

Strategi Variasi Media Pembelajaran Menyusun Puzzle Untuk Mendorong Partisipasi Pembelajaran Anak Dalam Kelas di TKN Beiposo

Emiliana Patrisia Woe¹, Maria Oncilia Weti², Stefania Mogi³, Veronika Ghena⁴,
Emiliana Serlinda Wona Muku⁵, Andi Nafsia⁶, Yanuarius Ricardus Natal⁷

^{1,2,3,4,5,6,7}Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, STKIP Citra Bakti

Email: Emilianapatrisiawoe639@gmail.com¹⁾, oncywetty@gmail.com²⁾, faniamogi8@gmail.com³⁾,
vernighena@gmail.com⁴⁾, emilianaserlindawonamuku@gmail.com⁵⁾, Andinafsia89@gmail.com⁶⁾,
yanuariusrichardus@gmail.com⁷⁾

Published: Januari, 2026

ABSTRACT

This study aims to describe the implementation of a varied instructional media strategy using puzzle-assembling activities to encourage children's learning participation in the classroom at TKN Beiposo. The research employed a descriptive qualitative approach, with the research subjects consisting of children aged 5–6 years at TKN Beiposo. Data collection techniques included observation, interviews, and documentation. The results showed that the use of varied puzzle media—implemented through differences in shapes, sizes, image themes, levels of difficulty, and individual as well as group work patterns—was able to significantly enhance children's learning participation. Children demonstrated increased activeness, attention, engagement, and social interaction during the learning process. This strategy also created a fun, child-centered learning environment, encouraging children to participate both independently and collaboratively. Therefore, it can be concluded that the strategy of using varied puzzle-based learning media is effective in promoting children's learning participation in the classroom at TKN Beiposo and can serve as an alternative instructional strategy to improve the quality of learning in early childhood education.

Keywords: variation of learning media, puzzle solving activities, students' learning participation.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan strategi variasi media pembelajaran menyusun puzzle dalam mendorong partisipasi pembelajaran anak di kelas TKN Beiposo. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian anak usia 5–6 tahun di TKN Beiposo. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan variasi media puzzle, yang diterapkan melalui perbedaan bentuk, ukuran, tema gambar, tingkat kesulitan, serta pola kerja individu dan kelompok, mampu meningkatkan partisipasi pembelajaran anak secara signifikan. Anak menunjukkan peningkatan keaktifan, perhatian, keterlibatan, serta interaksi sosial selama proses pembelajaran berlangsung. Strategi ini juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan berpusat pada anak, sehingga mendorong anak untuk terlibat secara mandiri maupun kolaboratif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa strategi variasi media pembelajaran menyusun puzzle efektif dalam mendorong partisipasi pembelajaran anak di kelas TKN Beiposo dan dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada pendidikan anak usia dini.

Keywords: variasi media pembelajaran, menyusun puzzle, partisipasi belajar.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan fondasi utama dalam membentuk kemampuan dasar anak, baik dari aspek kognitif, sosial-emosional, bahasa, maupun motorik. Salah satu indikator keberhasilan pembelajaran di PAUD adalah partisipasi aktif anak dalam kegiatan kelas, karena keterlibatan langsung memungkinkan anak membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna.

Partisipasi belajar anak sangat dipengaruhi oleh strategi dan media pembelajaran yang digunakan guru. Media pembelajaran yang menarik, konkret, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak dalam pembelajaran. Menurut pendapat ahli pendidikan anak usia dini, penggunaan variasi media pembelajaran mampu merangsang rasa ingin tahu anak, memperpanjang rentang perhatian, serta mendorong interaksi aktif antara anak dan lingkungan belajarnya (Suyanto & Jihad, 2021; Zaini & Dewi, 2022). pembelajaran yang mengintegrasikan permainan edukatif lebih efektif dalam meningkatkan partisipasi belajar dibandingkan metode konvensional yang berpusat pada guru (Putri et al., 2023).

Media puzzle memberikan pengalaman belajar berbasis bermain (learning through play) yang melibatkan aktivitas menyusun, mencocokkan, dan memecahkan masalah secara sederhana. Puzzle tidak hanya melatih kemampuan kognitif, tetapi juga mengembangkan motorik halus, konsentrasi, kesabaran, serta kerja sama antar anak. Penelitian mutakhir mengungkapkan bahwa penggunaan puzzle sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan dan partisipasi anak dalam kegiatan kelas karena anak terlibat langsung secara fisik dan mental (Rahmawati & Hidayah, 2022; Lestari et al., 2024). Lev Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial

dan scaffolding dalam proses belajar anak. Aktivitas menyusun puzzle, terutama jika dilakukan secara berkelompok dengan bimbingan guru, dapat menciptakan situasi belajar yang mendorong kolaborasi dan meningkatkan partisipasi aktif anak dalam zona perkembangan proksimalnya

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan strategi variasi media pembelajaran menyusun puzzle yang dirancang secara kreatif dan kontekstual agar mampu mendorong partisipasi pembelajaran anak secara optimal. Variasi dapat dilakukan melalui perbedaan bentuk, ukuran, tema gambar, tingkat kesulitan, serta pola kerja individu maupun kelompok. Strategi ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menantang, dan sesuai dengan karakteristik anak di TKN Beiposo. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengkaji secara mendalam bagaimana strategi variasi media pembelajaran menyusun puzzle dapat mendorong partisipasi pembelajaran anak dalam kelas di TKN Beiposo serta memberikan kontribusi praktis bagi peningkatan kualitas pembelajaran PAUD.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan tujuan untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai penerapan strategi variasi media pembelajaran menyusun puzzle serta dampaknya terhadap partisipasi pembelajaran anak dalam kelas di TKN Beiposo. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada proses, makna, dan pengalaman belajar anak yang berlangsung secara alami dalam konteks pembelajaran di kelas.

Penelitian dilaksanakan di TKN Beiposo dengan subjek penelitian yaitu anak kelompok taman kanak-kanak usia 4–6 tahun sebagai subjek 20 orang, serta guru kelas dan kepala sekolah sebagai informan pendukung. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive, dengan pertimbangan bahwa guru kelas merupakan pihak yang secara langsung menerapkan strategi variasi media puzzle dalam pembelajaran, sedangkan anak menjadi objek pengamatan untuk melihat tingkat partisipasi belajar selama kegiatan berlangsung.

Pengumpulan data dilakukan melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung untuk mengamati partisipasi anak selama kegiatan menyusun puzzle, yang meliputi keaktifan mengikuti kegiatan, perhatian terhadap tugas, keterlibatan dalam proses penyusunan, serta interaksi dengan guru dan teman sebaya. Wawancara dilakukan kepada guru kelas dan kepala sekolah untuk menggali informasi terkait perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi strategi variasi media pembelajaran puzzle yang digunakan. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk melengkapi data berupa, foto kegiatan pembelajaran.

HASIL

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle dengan variasi bentuk, warna, dan tema mampu meningkatkan partisipasi anak secara signifikan. Pada awal pembelajaran, sebagian anak terlihat pasif, kurang fokus, dan hanya mengikuti kegiatan karena arahan guru. Namun setelah media puzzle diperkenalkan, anak mulai menunjukkan minat yang tinggi, terlihat dari ekspresi antusias, keinginan mencoba, serta keterlibatan aktif dalam menyusun puzzle secara mandiri maupun berkelompok. Partisipasi anak meningkat dalam beberapa aspek. Pertama, partisipasi fisik terlihat dari keaktifan anak mengambil, menyusun, dan memindahkan kepingan puzzle sesuai gambar yang tersedia. Anak tidak lagi menunggu instruksi secara terus-menerus, tetapi berinisiatif mencoba menyusun sendiri. Kedua, partisipasi verbal juga meningkat, ditandai dengan anak yang mulai bertanya, menyebutkan warna dan bentuk, serta berdiskusi sederhana dengan teman saat menyusun puzzle. Ketiga, partisipasi emosional terlihat dari rasa senang, percaya diri, dan bangga saat berhasil menyelesaikan puzzle. Variasi media puzzle yang digunakan, seperti puzzle gambar hewan, buah, alat transportasi, dan lingkungan sekitar, membuat anak tidak mudah bosan. Setiap pergantian tema membuat anak kembali bersemangat mengikuti kegiatan. Anak terlihat lebih fokus dalam waktu yang lebih lama dibandingkan saat pembelajaran tanpa media puzzle. Hal ini menunjukkan bahwa variasi media berperan penting dalam menjaga perhatian dan motivasi belajar anak.

Hasil observasi juga menunjukkan adanya peningkatan kerja sama antar anak. Saat menyusun puzzle secara kelompok, anak belajar berbagi tugas, saling membantu, dan menunggu giliran. Anak yang lebih cepat memahami membantu temannya yang mengalami kesulitan, sehingga tercipta interaksi sosial yang positif selama proses pembelajaran. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi variasi media pembelajaran menyusun puzzle di TKN Beiposo mampu meningkatkan partisipasi belajar anak, baik secara fisik, verbal, emosional, maupun sosial. Media puzzle yang bervariasi terbukti efektif menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi anak usia dini.

PEMBAHASAN

Strategi variasi media pembelajaran merupakan salah satu pendekatan penting dalam pendidikan anak usia dini karena karakteristik anak yang mudah bosan dan membutuhkan rangsangan yang beragam. Dalam tujuh tahun terakhir, para ahli menegaskan bahwa variasi media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi sebagai sarana utama untuk membangun pengalaman belajar yang aktif dan bermakna. Menurut Arsyad (2019), media pembelajaran yang bervariasi mampu merangsang perhatian, minat, dan motivasi belajar peserta didik. Dalam konteks TKN Beiposo, penggunaan puzzle dengan berbagai bentuk, warna, dan tema merupakan bentuk nyata dari penerapan variasi media yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini. Puzzle sebagai media pembelajaran termasuk dalam media manipulatif yang memungkinkan anak belajar melalui aktivitas langsung. Penelitian Faradisha dan Ambara (2022) menunjukkan bahwa puzzle mampu menstimulasi kemampuan

kognitif, konsentrasi, dan ketekunan anak karena anak harus mengamati, mencocokkan, dan menyusun bagian-bagian menjadi satu kesatuan. Proses ini sejalan dengan teori konstruktivistik yang menyatakan bahwa anak membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan belajar. Dengan menyusun puzzle, anak tidak hanya menerima informasi, tetapi aktif membentuk pemahamannya sendiri.

Dari aspek partisipasi belajar, variasi media puzzle terbukti mendorong keterlibatan anak secara fisik, verbal, dan emosional. Menurut Uno (2020), partisipasi belajar mencakup keikutsertaan anak dalam aktivitas belajar, baik melalui tindakan, komunikasi, maupun sikap emosional. Puzzle mendorong anak untuk bergerak, mengambil kepingan, mencoba menyusun, serta berdiskusi dengan teman. Penelitian Alika dkk. (2025) membuktikan bahwa penggunaan media puzzle meningkatkan keberanian anak untuk bertanya, mengemukakan pendapat, dan bekerja sama dengan teman, sehingga partisipasi verbal dan sosial anak meningkat secara signifikan. Variasi tema puzzle seperti hewan, buah, lingkungan, dan alat transportasi juga memperkuat prinsip pembelajaran kontekstual. Menurut Johnson (2018), pembelajaran kontekstual mengaitkan materi dengan kehidupan nyata anak sehingga lebih mudah dipahami dan lebih bermakna. Puzzle yang temanya dekat dengan dunia anak membuat mereka lebih tertarik, lebih fokus, dan lebih aktif terlibat dalam kegiatan belajar. Hal ini terlihat pada anak yang lebih lama bertahan dalam aktivitas dan menunjukkan antusiasme saat tema puzzle diganti. Dari sisi perkembangan sosial, puzzle yang digunakan secara berkelompok mendorong kerja sama dan interaksi antar anak. Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dalam perkembangan kognitif anak, dan penelitian terbaru oleh Asfarina dan Khorida (2025) menunjukkan bahwa puzzle kelompok mampu membentuk sikap saling membantu, berbagi, dan bertanggung jawab. Dalam praktik di kelas, anak belajar menunggu giliran, membantu teman yang kesulitan, serta menyelesaikan tugas bersama. Hal ini memperkuat partisipasi sosial dan membangun iklim kelas yang positif. Aspek emosional juga sangat dipengaruhi oleh keberhasilan anak dalam menyusun puzzle. Menurut Hurlock (2019), keberhasilan dalam menyelesaikan tugas akan meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi intrinsik anak. Anak yang berhasil menyusun puzzle akan merasa bangga, senang, dan terdorong untuk mencoba tugas lain. Hal ini terlihat pada anak yang awalnya pasif menjadi lebih berani dan aktif setelah mengalami keberhasilan dalam kegiatan puzzle.

Strategi variasi media pembelajaran menyusun puzzle juga dapat diperkuat oleh teori Multiple Intelligences dari Gardner (2019) yang menyatakan bahwa setiap anak memiliki kecerdasan yang berbeda-beda, seperti visual-spasial, kinestetik, interpersonal, dan logis-matematis. Media puzzle sangat sesuai dengan teori ini karena anak menggunakan kemampuan visual untuk mencocokkan gambar dan bentuk, kemampuan kinestetik saat memegang dan menyusun kepingan, kemampuan logis ketika memecahkan masalah, serta kemampuan interpersonal saat bekerja bersama teman. Dengan memvariasikan jenis dan tema puzzle, guru memberikan kesempatan kepada setiap anak untuk belajar sesuai dengan kecerdasan dominan yang dimilikinya, sehingga partisipasi belajar anak menjadi lebih optimal. Selain itu, teori belajar berbasis bermain (*play-based learning*) dari Hirsh-Pasek dan Golinkoff (2020) menegaskan bahwa anak usia dini belajar paling efektif melalui kegiatan bermain yang menyenangkan dan bermakna. Puzzle merupakan bentuk permainan edukatif yang membuat anak merasa sedang bermain, bukan belajar secara formal. Kondisi ini menumbuhkan motivasi intrinsik dan membuat anak lebih rela terlibat dalam kegiatan tanpa paksaan. Variasi media puzzle membuat suasana kelas tetap segar dan menarik, sehingga anak tidak mudah bosan dan terus menunjukkan partisipasi aktif selama proses pembelajaran. Teori keterlibatan siswa (*student engagement*) dari Fredricks, Blumenfeld, dan Paris (2020) juga relevan dengan penggunaan media puzzle. Keterlibatan belajar meliputi keterlibatan perilaku, emosional, dan kognitif. Puzzle mendorong keterlibatan perilaku karena anak aktif bergerak dan menyusun, keterlibatan emosional karena anak merasa senang dan bangga saat berhasil, serta keterlibatan kognitif karena anak harus berpikir untuk mencocokkan dan menyelesaikan puzzle. Variasi media puzzle menjaga ketiga aspek keterlibatan ini tetap tinggi, sehingga partisipasi belajar anak di kelas TKN Beiposo dapat meningkat secara menyeluruh.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi variasi media pembelajaran melalui kegiatan menyusun puzzle mampu mendorong partisipasi pembelajaran anak dalam kelas di TKN Beiposo. Penggunaan puzzle sebagai media pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini sehingga anak lebih aktif terlibat dalam kegiatan belajar. Strategi variasi media pembelajaran ini terbukti dapat meningkatkan partisipasi anak, yang ditunjukkan melalui keterlibatan anak dalam mengikuti instruksi guru, keaktifan dalam menyusun puzzle, kemampuan bekerja sama dengan teman, serta keberanian anak dalam mengemukakan pendapat dan bertanya selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, penggunaan media puzzle juga membantu anak dalam melatih konsentrasi, koordinasi mata dan tangan, serta kemampuan berpikir logis secara sederhana.

DAFTAR PUSTAKA

- Lestari, N., Wahyuni, S., & Pratama, R. (2024). *Penggunaan media puzzle untuk meningkatkan keaktifan belajar anak usia dini*. Jurnal PAUD Inovatif, 8(1), 22–31
- Putri, M. A., Hasanah, U., & Ridwan, A. (2023). *Permainan edukatif sebagai strategi peningkatan partisipasi belajar anak usia dini*. Jurnal Pendidikan Usia Dini, 6(3), 201–210.
- Rahmawati, I., & Hidayah, N. (2022). *Media puzzle dalam pengembangan kemampuan dan partisipasi belajar anak*

- usia dini*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(4), 3285–3294.
- Suyanto, S., & Jihad, A. (2021). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Kencana
- Zaini, M., & Dewi, R. (2022). *Media pembelajaran interaktif untuk anak usia dini*. Bandung: Alfabeta.
- Alika, H., Handriani, J. H., Nataleni, L. S., Salini, S., Veronika, S., & Yusup, W. B. (2025). Pemanfaatan media pembelajaran puzzle dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asfarina, N., & Khorida, L. M. (2025). Pemanfaatan media puzzle in-group untuk pembentukan karakter kerja sama anak. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Faradisha, P. T. D., & Ambara, D. P. (2022). Permainan puzzle berbasis multimedia interaktif untuk menstimulasi kognitif anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*.
- Hurlock, E. B. (2019). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Johnson, E. B. (2018). *Contextual Teaching and Learning*. Bandung: Mizan.
- Uno, H. B. (2020). *Teori Motivasi dan Pengukurannya dalam Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2020). Student engagement: Potential of the concept, state of the evidence. *Review of Educational Research*, 90(1), 59–109.
- Gardner, H. (2019). *Multiple Intelligences: New Horizons in Theory and Practice*. New York: Basic Books.
- Hirsh-Pasek, K., & Golinkoff, R. M. (2020). *Becoming Brilliant: What Science Tells Us About Raising Successful Children*. Washington DC: American Psychological Association.