

***Implementasi Media PUZDAYA (Puzzle Budaya) dalam Mengenalkan Literasi Budaya
Madura pada Anak Usia Dini***

Faidatul laili, Musayyadah, Siti Farida
Universitas Islam Madura, Indonesia
Email: faidatullaili185@gmail.com

Abstract

This study aims to describe the application of Puzdaya (Cultural Puzzle) media to introduce Madurese cultural literacy to children aged 5-6 years at PGRI II Jrengik Kindergarten. Using a qualitative descriptive approach, data collection was carried out through observation, interviews, and documentation. The results of the study showed that Puzdaya was able to increase children's interest and involvement in learning local culture through interactive activities. The media effectively supports the development of language, motor, social emotional, and cognitive skills. It is concluded that Puzdaya is a meaningful media and in accordance with children's development to strengthen cultural literacy and local identity in early childhood education. as expressed by Ahmad Susanto that the right choice of media in learning is important for the success of a learning process, if teachers are able to do that, students will be motivated and committed to being actively involved in class and therefore puzdaya media (cultural puzzle) is one of the educational media designed to help children recognize elements of local culture through the activity of arranging pictures so that puzdaya not only introduces cultural identity but also strengthens children's attachment to their socio-cultural environment..

Keywords: *Cultural Literacy; Early Childhood Education; Madurese Culture; Learning Media*

A. Pendahuluan

Budaya merupakan bagian tak terpisahkan dari identitas bangsa, termasuk dalam ranah pendidikan anak usia dini. Namun, dalam era globalisasi saat ini, pengaruh budaya asing melalui teknologi digital seperti penggunaan gadget semakin merajalela dan tidak bisa dihindari. Anak usia dini cenderung lebih mengenal lagu-lagu berbahasa asing, karakter luar negeri, bahkan kebiasaan-kebiasaan budaya asing, dibandingkan dengan budaya lokalnya sendiri, termasuk budaya Madura. Fenomena ini menunjukkan adanya pergeseran dalam minat dan perhatian anak terhadap nilai-nilai budaya lokal, yang seharusnya mulai dikenalkan sejak dini.¹

¹ Jurnal Grafis, "Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Huruf Dan Bacaan Bagi Anak Usia Dini" 1, no. 1 (2022): 67–75.

Penguatan literasi budaya lokal di lingkungan PAUD menjadi kebutuhan yang mendesak. Akan tetapi, pengamatan awal peneliti di TK PGRI II Jrengik menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan untuk mengenalkan budaya Madura masih belum optimal. Guru belum memiliki media yang spesifik dan menyenangkan untuk memperkenalkan budaya lokal secara kontekstual dan dekat dengan kehidupan anak. Padahal, pendekatan pembelajaran berbasis bermain adalah kunci dalam pendidikan anak usia dini².

Melalui pra-studi yang dilakukan peneliti, ditemukan bahwa guru merasa kesulitan menyampaikan konten budaya lokal secara menarik, sementara anak lebih responsif terhadap media visual dan permainan. Dari kondisi tersebut, penulis mengembangkan dan mengimplementasikan sebuah media pembelajaran berbentuk puzzle budaya atau yang disebut Puzdaya, yang diharapkan dapat memfasilitasi pengenalan budaya Madura secara lebih menyenangkan dan bermakna bagi anak-anak.

Penggunaan media Puzdaya (*Puzzle Budaya*) tidak hanya menjadi alternatif pembelajaran yang kontekstual, namun juga sebagai sarana untuk menanamkan nilai-nilai budaya lokal, mengenalkan pakaian adat, rumah tradisional, makanan khas, hingga tradisi sosial masyarakat Madura³. Dengan demikian, penting untuk memahami secara mendalam bagaimana implementasi media tersebut dan sejauh mana dampaknya terhadap pengenalan literasi budaya anak.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dirancang untuk mengkaji secara mendalam penggunaan media pembelajaran inovatif dalam pengenalan literasi budaya lokal kepada anak usia dini. Fokus utama penelitian ini adalah pada pemanfaatan media *puzzle budaya* atau yang dikenal dengan sebutan Puzdaya sebagai sarana untuk memperkenalkan budaya Madura kepada peserta didik di TK PGRI II Jrengik. Adapun rumusan masalah yang menjadi landasan kajian ini mencakup dua aspek pokok, yaitu: (1) bagaimana implementasi media Puzdaya dalam mengenalkan literasi budaya Madura kepada anak usia dini, dan (2) bagaimana dampak penggunaan media tersebut terhadap proses pembelajaran literasi budaya Madura di lingkungan TK PGRI II Jrengik.

Sejalan dengan rumusan tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan secara sistematis implementasi media Puzdaya sebagai bagian dari strategi pembelajaran berbasis budaya, serta untuk menggambarkan dampak penggunaannya terhadap keterlibatan,

² Annisa Wahyuni, "Media Pembelajaran Berbasis Kebudayaan Lokal pada Pembelajaran Anak Usia Dini," Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini 1, no. 1 (2024): n.p., <https://doi.org/10.19105/kiddo.v1i1.12929>.

³ ¹ Lisa Patmalasari, Yena Sumayana, dan Hartono Ikhsan, "Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia," Jurnal PGSD UNIGA 3, no. 2 (2024): n.p., <https://doi.org/10.52434/jpgsd.v3i2.41495>.

pemahaman, dan apresiasi anak terhadap unsur-unsur budaya Madura dalam konteks pendidikan anak usia dini. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi pengembangan media pembelajaran yang kontekstual, sekaligus memperkuat identitas budaya lokal sejak usia dini.

Studi oleh Ramlah, *et al* (2023) menunjukkan bahwa media puzzle interaktif mampu meningkatkan keterlibatan belajar dan literasi numerasi anak usia dini⁴. Sementara itu, ⁵ mengemukakan pentingnya pengenalan budaya lokal melalui cerita bergambar. Studi lain oleh ⁶ menyatakan bahwa media puzzle juga efektif sebagai sarana pendidikan karakter. Namun, belum banyak ditemukan penelitian yang secara spesifik mengkaji puzzle sebagai sarana mengenalkan budaya Madura kepada anak usia dini. Dengan pendekatan kualitatif, penelitian ini akan menggali secara mendalam bagaimana Puzdaya diimplementasikan dan memberi makna dalam proses belajar di PAUD.⁷

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, yang dipilih untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai proses implementasi media *Puzdaya* (Puzzle Budaya) dalam mengenalkan literasi budaya Madura kepada anak usia dini. Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti untuk mengungkap makna, memahami realitas, serta menggambarkan secara holistik situasi yang terjadi di lapangan, terutama dalam konteks pendidikan anak usia dini yang bersifat dinamis dan kontekstual.

Penelitian ini dilaksanakan di TK PGRI II Jrengik, Kabupaten Sampang, Madura, pada bulan April hingga Mei 2025. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada hasil pra-studi yang menunjukkan bahwa media pembelajaran budaya Madura belum digunakan secara optimal, meskipun terdapat kebutuhan yang cukup tinggi untuk mengenalkan budaya lokal kepada peserta didik sejak usia dini. Subjek dalam penelitian ini meliputi anak-anak usia 5–6 tahun, guru kelas, serta kepala sekolah.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tiga metode utama. *Pertama*, observasi partisipatif, yaitu pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran menggunakan media *Puzdaya*. Observasi ini difokuskan pada keterlibatan anak, strategi guru dalam menyampaikan materi budaya, serta respons afektif dan kognitif anak selama kegiatan

⁴ Ramlah, et al. "No Title," *Mengembangkan Literasi Nuerasi Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Puzzel Edukatif-Interaktif*. J-ABDIPAMAS vol.7 no 1 (2023).

⁵ Munirah et al, "No Title," *Mengembangkan Literasi Budaya Melalui Media Gambar/Cerita Lokal, Menegaskan Pentingnya Penguatan Nilai-Nilai Budaya Dalam konteks PUD*, 2020.

⁶ Mardiana et Al, "No Title," *Puzzle Educational Media Can Be a Solution for Delivering Character Education to Children*, 2021.

⁷ Monica Oktafianti, Dinnie Anggraeni Dewi, And Rizky Saeful Hayat, "MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA DAN KEWARGAAN SISWA," no. 1 (2024): 1073–79.

berlangsung. *Kedua*, wawancara semi-terstruktur dilakukan dengan guru dan kepala sekolah untuk mengeksplorasi pengalaman, persepsi, dan kendala yang dihadapi selama implementasi media pembelajaran berbasis budaya tersebut. Teknik ini juga digunakan untuk menangkap makna subjektif dari proses pembelajaran yang tidak dapat diungkap melalui observasi semata. *Ketiga*, dokumentasi dikumpulkan dalam bentuk foto kegiatan, hasil karya anak, catatan harian guru, serta perangkat pembelajaran yang digunakan selama proses implementasi media.

Tahap pelaksanaan penelitian dimulai dengan mengorganisasi kegiatan pembelajaran di kelas menggunakan media *Puzdaya* melalui pendekatan bermain sambil belajar dalam format kelompok kecil⁸. Peneliti berperan sebagai pengamat selama kegiatan berlangsung, mencatat proses pembelajaran serta respons guru dan peserta didik secara sistematis. Setelah beberapa kali pertemuan, dilakukan wawancara lanjutan untuk memperkuat data dan menelaah dampak implementasi media terhadap proses pembelajaran. Seluruh data yang terkumpul melalui dokumentasi visual, artefak pembelajaran, dan catatan guru dianalisis untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai efektivitas penggunaan media *Puzdaya* dalam membentuk literasi budaya Madura pada anak usia dini.

C. Pembahasan

1. Implementasi Media Puzzle Budaya dalam Pembelajaran Literasi Budaya Madura

Literasi budaya bagi anak usia dini merupakan kemampuan yang mencakup pengenalan dan pemahaman anak terhadap unsur-unsur budaya lokal, seperti bahasa daerah, rumah adat, simbol, dan pakaian tradisional. Literasi berperan penting dalam membentuk identitas, memperkuat karakter, serta menumbuhkan sikap cinta terhadap tanah air dan budaya sendiri.⁹ Pengenalan budaya perlu dilakukan dengan cara yang menyenangkan, konkret, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Hal ini dapat dilakukan dengan adanya pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif seperti media *Puzdaya (Puzzle Budaya)* menjadi salah satu pendekatan yang efektif untuk mengenalkan literasi budaya Madura kepada anak-anak di TK PGRI II Jrengik.¹⁰

Berdasarkan hasil observasi awal di TK PGRI II Jrengik ditemukan bahwa banyak anak belum mengenal ragam budaya Madura secara menyeluruh. Anak-anak juga belum menunjukkan ketertarikan terhadap kegiatan yang berkaitan dengan pengenalan budaya

⁸ Esti Kurniawati Mahardika, Tiara Sevi Nurmanita, and Khaerul Anam, "Strategi Literasi Budaya Anak Pengembangan Game Edukatif Usia Dini Melalui" 4, no. 2 (2023): 80–93, <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.287>.

⁹ Oktafianti, Dewi, and Hayat, "MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA DAN KEWARGAAN SISWA."

¹⁰ Devi Sulaeman, "Komparasi Pendidikan Non Formal Dan Informal Pada Lembaga Satuan Paud Sejenis," *Jurnal Tahsinia* 3, no. 2 (2022): 138–46, <https://doi.org/10.57171/jt.v3i2.332>.

lokal. Hal ini disampaikan oleh ibu Ayu, guru kelas TK B saat wawancara yang menyatakan bahwa pembelajaran budaya lokal seperti rumah adat, pakaian tradisional, dan tradisi kerapan sapi Madura masih jarang dikenalkan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

Sebagian besar anak di TK PGRI II Jrengik masih mengalami kesulitan dalam mengenal ragam budaya Madura, yang disebabkan oleh rendahnya minat anak terhadap materi budaya lokal. Salah satu penyebabnya adalah media pembelajaran yang digunakan belum cukup menarik dan menyenangkan bagi anak. Minat anak terhadap pengenalan budaya juga sangat dipengaruhi oleh kebiasaan yang dibentuk baik di lingkungan keluarga maupun di sekolah. Untuk menumbuhkan ketertarikan anak dalam mengenal budaya Madura, diperlukan pembiasaan yang konsisten dari guru dan orang tua. Kerja sama yang baik antara pendidik dan keluarga, serta penyediaan sarana belajar yang kontekstual dan menarik seperti media Puzdaya (*Puzzle Budaya*), menjadi hal penting dalam mendukung peningkatan literasi budaya pada anak usia dini.

Pernyataan ini menunjukkan bahwa pembelajaran budaya yang hanya disampaikan melalui penjelasan lisan atau tulisan di papan tulis belum mampu menarik minat anak secara optimal. Stimulasi literasi budaya pada anak usia dini perlu dilakukan melalui pendekatan yang menyenangkan, dengan memanfaatkan media yang menarik dan metode interaktif. Penggunaan media seperti Puzdaya (*Puzzle Budaya*) dapat membantu anak terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sekaligus memperkuat pemahaman mereka terhadap unsur-unsur budaya Madura.¹¹

Pernyataan ini menunjukkan bahwa pembelajaran budaya yang hanya disampaikan melalui penjelasan lisan atau tulisan di papan tulis belum mampu menarik minat anak secara optimal. Stimulasi literasi budaya pada anak usia dini perlu dilakukan melalui pendekatan yang menyenangkan, dengan memanfaatkan media yang menarik dan metode interaktif. Penggunaan media seperti Puzdaya (*Puzzle Budaya*) dapat membantu anak terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sekaligus memperkuat pemahaman mereka terhadap unsur-unsur budaya Madura.

Setiap sisi rumah memiliki fungsi edukatif yang berbeda dan dirancang untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak. Pada bagian depan rumah terdapat sebuah dapat dibuka dan ditutup. Anak diajak untuk membaca doa sebelum masuk

¹¹ Nurani Intan Nisa, Safuri Musa, and Sutarjo Sutarjo, "Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun," *Jendela PLS* 9, no. 1 (2024): 33-42, <https://doi.org/10.37058/jpls.v9i1.8001>.

sebagai bentuk penanaman nilai religius sejak dini. Di balik pintu, terdapat ilustrasi interior rumah khas Madura yang memperkenalkan anak pada nuansa budaya lokal.

Sisi kanan dinding rumah, terdapat kegiatan meronce menggunakan sedotan dan benang kegiatan ini bertujuan untuk melatih keterampilan motorik halus serta mengenalkan anak pada ragam bentuk budaya daerah secara nyata. Bagian sisi kiri dinding rumah menyediakan aktivitas berhitung penjumlahan dan pengurangan sederhana. Kegiatan ini menggunakan gambar kerapan sapi sebagai alat bantu berhitung, yang mendorong perkembangan logika matematika anak sambil memperkenalkan ragam budaya Madura. Bagian belakang rumah menyajikan kegiatan mencocokkan pakaian tradisional Madura. Anak dapat mengganti-ganti pakaian pada gambar tokoh dengan pilihan baju marlena, baju bangsawan, dan pakaian adat Madura. Kegiatan ini mendorong anak untuk berekspresi dan memahami ragam pakaian adat dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Madura.

Atap rumah terdiri atas dua sisi interaktif. Di sisi kanan atap terdapat kegiatan menyusun susu kata menjadi kata, seperti menyusun potongan kata “*ke-ra-pan-sa-pi*” menjadi “*kerapan sapi*”. Kegiatan ini mendukung kemampuan literasi awal anak dengan memperkenalkan kosakata khas budaya Madura. Pada sisi kiri atap, anak-anak diajak melakukan kegiatan menganyam sederhana menggunakan pita atau kertas bermotif batik Madura bertujuan untuk melatih koordinasi mata dan tangan serta mengenalkan keterampilan tradisional secara menyenangkan. Anak juga diberikan kegiatan yang melatih motorik kasar serta memainkan peran yaitu dengan menirukan gerakan sapi kerap saat diperlombakan, masing-masing anak dibagi menjadi dua orang untuk tiap tim.

Bagian tengah atap berisi potongan puzzle yang dapat disusun menjadi gambar budaya Madura, seperti kerapan sapi, atau rumah tradisional. Selain mengembangkan kemampuan berpikir spasial dan logika, kegiatan ini juga menambah wawasan anak terhadap kekayaan budaya Madura. Media puzzle ini dirancang secara khusus dan berbeda dari puzzle pada umumnya. Anak tidak hanya menyusun gambar, tetapi juga merakit keseluruhan rumah budaya dan berinteraksi langsung dengan setiap bagiannya. Dengan desain yang interaktif dan penuh warna, Puzzle Budaya (Puzzdaya) mendorong anak untuk mengekspresikan diri, menggunakan imajinasi, serta mengenal budaya Madura dengan cara yang menyenangkan dan bermakna.

Secara keseluruhan, implementasi media puzzle budaya di TK PGRI II Jrengik dilakukan melalui pendekatan yang menyenangkan dan berpusat pada anak. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih hidup, interaktif, dan tidak monoton karena anak-anak diajak untuk belajar sambil bermain sesuai dengan tahap perkembangan usia 5–6 tahun. Melalui

media puzzle budaya, guru dapat mengenalkan unsur-unsur budaya Madura secara bertahap dan menyenangkan, serta membentuk sikap positif anak terhadap budaya lokal sejak usia dini.

2. Dampak Media Puzzle Budaya terhadap Perkembangan Literasi, Bahasa, dan Sosial Anak

Penggunaan media yang tepat tidak hanya berperan dalam membantu guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga berdampak langsung terhadap minat dan keterlibatan anak dalam proses belajar. Berdasarkan hasil implementasi media puzzle budaya di TK PGRI II Jrengik, terlihat adanya perubahan yang cukup signifikan dalam respons anak terhadap kegiatan pembelajaran literasi budaya. Anak-anak yang sebelumnya kurang tertarik mulai menunjukkan ketertarikan untuk mengenal unsur-unsur budaya Madura, lebih responsif terhadap arahan guru, serta lebih aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang disajikan melalui media puzzle.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Ayu selaku guru di TK PGRI II Jrengik, beliau menyampaikan bahwa implementasi media puzzle budaya membawa dampak positif dalam kegiatan pembelajaran, khususnya dalam mengenalkan ragam budaya Madura. Dari sisi perkembangan bahasa, anak-anak didorong untuk menyebutkan macam-macam ragam budaya dan menjelaskan kembali gambar yang mereka susun dan menyambungkan suku kata menjadi satu kata yang disesuaikan dengan gambar. Guru juga turut serta aktif berdialog dengan anak selama proses bermain puzzle berlangsung. Interaksi ini memberi ruang bagi anak untuk mengembangkan kemampuan berbahasa, memperkaya kosakata, dan meningkatkan keberanian berbicara di depan teman-temannya.

Dampak lain yang terlihat adalah meningkatnya kemampuan kerja sama dan interaksi sosial antar anak. Kegiatan puzzle sering dilakukan secara berpasangan atau berkelompok kecil. Anak-anak belajar menunggu giliran, berdiskusi, dan membantu satu sama lain dalam menyusun gambar dan suku kata. Hal ini mendukung perkembangan sosial-emosional anak serta menanamkan nilai-nilai budaya seperti gotong royong dan kebersamaan.

Gambar 1. Wawancara dengan Guru Kelas

Sumber: dokumentasi peneliti, 2025

Gambar 2. Anak Menyusun Dan Merakit Rumah

Untuk mengetahui sejauh mana efektivitas implementasi media *Puzdaya* dalam proses pembelajaran, peneliti melakukan observasi langsung selama lima hari berturut-turut di TK PGRI II Jrengik. Observasi ini difokuskan pada keterlibatan anak, bentuk respons terhadap kegiatan, serta pencapaian pembelajaran berdasarkan indikator yang telah ditentukan. Hasil observasi disajikan dalam Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Hasil Observasi Implementasi Media Puzdaya di TK PGRI II Jrengik

No	Waktu	Hasil Kegiatan	Kriteria Pencapaian
1	Hari ke-1	Anak mulai tertarik saat melihat bentuk rumah puzzle budaya dan mengenal gambar budaya	Baik
2	Hari ke-2	Anak menyusun dan bermain bongkar pasang gambar pakaian adat Madura serta menyebutkan nama pakaian	Sangat Baik
3	Hari ke-3	Anak menyebutkan suku kata budaya “ke-ra-pan-sa-pi” dan menyusunnya dengan tepat	Baik
4	Hari ke-4	Anak bermain peran kerapan sapi bersama teman dalam kelompok kecil	Sangat Baik
5	Hari ke-5	Anak mampu menjelaskan kembali gambar rumah adat dan kegiatan budaya lainnya	Baik

Berdasarkan data pada Tabel 1, terlihat bahwa penggunaan media *Puzdaya* secara konsisten mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran literasi budaya Madura. Pada hari pertama, ketertarikan anak mulai tumbuh saat mereka diperkenalkan dengan bentuk fisik puzzle budaya. Hari kedua menunjukkan peningkatan signifikan dalam aspek kognitif dan motorik anak saat mereka dapat menyusun dan menyebutkan nama pakaian adat dengan antusias.

Hari ketiga hingga kelima menunjukkan bahwa anak-anak mulai memahami elemen budaya lokal secara lebih mendalam. Mereka mampu mengenal dan menyusun suku kata, melakukan permainan peran, hingga menjelaskan kembali isi pembelajaran secara mandiri. Capaian ini menunjukkan bahwa *Puzdaya* tidak hanya efektif dalam aspek kognitif, tetapi juga mendukung pengembangan bahasa, sosial-emosional, dan afektif anak secara menyeluruh. Observasi ini memperkuat bukti bahwa media

pembelajaran berbasis budaya lokal dapat menjadi sarana edukatif yang holistik bagi anak usia dini.

D. Kesimpulan

Implementasi media Puzdaya (Puzzle Budaya) terbukti efektif dalam mengenalkan literasi budaya Madura kepada anak usia 5–6 tahun di TK PGRI II Jrengik. Media ini dirancang secara kreatif dan interaktif dalam bentuk rumah tiga dimensi, yang menggabungkan berbagai unsur budaya lokal seperti pakaian adat, kerapan sapi, rumah tradisional, hingga kegiatan tradisional seperti menganyam dan meronce. Penggunaan media puzdaya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, konkret, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Anak-anak menjadi lebih tertarik, aktif, dan antusias dalam mengenal budaya Madura. Kegiatan-kegiatan dalam puzzle ini juga berhasil menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, seperti bahasa, sosial-emosional, motorik, dan kognitif. Keterlibatan guru dan kolaborasi dengan orang tua turut memperkuat proses pembelajaran. Anak tidak hanya belajar tentang budaya, tetapi juga nilai-nilai seperti gotong royong, religiusitas, dan kebanggaan terhadap identitas lokal. Dengan demikian, media Puzdaya berperan penting dalam pelestarian budaya sejak usia dini dan membangun pondasi karakter anak melalui pendekatan yang menyenangkan.

Referensi

- Darihastining, S., Aini, S. N., Maisaroh, S., & Mayasari, D. (2020). Penggunaan media audio visual berbasis kearifan budaya lokal pada anak usia dini. *Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.923>
- Grafis, J. (2022). Perancangan media pembelajaran interaktif pengenalan huruf dan bacaan bagi anak usia dini. *Jurnal Grafis*, 1(1), 67–75.
- Mahardika, E. K., Nurmanita, T. S., & Anam, K. (2023). Strategi literasi budaya anak: Pengembangan game edukatif usia dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 80–93. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.287>
- Mardiana, M., & Wulandari, S. (2021). Puzzle educational media can be a solution for delivering character education to children. *Jurnal Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*, 6(1).
- Munirah, M., Rahmawati, E., & Suhartati, T. (2020). Mengembangkan literasi budaya melalui media gambar/cerita lokal: Menegaskan pentingnya penguatan nilai-nilai budaya dalam konteks PAUD. *Jurnal Ilmiah Anak Usia Dini*, 5(2).
- Nisa, N. I., Musa, S., & Sutarjo, S. (2024). Penggunaan media pembelajaran puzzle dalam mengembangkan kognitif anak usia 4–5 tahun. *Jendela PLS*, 9(1), 33–42. <https://doi.org/10.37058/jpls.v9i1.8001>

- Oktafianti, M., Dewi, D. A., & Hayat, R. S. (2024). Meningkatkan literasi budaya dan kewargaan siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, 1, 1073–1079.
- Patmalasari, L., Sumayana, Y., & Ikhsan, H. (2024). Penggunaan media puzzle untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPAS materi kekayaan budaya Indonesia. *Jurnal PGSD UNIGA*, 3(2). <https://doi.org/10.52434/jpgsd.v3i2.41495>
- Ramlah, R., Latifah, N., & Nurhayati, N. (2023). Mengembangkan literasi numerasi anak usia dini melalui media pembelajaran puzzle edukatif-interaktif. *J-ABDIPAMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1).
- Ruliana, F., & Na'imah. (2022). Model pembelajaran berbasis kearifan lokal pada usia kanak-kanak awal. *Pelita PAUD*, 4(2). <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v4i2.956>
- Sulaeman, D. (2022). Komparasi pendidikan nonformal dan informal pada lembaga satuan PAUD sejenis. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 138–146. <https://doi.org/10.57171/jt.v3i2.332>
- Wahyuni, A. (2024). Media pembelajaran berbasis kebudayaan lokal pada pembelajaran anak usia dini. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1). <https://doi.org/10.19105/kiddo.v1i1.12929>