
PENGARUH MEDIA *PUZZLE* TERHADAP PENINGKATAN KONSENTRASI BELAJAR ANAK USIA DINI

Wulanda Aditya Azis^{1*}, Salsabila Median Dini², Septiani Putri³
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan^{1,2,3}
Universitas Sebelas April

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima 30 Mei 2025
Disetujui 05 Juni 2025
Dipublikasikan 31 Maret 2025

Puzzle, konsentrasi belajar,
anak usia dini

ABSTRAK

Media *puzzle* mempunyai manfaat untuk memusatkan perhatian anak, meningkatkan efektivitas pembelajaran, dan menyesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa, sehingga banyak diterapkan dalam program pendidikan anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap peningkatan konsentrasi belajar anak usia dini di TK Satu Atap Cinanggerang II. Subjek penelitian adalah seorang anak yang berinisial S. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi langsung di lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) media *puzzle* efektif meningkatkan konsentrasi ananda S dan memberikan manfaat lain seperti perkembangan kognitif, motorik halus dan rasa percaya diri, 2) dalam waktu satu minggu terjadi perkembangan yang signifikan pada diri ananda S. Hal ini membuktikan bahwa *puzzle* sebagai media edukasi merupakan salah satu sarana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak usia dini, karena memungkinkan anak bermain sambil melatih keterampilan lain, seperti memecahkan masalah, kesulitan dan ketekunan.



Copyright © 2025 Universitas Sebelas April.

All rights reserved.

***Corresponding Author:**

Wulanda Aditya Azis¹,
PG PAUD FKIP,
Universitas Sebelas April,
Jl. Angkrek Situ No.19, Situ, Kec. Sumedang Utara,
Kabupaten Sumedang, Jawa Barat 45323,
Email: wulandaadityaazis15@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Manusia dalam rentang kehidupannya akan terus mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang berkelanjutan. Perkembangan hidup manusia merupakan proses yang kontinu, dimulai dari masa konsepsi (pembuahan) sampai kematian. Perkembangan berlangsung secara terus-menerus sepanjang hidup manusia. Maka ini diketahui sebagai perspektif masa hidup dalam perkembangan manusia. Paul Baltes (dalam Talango, 2020) menjelaskan bahwa perspektif masa hidup (*Life-span-perspective*) menelaah yakni perkembangan manusia berlangsung sepanjang hayat, multidimensi, multiarah, plastis, multidisiplin, dan kontekstual serta merupakan proses yang melibatkan pertumbuhan, pemeliharaan, dan regulasi terhadap penurunan. Oleh karena itu, siklus perkembangan kehidupan manusia akan melalui tahapan pencapaian perkembangan, yang disebut dengan tugas-tugas perkembangan.

Salah satu tahapan perkembangan yang dilalui oleh manusia adalah tahapan usia dini. Tahapan ini berada pada rentang usia 0-8 tahun, sesuai aturan NAEYC (*National Association of Early Young Children*). Sedangkan di Indonesia rentang usia dini berkisar antara 0-6 tahun sesuai dengan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia, Nomor 17 Tahun 2010 Pasal 1 Ayat 3. Pada tahapan ini anak akan terbentuk karakteristik yang khas, terbagi dalam beberapa aspek yaitu aspek kognitif, bahasa, fisik motorik, moral agama, social emosional dan seni.

PAUD adalah usaha sadar dalam memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui penyediaan pengalaman dan stimulasi bersifat mengembangkan secara terpadu dan menyeluruh agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal sesuai dengan nilai, norma, dan harapan masyarakat. Dalam hal ini, anak memerlukan program dan kegiatan pendidikan yang dapat mendorong potensinya melalui kegiatan pembelajaran yang bermakna sejak dini.

Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar. Media pembelajaran merupakan alat pendukung kegiatan belajar mengajar agar materi yang dibahas dapat tersampaikan dengan baik sehingga informasi dapat diterima dan dipahami oleh anak didik. Media pembelajaran adalah semua benda konkret atau abstrak yang digunakan dalam lingkungan belajar untuk membantu anak dalam memahami pelajaran yang dipelajarinya (Debeturu & Wijayaningsih, 2019).

Konsentrasi belajar pada anak usia dini adalah suatu kondisi dimana anak dapat memusatkan pikirannya pada sesuatu yang diperintahkan guru di kelas. Pada anak-anak usia 4-6 tahun, kurangnya konsentrasi dapat dilihat pada apa yang terjadi di kelas. Anak usia dini yang tidak bisa duduk diam di kelas merupakan hal wajar, karena sebagian besar kegiatan anak-anak prasekolah adalah bermain. Mereka akan merasa cukup sulit untuk duduk diam dan berkonsentrasi untuk waktu yang lama. Menurut Asroul (dalam Pratiwi & Asi'ah, 2017) selain menggunakan metode pembelajaran yang efektif yaitu melalui bermain, pembelajaran pada anak usia dini menstimulus kemampuan untuk berkonsentrasi membutuhkan media pembelajaran yang tepat untuk anak. Untuk itu media pembelajaran yang digunakan harus aman bagi anak-anak dan di sesuaikan dengan tahapan perkembangan anak.

Dalam Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) yang terdapat dalam Permendikbud No. 134 Tahun 2014 Tentang Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Dari Poin ketiga dari Permendikbud tersebut yaitu "Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan Gerakan yang rumit", dalam hal itu sudah jelas maksudnya adalah memerlukan konsentrasi. Dengan konsentrasi, anak dapat menyelesaikan sesuatu dengan lebih cepat dengan hasil yang baik. Kurangnya konsentrasi dapat menyebabkan hasil kerja yang tidak maksimal dan memakan waktu. Namun berdasarkan karakteristik anak, salah satunya anak sulit dalam berkonsentrasi dan suka bermain. Untuk itu, melatih konsentrasi anak bisa dilakukan dengan cara yang menyenangkan.

Puzzle merupakan salah satu media visual yang dapat digunakan sebagai alat kegiatan belajar anak usia dini dan memiliki nilai edukasi. *Puzzle* membuat anak memahami konsep bentuk, warna, angka dan ukuran. Media *puzzle* dapat membantu daya konsentrasi anak khususnya anak usia dini. Menurut Dina (dalam Sinta, dkk. 2011:99) mengungkapkan bahwa *puzzle* merupakan permainan yang dapat digunakan untuk melatih konsentrasi dan meningkatkan daya ingat anak. Andang (dalam sinta dkk, 2021) menjelaskan *puzzle* adalah permainan yang menyusun suatu gambar atau benda yang telah

dipecah dalam beberapa bagian. Cara memainkan *puzzle* adalah memisahkan kepingan-kepingan yang dipisahkan lalu digabungkan kembali dan terbentuk menjadi sebuah gambar. Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *puzzle* merupakan alat permainan edukatif dengan membongkar pasang untuk membentuk suatu gambar yang utuh. Disini peneliti menggunakan *puzzle* dengan gambar angka untuk melatih konsentrasi belajar anak.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti, hasil observasi menyatakan bahwa di TK Satu Atap Cinanggerang II pada dasarnya sudah cukup memadai dalam hal media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran di kelas, dilihat dari jumlah media pembelajarannya ada salah satu media pembelajarannya yaitu *puzzle*. Terdapat satu ananda berinisial S yang konsentrasinya sering buyar atau gampang teralihkn ketika belajar, seperti ketika menggambar hanya mampu bertahan beberapa menit saja dan gampang teralihkn oleh kegiatan lain serta ketika mendapat tugas tidak diselesaikan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti terdorong untuk melakukan sebuah penelitian yang berkenaan dengan penggunaan media *puzzle* untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak usia dini pada ananda S di TK Satu Atap Cinanggerang II.

2. METODE

Berdasarkan penelitian ini, metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Metode penelitian menurut Sugiyono (2007) adalah cara-cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid, dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan masalah yang ada. Metode ini dapat dipahami sebagai tata cara bagaimana suatu penelitian dilaksanakan. Semua riset pada dasarnya memiliki tujuan yang sama yaitu memecahkan masalah. Data dikumpulkan melalui beberapa teknik kualitatif sehingga semua data dan informasi yang terkumpul merupakan hasil nyata yang ada di lapangan tanpa ada rekayasa atau pengaruh dari peneliti sendiri yang kemudian dideskripsikan dan disajikan. Hasil analisis data pada penelitian deskriptif berupa gambaran secara umum mengenai latar belakang permasalahan serta tidak adanya penambahan informasi dari tangan peneliti sendiri. Segala sesuatu yang dijelaskan sesuai dengan apa yang ada pada saat penelitian dilakukan, kemudian mendeskripsikan dan menjelaskan data serta informasi yang diperoleh juga dilakukan secara deskriptif.

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Desember 2024, bertempat di TK Satu Atap Cinanggerang II Kabupaten Sumedang. Subjek penelitian adalah peserta didik ananda S. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, merupakan metode pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian melalui proses pengamatan. Pengolahan data yang telah direkam dan dikumpulkan dilakukan dengan menggunakan metode analisis data deskriptif kualitatif dengan langkah-langkah sebagai berikut a) reduksi data, yaitu data yang diamati, dirangkum, dicatat, dan disusun secara sistematis dan teratur dari tahap awal sampai akhir kegiatan; b) penyajian data, yaitu pemeriksaan kelengkapan dan keabsahan data, dianalisis atau diolah lebih lanjut dalam bentuk penyajian deskriptif kualitatif dan disajikan dengan menggunakan model kualitatif yang telah ditentukan; c) menarik kesimpulan dan pembuktian, yaitu pemaparan yang disajikan secara logis sesuai dengan keadaan sebagaimana yang diperoleh peneliti dari hasil observasi yang dicatat (pengamatan langsung).

Dari hasil catatan observasi, dilakukan interpretasi sebagai jawaban atas permasalahan yang diajukan dalam penelitian ini. Atas dasar hasil tersebut, peneliti dapat menarik kesimpulan akhir dari gambaran mengenai penggunaan media pembelajaran *puzzle* dalam meningkatkan konsentrasi belajar ananda S.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil

Hasil observasi yang telah dilakukan selama 5 hari yaitu hari senin-jumat, diketahui bahwa dalam proses pembelajaran menggunakan *puzzle* untuk anak usia 6 tahun di TK Satu Atap Cinanggerang II, akan dapat secara perlahan mengasah segala perkembangan yang dimiliki seperti pada kemampuan kognitifnya, mulai dari memecahkan masalah yang dihadapi dan mengenal bentuk, warna, ukuran dan fungsi suatu benda. Media *puzzle* biasanya digunakan pada saat menjelaskan materi yang menyesuaikan dengan ketersediaan *puzzle* yang ada. Saat ini di TK Satu Atap Cinanggerang II terdapat *puzzle* dengan bentuk buah, profesi, alam semesta, binatang, angka, huruf abjad, warna, dan masih banyak lagi.

Media *puzzle* adalah salah satu alat yang terbukti bermanfaat dalam mendukung perkembangan kognitif dan konsentrasi anak. Permainan ini menggabungkan aktivitas fisik dan mental yang melibatkan penyusunan potongan-potongan gambar menjadi satu kesatuan utuh. Selain melatih ketelitian dan pemecahan masalah, *puzzle* juga dapat meningkatkan rasa percaya diri anak ketika mereka berhasil menyelesaikan tugas. Dalam konteks pembelajaran di TK Satu Atap Cinanggerang II, media *puzzle* diperkenalkan kepada ananda S yang berusia 6 tahun. Observasi dilakukan selama satu minggu untuk melihat sejauh mana media ini dapat membantu meningkatkan konsentrasi belajarnya.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa media *puzzle* tidak hanya menarik minat ananda S, tetapi juga memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan konsentrasinya. Aktivitas ini menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan dan sekaligus melatih kemampuan kognitif serta motorik halusya. Pembahasan berikut akan menguraikan lebih detail perkembangan konsentrasi ananda S dari hari ke hari selama menggunakan media *puzzle* dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil observasi selama 5 hari (senin-jumat) terhadap ananda S, anak berusia 6 tahun di TK Satu Atap Cinanggerang II, menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* secara rutin memberikan dampak positif terhadap peningkatan konsentrasi belajarnya. Pada hari pertama, ananda S terlihat antusias ketika diperkenalkan dengan *puzzle* sederhana yang terdiri dari 6-8 potongan. Namun, ia masih sering teralihkan oleh lingkungan sekitar setelah 5-7 menit bekerja. Dengan bimbingan guru dan motivasi berupa pujian, ananda S mampu menyelesaikan *puzzle* tersebut meskipun memerlukan waktu sekitar 10-12 menit.

Pada hari kedua dan ketiga, ananda S menunjukkan peningkatan fokus yang signifikan. Ia mulai lebih cepat memahami pola penyusunan potongan *puzzle* dan mampu mempertahankan konsentrasinya selama 10-15 menit tanpa terlalu banyak distraksi. Peningkatan ini didukung oleh suasana pembelajaran yang kondusif serta dorongan dari guru untuk mencoba lebih mandiri. Pada hari keempat, ananda S berhasil menyelesaikan *puzzle* dengan tingkat kesulitan lebih tinggi, yaitu 12 potongan, hanya dengan sedikit bantuan awal. Ia tampak lebih percaya diri dan menikmati aktivitas tersebut, bahkan meminta untuk mencoba *puzzle* lain dengan desain yang berbeda.

Pada hari terakhir, ananda S dapat menyelesaikan *puzzle* secara mandiri dalam waktu kurang dari 10 menit. Ia juga menunjukkan kemampuan untuk tetap fokus pada tugas lain di kelas, seperti mewarnai dan menyusun balok, yang sebelumnya sering ia

tinggalkan di tengah jalan. Selain itu, interaksi sosialnya dengan teman-teman juga terlihat meningkat karena ia mulai mengajak teman-temannya untuk bermain *puzzle* bersama.

Dari hasil observasi ini, terlihat bahwa media *puzzle* tidak hanya efektif dalam meningkatkan konsentrasi belajar ananda S, tetapi juga memberikan manfaat tambahan pada perkembangan kognitif, motorik halus, dan kepercayaan dirinya. Peningkatan fokus ananda S dalam kurun waktu satu minggu membuktikan bahwa permainan edukatif seperti *puzzle* dapat menjadi salah satu metode pembelajaran yang menarik dan bermanfaat bagi anak usia dini. Pembelajaran yang berbasis permainan ini memungkinkan anak untuk belajar dengan cara yang menyenangkan sambil melatih keterampilan penting lainnya, seperti pemecahan masalah dan ketekunan. Guru dan orang tua disarankan untuk melibatkan media *puzzle* sebagai alat pembelajaran secara rutin dengan tingkat kesulitan yang disesuaikan agar anak tetap termotivasi dan tertantang. Berikut adalah pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap perkembangan konsentrasi belajar dan keterampilan lainnya pada ananda S. Indikator yang digunakan mengacu pada capaian pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka.

Tabel 1. Indikator Capaian Pembelajaran

| Indikator | Hasil Observasi |
|---------------------------------|--|
| Kemampuan Kognitif | Ananda S mulai mengenal bentuk, warna, ukuran, dan fungsi benda. Ia mampu memecahkan masalah dengan memahami pola <i>puzzle</i> . |
| Fokus dan Konsentrasi | Pada hari pertama, konsentrasi bertahan 5–7 menit. Pada hari kelima, mampu mempertahankan fokus lebih dari 10 menit dan menyelesaikan <i>puzzle</i> mandiri. |
| Motorik Halus | Keterampilan tangan seperti memasang potongan <i>puzzle</i> semakin terasah, menunjukkan perkembangan kontrol tangan-mata yang lebih baik. |
| Percaya Diri | Ananda S semakin percaya diri menyelesaikan tugas secara mandiri, bahkan meminta mencoba <i>puzzle</i> dengan tingkat kesulitan lebih tinggi. |
| Ketekunan dan Pemecahan Masalah | Ketekunan meningkat seiring waktu, terlihat dari upayanya menyelesaikan <i>puzzle</i> tanpa menyerah meskipun mengalami kesulitan awal. |
| Interaksi Sosial | Mulai mengajak teman bermain <i>puzzle</i> bersama, menunjukkan peningkatan dalam kerja sama dan interaksi sosial. |

b. Pembahasan

1. Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Salah Satu Anak Usia 6 Tahun di TK Satu Atap Cinanggerang II

Media *puzzle* merupakan alat pembelajaran interaktif yang mengintegrasikan aktivitas fisik dan mental untuk membantu meningkatkan kemampuan konsentrasi anak usia dini. Anak-anak, khususnya usia 6 tahun, umumnya memiliki rentang perhatian yang pendek sehingga memerlukan aktivitas yang menarik dan terstruktur untuk memfokuskan energi mereka. Dalam penggunaan media *puzzle*, anak diajak untuk memecahkan tantangan dengan mencocokkan potongan-potongan *puzzle* hingga membentuk gambar utuh. Proses ini mengharuskan anak untuk berpikir logis, mengidentifikasi pola, serta menahan diri untuk tetap menyelesaikan tugas hingga selesai. *Puzzle* juga menghadirkan

unsur permainan, sehingga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan tanpa tekanan.

Pada konteks pembelajaran di TK Satu Atap Cinanggerang II, *puzzle* diterapkan sebagai metode untuk meningkatkan konsentrasi belajar ananda S, anak berusia 6 tahun yang sebelumnya memiliki kesulitan untuk fokus pada tugas dalam waktu yang lama. Penggunaan media ini dirancang secara bertahap, mulai dari *puzzle* sederhana dengan jumlah potongan kecil hingga tingkat kesulitan yang lebih tinggi, sesuai dengan perkembangan kemampuan ananda S selama proses observasi.

2. Hasil Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Salah Satu Anak Usia 6 Tahun di TK Satu Atap Cinanggerang II

Hasil observasi menunjukkan bahwa media *puzzle* memberikan dampak positif pada kemampuan konsentrasi belajar ananda S. Pada hari pertama, ia masih menunjukkan kecenderungan mudah teralih oleh stimulus di sekitarnya, dengan durasi fokus hanya 5-7 menit. Namun, motivasi dari guru berupa arahan dan pujian membantu ananda S untuk menyelesaikan *puzzle* sederhana dalam waktu 10-12 menit. Pada hari kedua dan ketiga, ananda S mulai menunjukkan peningkatan fokus, mampu memahami pola lebih cepat, dan mempertahankan konsentrasinya selama 10-15 menit tanpa banyak bantuan.

Kemajuan yang signifikan terlihat pada hari keempat, ketika ananda S berhasil menyelesaikan *puzzle* yang lebih kompleks dengan 12 potongan hanya dengan sedikit bantuan awal. Ia juga mulai menikmati aktivitas ini dan meminta tantangan lain dengan desain *puzzle* yang berbeda. Pada hari kelima, ananda S dapat menyelesaikan *puzzle* secara mandiri dalam waktu kurang dari 10 menit. Ia juga terlihat lebih percaya diri dan antusias saat menyelesaikan tugas lain di kelas, seperti mewarnai dan menyusun balok, yang sebelumnya sering ia tinggalkan. Bahkan, interaksi sosial ananda S meningkat karena ia mulai melibatkan teman-temannya dalam permainan *puzzle*, menunjukkan kemampuan berbagi dan bekerjasama.

4. SIMPULAN

Dari hasil observasi selama 5 hari yaitu hari Senin-Jumat, dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* efektif dalam meningkatkan konsentrasi belajar ananda S di TK Satu Atap Cinanggerang II. Selain itu, *puzzle* juga memberikan manfaat tambahan pada perkembangan kognitif, motorik halus, dan kepercayaan dirinya. Peningkatan fokus yang signifikan menunjukkan bahwa permainan edukatif seperti *puzzle* dapat menjadi salah satu metode pembelajaran yang relevan bagi anak usia dini. Oleh karena itu, guru dan orang tua disarankan untuk melibatkan media *puzzle* sebagai alat pembelajaran rutin dengan tingkat kesulitan yang disesuaikan untuk mempertahankan minat anak sekaligus meningkatkan kemampuan mereka secara bertahap.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak atas dukungan dan kontribusi yang sangat berharga dalam penelitian ini. Kami ucapkan terima kasih kepada Ibu Wulanda Aditya Aziz, M.Pd. selaku dosen pembimbing mata kuliah Deteksi Dini Tumbuh Kembang Anak, yang telah memberikan dukungan, saran, dan data yang berharga. Kami juga berterima kasih kepada TK Satu Atap Cinanggerang II atas

bantuan teknis, kerjasama, dan kesempatan untuk melakukan penelitian ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan bagi kemajuan perkembangan anak-anak di TK Satu Atap Cinanggerang II.

REFERENSI

- Arifudin, A. (2021). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jawa Barat: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Nisa, N, I, dkk. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle* Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Cendekiawan Ilmiah*, 9 (1), 37-41.
- Pratiwi, S dan Asi'ah, Y, N. (2017). Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Menjahit. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 2 (2), 3.
- Rupdinah, R dan Suryana, D. Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*. 6 (1), 49-52.
- Sinta, dkk. (2021). Pengembangan Alat Permainan *Puzzle* Untuk Menstimulasi Kecerdasan Interpersonal Anak Kelompok B Di TK Alam Pelangi Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2 (2), 8-9.
- Talango, S, R. (2020). Konsep Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1 (1), 93-94.