengetahui siapa dan di mana kamu berada, kehadiranmu selalu menjadi motivasi yang

menguatkan penulis untuk menyelesaikan skripsi ini. Seperti yang pernah diungkapkan oleh Khalil Gibran, "Jika kita ditakdirkan untuk bersama, maka apapun yang terjadi, kita akan menemukan jalan menuju satu sama lain." Penulis percaya bahwa setiap langkah yang diambil saat ini adalah bagian dari perjalanan menuju pertemuan kita di masa depan.

14. Kepada semua pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, penulis mengucapkan terima kasih atas segalanya, baik suka maupun duka, baik senang maupun susah yang telah tercipta didalamnya.
15. Dan terakhir, untuk diri saya sendiri Maulida Amelia. Apresiasi sebesar-besarnya karena sudah bertanggung jawab menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terima kasih sudah berjuang menjadi yang baik, senantiasa menikmati setiap prosesnya, yang bisa di bilang tidak mudah. Terima kasih sudah bertahan, dan tetap menjadi manusia yang selalu mau berusaha dan tidak lelah mencoba. Ini merupakan pencapaian yang patut dirayakan untuk diri sendiri. Berbahagialah selalu apapun kekurangan dan kelebihanmu mari tetap berjuang untuk masa depan.

Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan dan ketulusan yang diberikan. semoga dilimpahkan keberkahan dalam setiap langkahnya.

Bekasi, 16 Juli 2025

Penulis

Maulida Amelia

**PENGEMBANGAN MEDIA *BUSY PUZZLE* UNTUK
MENGENALKAN EKSPRESI EMOSI PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN**

x

ABSTRAK

Oleh :

Maulida Amelia

NIM : 2108153

Penelitian ini didasari atas kebutuhan akan media yang efektif dan menyenangkan untuk membantu anak dalam mengenal ekspresi emosi. Pada anak usia 4-5 tahun, anak berada pada tahap perkembangan emosional yang penting, di mana anak mulai belajar mengenali perasaan diri sendiri maupun orang lain. Dalam pembelajaran emosi, *puzzle* dapat dijadikan sarana untuk mengenalkan berbagai bentuk ekspresi wajah melalui aktivitas menyusun gambar. Sehingga fokus penelitian ini adalah mengembangkan media *busy puzzle* untuk mengenalkan ekspresi emosi anak. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Media *busy puzzle* yang dikembangkan merupakan kombinasi antara *busy board* dan *puzzle*, dengan potongan wajah dan elemen seperti alis, mata, dan mulut berbahan flanel yang dapat dilepas-pasang untuk membentuk berbagai ekspresi emosi dibantu dengan kartu pendukung bergambar. Validasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan pendidik untuk menilai kelayakan media. Hasil validasi yg diperoleh dari validator dan uji coba produk berdasarkan presentase masing-masing memperoleh penilaian yaitu sebesar ahli media 88,75%, ahli materi 83,75%, pendidik 95%, sedangkan uji coba lapangan terhadap anak usia 4-5 tahun menunjukkan peningkatan skor rata-rata dari *pretest* sebesar 80,8 menjadi 92 pada *posttest*. Hasil uji-T menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan setelah menggunakan media. Dengan demikian, media *busy puzzle* dinyatakan layak digunakan sebagai media untuk membantu anak mengenal ekspresi emosi. Hasil penelitian ini sangat direkomendasikan untuk digunakan pada konteks pengembangan media pembelajaran. Selanjutnya dalam mengenalkan ekspresi emosi khususnya pada anak usia 4-5 tahun.

Kata Kunci : *Busy Puzzle, Ekspresi Emosi, Media Pembelajaran*

DEVELOPMENT OF BUSY PUZZLE MEDIA TO INTRODUCE EMOTION EXPRESSIONS TO CHILDREN AGED 4-5 YEARS

ABSTRACT

By :

Maulida Amelia

NIM : 2108153

This research is based on the need for effective and enjoyable media to help children recognize emotional expressions. At the age of 4-5 years, children are at an important stage of emotional development, where children begin to learn to recognize their own feelings and those of others. In learning about emotions, puzzles can be used as a means to introduce various forms of facial expressions through the activity of assembling pictures. Therefore, the focus of this research is to develop busy puzzle media to introduce children's emotional expressions. This development research uses the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The busy puzzle media developed is a combination of a busy board and a puzzle, with facial pieces and elements such as eyebrows, eyes, and mouths made of flannel that can be removed and reattached to form various emotional expressions assisted by supporting picture cards. Validation was carried out by media experts, material experts, and educators to assess the feasibility of the media. The validation results obtained from the validator and product trials based on the percentage of each obtained an assessment of 88.75% for media experts, 83.75% for material experts, and 95% for educators, while field trials on children aged 4-5 years showed an increase in the average score from the pretest of 80.8 to 92 in the posttest. The T-test results showed a significance value of 0.000 (<0.05), which means there was a significant difference after using the media. Thus, the busy puzzle media was declared suitable for use as a medium to help children recognize emotional expressions. The results of this study are highly recommended for use in the context of developing learning media. Furthermore, in introducing emotional expressions, especially to children aged 4-5 years.

Keyword : *Busy Puzzle, Emotional Expression, Learning Media*

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMISI	vi
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	vii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	viii
ABSTRAK	xi
ABSTRACT	xii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan.....	8
1.4 Manfaat Penelitian.....	8
1.5 Definisi Operasional.....	9
1.6 Struktur Organisasi.....	10
BAB II LANDASAN TEORI	12
2.1 Media Pembelajaran Anak Usia Dini	12
2.1.1 Definisi Media Pembelajaran Anak Usia Dini.....	12
2.1.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	13
2.1.3 Fungsi dan Manfaat Media.....	16
2.2 Media <i>Busy Board</i>	19
2.2.1 Definisi media <i>busy board</i>	19
2.2.2 Tujuan Permainan <i>Busy Board</i>	20
2.2.3 Manfaat Permainan <i>Busy Board</i>	21

2.3	Media <i>Puzzle</i>	21
2.3.1	Definisi Media <i>Puzzle</i>	21
2.3.2	Macam-macam <i>Puzzle</i>	23
2.3.3	Tujuan dan Manfaat Permainan <i>Puzzle</i>	25
2.3.4	Kelebihan dan Kekurangan <i>Puzzle</i>	26
2.4	Media <i>Busy Puzzle</i>	27
2.4.1	Definisi <i>Busy Puzzle</i>	27
2.4.2	Langkah-langkah Penggunaan Media <i>Busy Puzzle</i>	28
2.4.4	Kelebihan dan Kelemahan Media <i>Busy Puzzle</i>	28
2.4.5	Manfaat Media <i>Busy Puzzle</i>	30
2.5	Emosi.....	31
2.5.1	Pengertian Emosi	31
2.5.2	Perkembangan Emosi pada Anak Usia Dini	34
2.5.3	Macam-macam Emosi Pada Anak Usia Dini.....	35
2.5.4	Ciri-ciri Perkembangan Emosi Anak Usia Dini.....	37
2.6	Penelitian Relevan.....	38
2.7	Kerangka berpikir.....	41
BAB III METODE PENELITIAN.....		41
3.1	Desain Penelitian.....	41
1.	Analisis (<i>Analyze</i>).....	42
2.	Desain (<i>Design</i>).....	43
3.	Pengembangan (<i>Development</i>).....	44
4.	Implementasi (<i>Implement</i>).....	44
5.	Evaluasi (<i>Evaluate</i>)	45
3.2	Lokasi dan Subjek Penelitian	45
3.3	Waktu Penelitian	46
3.4	Instrumen Penelitian.....	46
3.4.1	Validasi	47
3.4.2	Lembar Observasi Anak.....	51
3.5	Teknik Pengumpulan Data	53
3.5.1	Wawancara.....	53
3.5.2	Validasi	53

3.5.3	Observasi.....	54
3.5.4	Dokumentasi	54
3.6	Teknik Analisis Data	55
1.	<i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	55
2.	Analisis uji kelayakan.....	55
3.	Analisis uji keefektifan (Uji-T)	57
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		58
4.1	Hasil Penelitian.....	58
4.1.1	Pengembangan Media <i>Busy Puzzle</i>	58
4.2	Pembahasan Hasil Penelitian.....	76
BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI		82
5.1	Kesimpulan.....	82
5.2	Rekomendasi	84
DAFTAR PUSTAKA		85
LAMPIRAN		90

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Daftar Wawancara Analisis Kebutuhan Media.....	42
Tabel 3. 2 Waktu Penelitian	46
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi	47
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media	49
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Pendamping (Pendidik).....	50
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Instrumen Pengguna Media (Anak Usia Dini).....	51
Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Instrumen Kemampuan Mengenal Emosi (Anak Usia Dini)	52
Tabel 3. 8 Alternatif jawaban berdasarkan uji validasi.....	54
Tabel 3. 9 Kriteria Interpretasi Skor Uji Validasi	56
Tabel 3. 10 Kriteria Interpretasi Hasil Pretest dan Posttest	56
Tabel 4. 1 Desain Media Busy Puzzle	62
Tabel 4. 2 Hasil Revisi Produk Berdasarkan Komentar dan Masukan dari Ahli Media dan Materi	67
Tabel 4. 3 Komentar dan Masukan Pendidik Terhadap Media Busy Puzzle. Error! Bookmark not defined.	
Tabel 4. 4 Data Kemampuan Mengenal Emosi Anak Pretest.....	71
Tabel 4. 5 Data Kemampuan Mengenal Emosi Anak Posttest	72
Tabel 4. 6 Hasil Pretest dan Posttest	73

DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir</i>	<i>42</i>
<i>Gambar 3. 1 Penelitian Pengembangan ADDIE Sumber: (Branch, 2009)</i>	<i>41</i>
<i>Gambar 4. 1 Uji Coba Media Busy Puzzle</i>	<i>70</i>
<i>Gambar 4. 2 Paired Sample Statistic</i>	<i>74</i>
<i>Gambar 4. 3 Paired Sample Test</i>	<i>75</i>

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan Pengangkatan Dosen Pembimbing.....	91
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	92
Lampiran 3 Surat Keterangan Penelitian	93
Lampiran 4 Validasi Ahli Materi 1	94
Lampiran 5 Validasi Ahli Materi 2	97
Lampiran 6 Validasi Ahli Media 1.....	100
Lampiran 7 Validasi Ahli Media 2.....	103
Lampiran 8 Validasi Pendidik.....	106
Lampiran 9 Catatan Hasil Wawancara Guru Kelas A TK YWKA Serang.....	109
Lampiran 10 Modul Ajar	111
Lampiran 11 Soal Pretest dan posttest	115
Lampiran 12 Dokumentasi Pretest	121
Lampiran 13 Dokumentasi Uji Coba Media	122
Lampiran 14 Dokumentasi Posttest	124
Lampiran 15 Hasil Pretest.....	125
Lampiran 16 Hasil Posttest	125
Lampiran 17 Lembar Bimbingan	126

DAFTAR PUSTAKA

- Afriani, A. a. (2024). Pengaruh Media *Busy Board* terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak di TK Iqra'Tunggul Hitam Padang. *Asian Journal of Early Childhood and Elementary Education*, 2(2), 115-126.
- Akbar, G. F., Karta, I. W., & Astawa, I. M. S. (2022). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif, Motorik Halus dan Sosial Emosional Pada Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Labuhan Haji. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(4b). <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i4b.1042>
- Al Baqi, S. (2015). Ekspresi emosi marah. *Buletin psikologi*, 23(1), 22-30.
- Amatullah, A. A., Hariyanti, D. P. D., & Purwadi, P. (2022). Analisis Penggunaan Puzzle Dalam Kemampuan Pemecahan Masalah Anak. *Wawasan Pendidikan*, 2(1), 93–100. <https://doi.org/10.26877/wp.v2i1.9732>
- Anugrah, D. P., Chairilisyah, D., & Puspitasari, E. (2021). *Pengembangan Media Busy Board untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun di RA Al-Hidayah Pekanbaru*. 5, 10339–10347.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Asmarani, S. U., Istiqomah, S. Y., Adawiyyah, R. D., Optiana, R., & Nuranti, N. (2023). Penerapan Permainan Puzzle Untuk Perkembangan Emosi Kognitif Dan Kemampuan Motorik Halus Pada Anak. *Kolaborasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(5), 315–320. <https://doi.org/10.56359/kolaborasi.v3i5.266>
- Aviqtry, & Nurhastuti, N. (2024). *Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan*. 2(2), 326–331. http://repository.unp.ac.id/51836/1/B1_2_AVIQTRY_20003004_734_2024.pdf
- Batubara, H. H. (2018). Model Penelitian dan Pengembangan Media Pembelajaran. *Media Pembelajaran Efektif*, November, 82. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.researchgate.net/profile/Hamdan-Batubara/publication/346496336_Model_Penelitian_dan_Pengembangan_Media_Pembelajaran/links/5fc526f3a6fdcc6706c4b06e/Model-Penelitian-dan-Pengembangan-Media-Pemb
- Bifadlilah, A., Elan, E., & Gandana, G. (2023). Stimulasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini melalui Penggunaan Media Permainan Puzzle. *Jurnal Paud Agapedia*, 7(2), 184–189. <https://doi.org/10.17509/jpa.v7i2.63938>
- Bulan, D. V. C., & Mashudi, E. A. (2021). Optimalisasi Perkembangan Bahasa Anak Kelompok A Di Paud Teratai Bunayya Menggunakan Media Puzzle. *Ana'Bulava: Jurnal Pendidikan Anak*, 2(2), 56-61.
- Darmiah, D. (2020). Perkembangan Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Emosi Anak Usia Mi. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 8(2).
- Daud, M. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran dalam Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta.
- Dr. SUGIONO. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1). http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_Sistem_Pembetulan_Terpusat_Strategi_Melestari
- Dwi Permata, R. (2020). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan

- Masalah Anak Usia 4-5 Tahun. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 5(2), 1–10. <https://doi.org/10.29407/pn.v5i2.14230>
- Fadhli, A., Azhari, D. S., & Mulyadi, J. (2022). Mendidik Anak Dalam Islam Dengan Merealisasikan Hak Anak Di Paud/Tk Kenari Pintu Kabun Bukit Tinggi. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 1900–1904. <https://doi.org/10.31004/cdj.v3i3.9340>
- Fikuri, A., & Astuti, W. (2021). *Strategi dalam Pengembangan Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini*. 2(1), 62–70. <https://doi.org/10.21093/tj.v2i1.4261>
- Gemilang, A. A., & Ningrum, M. A. (2023). Pengembangan Media Catur Ekspresi Untuk Menstimulasi Kemampuan Mengenal Emosi Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 31–47.
- Gymnastia, H. N., Sundari, N., & Mashudi, E. A. (2025). Dampak Co-Parenting Orang Tua terhadap Perkembangan Sosial-Emosional Anak Usia Dini: Sebuah Studi Kasus. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(1), 525–541.
- Hamalik, O. (2018). *Media Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Harmila, H., Fetriyah, U. H., & Nito, P. J. B. (2023). Permainan Puzzle Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun. *JKJ: Persatuan Perawat Nasional Indonesia*, 11(3), 582–583. <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/JKJ/article/view/12315/0>
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 717–733. <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>
- Hendriawan, D., Susilawati, Sundari, N., Ridwan, I. R., Tiurlina, & Fatihatusyidah. (2021). Primary School Teachers Perceptions Towards Preschool Education. *Proceedings of the 1st Paris Van Java International Seminar on Health, Economics, Social Science and Humanities (PVJ-ISHESSH 2020)*, 535, 121–125. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210304.028>
- Husein, B. H. (2020). Media pembelajaran efektif. In *Semarang: Fatawa*.
- Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, 4(1), 981–990. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>
- Juliana, T., & Irine, S. (2022). *Pengembangan Media Busy Book Untuk Mengembangkan Kecerdasan Pada Anak Usia Dini berbeda dalam profil yang akhirnya orang lain miliki (Gardner , 2003 : 25). Terkhusus dalam penelitian ini akan mengembangkan media untuk mengembangkan kecerdasan naturalis . 11(2), 501–509.*
- Karisma, W. T., Prasetyawati, D., & Karmila, M. (2020). Peran Orangtua Dalam Menstimulasi Pengelolaan Emosi Anak Usia Dini. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 94–102.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini. (2020). *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini 2020*.
- Kurnia, R., & Ed, M. (2018). *Media Pembelajaran*.
- Kurniawan, E. F. (2019). pengaruh media busy board terhadap motorik halus anak usia 3-4 tahun di KB Idhata Universitas Negeri Surabaya. *PAUD Teratai*, 8(1).
- Lailan, A. (2023). Urgensi Media Pembelajaran Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 2(12), 5027–5034. <https://doi.org/10.55681/sentri.v2i12.1887>.

- Latifah, L. (2016). *Internalisasi Nilai-Nilai Etika Di Pondok Pesantren Daarun Najaah Jarakah Kec. Tugu Semarang*.
- Lubis, M. Y. (2019). Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Bermain. *Generasi Emas*, 2(1), 47–58. [https://doi.org/10.25299/ge.2019.vol2\(1\).3301](https://doi.org/10.25299/ge.2019.vol2(1).3301).
- Maharani, G., Nurfarida, R. R., Nazarina, F. P., & Suzanti, L. (2024). Mengembangkan Keterampilan Sosial Emosional Melalui Permainan Estafet Bola Di Paud Sagara Cendikia. *Al-Abyadh*, 7(2), 86-96.
- Mariana, E. (2018). *Konsep Multiple Intelligences Howard Gardner Dalam Pendidikan Anak Usia Dini* (Doctoral dissertation, Iain Bengkulu).
- Mashar, R. (2015). Emosi anak usia dini dan strategi pengembangannya. *Kencana*.
- Masruroh, I., Sundari, N., & Wulan, N. S. *Effect Of Emotional Intelligence To Speak Skills Elmentaray School Of Student*.
- Masitoh, I. I., Nugraha, A. P., & Ihsanda, N. (2024). *Pengaruh Penggunaan Puzzle Games Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di Pos Paud Harapan Putera Galuh*. 1(2), 77–88.
- Nasution, F., Anggraini, N., Br Ginting, S. A., & Dazura, W. (2023). Pengaruh Perkembangan Sosial Emosional pada Perilaku Anak Usia Dini. *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 811–820. <https://doi.org/10.47467/elmujtama.v3i3.3000>.
- Nugroho, P. (2020). *Pengaruh penggunaan media visual terhadap perkembangan kognitif anak usia dini*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(1), 57-64.
- Nurlaela, L. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Busy Book Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini Di Play Group Islam Bina Balita Way Halim Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Nuroniah, P., Alfarisa, F., Mashudi, E. A., Fatihatusyidah, F., & Piyakun, A. (2024). Emotional Experiences of Preschool Teachers During Learning Evaluation: A Phenomenological Study. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 9(1), 119-129.
- Novita, W., Safitri, A., Dwi saputra, A., Lutfhia Ananda, M., Ersyliasari, A., & Rosyada, A. (2023). Penerapan Teori Perkembangan Kognitif Oleh Jean Piaget Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Siswa Sd/Mi. *HYPOTHESIS : Multidisciplinary Journal Of Social Sciences*, 2(01), 122–134. <https://doi.org/10.62668/hypothesis.v2i01.662>
- Nurfadilah, Fadila, S. N., & Adiarti, W. (2021). Panduan APE Aman Bagi Anak Usia Dini. *Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini*, 1–68. https://paudpedia.kemdikbud.go.id/uploads/pdfs/TINY_20220222_100716.pdf
- Permata, R. D., & Nugrahani, R. (2023). Validasi Ahli pada Pengembangan Media Puzzle Book untuk Anak Usia 4-5 Tahun. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(7), 5286–5289. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i7.2201>
- Purnamasari, D. (2022). *Pengaruh Media Puzzle terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 55–65.
- Putri, R. S. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Kelas IV Sekolah Dasar*. 2(4), 26–34.
- Rakhmawati, R. (2022). Alat Permainan Edukatif (APE) untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Bulletin of Counseling and Psychotherapy*, 4(2)
- Rayanto, ., Y. (2020). *Penelitian pengembangan model addie dan r2d2: teori dan praktek*.

- Lembaga Academic & Research Institute.
- Rupnidah, R., & Suryana, D. (2022). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. 6(1), 49–58.
- Sadiman, A. S. (2019). *Media Pendidikan pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Salsabela, E., Khumaeroh, S., & Widjayatri, R. D. (2022). Perkembangan sosial emosional anak pra sekolah dengan instrumen kuesioner masalah mental emosional. *Abata: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 191-198.
- Selian, S. N., & Amalia, H. (2024). *Persepsi Pendidik tentang Pembelajaran Sosial Emosional Anak Usia Dini*. 8(2), 303–312. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i2.5388>
- Sinta, A. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Strec Berbasis Android Untuk Mengenalkan Geometri Pada Anak Usia Dini: Penelitian Design And Development Media Pembelajaran Interaktif STREC Berbasis Android Pada Anak usia 5-6 tahun Skripsi*.
- Sugiarti, D., Hendriawan, D., Mulyasari, E., Wulandari, H., & Zakarneh, N. (2025). Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(2).
- Sugiyono, (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sukatin, S., Chofifah, N., Turiyana, T., Paradise, M. R., Azkia, M., & Ummah, S. N. (2020). Analisis Perkembangan Emosi Anak Usia Dini. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 5(2), 77–90. <https://doi.org/10.14421/jga.2020.52-05>.
- Suryana, D., & Lestari, A. (2019). *Pendekatan Vygotsky dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. *Jurnal Ilmiah PAUD*, 4(1), 22–30.
- Suzanti, L., Widjayatri, R. D., Hendriawan, D., Arzaqi, R. N., Anwar, S. F., Aliza, N., ... Rustianingrum, R. (2024). Gen A Melek Literasi Finansial: Edukasi Siswa Kelas Rendah melalui Financial Literacy Board Games. *Jurnal Pengabdian Masyarakat PGSD*, 4(2), 77–86.
- Syekh, I., & Cirebon, N. (2020). *Alat permainan edukatif (ape)*.
- Tauhid, K., Wicaksono, B. R., & Laeli, S. (2024). *Pengaruh Lingkungan Keluarga Terhadap Perkembangan Sosial-Emosional Anak*. 3, 7637–7643.
- Utami, A. R., Hasibuan, C. A., Ismayani, W., Handayani, W. I., & Khadijah, K. (2022). Pengembangan Permainan Puzzle Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Di Tk Islamiyah Nu. *ANSIRU PAI : Pengembangan Profesi Guru Pendidikan Agama Islam*, 6(1), 55. <https://doi.org/10.30821/ansiru.v6i1.11662>
- Wardhani, K. K., Iriyanto, T., & Twinsari Maningtyas, R. D. (2024). Pengembangan Media Permainan Face Poly Untuk Menstimulasi Kemampuan Sosial Emosional Anak. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 7(1), 81. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v7i1.3039>
- Widjayatri, R. D., Hasanah, I., Syairahma, D., Nugraha, A., Islamiyah, S. A., & Sadin, I. (2023). A systematic review of play activities to optimize children's social-emotional development. *Atfaluna: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 6(1), 50-60.
- Widjayatri, R. D., Pangestu, F. G., Purnama, N., Nurlaela, S., Husna, T., & Aditya, W. (2023). Permainan tradisional bakiak dalam mengembangkan kemampuan sosial anak usia dini. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 9(2), 74-91.
- Widyati, E. (2019). Pengertian API. *Phys. Rev. E*, 5, 9–51. <http://www.ainfo.inia.uy/digital/bitstream/item/7130/1/LUZARDO-BUIATRIA-2017.pdf>

- Wulandari, K. D., Wardah, A., Syarifah, L., & Bakar, M. Y. A. (2024). Optimalisasi pembelajaran melalui pemahaman kemampuan awal peserta didik. *Journal Sains Student Research*, 2(6), 34-45.
- Yuliasari, N., & Sumarni, S. (2020). *Tumbuh kembang : Kajian Teori dan Pembelajaran PAUD Jurnal PG-PAUD FKIP Universitas Sriwijaya Pengembangan Alat Permainan Edukatif Busy Board Untuk Motorik Halus Anak Kelompok A di Taman Kanak-Kanak*. 7.