JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)
Volume 9, Nomor 2, Juli 2026, pp. 511-521
ISSN 2599-2759 (online), 2614-4387 (print)
DOI: https://doi.org/10.31537/jecie.v9i2.3293

Efektivitas Penerapan Media Human Body Puzzle Terhadap Pemahaman Anak dalam Mengenal Anggota Tubuh di RA Al-Mu'awanah Kota Bandung

Heri Hidayat[1)], Fadilla Ayuningtyas[2)], Siti Aulia Rachmaniar[3,*)], Meliana Virla Syahira[4)], Azzahra Syifa Assabrina[5)]

[1,2,3,4,5)] Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, Jl. Cimencrang, Kota Bandung, Jawa Barat
[*)] Email corresponding author: auliarahmaa1165@gmail.com

Abstrak

Kemampuan mengenal anggota tubuh merupakan bagian penting dalam pembentukan identitas diri anak usia dini. Namun, masih terdapat anak yang belum mampu menyebutkan, menunjuk, dan memahami fungsi anggota tubuh dengan baik sehingga diperlukan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan media Human Body Puzzle terhadap pemahaman anak dalam mengenal anggota tubuh di RA Al-Mu'awanah Kota Bandung. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen dan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Subjek penelitian berjumlah 4 anak usia 4–5 tahun. Data dikumpulkan melalui observasi menggunakan instrumen *rating scale*. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif dengan membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal anggota tubuh setelah penerapan media *Human Body Puzzle*. Rata-rata skor *pre-test* sebesar 15,5 meningkat menjadi 22,5 pada *post-test* dengan selisih 7 poin. Selain itu, anak terlihat lebih aktif, percaya diri, dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, media *Human Body Puzzle* berpengaruh positif terhadap peningkatan pengetahuan mengenal anggota tubuh anak usia 4–5 tahun. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan media *Human Body Puzzle* berbahan sederhana sebagai sarana pembelajaran yang konkret, menarik, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Kata kunci: *Human Body Puzzle; Anggota Tubuh; Anak Usia Dini; Media Pembelajaran; Pengetahuan Anak*

Abstract

The ability to recognize body parts is an important part of forming a child's self-identity in early childhood. However, there are still children who are unable to name, point to, and understand the functions of body parts well, so engaging learning media that aligns with the characteristics of early childhood is needed. This study aims to determine the effectiveness of implementing the Human Body Puzzle media on children's understanding of body parts at RA Al-Mu'awanah, Bandung City. The research uses a quantitative approach with a quasi-experimental method and a One Group Pretest-Posttest Design. The research subjects consisted of 4 children aged 4–5 years. Data were collected thru observation using a rating scale instrument. The data analysis technique used was quantitative descriptive analysis by comparing pre-test and post-test results. The research results showed an improvement in the ability to recognize body parts after the application of the Human Body Puzzle media. The average pre-test score of 15.5 increased to 22.5 in the post-test, with a difference of 7 points. In addition, the children appeared more active, confident, and enthusiastic in participating in the learning activities. Thus, the Human Body Puzzle media has a positive impact on the improvement of knowledge about body parts in children aged 4–5 years. The novelty of this research lies in the use of the Human Body Puzzle media made from simple materials as a concrete, engaging, and age-appropriate learning tool for early childhood.

Keywords: *Human Body Puzzle; body parts; early childhood; learning media; children's knowledge.*

Copyright (c) 2026 JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education).
This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Menurut Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia (2025) meskipun akses pendidikan di Indonesia sudah cukup baik, masih terdapat permasalahan berupa krisis pembelajaran yang berdampak pada rendahnya kualitas pendidikan. Hal ini terlihat dari hasil studi *Programme for International Student Assessment* (PISA) yang menunjukkan bahwa kemampuan membaca dan memahami angka pada peserta didik di Indonesia masih rendah. Kondisi tersebut menandakan bahwa banyak peserta didik belum mencapai kompetensi yang diharapkan, terutama dalam keterampilan berpikir tingkat tinggi seperti menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan ide. Selain itu, pembelajaran yang masih berfokus pada hafalan menyebabkan pemahaman siswa belum mendalam sehingga diperlukan pembelajaran yang lebih aktif, kontekstual, dan bermakna. Sejalan dengan penelitian Ningsih dkk. (2023) pembelajaran yang menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dan *Problem Based Learning* (PBL) lebih menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran dibandingkan pembelajaran konvensional. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang berpusat pada siswa dapat lebih mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis, sedangkan pembelajaran konvensional cenderung kurang memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan tersebut secara optimal. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa perbaikan kualitas pendidikan perlu dilakukan sejak tahap awal, yaitu pada pendidikan anak usia dini.

Berkaitan dengan hal tersebut, menurut Widhiharsanto & Akkas (2023) pendidikan anak usia dini merupakan tahap penting dalam proses perkembangan anak yang perlu mendapatkan perhatian secara optimal. Pada tahap ini, anak berada pada masa krusial dalam membangun kemampuan dasar sehingga pembelajaran perlu disesuaikan dengan tahap perkembangan dan karakteristik anak. Pembelajaran sebaiknya dilakukan melalui kegiatan yang menyenangkan seperti bermain agar anak dapat memperoleh pengalaman belajar yang bermakna serta mengembangkan aspek nilai, pengetahuan, keterampilan, dan sosial emosional secara seimbang. Hal ini sejalan dengan pendapat Fitriani (2025) yang menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan fondasi utama dalam pembentukan karakter, kepribadian, serta kesiapan anak untuk mengikuti jenjang pendidikan selanjutnya. Sejalan dengan hal tersebut Talango (2020) menjelaskan juga bahwa perkembangan anak usia dini mencakup berbagai aspek yaitu kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosional, dan moral. Pada tahap ini, seluruh aspek perkembangan tersebut perlu distimulasi secara optimal agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara seimbang.

Kemampuan mengenal anggota tubuh merupakan salah satu kemampuan dasar yang penting dikembangkan pada anak usia dini. Pengenalan anggota tubuh membantu anak memahami nama, letak, serta fungsi bagian-bagian tubuhnya sehingga dapat mendukung perkembangan kesadaran diri dan pembentukan identitas diri. Selain itu, pemahaman terhadap anggota tubuh dapat membantu anak berinteraksi dengan lingkungan serta belajar menjaga dan merawat dirinya secara mandiri. Berdasarkan hasil penelitian Afifah & Ningrum (2023) pembelajaran mengenal anggota tubuh perlu diberikan sejak dini melalui kegiatan yang menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak agar proses belajar menjadi lebih efektif dan bermakna bagi anak. Selaras dengan hal tersebut, Pratiwi dkk. (2025) menegaskan bahwa pembelajaran anatomi tubuh pada anak usia dini perlu menggunakan media konkret dan interaktif agar anak dapat memahami bagian tubuh secara lebih mudah melalui keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran.

Menurut Mawaddah dkk. (2026), pembelajaran berbasis kasih sayang, kepedulian, serta pendekatan *play-based learning* dan *caring pedagogy* menjadikan proses pendidikan lebih holistik dan bermakna bagi anak usia dini. Prinsip tersebut menegaskan bahwa pembelajaran anak usia dini perlu berlangsung dalam suasana yang hangat, aman, dan menyenangkan agar anak merasa nyaman dalam mengeksplorasi dirinya. Sejalan dengan itu, Direktorat KSKK

Madrasah Direktorat Jenderal Pendidikan Islam (2025) menjelaskan bahwa pendidikan tidak hanya berorientasi pada aspek kognitif, tetapi juga pada pembentukan hubungan yang penuh kasih antara pendidik dan anak serta penguatan nilai empati dalam proses belajar. Hal ini tercermin dalam interaksi yang menghargai anak sebagai individu yang unik dan memberikan ruang bagi anak untuk belajar melalui pengalaman bermakna. Dalam suasana pembelajaran yang demikian, anak lebih mudah terlibat aktif dalam mengenal dirinya sendiri, termasuk bagian tubuh dan fungsinya, serta merasa lebih nyaman karena tidak berada dalam tekanan.

Anak usia dini berada pada fase fondasi dengan salah satu elemen capaian pembelajaran yaitu jati diri yang berfokus pada pengembangan kesadaran anak terhadap identitas diri, emosi, dan kemampuan fisik motorik. Elemen ini mencakup kemampuan anak dalam mengenali identitas dirinya yang dipengaruhi oleh minat, kebutuhan, gender, agama, dan sosial budaya, serta memahami ciri fisik, kesukaan, dan kemampuannya, termasuk menyebutkan identitas sederhana seperti nama, usia, dan ciri fisik (Helista dkk., 2023). Sejalan dengan itu, jati diri juga dipahami sebagai penilaian dan pemahaman anak terhadap dirinya sebagai individu maupun sebagai bagian dari kelompok, di mana anak mulai mengenali ciri fisik, minat, serta potensi yang dimilikinya dan mampu mengekspresikan emosi serta membangun hubungan sosial yang sehat (Daulay & Fauziddin, 2023).

Berdasarkan capaian tersebut, anak perlu diberikan stimulasi yang sesuai agar mampu mengenal dirinya secara bertahap, termasuk mengenal bagian-bagian tubuh dan fungsinya sebagai bagian dari pembentukan identitas diri pada anak usia dini. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran untuk membantu anak mengenal anggota tubuh adalah *human body puzzle.* Hasil penelitian Alika K dkk. (2025) menunjukkan bahwa media puzzle mampu membantu anak memahami konsep secara lebih konkret melalui aktivitas mengamati, mencocokkan, dan menyusun gambar sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna bagi anak usia dini. Berdasarkan kondisi tersebut, perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *human body puzzle* terhadap kemampuan anak dalam mengenal anggota tubuh.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen (*quasi experimental design*). Metode kuasi eksperimen digunakan untuk mengetahui pengaruh penerapan media *human body puzzle* terhadap pengetahuan mengenal anggota tubuh anak usia 4–5 tahun di RA Al-Mu'awanah Kota Bandung. Metode ini dipilih karena penelitian dilakukan tanpa adanya pengelompokan subjek secara acak dan hanya menggunakan satu kelompok penelitian (Sugiyono, 2022).

Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design.* Pada desain ini, subjek penelitian diberikan tes awal (*pre-test*) sebelum perlakuan, kemudian diberikan perlakuan (*treatment*) menggunakan media human body puzzle, dan selanjutnya diberikan tes akhir *(post-test*) setelah perlakuan dilaksanakan (Djaali, 2020). Penelitian ini dilaksanakan secara sistematis dan terstruktur dengan perencanaan yang matang dari awal hingga akhir (Maharani dkk., 2025). Desain ini bertujuan untuk mengetahui perubahan kemampuan anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (Bilkis dkk., 2025).

Subjek dalam penelitian ini adalah kelompok A usia 4–5 tahun di RA Al-Mu'awanah Kota Bandung yang berjumlah 4 anak. Pemilihan subjek penelitian dilakukan berdasarkan karakteristik usia anak yang sesuai dengan fokus penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi. Observasi dilakukan untuk memperoleh data mengenai kemampuan anak dalam mengenal anggota tubuh sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media *human body puzzle.* Instrumen observasi menggunakan skala penilaian (*rating scale*) dengan rentang skor 1–4 yang disusun berdasarkan indikator kemampuan mengenal anggota tubuh pada anak usia dini yang diadaptasi dari Yuliantina dkk.

(2025) dalam buku Panduan Capaian Pembelajaran Fase Pondasi Edisi 2025 Elemen Jati Diri (Identitas Diri) Sub Elemen yaitu anak mengenali identitas dirinya yang terbentuk oleh karakteristik fisik dan gender, minat, kebutuhan, agama, dan sosial budaya. Capaian pembelajarannya yaitu anak mampu mengenal bagian tubuhnya, menyebutkan identitas diri sederhana, dan menunjukkan kemanadirian dan kepercayaan diri. Adapun indikator penilaian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Anak mampu menyebutkan bagian tubuh (mata, hidung, mulut, tangan, kaki)
2. Anak menunjukkan koordinasi motorik halus saat menyusun puzzle
3. Anak menunjukkan rasa percaya diri saat bermain
4. Anak mampu menyebutkan identitas diri sederhana (nama, jenis kelamin)

Hasil analisis data kemudian diinterpretasikan untuk mengetahui efektivitas penerapan media *human body puzzle* terhadap pemahaman anak dalam mengenal anggota tubuh di RA Al-Mu'awanah Kota Bandung.

Kategori penilaian dalam penelitian ini terdiri atas: Belum Berkembang (BB) dengan skor 1, Mulai Berkembang (MB) dengan skor 2, Berkembang Sesuai Harapan (BSH), Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan skor 4. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif dengan membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test*. Analisis dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan anak setelah diberikan perlakuan menggunakan media *human body puzzle.* Data hasil observasi dihitung menggunakan nilai rata-rata (*mean*) untuk mengetahui perubahan kemampuan anak sebelum dan sesudah perlakuan diberikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di RA Al-Mu'awanah Kota Bandung dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan media *human body puzzle* terhadap pemahaman anak dalam mengenal anggota tubuh usia 4-5 tahun. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain *group pre-test dan post-test*. Subjek penelitiannya berjumlah 4 anak. Sebelum diberikan perlakuan menggunakan media *human body puzzle*, terlebih dahulu peneliti melakukan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal anak dalam mengenal anggota tubuh. Setelah itu, anak diberikan perlakuan berupa kegiatan pembelajaran menggunakan media *human body puzzle*. Setelah selesai melakukan perlakuan, peneliti melakukan *post-test* untuk mengetahui perkembangan kemampuan anak setelah menggunakan media tersebut. Data penelitian ini diperoleh melalui observasi dengan menggunakan instrumen penilaian berbentuk *rating scale* dengan skala 1-4, dengan kategori Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB).

Hasil *pre-test* menunjukkan kemampuan anak dalam mengenal anggota tubuh sebelum diberikan perlakuan menggunakan media human body puzzle.

Tabel 1. Hasil *Pre-test* Anak

No	Nama	Skor
1	Anak 1	16
2	Anak 2	16
3	Anak 3	16
4	Anak 4	14
Jumlah		62
Rata-Rata		15,5

(Sumber: Hasil Penelitian)

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa skor *pre-test* tertinggi yaitu 16 dan skor terendahnya yaitu 14. Jumlah keseluruhan skor *pre-test* adalah 60 dengan rata-rata sebesar 15,5. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan mengenal anggota tubuh anak sebelum diberikan perlakuan berada pada kategori berkembang sesuai harapan. Pada tahap *pre-test*, sebagian anak sudah mampu menyebutkan namanya, menyebutkan anggota tubuhnya, dan menyebutkan fungsinya, akan tetapi anak-anak masih belum memiliki kepercayaan diri dan antusias belajar di kelas.

Hasil *post-test* menunjukkan kemapuan anak dalam mengenal anggota tubuh setelah diberikan perlakuan menggunakan media *human body puzzle*.

Tabel 2. Hasil *Post-test* Anak

No	Nama	Skor
1	Anak 1	23
2	Anak 2	23
3	Anak 3	23
4	Anak 4	21
Jumlah		90
Rata-Rata		22,5

(Sumber: Hasil Penelitian)

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa skor *post-test* tertinggi yaitu 23 dan skor terendahnya yaitu 21. Jumlah keseluruhan skor *pre-test* adalah 90 dengan rata-rata sebesar 22,5. Hasil tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan dalam kemampuan mengenal anggota tubuh anak setelah diberikan perlakuan menggunakan media *human body puzzle*. Anak berada pada kategori berkembang sangat baik. Anak terlihat lebih mampu menyebutkan namanya, menyebutkan anggota tubuhnya, dan menyebutkan fungsinya serta anak juga sudah memiliki kepercayaan diri dan antusias belajar di kelas. Adapun perbandingan dari hasil *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Perbandingan hasil *Pre-test* dan *Post-test* Anak

No	Nama	***Pre-test***	***Post-test***	Selisih
1	Anak 1	16	23	7
2	Anak 2	16	23	7
3	Anak 3	16	23	7
4	Anak 4	14	21	7
Rata-Rata		**15,5**	**22,5**	**7**

(Sumber: Hasil Penelitian)

Berdasarkan tabel di atas, seluruh anak mengalami peningkatan skor setelah diberikan perlakuan menggunakan media *human body puzzle*. Peningkatan rata-rata sebesar 7 poin, hal ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman anak dalam mengenal anggota tubuh, kepercayaan diri, dan antusias belajar di kelas. Selain itu, tidak terdapat anak yang mengalami penurunan skor. Hal tersebut menunjukkan bahwa media *human body puzzle* membantu anak memahami materi dengan lebih menarik dan interaktif.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, menurut Jean Piaget dalam Hulu dkk. (2025) perkembangan kognitif merupakan proses yang melibatkan bagaimana seseorang memahami dan berinteraksi dengan lingkungannya. Dia memandang kognitif sebagai perubahan bertahap dalam struktur pemikiran seseorang melalui empat tahap utama: sensorimotor, pra-operasional, operasional konkret, dan formal. Perkembangan kognitif anak sangatlah beragam, beberapa anak memiliki kemampuan kognitif yang lancar dan lambat. Menurut Julia dkk. (2025) Konteks tumbuh kembang anak usia dini merupakan aspek kognitif memegang peranan yang tidak bisa diabaikan begitu saja. Kemampuan ini mencakup bagaimana seorang anak mulai belajar berpikir, memahami situasi, menyimpan ingatan, menyelesaikan persoalan, hingga menginterpretasikan berbagai rangsangan yang datang dari lingkungannya. Menariknya, fondasi kognitif yang dibangun sejak dini ternyata berdampak jauh ke depan anak yang sejak kecil memiliki kapasitas kognitif yang matang cenderung lebih siap menghadapi tuntutan akademik dan lebih mudah beradaptasi secara sosial seiring bertambahnya usia. Lebih dari itu, anak-anak dengan landasan berpikir yang kuat sejak awal biasanya tumbuh menjadi individu yang tidak hanya unggul dalam prestasi belajar, tetapi juga lebih kreatif dan mampu berpikir secara kritis dalam menyikapi berbagai permasalahan.

Perkembangan kognitif anak usia dini meliputi kemampuan mengamati, mengingat, mengklasifikasikan, membuat hubungan sebab-akibat, serta mengenal simbol dan angka secara bertahap (Permatasari dkk., 2025). Pada usia 2-7 tahun dikenal sebagai masa pra-operasional yang dimana dikenal sebagai masa pra-kanak-kanak atau usia bermain. Memori dan imajinasi mereka sedang berkembang. Anak-anak pada usia ini juga di kenal egosentris, yang berarti mereka kesulitan berpikir di luar sudut pandang mereka sendiri (Samaiya, 2022). Melalui bermain, anak-anak mempelajari keahlian baru, memahami cara dan waktu penggunaannya, serta memenuhi kebutuhan mereka. Selain itu, bermain juga mendukung perkembangan kognitif dan kemampuan sosial anak (Asmara dkk., 2025). Dalam penelitian yang dilakukan oleh Sumual, dkk dalam jurnal Aghnaita dkk. (2022) mengungkapkan bahwa salah satu cara untuk menanamkan sikap solidaritas serta kebangsaan pada anak usia dini yaitu permainan. Hal ini mendorong kemampuan dasar anak, seperti: membangun kebersamaan, rasa simpati, empati, kekompakan dan kepentingan kelompok.

Menurut Giswah (2025) menyatakan bahwa perkembangan kemampuan berpikir anak adalah salah satu elemen yang sangat krusial dalam fase pertumbuhan mereka. Salah satu metode untuk memacu serta meningkatkan kecakapan kognitif anak adalah dengan menggunakan permainan yang dapat menstimulasi otak dan melibatkan proses berpikir. Salah satu cara efektif untuk mengoptimalkan kognitif anak di usia dini yaitu dengan menciptakan ruang bagi mereka untuk aktif berinteraksi baik lewat aktivitas bermain maupun kegiatan eksplorasi terhadap berbagai objek yang ada di sekitar mereka (Astuti dkk., 2024). Salah satu jenis permainan yang terbukti efektif memberikan pengaruh positif pada perkembangan kognitif anak salah satunya adalah puzzle. Pada dasarnya, puzzle merupakan segala jenis permainan yang memiliki dua ciri utama, yaitu dirancang untuk menghibur serta ada solusi yang jelas. Untuk mendapatkan solusinya, dibutuhkan kemampuan berpikir serta strategi untuk memecahkan masalah (Jinan dkk., 2025).

Anggota tubuh merupakan bagian-bagian tubuh yang sering difungsikan sehari-hari. Pengenalan anggota tubuh kepada anak usia dini merupakan sebagai stimulus pengenalan yang sangat penting (Irawan, 2023). Anak usia dini memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi, termasuk rasa ingin tahu tentang anggota tubuh mereka sendiri (Oktaviati & Andri, 2025). Menurut Grady dalam Afifah & Ningrum (2023) Pentingnya bagi anak untuk memahami anggota tubuh karena hal tersebut merupakan bagian dari pertumbuhan dan perkembangan anak sehingga anak dapat menjaga tubuhnya dengan baik. Oleh karena itu, anak perlu mengenali dan memahami fungsi anggota tubuh secara dasar sejak dini. Salah satu cara

mengenalkan anggota tubuh kepada anak adalam melalui pendekatan yang menarik dan interaktif (Oktaviati & Andri, 2025)

Puzzle merupakan salah satu jenis permainan yang menuntut anak untuk mengoptimalkan koordinasi antara tangan dan mata, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam merangkai setiap potongan hingga membentuk suatu kesatuan yang utuh. Di samping memberikan stimulasi terhadap perkembangan motorik halus, aktivitas bermain *puzzle* turut berkontribusi dalam meningkatkan tingkat konsentrasi, menumbuhkan kreativitas, serta memperkuat kemampuan pemahaman spasial pada anak (Sandat & Wedayanthi, 2024) Kegiatan menyusun kepingan gambar menjadi satu bagian utuh melalui media *puzzle* mampu melibatkan anak secara aktif dalam proses pembelajaran manipulatif (Nurapriani, 2025) Menurut Fadilah dkk. (2025) *puzzle* merupakan media permainan yang dimainkan dengan cara membongkar dan menyusun kembali kepingan-kepingannya hingga membentuk pola gambar yang sesuai. Media ini juga sangat direkomendasikan untuk mendukung tumbuh kembang anak, mengingat aktivitas yang ditawarkannya mampu memberikan stimulasi terhadap perkembangan otak anak secara optimal.

Selaras dengan media *Human Body Puzzle* yang merupakan salah satu alat permainan edukatif (APE) yang dirancang untuk membantu anak mengenal bagian-bagian tubuh manusia melalui kegiatan bermain sambil belajar. Media ini dibuat dalam bentuk *puzzle* sederhana yang dapat disusun oleh anak dengan cara mencocokkan bagian tubuh pada tempat yang sesuai. *Human Body Puzzle* yang terbuat dari kardus dan tutup botol memiliki bentuk yang sederhana, aman, serta mudah digunakan oleh anak usia 4–5 tahun. Penggunaan bahan sederhana juga membuat media lebih ringan dan dapat melatih anak untuk aktif memegang, memasang, dan menyusun bagian puzzle secara mandiri. Karakteristik media *Human Body Puzzle* sesuai dengan kebutuhan belajar anak usia dini yang cenderung menyukai aktivitas langsung dan konkret. Melalui kegiatan menyusun *puzzle*, anak dapat belajar mengenal anggota tubuh sambil melatih konsentrasi, kemampuan berpikir, dan koordinasi mata serta tangan. Selain itu, media *human body puzzle* dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan karena anak terlibat langsung dalam proses pembelajaran karena anak dapat memegang, menyusun, dan mengamati langsung bagian tubuh manusia dengan kegiatan bermain. Dengan demikian, *Human Body Puzzle* dapat menjadi media pembelajaran yang sesuai untuk membantu perkembangan kognitif dan motorik halus anak usia 4–5 tahun.

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan media *human body puzzle* menunjukkan adanya peningkatan terhadap pemahaman anak dalam mengenal anggota tubuh di RA Al-Mu'awanah Kota Bandung. Hal tersebut dapat dilihat dari meningkatnya skor *pre-test* dan *post-test* pada masing-masing anak. Pada saat sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*), kemampuan anak dalam mengenal anggota tubuh sudah cukup baik. Anak sudah mampu menyebutkan namanya, menyebutkan anggota tubuhnya, dan menyebutkan fungsinya. Namun beberapa diantaranya ada yang masih terlihat malu, kurang percaya diri, dan belum antusias saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Beberapa anak juga terlihat masih mengalami kesulitan ketika diminta untuk menggambar manusia lidi, kondisi tersebut menunjukkan bahwa anak masih membutuhkan stimulasi dan media pembelajaran yang menarik agar lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar. Setelah diberikan perlakuan (*post-test*) dengan pembelajaran menggunakan media *human body puzzle*, kemampuan anak mengalami peningkatan yang sangat baik. Anak mulai terlihat lebih berani untuk maju ke depan, lebih aktif menjawab pertanyaan, serta menunjukkan antusias yang lebih tinggi selama kegiatan berlangsung.

Hal ini menunjukkan bahwa media *human body puzzle* memberikan pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan bagi anak. Anak dapat belajar sambil bermain melalui kegiatan menyusun bagian tubuh manusia. kegiatan tersebut membantu anak lebih mudah untuk memahami bentuk, nama, serta letak anggota tubuh. Selain itu, penggunaan media *puzzle* juga membuat anak lebih aktif dan fokus selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Anak juga menunjukkan rasa percaya diri dan antusias saat bermain. Anak terlihat antusias saat memasangkan bagian-bagian tubuh pada media *puzzle* sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dibandingkan dengan pembelajaran tanpa media. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *human body puzzle* dapat membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga anak lebih mudah memahami materi pengenalan bagian tubuh melalui kegiatan bermain secara langsung.

Selain membuat anak lebih aktif, media *human body puzzle* juga membantu anak dalam mengenal bagian-bagian tubuh dengan lebih baik. Hal tersebut ini terlihat pada hasil *post-test*, di mana sebagian besar anak sudah mampu memasangkan bagian tubuh pada media *puzzle* dengan cukup tepat. Media yang dibuat dari bahan sederhana seperti kardus dan tutup botol juga mudah digunakan oleh anak-anak sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan tidak membosankan. Penggunaan *puzzle* dalam pembelajaran anak usia dini dinilai dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir, konsentrasi, serta koordinasi mata dan tangan anak melalui kegiatan bermain sambil belajar. Dengan demikian, media *Human Body Puzzle* dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia 4–5 tahun. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Luthfi (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran anak usia dini dapat membantu meningkatkan kemampuan kognitif, konsentrasi, dan keaktifan anak selama proses belajar berlangsung. Dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa media *puzzle* mampu membuat anak lebih tertarik mengikuti pembelajaran karena anak belajar melalui aktivitas bermain secara langsung. Maka dari itu, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *media Human Body Puzzle* dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang sesuai digunakan pada anak usia 4–5 tahun karena mampu menciptakan proses belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan dalam jumlah subjek penelitian yang relatif sedikit dan tidak adanya kelompok kontrol. Oleh karena itu, peningkatan kemampuan anak tidak sepenuhnya dapat disimpulkan hanya berasal dari penggunaan media *human body puzzle* saja, tetapi juga karena dipengaruhi oleh faktor lain seperti perkembangan alami anak dan pengulangan pembelajaran.

Selama kegiatan penelitian juga ditemukan beberapa hambatan ketika di kelas. Pada saat kegiatan berlangsung, dari kemampuan anak dalam memahami instruksi yang berbeda-beda sehingga guru perlu memberikan arahan secara berulang kepada beberapa anak ketika memasangkan bagian tubuh pada media *human body puzzle*, beberapa anak juga masih ada yang sedikit merasa malu dan ragu untuk mencoba di depan teman-temannya, terutama pada saat awal kegiatan pembelajaran. Ada juga sebagian anak yang belum sepenuhnya mengerti apa fungsi bagian tubuh tersebut, sehingga keliru untuk menjawabnya, Namun, hambatan tersebut dapat diatasi secara bertahap melalui pendampingan guru dan pemberian motivasi kepada anak selama kegiatan berlangsung. Akan tetapi, meskipun terdapat beberapa kendala tersebut, penggunaan media *human body puzzle* tetap dapat membantu proses pembelajaran anak usia 4–5 tahun menjadi lebih aktif, antusias dan menyenangkan bagi anak-anak di RA Al-Mu'awanah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media *human body puzzle* memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman anak dalam mengenal anggota tubuh di RA Al-Mu'awanah Kota Bandung. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata skor anak dari 15,5 pada *pre-test* menjadi 22,5 pada *post-test*. Selain meningkatkan kemampuan anak dalam menyebutkan, menunjukkan, dan memahami fungsi anggota tubuh, penggunaan media *human body puzzle* juga mampu meningkatkan kepercayaan diri, keaktifan, dan antusiasme anak selama proses pembelajaran. Penelitian ini menunjukkan bahwa media *human body puzzle* merupakan media pembelajaran yang relevan dan efektif untuk digunakan pada

pendidikan anak usia dini karena mampu memberikan pengalaman belajar yang konkret, interaktif, dan menyenangkan. Oleh karena itu, media ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk mendukung perkembangan pengetahuan anak dalam mengenal anggota tubuh serta pembentukan identitas diri pada anak usia dini. Harapannya, untuk penelitian kedepan bisa menggunakan subjek yang lebih besar dan banyak.

DAFTAR PUSTAKA

Afifah, N. L., & Ningrum, M. A. (2023). Pengembangan Media Computer Assisted Instruction (CAI) Untuk Pembelajaran Mengenal Anggota Tubuh Anak Usia 4-5 Tahun. *Primary Education Journals*, *3*(1), 27–40.

Aghnaita, A., Norhikmah, N., Aida, N., & Rabi'ah, R. (2022). Rekonstruksi Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini Melalui Konsep "Jati Diri." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(4), 3253–3266. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2071

Alika K, H., J.H, H., Nataleni, L. S., Salini, S., Veronika, S., & Yusup, W. B. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di TK Marina Permai. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *2*(4), 1–9. https://doi.org/10.47134/paud.v2i4.1803

Asmara, E. D., Sofyan, H., & Muazzomi, N. (2025). Pengembangan Game Multimedia Interaktif untuk Menstimulasi Perkembangan Bahasa Tema Air, Api, dan Udara pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Taruna Sakinah Kota Jambi. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, *9*(1), 7–13. https://doi.org/10.31537/jecie.v9i1.1756

Astuti, R. W., Rahmadani, N. Dela, & Lestari, S. R. (2024). Analisis Permainan Edukatif dalam Mendukung Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Mentari*, *4*(2), 78–86. https://jurnal.stkippgriponorogo.ac.id/index.php/Mentari

Bilkis, A., Muspawi, M., & Ismiatun, A. N. (2025). Pengaruh Aktivitas Bermain Bombik Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK ABA IV Kota Jambi. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, *9*(1), 73–78. https://doi.org/10.31537/jecie.v9i1.1813

Daulay, M. I., & Fauziddin, M. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Jenjang PAUD. *Jurnal Bunga Rampai Usia EMAS (BRUE) (BRUE)*, *9*(2), 101–116. https://doi.org/10.24114/jbrue.v9i2.52460

Direktorat KSKK Madrasah Direktorat Jenderal Pendidikan Islam. (2025). *Panduan Kurikulum Berbasis Cinta di Madrasah*. Kementerian Agama Republik Indonesia.

Djaali. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (B. S. Fatmawati, Ed.; Cetakan Pe). PT Bumi Aksara.

Fadilah, I. A. N., Karlina, L., Winarti, S., Hasni, U., & Fitriana. (2025). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengingat Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Asyiyah Bustanul Athfal Menggunakan Media Puzzle. *Childhood Education: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(1), 53–63. https://doi.org/10.53515/cej.v6i1.153

Fitriani, H. (2025). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. *Literasiologi*, *14*, 1–11. https://doi.org/https://doi.org/10.47783/literasiologi.v9i4

Helista, C. N., Anggraini, Y. D., Puspitasari, O., & Prima, S. A. (2023). *Jati diri* (S. T. Pertiwi & S. D. Apriliana, Eds.; Edivsi Rev). Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Hulu, A., Purba, R., Hutagalung, Y., Lase, A., Panggabean, D., & Lase, I. (2025). Kreatif, Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini 4-6 Tahun di TK Bina. *Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, *4*(1), 2228–2233.

Irawan, V. W. E. (2023). Pengenalan Mufradat Anggota Tubuh terhadap Anak Usia Dini. *MOMENTUM:Jurnal Sosial Dan Keagamaan*, *12*(1), 121–133.

Jinan, G. Y., Muftie, Z., & Kurnia, A. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Perkembangan Memori Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Paud Agapedia*, *9*(1), 1–10.

Julia, D., Hasan, M., & Mentari, E. G. (2025). Pengaruh Aktivitas Sains Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di KB Quran Abu Bakar Ash Shiddiq Perumnas Way Halim Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2024/2025. *NURHIDAYAH Jurnal Ilmu Pendidikan*, *1*(5), 268–278. https://journal.an-nur.ac.id/index.php/jip

Maharani, P., Rahman, K. A., & Utami, W. S. (2025). Stimulasi Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Cooking Class. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, *9*(1), 31–38. https://doi.org/10.31537/jecie.v9i1.1766

Mawaddah, K., Asih, R. A., Syahri, M., Zuriah, N., & Restian, A. (2026). Gerakan Pendidikan Muhammadiyah Berbasis Kurikulum Cinta. *ABATA (Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini)*, *6*(1), 173–197. https://doi.org/10.32665/ABATA.V4IL.6253

Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia. (2025). *Pedoman Implementasi Pembelajaran Mendalam Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah*.

Ningsih, N. W., Polem, M., Azizah, N., Tarsono, T., & Hasbiyallah, H. (2023). Studi Komparatif Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) Problem Based Learning (PBL) dan Konvensional dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran Abad 21. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *6*(12), 10001–10007. https://doi.org/10.54371/jiip.v6i12.2468

Nurapriani, R. (2025). Puzzle Modifikasi: Solusi Edukatif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia Dini. *INOBEL: Jurnal Inovasi Pembelajaran*, *1*(1), 44–60. https://doi.org/10.71049/dgcfy076

Oktaviati, R., & Andri, R. C. (2025). Pengembangan Video Pembelajaran Anggota Tubuh dengan Animasi dan Lagu untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Sistem Informasi (JIRSI)*, *4*(1), 119–128. https://doi.org/10.70340/jirsi.v4i1.180

Permatasari, S. J., Husain, I. A., & Parisu, C. Z. L. (2025). Peran Model Pembelajaran Berbasis Proyek Dalam Mendorong Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal E-MAS (Edukasi Dan Pembelajaran Anak Usia Dini)*, *1*(1), 51–61.

Pratiwi, I. M. P., Taulany, H., Fauziah, S., & Prahesti, S. I. (2025). Media Boneka Anatomi sebagai Alat Pengenalan Tubuh bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *9*(6), 2572–2579. https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i6.7002

Samaiya, A. (2022). Jean Piaget's Cognitive Development. *The International Journal of Indian Psychology*, *10*(1), 1–5. https://doi.org/10.25215/1001.155

Sandat, N. N., & Wedayanthi, L. M. D. (2024). Analisis Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermaian Puzzle. *KHIRANI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *2*(4), 87–98. https://doi.org/10.47861/khirani.v2i4.1346

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta.

Talango, S. R. (2020). Konsep Perkembangan Anak Usia Dini. *Early Childhood Islamic Education Journal*, *1*(01), 92–105.

Widhiharsanto, I., & Akkas, M. (2023). *Dasar-Dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa, dan Seni* (R. N. Permana & E. Indarti, Eds.; Edisi Revi). Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. https://buku.kemdikbud.go.id

Yuliantina, I., Anggriani, F., Anggraeni, Maisura, R., Sumule, I. W., & Narpaduhita, P. D. (2025). Capaian Pembelajaran Fase Fondasi. In *Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia*. https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/1678157827_capaian.pdf