YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN: 2808-2346
e-ISSN: 2808-1854

Terindeks: SINTA 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/yasin.v6i4.11130

PERAN GURU DALAM MENGEMBANGKAN RASA PERCAYA DIRI ANAK MELALUI KEGIATAN BERMAIN PUZZLE DI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI MUTIARA BUNDA DESA DELIMA KECAMATAN TEBING TINGGI

The Role of Teachers in Developing Children's Self-Confidence through Puzzle Play Activities at Mutiara Bunda Early Childhood Education, Delima Village, Tebing Tinggi Subdistrict

Ummi Khanifah & Husin
UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi
umihanifahhanifah4@gmail.com; husinjmb@uinjambi.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
May 25, 2026	Jun 22, 2026	Jul 4, 2026	Jul 9, 2026

Abstract

The development of children's self-confidence through play activities has been widely studied, but the teacher's role in managing puzzle play activities to foster early childhood self-confidence has not yet been explained in depth. This study aims to analyze teachers' roles, constraints, and efforts in developing children's self-confidence through puzzle play activities at PAUD Mutiara Bunda, Delima Village, Tebing Tinggi Subdistrict. This study used a qualitative approach with a descriptive design. The research participants consisted of the principal, one B1 class teacher, and 14 children selected purposively. Data were collected through semi-structured interviews, participatory observation, and documentation, and were then analyzed through the stages of data reduction, data display, and conclusion drawing. The results show that the teacher acts as a facilitator, motivator, guide, role model, and creator of a safe and enjoyable learning atmosphere. The constraints identified include limited

Yasin Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

media, differences in children's abilities, and variations in motivation and interest. The teacher's efforts to overcome these constraints were carried out through providing opportunities for independence, gradual guidance, positive reinforcement, role modeling, and an individual approach. The conclusion of this study emphasizes that the effectiveness of puzzle games in developing children's self-confidence is determined by the quality of teacher assistance in creating adaptive, supportive, and child-centered learning. These findings provide practical implications for early childhood education institutions to provide more diverse play media and improve teachers' competence in play-based learning.

Keywords: Teacher Role; Self-Confidence; Early Childhood; Puzzle Games; Play-Based Learning

Abstrak: Pengembangan kepercayaan diri anak melalui kegiatan bermain telah banyak dikaji, namun peran guru dalam mengelola kegiatan bermain *puzzle* untuk menumbuhkan kepercayaan diri anak usia dini masih belum dijelaskan secara mendalam. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran, kendala, dan upaya guru dalam mengembangkan rasa percaya diri anak melalui kegiatan bermain *puzzle* di PAUD Mutiara Bunda Desa Delima, Kecamatan Tebing Tinggi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif. Partisipan penelitian terdiri atas kepala sekolah, satu guru kelas B1, dan 14 anak yang dipilih secara purposif. Data dikumpulkan melalui wawancara semi-terstruktur, observasi partisipatif, dan dokumentasi, kemudian dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru berperan sebagai fasilitator, motivator, pembimbing, teladan, serta pencipta suasana belajar yang aman dan menyenangkan. Kendala yang ditemukan meliputi keterbatasan media, perbedaan kemampuan anak, serta variasi motivasi dan minat. Upaya guru dalam mengatasi kendala tersebut dilakukan melalui pemberian kesempatan mandiri, bimbingan bertahap, penguatan positif, keteladanan, dan pendekatan individual. Simpulan penelitian ini menegaskan bahwa efektivitas permainan *puzzle* dalam mengembangkan kepercayaan diri anak ditentukan oleh kualitas pendampingan guru dalam menciptakan pembelajaran yang adaptif, suportif, dan berpusat pada anak. Temuan ini memberikan implikasi praktis bagi lembaga PAUD untuk menyediakan media bermain yang lebih beragam serta meningkatkan kompetensi guru dalam pembelajaran berbasis bermain.

Kata Kunci: Peran Guru; Kepercayaan Diri; Anak Usia Dini; Permainan *Puzzle*; Pembelajaran Berbasis Bermain

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan tahap fundamental dalam proses pembentukan karakter dan pengembangan potensi anak. Pengalaman belajar yang diperoleh pada masa ini berpengaruh terhadap perkembangan fisik, kognitif, bahasa, sosial, emosional, moral, dan keterampilan anak pada tahapan kehidupan berikutnya. Anak usia dini berada pada periode perkembangan yang sangat peka terhadap berbagai bentuk stimulasi sehingga membutuhkan lingkungan pendidikan yang aman, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangannya. Layanan pendidikan yang berkualitas tidak hanya diarahkan pada

penguasaan kemampuan akademik dasar, tetapi juga harus memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi, mengambil keputusan, menyampaikan gagasan, dan mengenali kemampuan dirinya. Pengasuhan dan pendidikan yang responsif pada masa usia dini dapat membantu anak membangun fondasi perkembangan yang diperlukan untuk mengikuti pendidikan selanjutnya serta berpartisipasi dalam kehidupan sosial secara optimal (Black et al., 2017; Britto et al., 2017).

Salah satu aspek perkembangan sosial-emosional yang perlu mendapatkan perhatian dalam pendidikan anak usia dini adalah kepercayaan diri. Kepercayaan diri berkaitan dengan keyakinan anak terhadap kemampuan dirinya untuk melakukan suatu kegiatan, berkomunikasi, berinteraksi, dan menghadapi tantangan sesuai dengan tahap perkembangannya. Anak yang memiliki kepercayaan diri cenderung lebih berani mencoba kegiatan baru, mengemukakan pendapat, tampil di depan orang lain, berinteraksi dengan teman, dan menyelesaikan tugas yang diberikan. Sebaliknya, anak yang belum memiliki kepercayaan diri secara optimal dapat menunjukkan perilaku ragu-ragu, takut melakukan kesalahan, mudah menyerah, pasif saat pembelajaran, serta terlalu bergantung pada bantuan orang dewasa. Perkembangan kepercayaan diri anak dipengaruhi oleh pengalaman bermain, pola komunikasi, dukungan keluarga, lingkungan sekolah, serta respons guru terhadap usaha dan pencapaian anak (Bunga et al., 2022; Yogman et al., 2018).

Peneliti berpandangan bahwa kepercayaan diri anak tidak tumbuh secara otomatis, tetapi perlu dikembangkan melalui pengalaman belajar yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba, mengambil keputusan, mengalami kesulitan, dan merasakan keberhasilan. Bermain menjadi pendekatan yang relevan karena sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini. Pembelajaran berbasis bermain memungkinkan anak terlibat secara aktif dalam kegiatan yang menyenangkan, bermakna, interaktif, dan mendorong eksplorasi. Guru dapat mengintegrasikan tujuan pembelajaran ke dalam permainan tanpa menghilangkan kebebasan anak untuk menemukan cara penyelesaian berdasarkan kemampuan mereka. Pemberian arahan yang proporsional selama bermain juga dapat membantu anak menyelesaikan kegiatan yang belum mampu dilakukan secara mandiri. Oleh sebab itu, pembelajaran berbasis bermain perlu dirancang dengan memperhatikan keseimbangan antara kebebasan anak dan bimbingan guru agar perkembangan kognitif, sosial, emosional, serta kepercayaan diri dapat terstimulasi secara bersamaan (Parker et al., 2022; Pyle et al., 2017; Skene et al., 2022).

Salah satu alat permainan edukatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran anak usia dini adalah puzzle. Kegiatan bermain puzzle mengharuskan anak mengamati bentuk, warna, ukuran, dan hubungan antarpotongan sebelum menyusunnya menjadi gambar yang utuh. Proses tersebut melibatkan kemampuan memusatkan perhatian, mengingat posisi, melakukan koordinasi mata dan tangan, memecahkan masalah, serta mencoba berbagai kemungkinan penyelesaian. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa permainan puzzle dapat mendukung perkembangan kognitif, kemampuan representasi visual, kemampuan pemecahan masalah, dan perkembangan motorik halus anak (Aliyudin & Alvionita, 2025; Nurcahyani & Asni, 2025; Sandra et al., 2020; Sidiq & Fadlillah, 2023).

Keberhasilan menyusun potongan puzzle secara konseptual dapat menimbulkan perasaan mampu dan bangga terhadap hasil kerja sendiri. Anak juga belajar bahwa kesalahan dalam menempatkan potongan bukanlah kegagalan, melainkan bagian dari proses menemukan susunan yang tepat. Pengalaman tersebut berpotensi menjadi sarana untuk menumbuhkan keberanian mencoba, ketekunan, kemandirian, dan kepercayaan diri anak.

Manfaat kegiatan bermain puzzle terhadap kepercayaan diri anak sangat bergantung pada peran guru selama proses pembelajaran. Guru tidak cukup hanya menyediakan puzzle dan meminta anak menyelesaikannya, tetapi perlu merancang kegiatan sesuai dengan usia, kemampuan, kebutuhan, dan karakteristik individual anak. Peran tersebut mencakup memilih tingkat kesulitan puzzle, menjelaskan tujuan dan aturan permainan, memberikan contoh, mengajukan pertanyaan pemantik, membimbing anak yang mengalami kesulitan, serta mengurangi bantuan secara bertahap ketika anak mulai mampu bekerja mandiri. Guru juga perlu memberikan motivasi, pujian, dan penguatan positif terhadap keberanian dan usaha anak, bukan hanya terhadap hasil akhir. Dukungan yang diberikan secara tepat dapat menjaga motivasi anak dan mencegah munculnya perasaan tertekan ketika menghadapi kesulitan. Guru dengan demikian berperan sebagai pembimbing, motivator, fasilitator, inisiator, dan evaluator dalam menciptakan pengalaman bermain yang mendukung tumbuhnya kepercayaan diri anak (Kurniawan, 2020; Ollonen & Kangas, 2025).

Kepercayaan diri juga memiliki dasar yang kuat dalam ajaran Islam. Islam mengajarkan manusia untuk mengenali, menghargai, dan mengembangkan potensi yang telah dianugerahkan Allah Swt. tanpa menumbuhkan sikap sombong. Al-Qur'an memberikan dorongan agar manusia tidak mudah merasa lemah, bersedih, dan kehilangan keyakinan ketika menghadapi tantangan. Hal tersebut ditegaskan dalam Q.S. Ali 'Imran ayat 139:

وَلَا تَهِنُوْا وَلَا تَحْزَنُوْا وَاَنْتُمُ الْاَعْلَوْنَ اِنْ كُنْتُمْ مُّؤْمِنِيْنَ

"Janganlah kamu merasa lemah dan jangan pula bersedih hati, sebab kamu paling tinggi derajatnya jika kamu orang-orang yang beriman" (Q.S. Ali 'Imran [3]: 139). Ayat tersebut menunjukkan bahwa kepercayaan diri seorang muslim dibangun melalui keyakinan kepada Allah, penilaian positif terhadap kemampuan diri, kesungguhan berusaha, serta sikap tidak mudah menyerah. Kepercayaan diri dalam perspektif Islam bukanlah perasaan lebih unggul daripada orang lain, melainkan keyakinan untuk menggunakan kemampuan secara bertanggung jawab disertai usaha, doa, tawakal, syukur, dan evaluasi diri (Mustofa & Arisandi, 2021). Nilai-nilai tersebut penting diperkenalkan sejak usia dini melalui pembiasaan dan pengalaman belajar yang sesuai dengan perkembangan anak.

Sejumlah penelitian terdahulu telah membahas pengembangan kepercayaan diri anak melalui kegiatan bermain. Fransisca et al. (2020) menemukan bahwa permainan ular tangga edukatif dapat meningkatkan kepercayaan diri anak melalui kegiatan yang memberikan kesempatan untuk tampil, berinteraksi, dan mengikuti aturan permainan. Yunifia & Wardhani (2023) menunjukkan bahwa kegiatan bermain peran efektif dalam mendorong anak mengekspresikan diri dan berkomunikasi dengan lebih berani. Temuan serupa dikemukakan oleh Amelya et al. (2024) , yang memperlihatkan adanya peningkatan kepercayaan diri anak usia 5–6 tahun setelah mengikuti pembelajaran menggunakan metode bermain peran. Ketiga penelitian tersebut menegaskan bahwa aktivitas bermain dapat digunakan sebagai sarana pengembangan kepercayaan diri. Akan tetapi, penelitian-penelitian tersebut lebih banyak menempatkan jenis permainan sebagai bentuk intervensi, sedangkan proses guru dalam merancang, membimbing, memberikan penguatan, dan mengevaluasi kepercayaan diri anak melalui permainan puzzle belum dijelaskan secara mendalam.

Penelitian tentang peran guru dan kepercayaan diri anak juga memperlihatkan temuan yang beragam. Nurhakiki et al. (2022) menjelaskan bahwa guru dapat mengembangkan kepercayaan diri anak melalui perannya sebagai pembimbing, motivator, inisiator, fasilitator, dan evaluator. Akan tetapi, Wardani & Trisnaningsih (2021) menemukan bahwa hubungan antara peran guru dan kepercayaan diri anak pada konteks penelitiannya tidak menunjukkan hubungan yang signifikan. Perbedaan temuan tersebut menunjukkan bahwa peran guru perlu dipahami secara kontekstual berdasarkan bentuk kegiatan, karakteristik anak, dan strategi pembelajaran yang digunakan. Berdasarkan observasi awal di PAUD Mutiara Bunda Desa Delima, media puzzle telah digunakan sebagai alat bantu pembelajaran. Namun,

pemanfaatannya sebagai sarana khusus untuk mengembangkan kepercayaan diri anak belum dilakukan secara optimal. Masih ditemukan anak yang ragu-ragu mencoba, kurang berani menyampaikan pendapat, takut melakukan kesalahan, serta membutuhkan bantuan dan dorongan guru ketika menyelesaikan kegiatan. Belum diketahui secara mendalam bagaimana guru merencanakan, membimbing, memberikan penguatan, dan mengevaluasi perkembangan kepercayaan diri anak selama kegiatan bermain puzzle.

Kebaruan penelitian ini terletak pada fokusnya yang tidak hanya mengkaji manfaat puzzle atau tingkat kepercayaan diri anak, tetapi menganalisis secara menyeluruh peran guru dalam setiap tahapan kegiatan bermain puzzle. Analisis diarahkan pada peran guru ketika memilih dan merancang permainan, memberikan penjelasan, mendampingi anak, memberikan bantuan secara bertahap, memotivasi, memberi penguatan positif, serta mengevaluasi perubahan perilaku percaya diri anak. Indikator kepercayaan diri yang diperhatikan meliputi keberanian mencoba, kemandirian menyelesaikan permainan, kemampuan mengambil keputusan, kesediaan berkomunikasi, ketekunan menghadapi kesulitan, serta kebanggaan terhadap hasil kerja. Berdasarkan fokus tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis peran guru dalam mengembangkan rasa percaya diri anak melalui kegiatan bermain puzzle di PAUD Mutiara Bunda Desa Delima, Kecamatan Tebing Tinggi, serta mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung dan menghambat pelaksanaannya.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif untuk memperoleh pemahaman secara mendalam mengenai peran guru dalam mengembangkan rasa percaya diri anak melalui kegiatan bermain puzzle. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian dilakukan pada kondisi alamiah dengan peneliti sebagai instrumen utama yang berinteraksi langsung dengan subjek dan situasi penelitian. Desain deskriptif digunakan untuk menggambarkan secara sistematis dan faktual tindakan guru dalam merencanakan, melaksanakan, membimbing, serta mengevaluasi kegiatan bermain puzzle yang diarahkan pada pengembangan rasa percaya diri anak (Rijali, 2018; Sugiyono, 2016). Penelitian dilaksanakan di PAUD Mutiara Bunda Desa Delima, Kecamatan Tebing Tinggi. Partisipan penelitian terdiri atas kepala sekolah, satu orang guru kelas B1, dan 14 anak kelompok B1. Kepala sekolah dan guru kelas berperan sebagai informan utama, sedangkan anak menjadi subjek yang diamati selama kegiatan pembelajaran. Partisipan dipilih menggunakan teknik

purposive sampling berdasarkan pertimbangan bahwa mereka terlibat langsung dan memiliki informasi yang relevan dengan pelaksanaan kegiatan bermain puzzle serta perkembangan kepercayaan diri anak.

Data penelitian terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh secara langsung melalui observasi partisipatif dan wawancara semi-terstruktur dengan kepala sekolah serta guru kelas. Observasi dilakukan menggunakan pedoman observasi untuk mencatat peran guru selama kegiatan bermain puzzle, meliputi cara guru menyiapkan media, memberikan penjelasan, membimbing, memotivasi, memberikan penguatan, dan mengevaluasi kegiatan anak. Observasi juga diarahkan pada indikator kepercayaan diri anak, seperti keberanian mencoba, kemandirian menyelesaikan puzzle, kemampuan mengambil keputusan, kesediaan mengemukakan pendapat, ketekunan, dan kebanggaan terhadap hasil kerja. Wawancara dilakukan menggunakan pedoman wawancara semi-terstruktur untuk menggali informasi mengenai perencanaan kegiatan, strategi guru, perkembangan kepercayaan diri anak, serta faktor pendukung dan penghambat pelaksanaan kegiatan. Data sekunder diperoleh melalui dokumentasi berupa profil sekolah, visi dan misi, struktur organisasi, data guru dan anak, sarana dan prasarana, perangkat pembelajaran, catatan perkembangan anak, serta foto kegiatan bermain puzzle. Seluruh data dicatat dalam lembar observasi, transkrip wawancara, catatan lapangan, dan daftar pemeriksaan dokumentasi.

Analisis data dilakukan secara interaktif sejak proses pengumpulan data hingga penelitian selesai melalui tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan menyeleksi, mengelompokkan, dan memusatkan data berdasarkan fokus penelitian, yaitu peran guru, perkembangan kepercayaan diri anak, serta faktor pendukung dan penghambat kegiatan bermain puzzle. Data yang telah direduksi disajikan dalam bentuk uraian deskriptif, matriks temuan, dan hubungan antarkategori agar pola-pola penelitian dapat dipahami secara jelas. Kesimpulan ditarik secara bertahap dan diverifikasi kembali dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, serta dokumentasi sehingga diperoleh temuan yang konsisten dan dapat dipertanggungjawabkan. Keabsahan data diperiksa melalui triangulasi sumber dengan membandingkan informasi dari kepala sekolah dan guru kelas serta triangulasi teknik dengan membandingkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Peneliti juga melakukan pengamatan secara berulang dan pengecekan kembali informasi kepada informan untuk memastikan kesesuaian data dengan kondisi yang sebenarnya (Sugiyono, 2016).

HASIL

Penelitian ini mengidentifikasi tiga temuan utama terkait pengembangan rasa percaya diri anak melalui kegiatan bermain puzzle di PAUD Mutiara Bunda, Desa Delima, Kecamatan Tebing Tinggi. Temuan tersebut mencakup: (1) peran guru dalam kegiatan bermain puzzle; (2) kendala yang dihadapi guru; dan (3) upaya guru dalam mengembangkan rasa percaya diri anak. Data diperoleh melalui wawancara dengan kepala sekolah dan guru kelas B1 serta observasi terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

1. Peran Guru dalam Mengembangkan Rasa Percaya Diri Anak melalui Kegiatan Bermain Puzzle

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru menjalankan lima peran utama dalam kegiatan bermain puzzle, yaitu sebagai fasilitator, motivator, pembimbing, teladan, dan pencipta suasana belajar yang aman dan menyenangkan. Kelima peran tersebut diterapkan secara terpadu sejak tahap persiapan media, pelaksanaan kegiatan, hingga pemberian respons terhadap hasil pekerjaan anak.

Sebagai fasilitator, guru menyediakan puzzle yang disesuaikan dengan usia dan kemampuan anak. Puzzle untuk anak usia 3–4 tahun memiliki bentuk lebih sederhana dan jumlah potongan lebih sedikit, sedangkan puzzle untuk anak usia 5–6 tahun memiliki jumlah potongan dan tingkat kerumitan yang lebih tinggi. Guru juga memperhatikan ukuran, bahan, warna, dan keamanan media yang digunakan.

Kepala sekolah menyampaikan bahwa guru perlu menyediakan puzzle yang aman, menarik, dan sesuai dengan perkembangan anak. Guru juga bertanggung jawab mengatur kegiatan agar anak dapat belajar dalam keadaan nyaman. Pernyataan tersebut diperkuat oleh guru kelas B1 yang menjelaskan bahwa keterbatasan media diatasi dengan membuat puzzle secara mandiri menggunakan bahan yang aman dan mudah diperoleh.

Hasil observasi memperlihatkan bahwa sebelum kegiatan dimulai, guru menyiapkan media, membagi anak dalam kelompok, dan menjelaskan cara menggunakan puzzle. Anak kemudian diberi kesempatan memilih serta menyusun puzzle secara mandiri. Guru tidak langsung mengambil alih pekerjaan ketika anak mengalami kesulitan, tetapi memberikan petunjuk mengenai warna, bentuk, atau posisi potongan.

Peran sebagai motivator ditunjukkan melalui pemberian dorongan verbal dan nonverbal. Guru menggunakan ungkapan seperti “kamu bisa”, “coba lagi”, “bagus”, dan

"hebat". Penguatan nonverbal diberikan melalui senyuman, anggukan kepala, tepuk tangan, dan perhatian terhadap usaha anak.

Guru kelas B1 menyatakan:

"Kami selalu memberikan pujian dan semangat kepada anak-anak saat mereka bermain puzzle agar anak merasa percaya diri, dihargai, dan termotivasi untuk menyelesaikan tugasnya sendiri."

Hasil observasi menunjukkan bahwa anak yang memperoleh motivasi dari guru cenderung kembali mencoba memasangkan potongan yang belum tepat. Anak juga lebih berani bertanya, meminta petunjuk, dan menunjukkan hasil puzzle kepada guru atau teman. Setelah berhasil menyelesaikan puzzle, beberapa anak memperlihatkan ekspresi senang, bertepuk tangan, atau meminta kesempatan mencoba puzzle yang lain.

Peran guru sebagai pembimbing terlihat ketika guru memberikan arahan secara bertahap sesuai dengan kesulitan yang dialami anak. Guru tidak memberikan jawaban secara langsung, tetapi menggunakan pertanyaan pemantik, seperti "bagian ini cocok di mana?", "warna yang sama ada di bagian mana?", atau "bagaimana kalau potongannya diputar?".

Kepala sekolah menjelaskan bahwa anak tidak langsung dibantu ketika mengalami kesulitan. Guru terlebih dahulu memberikan arahan agar anak dapat menyelesaikan puzzle dengan usahanya sendiri. Pola bimbingan tersebut juga terlihat selama observasi. Anak yang telah memahami permainan hanya memperoleh petunjuk singkat, sedangkan anak yang mengalami kesulitan mendapatkan pendampingan lebih dekat.

Guru juga berperan sebagai teladan melalui perilaku yang diperlihatkan selama kegiatan. Guru menunjukkan sikap tenang, sabar, teliti, dan tidak mudah menyerah ketika memperagakan cara menyusun puzzle. Ketika potongan belum sesuai, guru memperlihatkan cara mencoba kembali tanpa menunjukkan kemarahan atau kekecewaan.

Hasil observasi menunjukkan bahwa anak meniru tindakan tersebut. Beberapa anak memutar kembali potongan yang belum tepat, mencocokkan gambar secara lebih teliti, dan mengucapkan "coba lagi" ketika mengalami kesulitan. Perilaku tersebut terutama terlihat setelah guru memberikan contoh secara langsung.

Peran berikutnya ialah menciptakan suasana belajar yang aman dan menyenangkan. Guru menggunakan bahasa yang lembut, tidak memarahi anak ketika melakukan kesalahan,

dan memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba kembali. Anak juga diberikan kebebasan memilih puzzle berdasarkan gambar yang disukai.

Guru kelas B1 menyampaikan:

"Saat anak salah menyusun puzzle, saya tidak memarahi. Saya mengajak anak mencoba lagi dengan cara yang menyenangkan supaya anak merasa aman dan tidak takut salah."

Suasana belajar yang aman terlihat dari keterlibatan anak selama kegiatan. Anak berani bertanya, berbicara dengan teman, meminta bantuan, dan menunjukkan hasil pekerjaannya. Anak juga tidak menunjukkan ketakutan ketika potongan yang dipasang belum sesuai.

Ringkasan peran guru dalam kegiatan bermain puzzle disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Peran Guru dalam Kegiatan Bermain Puzzle

Peran guru	Bentuk tindakan guru	Perilaku anak yang teramati
Fasilitator	Menyediakan media, mengatur kelompok, dan menyesuaikan tingkat kesulitan puzzle	Anak memilih media dan terlibat dalam kegiatan
Motivator	Memberikan pujian, semangat, senyuman, dan penguatan positif	Anak berani mencoba kembali dan menunjukkan hasil
Pembimbing	Memberikan petunjuk secara bertahap tanpa mengambil alih tugas	Anak berusaha mencocokkan dan menyusun potongan secara mandiri
Teladan	Menunjukkan sikap sabar, tenang, dan tidak mudah menyerah	Anak meniru cara guru menghadapi kesulitan
Pencipta suasana aman	Menggunakan bahasa lembut dan tidak memarahi anak	Anak lebih rileks, berani bertanya, dan tidak takut salah

Tabel 1 menunjukkan bahwa peran guru tidak dilaksanakan secara terpisah. Saat mendampingi satu anak, guru dapat menjalankan fungsi sebagai pembimbing, motivator, dan teladan secara bersamaan.

2. Kendala Guru dalam Mengembangkan Rasa Percaya Diri Anak melalui Media Puzzle

Hasil penelitian menemukan tiga kendala utama, yaitu keterbatasan media puzzle, perbedaan kemampuan anak, serta variasi motivasi dan minat anak.

Keterbatasan media terlihat dari jumlah puzzle yang belum seimbang dengan jumlah anak. Guru kelas menjelaskan bahwa pada kegiatan kelompok hanya tersedia dua atau tiga set puzzle. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian anak harus menunggu giliran sebelum menggunakan media.

Kepala sekolah menyampaikan:

"Jumlah puzzle hanya cukup untuk sebagian anak sehingga beberapa anak harus menunggu giliran terlalu lama. Variasi puzzle juga kurang sehingga anak cepat merasa bosan dan kurang tertantang."

Hasil observasi memperlihatkan bahwa anak yang menunggu giliran cenderung mengalihkan perhatian kepada teman, berpindah tempat, berbicara, atau memainkan benda lain. Kondisi tersebut membuat keterlibatan anak dalam kegiatan tidak merata.

Keterbatasan juga ditemukan pada variasi tingkat kesulitan dan kondisi fisik puzzle. Beberapa anak menggunakan gambar yang sama secara berulang karena pilihan media yang tersedia terbatas. Selain itu, terdapat puzzle yang rusak atau kehilangan potongan sehingga tidak dapat disusun secara lengkap. Guru kemudian mengganti media atau menjelaskan kepada anak bahwa terdapat bagian yang tidak tersedia.

Kendala kedua ialah perbedaan kemampuan anak. Variasi terlihat pada kemampuan mengenali gambar, mencocokkan bentuk, menggerakkan jari, mempertahankan konsentrasi, dan mengendalikan emosi ketika menghadapi kesulitan.

Sebagian anak mampu menyelesaikan puzzle dalam waktu relatif singkat dengan sedikit arahan. Anak tersebut dapat memutar dan memperbaiki posisi potongan yang belum sesuai. Sebaliknya, anak lain memerlukan pengulangan instruksi dan pendampingan lebih intensif. Beberapa anak memasangkan potongan secara acak, berhenti mencoba, atau meminta guru menyelesaikan tugas.

Kepala sekolah menjelaskan:

"Ada anak yang cepat memahami permainan puzzle, tetapi ada juga yang perlu dibimbing secara perlahan sesuai dengan kemampuannya."

Perbedaan juga terlihat pada tingkat konsentrasi. Beberapa anak mengikuti kegiatan sampai selesai, sedangkan anak lain mudah mengalihkan perhatian kepada teman atau media permainan yang berada di sekitar kelas. Kondisi tersebut menyebabkan guru tidak dapat menggunakan bentuk bantuan dan tingkat kesulitan yang sama kepada seluruh anak.

Kendala ketiga berkaitan dengan variasi motivasi dan minat anak. Sebagian anak langsung mendekati dan memilih puzzle ketika media dibagikan, sedangkan anak lainnya perlu diajak atau diberikan dorongan terlebih dahulu. Anak yang tertarik pada gambar tertentu cenderung lebih cepat memulai kegiatan dan meminta puzzle lain setelah selesai.

Anak yang memiliki minat lebih rendah terlihat hanya mengamati, menolak ketika diajak, atau meninggalkan kegiatan sebelum puzzle selesai. Guru kemudian melakukan pendekatan individual, menawarkan pilihan gambar lain, dan memberikan bantuan pada tahap awal. Beberapa anak kembali mengikuti kegiatan setelah memperoleh dorongan, tetapi terdapat pula anak yang hanya terlibat dalam waktu singkat.

Temuan mengenai kendala guru dirangkum dalam Tabel 2.

Tabel 2. Kendala dalam Pelaksanaan Kegiatan Bermain Puzzle

Kendala	Kondisi yang ditemukan	Dampak terhadap kegiatan
Keterbatasan media	Jumlah dan variasi puzzle terbatas serta terdapat potongan yang rusak atau hilang	Anak menunggu giliran, kehilangan fokus, dan menggunakan media yang sama secara berulang
Perbedaan kemampuan	Kemampuan kognitif, motorik halus, konsentrasi, dan pengendalian emosi tidak sama	Tingkat bantuan dan waktu penyelesaian setiap anak berbeda
Variasi motivasi dan minat	Tidak semua anak tertarik pada gambar dan kegiatan puzzle yang sama	Sebagian anak memerlukan pendekatan dan dorongan tambahan

3. Upaya Guru dalam Mengembangkan Rasa Percaya Diri Anak

Guru melakukan lima upaya untuk mengembangkan rasa percaya diri anak, yaitu memberikan kesempatan mencoba secara mandiri, memberikan bimbingan dan motivasi positif, menciptakan suasana belajar yang aman dan menyenangkan, memberikan contoh sikap percaya diri, serta menerapkan pendekatan individual.

Upaya pertama dilakukan dengan memberikan waktu kepada anak untuk mencoba sebelum guru memberikan bantuan. Anak diberi kesempatan memilih gambar, mengambil potongan, mencocokkan bentuk, dan memperbaiki kesalahan secara mandiri.

Kepala sekolah menjelaskan bahwa guru diarahkan untuk memberikan petunjuk singkat, kemudian mengamati usaha anak sebelum melakukan intervensi. Guru kelas B1 menerapkan kebiasaan memberikan waktu sekitar tiga sampai lima menit kepada anak untuk mencoba terlebih dahulu.

Guru kelas B1 menyampaikan:

"Awalnya beberapa anak enggan mencoba sendiri dan meminta bantuan terus. Setelah diberi waktu tiga sampai lima menit untuk mencoba, anak akhirnya berusaha sendiri. Ketika berhasil, saya memberikan pujian terhadap usahanya."

Hasil observasi menunjukkan bahwa beberapa anak yang semula hanya memegang potongan mulai mencoba memasangkannya setelah diberikan waktu. Anak melakukan percobaan berulang kali hingga menemukan posisi yang tepat. Setelah selesai, anak memperlihatkan hasilnya kepada guru dan menunjukkan keinginan mencoba kembali.

Upaya kedua ialah memberikan bimbingan dan motivasi positif. Bimbingan diberikan melalui arahan sederhana yang disesuaikan dengan kesulitan anak. Guru tidak menyelesaikan puzzle untuk anak, tetapi membantu anak menemukan cara untuk menyelesaikannya.

Motivasi diberikan melalui pujian terhadap keberanian dan usaha anak. Guru tidak hanya memuji hasil akhir, tetapi juga memberikan apresiasi ketika anak bersedia mencoba kembali. Ungkapan yang digunakan antara lain "hebat sudah mencoba", "sebentar lagi selesai", dan "coba sekali lagi".

Hasil observasi memperlihatkan bahwa anak yang menerima bimbingan dan motivasi melanjutkan kegiatan setelah mengalami kesulitan. Anak juga lebih berani meminta petunjuk dan menunjukkan hasil pekerjaannya.

Upaya ketiga dilakukan dengan menciptakan suasana belajar yang aman dan menyenangkan. Guru bersikap ramah, sabar, dan menggunakan nada bicara yang tenang. Kegiatan juga diselingi dengan bernyanyi, percakapan ringan, dan permainan agar anak tidak merasa tertekan.

Kondisi kelas ditata dalam keadaan bersih dan rapi. Media ditempatkan pada bagian yang dapat dijangkau anak. Selama kegiatan berlangsung, guru tidak membentak atau memberikan hukuman ketika anak melakukan kesalahan. Anak terlihat lebih rileks, aktif berbicara, dan berinteraksi dengan guru maupun teman.

Upaya keempat ialah memberikan contoh sikap percaya diri. Guru memperagakan cara menggunakan puzzle, mencoba kembali setelah melakukan kesalahan, berbicara di depan kelas, dan menunjukkan hasil kegiatan. Guru juga memperlihatkan ekspresi yang tetap tenang ketika menghadapi kesulitan.

Anak yang mengamati perilaku guru mulai mengikuti cara tersebut. Beberapa anak berani berdiri untuk menunjukkan puzzle yang telah selesai dan menceritakan gambar yang terbentuk kepada teman-temannya.

Upaya kelima ialah menerapkan pendekatan individual. Guru menyesuaikan jenis puzzle, tingkat kesulitan, waktu, dan bentuk bantuan berdasarkan kemampuan setiap anak.

Anak yang mampu menyelesaikan puzzle lebih cepat diberikan aktivitas tambahan atau puzzle dengan potongan lebih banyak. Anak yang mengalami kesulitan memperoleh pendampingan lebih dekat dan media dengan tingkat kesulitan yang lebih rendah.

Guru kelas menjelaskan:

"Anak yang lebih cepat diberikan aktivitas tambahan, sedangkan anak yang lambat mendapat pendampingan lebih dekat."

Hasil observasi menunjukkan bahwa guru duduk di dekat anak yang membutuhkan bantuan dan memberikan petunjuk satu per satu. Anak yang kurang tertarik diberikan pilihan gambar yang sesuai dengan minatnya. Setelah memperoleh media yang disukai dan pendampingan langsung, anak mulai menunjukkan keterlibatan dalam kegiatan.

Ringkasan upaya guru disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Upaya Guru dalam Mengembangkan Rasa Percaya Diri Anak

Upaya guru	Bentuk pelaksanaan	Perilaku anak yang teramati
Memberikan kesempatan mandiri	Anak diberi waktu untuk mencoba sebelum dibantu	Anak mulai berinisiatif dan memperbaiki kesalahan
Memberikan bimbingan dan motivasi	Guru memberikan petunjuk dan pujian terhadap usaha	Anak lebih berani mencoba dan meminta bantuan
Menciptakan suasana aman	Guru bersikap ramah, tidak membentak, dan menggunakan kegiatan yang menyenangkan	Anak lebih rileks dan aktif berinteraksi
Memberikan teladan	Guru memperagakan sikap tenang dan percaya diri	Anak meniru perilaku guru dan berani menunjukkan hasil
Melakukan pendekatan individual	Media dan bantuan disesuaikan dengan kemampuan serta minat anak	Anak mengikuti kegiatan sesuai dengan kebutuhan masing-masing

Respons anak terhadap kegiatan bermain puzzle tidak menunjukkan pola yang sepenuhnya seragam. Sebagian besar anak terlibat setelah memperoleh arahan dan motivasi, tetapi beberapa anak tetap membutuhkan pendampingan secara berulang.

Pemberian kesempatan untuk mencoba secara mandiri juga tidak langsung membuat seluruh anak bekerja tanpa bantuan. Beberapa anak tetap meminta guru memasangkan potongan puzzle. Guru kemudian mengurangi bantuan secara bertahap dan tetap meminta anak menyelesaikan bagian terakhir secara mandiri.

Motivasi verbal tidak selalu menghasilkan perubahan secara langsung. Sebagian anak kembali mengikuti kegiatan setelah memperoleh pujian, sedangkan anak lain hanya bertahan

dalam waktu singkat dan kembali mengalihkan perhatian. Pilihan gambar dan pendekatan personal diperlukan untuk mengajak anak tersebut kembali terlibat.

Tingkat kesulitan puzzle yang sama juga menghasilkan respons yang berbeda. Puzzle yang dapat diselesaikan dengan cepat oleh sebagian anak masih dianggap sulit oleh anak lainnya. Perbedaan tersebut terlihat dari jumlah arahan, waktu penyelesaian, dan intensitas pendampingan yang dibutuhkan.

Kondisi fisik media turut menghasilkan data yang berbeda dari pola umum. Anak terkadang tidak dapat menyelesaikan puzzle bukan karena kurang mampu, tetapi karena terdapat potongan yang hilang atau rusak. Guru perlu mengganti media sebelum anak dapat melanjutkan kegiatan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan rasa percaya diri melalui kegiatan bermain puzzle berlangsung melalui interaksi antara peran guru, karakteristik anak, dan kondisi media pembelajaran. Keberanian anak terlihat melalui kesediaan mencoba, mengulang kegiatan, bertanya, meminta bantuan, memilih media, dan menunjukkan hasil pekerjaan. Perubahan tersebut tidak muncul secara sama pada seluruh anak karena kemampuan, konsentrasi, motivasi, dan minat masing-masing anak berbeda.

PEMBAHASAN

Pembahasan ini disusun berdasarkan tiga temuan utama penelitian, yaitu peran guru, kendala yang dihadapi, dan upaya guru dalam mengembangkan rasa percaya diri anak melalui kegiatan bermain puzzle di PAUD Mutiara Bunda. Temuan memperlihatkan bahwa rasa percaya diri anak tidak tumbuh hanya karena penggunaan puzzle sebagai media pembelajaran, tetapi terbentuk melalui interaksi antara karakteristik media, pendampingan guru, pengalaman keberhasilan anak, dan suasana belajar yang diciptakan selama kegiatan berlangsung.

1. Peran Guru dalam Mengembangkan Rasa Percaya Diri Anak melalui Kegiatan Bermain Puzzle

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru menjalankan peran sebagai fasilitator, motivator, pembimbing, teladan, serta pencipta suasana belajar yang aman dan menyenangkan. Kelima peran tersebut tidak berlangsung secara terpisah, tetapi saling berkaitan selama kegiatan bermain puzzle. Ketika guru menyediakan media yang sesuai,

memberikan petunjuk, menyampaikan dorongan, menunjukkan cara menghadapi kesalahan, dan menjaga anak agar tidak merasa takut, guru pada dasarnya sedang membangun kondisi belajar yang memungkinkan anak memperoleh pengalaman keberhasilan.

Peran guru sebagai fasilitator tampak melalui penyediaan puzzle yang disesuaikan dengan usia dan kemampuan anak. Puzzle dengan jumlah potongan yang lebih sedikit diberikan kepada anak yang membutuhkan tugas sederhana, sedangkan puzzle dengan tingkat kerumitan lebih tinggi diberikan kepada anak yang telah memiliki kemampuan lebih berkembang. Penyesuaian tersebut penting karena anak usia dini lebih mudah memahami sesuatu melalui objek konkret yang dapat dilihat, dipegang, dipindahkan, dan dicoba secara langsung. Kondisi ini sesuai dengan pandangan Piaget & Inhelder (1969) bahwa anak pada tahap praoperasional membangun pemahaman melalui pengalaman konkret dan representasi visual. Puzzle menjadi media yang relevan karena memberikan kesempatan kepada anak untuk menghubungkan bentuk, warna, posisi, dan gambar melalui aktivitas langsung.

Namun, media tidak bekerja secara otomatis. Keberadaan puzzle baru memberikan pengalaman belajar yang bermakna ketika guru mampu mengatur tingkat kesulitan, menjelaskan cara penggunaan, dan memberikan ruang bagi anak untuk terlibat. Hal ini sejalan dengan temuan Abaidata et al. (2026) bahwa permainan puzzle dapat mendukung kemampuan memecahkan masalah, bekerja mandiri, serta perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak, tetapi pelaksanaannya menjadi lebih efektif ketika disertai bimbingan guru atau orang dewasa.

Temuan penelitian ini juga memperlihatkan bahwa guru sebagai fasilitator tidak selalu bergantung pada media yang dibeli atau diproduksi secara komersial. Keterbatasan puzzle diatasi dengan membuat media sederhana dari bahan yang tersedia. Kreativitas tersebut menunjukkan bahwa fungsi fasilitasi lebih luas daripada sekadar menyediakan alat. Guru juga perlu memastikan keamanan bahan, daya tarik gambar, kesesuaian ukuran, dan kemungkinan anak menggunakan media secara mandiri. Dengan demikian, kualitas fasilitasi ditentukan oleh kemampuan guru menghubungkan kebutuhan perkembangan anak dengan media yang tersedia.

Peran sebagai motivator terlihat dari penggunaan pujian, dorongan verbal, senyuman, anggukan, dan tepuk tangan. Respons positif guru membuat anak yang semula ragu kembali mencoba memasangkan potongan puzzle. Dalam perspektif teori efikasi diri Bandura (1997), keyakinan terhadap kemampuan diri dapat berkembang melalui pengalaman berhasil,

pengamatan terhadap orang lain, persuasi verbal, dan kondisi emosional yang mendukung. Anak yang berhasil memasangkan satu atau beberapa potongan memperoleh pengalaman keberhasilan. Pujian seperti "kamu bisa" dan "coba lagi" menjadi bentuk persuasi verbal, sedangkan ekspresi guru yang tenang membantu mengurangi ketegangan anak.

Pujian dalam konteks ini tidak hanya diberikan setelah puzzle selesai, tetapi juga ketika anak menunjukkan usaha, keberanian, dan ketekunan. Pola tersebut lebih tepat daripada pujian yang hanya berorientasi pada hasil karena anak belajar bahwa keberhasilan dapat dicapai melalui proses mencoba dan memperbaiki kesalahan. Ketika anak merasa usahanya dihargai, kesalahan tidak lagi dipahami sebagai kegagalan yang memalukan, tetapi sebagai bagian dari kegiatan belajar.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Fadhli et al. (2024) yang menunjukkan bahwa permainan edukatif yang dilaksanakan dalam suasana menyenangkan dapat mendukung peningkatan kepercayaan diri anak. Penelitian tersebut melaporkan capaian kepercayaan diri sebesar 87,2% setelah pelaksanaan permainan ular tangga edukatif, disertai peningkatan keyakinan terhadap kemampuan diri, optimisme, tanggung jawab, dan kemampuan menghadapi tantangan. Kesamaan kedua penelitian terletak pada pemberian kesempatan kepada anak untuk terlibat aktif dan memperoleh penguatan dari guru. Perbedaannya terletak pada jenis permainan dan rancangan penelitian. Aprilia et al. menggunakan permainan ular tangga dalam penelitian tindakan kelas, sedangkan penelitian di PAUD Mutiara Bunda menggunakan puzzle dan pendekatan kualitatif untuk memahami peran guru secara mendalam.

Hasil tersebut juga mendukung penelitian Fransisca et al. (2020), yang menemukan bahwa permainan ular tangga edukatif dapat meningkatkan rasa percaya diri anak hingga mencapai 80,16%. Kegiatan bermain secara berkelompok dalam penelitian tersebut memberikan ruang bagi anak untuk berinteraksi, bekerja sama, bertukar pendapat, dan menunjukkan kemampuan. Temuan tersebut memperkuat pandangan bahwa permainan dapat menjadi sarana pengembangan rasa percaya diri apabila dirancang dengan melibatkan partisipasi aktif anak, bukan hanya digunakan sebagai alat pengisi waktu.

Peran guru sebagai pembimbing terlihat dari pemberian bantuan secara bertahap. Guru tidak langsung menempatkan potongan puzzle pada posisi yang benar, melainkan memberikan petunjuk melalui pertanyaan mengenai warna, bentuk, arah, atau posisi gambar.

Cara tersebut menunjukkan bahwa bantuan diberikan untuk mengarahkan proses berpikir anak tanpa mengambil alih penyelesaian tugas.

Pola bimbingan tersebut dapat dijelaskan melalui konsep zona perkembangan proksimal (Vygotsky, 1978). Anak dapat menyelesaikan sebagian tugas secara mandiri, tetapi pada bagian tertentu masih membutuhkan dukungan orang yang lebih mampu. Guru memberikan bantuan sementara sesuai kebutuhan, kemudian menguranginya setelah anak mulai memahami cara menyelesaikan puzzle. Bentuk bantuan bertahap ini dikenal sebagai *scaffolding*. Tujuannya bukan membuat anak terus bergantung kepada guru, melainkan mengantarkan anak menuju kemampuan yang lebih mandiri.

Bimbingan yang terlalu cepat atau terlalu banyak justru dapat mengurangi kesempatan anak memperoleh pengalaman keberhasilan. Apabila guru langsung menyelesaikan puzzle, anak mungkin berhasil melihat gambar yang utuh, tetapi tidak merasakan bahwa keberhasilan tersebut berasal dari usahanya sendiri. Sebaliknya, apabila guru sama sekali tidak memberikan bantuan ketika tugas berada di luar kemampuan anak, anak dapat mengalami frustrasi dan kehilangan minat. Oleh karena itu, kualitas bimbingan terletak pada ketepatan guru menentukan kapan harus menunggu, memberi petunjuk, atau memberikan bantuan lebih konkret.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Saputri dan Katoningsih (2023) yang menegaskan pentingnya peran guru PAUD dalam memberikan stimulasi melalui media visual, pengelompokan benda berdasarkan bentuk, warna, dan ukuran, serta suasana belajar yang gembira dan tidak menekan anak. Penelitian tersebut berfokus pada keterampilan bahasa dan berpikir kritis, sedangkan penelitian ini berfokus pada rasa percaya diri. Kesamaannya terletak pada pentingnya guru menyediakan stimulasi yang terarah dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Peran guru sebagai teladan terlihat melalui sikap sabar, tenang, teliti, dan tidak mudah menyerah ketika memperagakan permainan. Anak mengamati cara guru memutar potongan yang belum sesuai, memperbaiki kesalahan, dan melanjutkan percobaan tanpa menunjukkan kemarahan. Pengamatan tersebut kemudian diikuti oleh perilaku anak yang mencoba kembali dan meniru ungkapan guru.

Temuan ini sesuai dengan teori belajar sosial Bandura (1997), yang menjelaskan bahwa anak mempelajari perilaku melalui pengamatan dan peniruan terhadap model di lingkungannya. Guru menjadi model yang dekat dan memiliki otoritas dalam kehidupan anak

di sekolah. Oleh sebab itu, pesan mengenai kepercayaan diri tidak cukup hanya disampaikan melalui kalimat "jangan menyerah". Pesan tersebut menjadi lebih kuat ketika anak melihat guru benar-benar menunjukkan ketenangan, keberanian mencoba, dan penerimaan terhadap kesalahan.

Pemodelan yang dilakukan guru juga memberikan pengalaman tidak langsung atau *vicarious experience*. Ketika anak melihat guru mampu menghadapi kesulitan, anak memperoleh gambaran bahwa tugas tersebut dapat diselesaikan. Proses ini membantu membentuk keyakinan bahwa kesulitan bukan alasan untuk berhenti mencoba. Dengan demikian, keteladanan guru merupakan bagian penting dari pembentukan kepercayaan diri, terutama bagi anak yang belum mampu memahami penjelasan abstrak mengenai sikap percaya diri.

Peran sebagai pencipta suasana belajar yang aman dan menyenangkan menjadi landasan bagi peran lainnya. Anak akan sulit mencoba secara mandiri apabila takut dimarahi ketika salah. Anak juga akan sulit menerima bimbingan apabila merasa sedang dinilai atau dibandingkan dengan teman. Penggunaan bahasa yang lembut, kesempatan memilih puzzle, dan ketiadaan hukuman ketika anak melakukan kesalahan membuat anak lebih berani bertanya, meminta bantuan, dan menunjukkan hasil pekerjaannya.

Hasil ini sejalan dengan penelitian Albirkiy et al. (2025) mengenai model sentra bermain peran. Penelitian tersebut menemukan bahwa kebebasan memilih aktivitas di bawah bimbingan guru memungkinkan anak mengekspresikan keinginan tanpa takut salah serta menunjukkan perkembangan pada kemandirian dan komunikasi. Kesamaan tersebut menunjukkan bahwa rasa percaya diri lebih mudah berkembang dalam pembelajaran yang memberi anak pilihan, ruang berekspresi, dan bimbingan yang tidak menekan. Perbedaannya terdapat pada bentuk kegiatan; penelitian Albirkiy et al. menggunakan sentra bermain peran, sedangkan penelitian ini menggunakan kegiatan menyusun puzzle.

Hubungan antara interaksi sosial dan kepercayaan diri juga diperkuat oleh penelitian Ginting et al. (2022). Penelitian tersebut menemukan hubungan signifikan antara kecerdasan interpersonal dan kepercayaan diri anak usia 5–6 tahun, dengan koefisien korelasi sebesar 0,628 dan nilai signifikansi 0,002. Temuan ini relevan karena kegiatan puzzle di PAUD Mutiara Bunda tidak hanya melibatkan hubungan anak dengan media, tetapi juga komunikasi anak dengan guru dan teman. Keberanian bertanya, meminta bantuan, menunjukkan hasil, dan merespons teman merupakan bagian dari pengalaman interpersonal yang berkaitan dengan perkembangan kepercayaan diri.

Berdasarkan analisis tersebut, kebaruan temuan penelitian ini terletak pada penjelasan bahwa efektivitas kegiatan puzzle tidak dapat dipisahkan dari lima peran guru yang dijalankan secara bersamaan. Penelitian terdahulu umumnya menekankan pengaruh atau keberhasilan jenis permainan tertentu, sedangkan penelitian ini menunjukkan mekanisme pedagogis yang terjadi selama permainan. Puzzle berfungsi sebagai pemicu aktivitas, tetapi rasa percaya diri berkembang melalui fasilitasi, motivasi, bimbingan, keteladanan, dan keamanan emosional yang dibangun guru.

1. Kendala Guru dalam Mengembangkan Rasa Percaya Diri Anak

Kendala pertama yang ditemukan adalah keterbatasan jumlah, variasi, dan kondisi fisik puzzle. Jumlah media yang tidak seimbang dengan jumlah anak menyebabkan sebagian anak menunggu giliran. Waktu menunggu yang terlalu lama membuat beberapa anak kehilangan fokus, berpindah tempat, atau memilih aktivitas lain. Kondisi ini menunjukkan bahwa ketersediaan media berpengaruh terhadap intensitas keterlibatan anak.

Keterbatasan media tidak hanya berkaitan dengan kuantitas, tetapi juga dengan kualitas pengalaman belajar. Puzzle yang sama dan digunakan berulang kali dapat kehilangan unsur tantangan. Anak yang telah menguasai pola penyusunan tidak memperoleh kesempatan mengembangkan kemampuan lebih lanjut. Sebaliknya, puzzle yang rusak atau kehilangan potongan dapat menyebabkan anak gagal menyelesaikan gambar bukan karena keterbatasan kemampuan, melainkan karena kondisi media yang tidak memadai.

Temuan tersebut menunjukkan pentingnya melakukan pemeriksaan media sebelum pembelajaran. Guru perlu memastikan bahwa seluruh potongan tersedia, gambar masih terlihat jelas, dan tingkat kesulitan sesuai dengan kemampuan anak. Strategi rotasi penggunaan media, pembentukan kelompok kecil, dan pembuatan puzzle dari bahan sederhana dapat menjadi alternatif ketika jumlah media terbatas. Namun, strategi pembagian giliran harus dirancang agar anak yang menunggu tetap memiliki aktivitas bermakna.

Kendala kedua adalah perbedaan kemampuan anak dalam aspek kognitif, motorik halus, konsentrasi, dan pengendalian emosi. Sebagian anak mampu mengidentifikasi pola dan menyelesaikan puzzle dengan cepat, sedangkan anak lainnya memerlukan pengulangan instruksi dan bantuan lebih intensif. Perbedaan tersebut merupakan hal yang wajar karena anak memiliki pengalaman, kematangan, kemampuan konsentrasi, dan kecepatan belajar yang tidak sama.

Penelitian Nafisah R. & Syamsudin (2023) memperlihatkan adanya perbedaan tingkat konsentrasi anak usia 3–4 tahun dalam menyelesaikan puzzle. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa kemampuan menyelesaikan puzzle berkaitan dengan perbedaan perkembangan dan konsentrasi anak. Temuan tersebut mendukung hasil penelitian ini bahwa satu jenis puzzle dan satu bentuk instruksi tidak selalu menghasilkan respons yang sama pada seluruh anak.

Perbedaan kemampuan anak mengharuskan guru menghindari perlakuan yang sepenuhnya seragam. Kesetaraan pembelajaran tidak selalu berarti seluruh anak menerima puzzle, waktu, dan bantuan dalam jumlah yang sama. Kesetaraan lebih tepat dimaknai sebagai pemberian dukungan sesuai kebutuhan agar setiap anak memperoleh kesempatan mengalami keberhasilan. Anak yang cepat menyelesaikan puzzle dapat diberikan tantangan tambahan, sedangkan anak yang membutuhkan waktu lebih lama perlu memperoleh puzzle sederhana dan pendampingan lebih dekat.

Kendala ketiga berkaitan dengan variasi motivasi dan minat anak. Sebagian anak langsung tertarik ketika melihat puzzle, sedangkan anak lain hanya mengamati atau menolak terlibat. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa puzzle bukan media yang secara otomatis menarik bagi seluruh anak. Ketertarikan dapat dipengaruhi oleh tema gambar, tingkat kesulitan, pengalaman sebelumnya, suasana hati, atau cara guru memperkenalkan kegiatan.

Guru perlu memahami bahwa penolakan anak tidak selalu mencerminkan ketidakmampuan. Anak mungkin tidak tertarik pada gambar tertentu, belum memahami cara bermain, atau merasa tugas terlalu sulit. Oleh karena itu, pendekatan personal dan pemberian pilihan menjadi penting. Anak dapat ditawari beberapa tema puzzle, diberi kesempatan mengamati teman terlebih dahulu, atau didampingi pada bagian awal agar memahami pola kegiatan.

Data yang tidak mengikuti pola umum memperkuat temuan ini. Motivasi verbal berhasil membuat sebagian anak kembali mencoba, tetapi tidak langsung mengubah perilaku seluruh anak. Sebagian anak tetap memerlukan bantuan lebih konkret dan pendekatan berulang. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penguatan verbal bukan satu-satunya strategi. Guru perlu mengombinasikan motivasi dengan penyederhanaan tugas, pemilihan media yang sesuai minat, contoh langsung, dan pengaturan durasi kegiatan.

2. Upaya Guru dalam Mengembangkan Rasa Percaya Diri Anak

Upaya pertama yang dilakukan guru adalah memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba secara mandiri. Pemberian waktu sekitar tiga sampai lima menit sebelum guru membantu merupakan strategi yang memberi ruang bagi anak untuk berpikir, mengambil keputusan, dan melakukan percobaan. Waktu tersebut penting karena bantuan yang terlalu cepat dapat membentuk kebiasaan bergantung kepada guru.

Kesempatan mencoba memungkinkan anak memperoleh pengalaman keberhasilan yang bersifat personal. Ketika potongan puzzle berhasil dipasang melalui usahanya sendiri, anak tidak hanya menyelesaikan tugas, tetapi juga memperoleh bukti bahwa dirinya mampu menghadapi kesulitan. Pengalaman tersebut merupakan sumber penting pembentukan efikasi diri menurut Bandura (1997). Keberhasilan kecil yang terjadi secara berulang dapat menjadi dasar bagi keberanian anak menghadapi tugas yang lebih sulit.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Albirkiy et al. (2025), yang menunjukkan bahwa kebebasan memilih aktivitas dengan pendampingan guru mendukung kemandirian, komunikasi, dan keberanian anak mengekspresikan keinginan. Kesamaan kedua penelitian terletak pada keseimbangan antara kebebasan dan bimbingan. Anak tidak dibiarkan sepenuhnya tanpa arah, tetapi juga tidak dikendalikan pada setiap langkah.

Upaya kedua ialah memberikan bimbingan dan motivasi positif. Bimbingan disesuaikan dengan kesulitan yang dialami, sedangkan motivasi diarahkan pada usaha anak. Kombinasi tersebut penting karena bimbingan tanpa motivasi dapat terasa seperti koreksi, sedangkan motivasi tanpa petunjuk konkret belum tentu membantu anak menyelesaikan kesulitan.

Pujian yang diberikan terhadap proses, seperti keberanian mencoba dan ketekunan, membantu anak memahami bahwa kemampuan dapat berkembang melalui usaha. Namun, pujian perlu diberikan secara wajar dan spesifik. Ungkapan "bagus, kamu sudah mencoba memutar potongannya" lebih informatif daripada pujian umum karena anak mengetahui perilaku apa yang dihargai.

Upaya ketiga adalah menciptakan suasana belajar yang aman dan menyenangkan. Keamanan yang dimaksud tidak hanya berkaitan dengan bahan puzzle yang tidak berbahaya, tetapi juga dengan keamanan emosional. Anak merasa aman ketika tidak dipermalukan, tidak dibandingkan, dan tidak dimarahi karena melakukan kesalahan. Lingkungan semacam ini memungkinkan anak menunjukkan kemampuan yang sebenarnya.

Penelitian Aprilia et al. (2024) menunjukkan bahwa suasana permainan yang menyenangkan dan tidak membebani mendukung perkembangan kepercayaan diri anak. Demikian pula, penelitian Fransisca et al. (2020) memperlihatkan bahwa permainan edukatif memberikan kesempatan kepada anak untuk tetap aktif, berinteraksi, dan tidak mudah menyerah. Hasil tersebut mendukung temuan penelitian ini bahwa suasana positif bukan unsur tambahan, melainkan kondisi utama agar anak berani mencoba.

Upaya keempat adalah memberikan contoh sikap percaya diri. Guru memperagakan cara mencoba, memperbaiki kesalahan, berbicara di depan kelompok, dan menunjukkan hasil kegiatan. Teladan tersebut membuat konsep percaya diri yang abstrak menjadi perilaku konkret yang dapat diamati anak. Anak tidak hanya mendengar penjelasan mengenai keberanian, tetapi melihat bentuk keberanian dalam tindakan sehari-hari.

Upaya kelima ialah memberikan pendekatan individual. Guru menyesuaikan tingkat kesulitan, bentuk bantuan, waktu penyelesaian, dan pilihan gambar berdasarkan kebutuhan anak. Strategi ini merupakan jawaban langsung terhadap kendala perbedaan kemampuan dan minat. Pendekatan individual tidak berarti guru harus menyelenggarakan pembelajaran terpisah bagi setiap anak, tetapi memberikan variasi dukungan di dalam kegiatan yang sama.

Temuan ini memberikan perkembangan baru dibandingkan penelitian yang hanya menilai keberhasilan media. Penelitian ini menunjukkan bahwa hasil kegiatan puzzle ditentukan oleh kemampuan guru melakukan adaptasi. Media yang sama dapat menghasilkan pengalaman berbeda apabila digunakan dengan tingkat kesulitan dan bentuk bantuan yang berbeda. Dengan demikian, keberhasilan pembelajaran lebih tepat dipahami sebagai hasil interaksi antara media, guru, dan karakteristik anak.

Secara konseptual, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa rasa percaya diri anak merupakan hasil proses relasional. Kepercayaan diri tidak semata-mata dipandang sebagai sifat bawaan dalam diri anak, tetapi berkembang melalui pengalaman berinteraksi dengan tugas, guru, teman, dan lingkungan belajar. Puzzle menyediakan tantangan konkret, sedangkan guru mengatur agar tantangan tersebut berada pada tingkat yang dapat dihadapi anak.

Temuan juga memperluas pemahaman mengenai penggunaan puzzle dalam pembelajaran PAUD. Puzzle tidak hanya berfungsi untuk melatih kemampuan kognitif dan motorik halus, tetapi dapat menjadi sarana pembentukan keberanian, ketekunan, kemandirian, kemampuan meminta bantuan, dan kesiapan menunjukkan hasil. Manfaat

tersebut muncul apabila guru memberikan kesempatan mandiri, bantuan bertahap, dan penguatan yang tepat.

Secara praktis, lembaga PAUD perlu menyediakan puzzle dengan tingkat kesulitan yang berjenjang, tema yang bervariasi, dan jumlah yang proporsional dengan kebutuhan kelompok. Guru dapat membuat sistem rotasi media agar anak tidak terlalu lama menunggu. Puzzle buatan sendiri dapat digunakan selama memenuhi aspek keamanan, kekuatan bahan, kejelasan gambar, dan kesesuaian ukuran.

Guru juga perlu memiliki catatan sederhana mengenai tingkat bantuan yang dibutuhkan setiap anak. Catatan dapat memuat kemampuan memulai kegiatan, ketekunan mencoba, respons terhadap kesalahan, keberanian meminta bantuan, dan kesediaan menunjukkan hasil. Dokumentasi tersebut membantu guru memilih puzzle dan strategi pendampingan pada kegiatan berikutnya.

Penguatan sebaiknya berorientasi pada proses, bukan hanya hasil. Guru perlu menghindari perbandingan antaranak karena anak memiliki kecepatan perkembangan yang berbeda. Kalimat yang menekankan usaha, strategi, dan kemajuan lebih mendukung pembentukan keyakinan diri daripada komentar yang menempatkan anak sebagai "paling cepat" atau "paling pintar".

Lembaga PAUD juga dapat melibatkan orang tua agar pola pendampingan di rumah selaras dengan sekolah. Orang tua perlu diberi pemahaman untuk tidak terlalu cepat mengambil alih tugas anak, tetapi memberikan kesempatan mencoba dan bantuan sesuai kebutuhan. Keselarasan tersebut dapat memperluas pengalaman keberhasilan anak di luar lingkungan sekolah.

Penelitian ini dilaksanakan pada satu lembaga PAUD sehingga temuan sangat dipengaruhi oleh kondisi sekolah, karakteristik guru, ketersediaan media, dan latar lingkungan setempat. Hasil penelitian tidak dapat digeneralisasikan secara langsung kepada seluruh lembaga PAUD tanpa mempertimbangkan perbedaan konteks.

Informan utama penelitian terbatas pada kepala sekolah dan guru kelas B1. Perspektif anak belum digali melalui teknik yang secara khusus dirancang untuk anak usia dini. Pemaknaan mengenai perubahan rasa percaya diri masih banyak didasarkan pada pengamatan peneliti dan penjelasan orang dewasa.

Penelitian ini juga belum menggunakan pengukuran awal dan akhir yang terstandar. Oleh karena itu, hasil penelitian tidak dapat digunakan untuk menyatakan besarnya peningkatan rasa percaya diri secara kuantitatif atau hubungan sebab-akibat antara penggunaan puzzle dan rasa percaya diri. Istilah yang lebih tepat adalah kegiatan puzzle menunjukkan kontribusi atau indikasi positif terhadap perilaku percaya diri anak.

Durasi observasi yang terbatas belum dapat memperlihatkan apakah perilaku percaya diri bertahan dalam jangka panjang atau berpindah ke situasi lain, seperti berbicara di depan kelas, berinteraksi dengan orang baru, dan mengikuti kegiatan berbeda. Kehadiran peneliti selama observasi juga mungkin memengaruhi perilaku guru dan anak.

Penelitian selanjutnya dapat melibatkan lebih banyak lembaga, guru, orang tua, dan kelompok usia. Pendekatan longitudinal diperlukan untuk melihat konsistensi perkembangan rasa percaya diri dalam jangka waktu yang lebih panjang. Penggunaan metode campuran juga dapat dipertimbangkan dengan menggabungkan observasi kualitatif, lembar penilaian perkembangan, dan pengukuran sebelum serta sesudah kegiatan. Penelitian berikutnya juga dapat membandingkan puzzle individual dan puzzle kelompok untuk mengetahui perbedaan kontribusinya terhadap kemandirian, kerja sama, dan kepercayaan diri anak.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan rasa percaya diri anak melalui kegiatan bermain puzzle di PAUD Mutiara Bunda Desa Delima sangat dipengaruhi oleh kualitas peran guru selama proses pembelajaran. Guru tidak hanya berperan sebagai fasilitator, tetapi juga sebagai motivator, pembimbing, teladan, serta pencipta suasana belajar yang aman dan menyenangkan. Rasa percaya diri anak terlihat melalui keberanian mencoba, kesediaan mengulang kegiatan setelah melakukan kesalahan, kemampuan meminta bantuan, dan keberanian menunjukkan hasil pekerjaan. Pelaksanaan kegiatan tersebut masih menghadapi kendala berupa keterbatasan jumlah dan variasi puzzle, perbedaan kemampuan anak, serta tingkat motivasi dan minat yang tidak sama. Untuk mengatasi kondisi tersebut, guru memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba secara mandiri, memberikan bimbingan dan penguatan positif, menciptakan lingkungan belajar yang nyaman, menunjukkan teladan sikap percaya diri, serta menerapkan pendekatan individual sesuai kebutuhan setiap anak.

Temuan ini memberikan kontribusi praktis terhadap pembelajaran anak usia dini dengan menunjukkan bahwa puzzle tidak hanya dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif dan motorik halus, tetapi juga dapat menjadi media untuk menumbuhkan keberanian, kemandirian, ketekunan, dan keyakinan anak terhadap kemampuannya. Kontribusi utama penelitian terletak pada penegasan bahwa keberhasilan media puzzle tidak hanya ditentukan oleh bentuk atau jumlah media, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam memberikan bantuan secara bertahap, penguatan yang tepat, dan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik anak. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan lebih banyak lembaga PAUD, informan, dan kelompok usia agar temuan memiliki cakupan yang lebih luas. Studi lanjutan juga dapat menggunakan desain longitudinal atau metode campuran untuk mengukur perkembangan rasa percaya diri anak secara lebih terstruktur serta membandingkan efektivitas kegiatan puzzle individual dan kelompok.

DAFTAR PUSTAKA

Abaidata, R., Sumirat, E. M., Thalib, P., Salsabila, R. A., Sua, S. A. A., Latama, R., Datunsolang, A. R., Labedik, S. A. S., Jois, N. A., Sa'ban, S. Y., Riska, R., Dadu, N. F., Monomo, N. H. J., & Kantoli, S. N. A. (2026). Pengaruh Permainan Puzzle terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini dan Kewarganegaraan, 3*(1), 69–80. https://doi.org/10.61132/paud.v3i1.859

Albirkiy, N. D. I., Bella, L. F., Safitri, R. A., Aqyum, Z., & Santi, E. N. (2025). The role play learning center model: Strategies for enhancing children's self-confidence. *Nak-Kanak: Journal of Child Research, 2*(1), 23–29. https://doi.org/10.21107/njcr.v2i1.135

Aliyudin, A., & Alvionita, Y. (2025). The impact of educational puzzle games on the cognitive development of children. *Al Tahdzib: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 4*(1), 57–68. https://doi.org/10.54150/altahdzib.v4i1.213

Amelya, A., Fitriani, Y., & Nuroniah, P. (2024). Upaya Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Usia 5–6 Tahun melalui Metode Bermain Peran. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5*(1), 459–470. https://doi.org/10.37985/murhum.v5i1.577

Aprilia, S. T., Siswono, H., & Sugiarto, M. A. (2024). Permainan Ular Tangga Edukasi untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan dan Konseling, 7*(2), 127–136. https://doi.org/10.46963/mash.v7i02.2158

Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: The exercise of control.* W. H. Freeman.

Black, M. M., Walker, S. P., Fernald, L. C. H., Andersen, C. T., DiGirolamo, A. M., Lu, C., McCoy, D. C., Fink, G., Shawar, Y. R., Shiffman, J., Devercelli, A. E., Wodon, Q. T., Vargas-Barón, E., & Grantham-McGregor, S. (2017). Early childhood development coming of age: Science through the life course. *The Lancet, 389*(10064), 77–90. https://doi.org/10.1016/S0140-6736(16)31389-7

Britto, P. R., Lye, S. J., Proulx, K., Yousafzai, A. K., Matthews, S. G., Vaivada, T., Perez-Escamilla, R., Rao, N., Ip, P., Fernald, L. C. H., MacMillan, H., Hanson, M., Wachs,

T. D., Yao, H., Yoshikawa, H., Cerezo, A., Leckman, J. F., & Bhutta, Z. A. (2017). Nurturing care: Promoting early childhood development. *The Lancet, 389*(10064), 91–102. https://doi.org/10.1016/S0140-6736(16)31390-3

Bunga, B. N., Kale, S., Maure, M. S., & Bali, E. N. (2022). Kekerasan Verbal Orang Tua dan Rasa Percaya Diri Anak Usia Dini di Kelurahan Mutiara, Kabupaten Alor, NTT. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6*(6), 5923–5932. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2371

Fadhli, K., Fahimah, M., Rahmawati, I., Bisari, N. A., Juma'izah, R., Saputri, M. K., Qodri, H. F., Ramadhani, M. H., & Koiriyah, S. (2025). Meningkatkan Daya Saing UMKM melalui Sertifikasi Halal. *Jumat Ekonomi: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 5*(3), 166–173. https://doi.org/10.32764/abdimasekon.v5i3.5377

Fransisca, R., Wulan, S., & Supena, A. (2020). Meningkatkan Percaya Diri Anak dengan Permainan Ular Tangga Edukasi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 4*(2), 630–638. https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.405

Ginting, N. A., Harun, H., & Nurmaniah, N. (2022). Hubungan Kecerdasan Interpersonal dengan Kepercayaan Diri Anak Usia 5–6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6*(5), 4297–4308. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2437

Kurniawan, F. N. W. (2020). Optimalisasi Bantuan Hukum demi Terwujudnya Keadilan bagi Rakyat Miskin: Studi Kasus Hak Terdakwa yang Tidak Mampu dari Segi Ekonomi untuk Memperoleh Bantuan Hukum terhadap Kejahatan yang Dilakukannya dalam Proses Peradilan Pidana. *The Digest: Journal of Jurisprudence and Legisprudence, 1*(2), 105–132. https://doi.org/10.15294/digest.v1i2.48624

Mustofa, A., & Arisandi, Y. (2021). Konsep Percaya Diri Perspektif Al-Qur'an. *Al-Jadwa: Jurnal Studi Islam, 1*(1), 22–43. https://doi.org/10.38073/aljadwa.v1i1.470

Nafisah R., N. Z., & Syamsudin, A. (2023). Perbedaan Tingkat Konsentrasi dalam Penyelesaian Puzzle oleh Anak Usia 3–4 Tahun antara yang Merangkak dan Tidak Merangkak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7*(2), 2518–2527. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4322

Nurcahyani, N., & Asni, A. (2025). Analisis Kandungan Logam Berat pada Perairan di Kecamatan Morosi Kabupaten Konawe. *Masker Medika, 13*(2), 179–187. https://doi.org/10.52523/maskermedika.v13i2.804

Nurhakiki, S., Rusdiyani, I., & Fahmi. (2022). Peran Guru dalam Membangun Kepercayaan Diri Anak Usia 4–5 Tahun di TK Tunas Muda Lebaktipar. *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education, 7*(2), 144–148. https://doi.org/10.51529/ijiece.v7i2.365

Ollonen, B., & Kangas, M. (2025). Teacher motivational scaffolding and preschoolers' motivational triggers in the context of playful learning of multiliteracy and digital skills. *Early Childhood Education Journal, 53*(4), 1079–1093. https://doi.org/10.1007/s10643-024-01664-2

Parker, R., Thomsen, B. S., & Berry, A. (2022). Learning through play at school: A framework for policy and practice. *Frontiers in Education, 7*, Article 751801. https://doi.org/10.3389/feduc.2022.751801

Piaget, J., & Inhelder, B. (1969). *The psychology of the child*. Basic Books.

Pyle, A., DeLuca, C., & Danniels, E. (2017). A scoping review of research on play-based pedagogies in kindergarten education. *Review of Education, 5*(3), 311–351. https://doi.org/10.1002/rev3.3097

Rijali, A. (2018). Analisis Data Kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah, 17*(33), 81–95. https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374

Sandra, E., Nofrita, M., & Arianti, R. (2020). Analisis Tindak Tutur Ekspresif dalam Novel *Hujan* Karya Tere Liye. *Akrab Juara: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial, 5*(4), 11–19.

Sidiq, A. M., & Fadlillah, A. N. (2023). Puzzle games in improving the cognitive development of 5–6 years old children. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Al-Amin, 1*(2), 125–132. https://doi.org/10.54723/ejpaud.v1i2.88

Skene, K., O'Farrelly, C. M., Byrne, E. M., Kirby, N., Stevens, E. C., & Ramchandani, P. G. (2022). Can guidance during play enhance children's learning and development in educational contexts? A systematic review and meta-analysis. *Child Development, 93*(4), 1162–1180. https://doi.org/10.1111/cdev.13730

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

Wardani, S. K., & Trisnaningsih, S. (2022). Analisis Efektivitas Penerimaan dan Kontribusi Retribusi Daerah terhadap Pendapatan Asli Daerah Kabupaten Karanganyar. *Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen, Ekonomi, dan Akuntansi), 6*(2), 534–555. https://doi.org/10.31955/mea.v6i2.2041

Yogman, M., Garner, A., Hutchinson, J., Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M., Committee on Psychosocial Aspects of Child and Family Health, & Council on Communications and Media. (2018). The power of play: A pediatric role in enhancing development in young children. *Pediatrics, 142*(3), Article e20182058. https://doi.org/10.1542/peds.2018-2058

Yunifia, R. N., & Wardhani, J. D. (2023). Efektifitas Bermain Peran terhadap Kepercayaan Diri Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7*(2), 2163–2176. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4191