

Pengaruh Media Pembelajaran *Puzzle* Berorientasi *Tri Hita Karana* Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Ida Ayu Made Fitria Dewi*

Institut Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan, Indonesia fitriadayu3@gmail.com

Ni Wayan Risna Dewi

Institut Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan, Indonesia risnadewi@gmail.com

Komang Agus Budhi Arya Pramana

Institut Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan, Indonesia mangagus460@gmail.com

Abstract: *This study aims to determine the effect of Tri Hita Karana-oriented puzzle learning media on the cognitive development of early childhood children. This is an experimental study utilizing a quasi-experimental design and a quantitative approach. The study population consisted of 34 children, and the sample was selected using a random sampling technique (lottery method), comprising 17 children in Group B1 (experimental group) and 17 children in Group B2 (control group). Data were collected through observation and documentation techniques and analyzed using the t-test statistical method. The results indicate a significant difference in fine motor skills between children taught using Tri Hita Karana-oriented puzzle learning media and those who were not. This was confirmed by hypothesis testing using an independent sample t-test, which yielded a Sig. (2-tailed) value of 0.000; since this value is less than 0.05 ($0.000 < 0.05$), the null hypothesis (H_0) was rejected and the alternative hypothesis (H_a) was accepted. Thus, it can be concluded that Tri Hita Karana-oriented puzzle learning media influences the cognitive development of early childhood children at TK Sahista Kumara.*

Keywords: *Early childhood, puzzle, Tri Hita Karana, learning media, cognitive*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *puzzle* berorientasi *Tri Hita Karana* terhadap perkembangan kognitif anak-anak usia dini. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain penelitian quasi eksperimen (*Quasi Eksperimental Design*) dengan pendekatan penelitian kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 34 anak serta sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik *random sampling* dengan cara menggunakan lotre, yang terdiri dari 17 anak kelompok B1 sebagai kelompok eksperimen dan 17 anak kelompok B2 sebagai kelompok kontrol. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan teknik dokumentasi serta analisis datanya menggunakan uji statistik *t-test*. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan dalam kemampuan kognitif antara anak yang dibelajarkan menggunakan media pembelajaran *puzzle* berorientasi *Tri Hita Karana* dengan anak yang tidak dibelajarkan menggunakan media pembelajaran *puzzle* berorientasi *Tri Hita Karana*. Hal tersebut dibuktikan melalui pengujian hipotesis dengan uji-t *independent sample t-test* yang menunjukkan hasil bahwa nilai Sig. (2-tailed) = 0,000 yang berarti bahwa nilai signifikansi yang diperoleh kurang dari 0,05 dimana $0,000 < 0,05$. Sesuai dengan ketentuan uji-t maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran *puzzle* berorientasi *Tri Hita Karana* terhadap perkembangan kognitif anak-anak usia dini di TK Sahista Kumara.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, *puzzle*, *Tri Hita Karana*, media pembelajaran, kognitif

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan fondasi utama dalam proses pendidikan sepanjang hayat, karena pada tahap inilah anak mulai membangun berbagai kemampuan dasar yang akan menjadi pijakan bagi perkembangan selanjutnya. Secara konseptual, PAUD didefinisikan sebagai suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun melalui

pemberian rangsangan pendidikan yang terencana, sistematis, dan berkesinambungan, dengan tujuan membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani anak agar memiliki kesiapan dalam menempuh pendidikan berikutnya (Kalsum dkk., 2023). Pada masa ini, anak berada dalam periode yang disebut masa keemasan (golden age), yaitu fase di mana berbagai aspek perkembangan seperti fisik-motorik, bahasa, kognitif, sosial-emosional, moral, dan spiritual mengalami kemajuan yang sangat pesat dan peka terhadap rangsangan dari lingkungan sekitar. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, bermakna, serta mampu menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak secara seimbang dan terpadu (Sukatin dkk., 2023).

Salah satu aspek penting yang dikembangkan sejak dini ialah perkembangan kognitif anak (Ambarwati, 2023). Teori Jean Piaget dalam Marinda (2020) mengemukakan tahapan perkembangan kognitif yaitu tahap sensori motorik (0-2 tahun), tahap usia dini (usia 2-7 tahun), tahap operasional konkrit (usia 7-11 tahun) dan operasional formal (usia 11-15 tahun). Anak pada usia dini atau sedang menduduki bangku taman kanak-kanak akan terus berkembang dan perlu menambah ilmunya sekaligus menjaga stabilitas mental dalam dirinya dengan proses penyeimbangan. Perkembangan kognitif merupakan aspek yang sangat fundamental dalam kehidupan anak usia dini karena menjadi landasan utama bagi kemampuan anak dalam berpikir, memahami informasi, memecahkan masalah, serta belajar dari pengalaman yang diperolehnya (Lestari dkk., 2025).

Melalui perkembangan kognitif yang optimal, anak mampu mengenali dan memahami hubungan sebab-akibat, mengembangkan kemampuan berpikir logis dan kritis, serta mulai membangun konsep-konsep dasar yang berkaitan dengan lingkungan sekitarnya (Anggrian & Saefurahman, 2025). Kemampuan ini tidak hanya berpengaruh pada kesiapan akademik anak di masa mendatang, tetapi juga berperan penting dalam pembentukan keterampilan sosial, seperti berkomunikasi, bekerja sama, dan menyesuaikan diri dengan situasi baru. Sebaliknya, apabila anak tidak mendapatkan stimulasi kognitif yang memadai sejak usia dini, maka anak berpotensi mengalami kesulitan dalam memahami dan mengolah informasi, merencanakan tindakan, mengambil keputusan, serta berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosialnya (Rahayu & Mahendra, 2025). Kondisi tersebut dapat menghambat perkembangan anak secara menyeluruh, termasuk perkembangan kecerdasan, kemandirian, dan kesiapan anak untuk menghadapi tahapan pendidikan berikutnya (Astuti dkk., 2024).

Berdasarkan hasil observasi awal selama dua bulan di TK Sahista Kumara, ditemukan bahwa proses pembelajaran masih cenderung monoton sehingga membuat anak mudah bosan dan kurang berpikir kritis. Media yang digunakan, seperti puzzle standar, lembar kerja, atau kartu bergambar, lebih banyak difokuskan pada pengembangan kemampuan dasar seperti pengenalan bentuk, warna, dan kognitif, tanpa ada unsur budaya lokal. Akibatnya, potensi media pembelajaran sebagai sarana untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak secara lebih bermakna dan berbasis kearifan lokal belum dimanfaatkan secara optimal. Hasil wawancara pada bulan 5 Desember 2025 dengan guru kelompok B di TK Sahista Kumara menunjukkan bahwa terdapat 26 anak dari 34 anak yang belum konsentrasi saat melakukan pembelajaran, anak belum mampu memecahkan masalah sederhana

yang diberikan guru melalui kegiatan main yang dilakukan. Terdapat 25 anak yang belum mampu mengelompokkan dan mencocokkan objek/symbol yang diberikan. Terdapat 23 anak yang belum mampu menyebutkan dan mengenal symbol yang diberikan. Terdapat 27 anak yang belum mengenal budaya lokal khususnya budaya Bali.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, terlihat bahwa perkembangan kognitif anak belum terstimulasi secara optimal, mulai dari berpikir logis anak, pemecahan masalah, berpikir simbolik, berpikir kritis eksplorasi dan kreativitas, hingga literasi dan numerasi awal anak. Teramati juga bahwa anak masih belum memiliki pengetahuan tentang budaya lokal Bali. Penyebab dari kurangnya stimulasi kognitif yang diberikan secara berkelanjutan dan sesuai dengan tahap perkembangan anak, serta penerapan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan belum sepenuhnya melibatkan anak secara aktif dalam proses belajar. Selain itu, kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan cenderung belum memanfaatkan media dan pengalaman belajar yang kontekstual, sehingga anak kurang mendapatkan kesempatan untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mengeksplorasi lingkungan sekitarnya. Kondisi ini semakin diperkuat dengan belum terintegrasinya nilai-nilai kearifan lokal Bali dalam pembelajaran, seperti pengenalan budaya, tradisi, dan filosofi lokal yang dekat dengan kehidupan anak, sehingga proses belajar menjadi kurang bermakna dan kurang relevan dengan konteks sosial-budaya anak. Akibatnya, potensi kognitif anak belum berkembang secara optimal karena pembelajaran belum sepenuhnya mengaitkan aspek pengetahuan, pengalaman langsung, dan nilai-nilai lokal yang dapat memperkaya pemahaman anak secara holistik (Deluma & Setiawan, 2023).

Terdapat beberapa dampak jika permasalahan tersebut tidak diatasi, seperti proses pembelajaran tidak optimal karena anak mudah bosan dan jenuh dengan media yang monoton, kurangnya rasa ingin tahu dan minat anak untuk mengeksplorasi diri melalui kegiatan menyenangkan, anak cenderung pasif dan kurang termotivasi dalam proses pembelajaran, perkembangan kognitif yang tidak optimal berpengaruh pada pendidikan anak kejenjang selanjutnya, serta kurangnya integrasi kearifan lokal beresiko membuat anak teralienasi dari budaya dan kehilangan nilai-nilai karakter yang semestinya diwariskan sejak dini (Sawitri, 2025)

Oleh karena itu, inovasi media pembelajaran juga dipengaruhi oleh kemampuan dan waktu pendidik dalam mengembangkan media yang kontekstual dan bernilai budaya. Guru masih menghadapi tantangan dalam mengonkretkan nilai-nilai Tri Hita Karana ke dalam aktivitas bermain yang mampu merangsang proses berpikir anak, seperti mengelompokkan, menghubungkan, menganalisis, dan memecahkan masalah berdasarkan situasi nyata yang dekat dengan kehidupan anak. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan ideal pendidikan berbasis kearifan lokal dan kondisi aktual pembelajaran di lapangan (Kumara dkk., 2025).

Penerapan nilai-nilai Tri Hita Karana dalam pendidikan anak usia dini memiliki keterkaitan erat dengan perkembangan kognitif anak. Aspek Parahyangan membantu anak mengenal nilai spiritual, rasa syukur, dan ketenangan batin. Kondisi emosional yang positif dan rasa aman ini mendukung kemampuan anak

untuk berkonsentrasi, mengingat, serta memahami pengalaman belajar (Antara dkk., 2025). Aspek Pawongan mendorong interaksi sosial yang sehat, seperti bekerja sama, berbagi, dan berkomunikasi dengan teman sebaya maupun guru. Melalui interaksi sosial tersebut, anak belajar memecahkan masalah, memahami sebab-akibat, serta mengembangkan kemampuan berpikir logis dan bahasa (Sukmayasa & Mahardika, 2024). Sementara itu, aspek Palemahan menekankan hubungan harmonis dengan lingkungan sekitar. Kegiatan eksplorasi alam, mengamati, dan merawat lingkungan memberikan pengalaman langsung yang merangsang rasa ingin tahu, kemampuan observasi, pengelompokan, dan pemecahan masalah sederhana pada anak (Sukmayasa & Mahardika, 2024). Oleh karena itu, nilai Tri Hita Karana tidak hanya berperan dalam pembentukan sikap dan karakter anak, tetapi juga memberikan kontribusi penting dalam mengoptimalkan perkembangan kognitif anak usia dini melalui pengalaman belajar yang holistik, bermakna, dan kontekstual (Suryaningsih dkk., 2024).

Inovasi media pembelajaran yang tidak hanya menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini, tetapi juga mampu mengintegrasikan nilai-nilai Tri Hita Karana secara konkret dalam kegiatan belajar. Salah satu media yang dinilai relevan untuk menjawab kebutuhan tersebut adalah media pembelajaran puzzle berorientasi Tri Hita Karana. Media puzzle memiliki karakteristik interaktif, menantang, dan menyenangkan, sehingga mampu menstimulasi perkembangan kognitif anak, seperti kemampuan berpikir logis, mengenal pola dan hubungan, memecahkan masalah, serta meningkatkan konsentrasi dan daya ingat (Handriani, 2025).

Proses pendidikan anak usia dini tidak dapat dilepaskan dari nilai-nilai kearifan lokal yang menjadi pedoman hidup masyarakat, salah satunya adalah konsep Tri Hita Karana. Tri Hita Karana menekankan pentingnya terciptanya keharmonisan dalam tiga hubungan utama, yaitu Parahyangan (hubungan manusia dengan Tuhan), Pawongan (hubungan manusia dengan sesama), dan Palemahan (hubungan manusia dengan lingkungan). Ketiga unsur tersebut mengandung nilai-nilai luhur yang relevan untuk ditanamkan sejak usia dini karena berperan penting dalam membentuk cara berpikir, bersikap, dan berperilaku anak secara seimbang dan harmonis dalam kehidupan sehari-hari (Luwih, 2025).

Penanaman nilai-nilai Tri Hita Karana sejak usia dini diyakini tidak hanya berkontribusi pada pembentukan karakter moral dan spiritual anak, tetapi juga mendukung perkembangan kognitif anak. Melalui pemahaman hubungan sebab-akibat, pengenalan nilai kebersamaan, kepedulian terhadap lingkungan, serta kesadaran spiritual sederhana, anak belajar mengamati, mengelompokkan, menalar, dan memecahkan masalah secara kontekstual. Namun demikian, dalam praktik pembelajaran di lembaga pendidikan anak usia dini, nilai-nilai Tri Hita Karana sering kali masih disampaikan secara verbal dan teoritis, sehingga belum sepenuhnya terintegrasi dalam aktivitas belajar yang konkret, bermain, dan bermakna sesuai dengan karakteristik anak usia dini (Sukmayasa & Mahardika, 2024).

Melalui media puzzle yang memuat konteks Parahyangan, Pawongan, dan Palemahan, anak tidak hanya belajar menyusun gambar, tetapi juga diajak memahami hubungan manusia dengan Tuhan, sesama, dan lingkungan secara sederhana dan konkret. Hal ini sejalan dengan penelitian Maylita dkk. (2025) yang

menunjukkan bahwa media puzzle berbasis kearifan lokal terbukti layak dan efektif dalam meningkatkan aspek perkembangan anak usia dini. Media pembelajaran yang kontekstual dan berbasis budaya lokal terbukti mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna serta berdampak positif terhadap perkembangan anak.

Penelitian lain oleh Kirom & Rofiq (2024) menunjukkan bahwa pengembangan media puzzle interaktif efektif digunakan sebagai media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Media puzzle yang dikembangkan bersifat interaktif dan memungkinkan anak belajar melalui aktivitas bermain yang melibatkan proses berpikir, mengamati, dan memecahkan masalah. Berangkat dari temuan tersebut, pengembangan media puzzle dalam penelitian ini diarahkan untuk mengintegrasikan nilai-nilai Tri Hita Karana sebagai landasan pembelajaran berbasis kearifan lokal Bali. Penelitian selanjutnya oleh Handriani dkk. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan Puzzle mampu meningkatkan kemampuan anak dalam hal pengamatan visual, pengenalan pola, berpikir logis, pemecahan masalah. Anak-anak juga menunjukkan peningkatan dalam konsentrasi, ketekunan, dan rasa percaya diri saat menyelesaikan Puzzle.

Media puzzle berorientasi Tri Hita Karana dirancang dengan memadukan elemen visual, teks sederhana, dan narasi kontekstual yang merepresentasikan tiga dimensi keharmonisan, yaitu Parahyangan, Pawongan, dan Palemahan. Setiap bagian puzzle menampilkan ilustrasi aktivitas sehari-hari anak yang mencerminkan hubungan harmonis dengan Tuhan (misalnya berdoa sebelum belajar), hubungan harmonis dengan sesama (seperti berbagi, bekerja sama, dan saling menghormati), serta hubungan harmonis dengan lingkungan (seperti menjaga kebersihan dan merawat tanaman). Melalui penyajian visual yang konkret dan dekat dengan pengalaman anak, nilai-nilai Tri Hita Karana dapat dipahami secara lebih sederhana dan bermakna (Sawitri, 2025).

Media puzzle berorientasi Tri Hita Karana tidak hanya efektif dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak, tetapi juga mendukung pembentukan sikap spiritual, sosial, dan kepedulian lingkungan secara terpadu. Keunggulan inilah yang menjadikan puzzle berbasis Tri Hita Karana lebih relevan dan unggul dibandingkan puzzle konvensional dalam konteks pendidikan anak usia dini, khususnya pada lingkungan budaya Bali (Kumara, 2024).

Menggunakan media puzzle ini, anak tidak hanya terlibat dalam aktivitas menyusun gambar, tetapi juga diajak untuk mengenali, menghubungkan, dan memahami makna nilai keharmonisan dalam kehidupan sehari-hari. Anak perlu mengingat pola atau gambar yang telah dilihat serta mencoba berbagai kemungkinan hingga menemukan solusi yang tepat. Proses tersebut sangat berperan dalam mengembangkan kemampuan kognitif, khususnya dalam aspek berpikir kritis dan pengambilan keputusan. Dibandingkan media pembelajaran lain yang cenderung memberikan jawaban secara instan, puzzle memberi ruang bagi anak untuk berpikir mandiri dan membangun pemahamannya sendiri. Proses ini secara tidak langsung menstimulasi perkembangan kognitif anak, seperti kemampuan mengelompokkan, mengenal sebab-akibat, memecahkan masalah, serta mengembangkan daya ingat dan konsentrasi. Pada saat yang sama, nilai-nilai Tri

Hita Karana juga diinternalisasikan pada ranah afektif dan psikomotorik melalui pembiasaan sikap dan perilaku positif yang ditampilkan dalam media (Kumara, 2024).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media puzzle efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Namun, sebagian besar penelitian masih menggunakan puzzle tradisional yang sudah ada berfokus pada penyusunan bentuk dan gambar, tanpa mengintegrasikan nilai budaya dan konteks kehidupan anak, sehingga pembelajaran cenderung kurang bermakna. Penelitian yang mengaitkan media puzzle dengan kearifan lokal, khususnya nilai Tri Hita Karana, masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengkaji penggunaan puzzle berorientasi Tri Hita Karana sebagai media pembelajaran kognitif anak usia dini, yang diharapkan mampu meningkatkan kemampuan kognitif sekaligus menanamkan nilai karakter dan budaya lokal secara kontekstual.

Selain itu, media pembelajaran puzzle berorientasi Tri Hita Karana menjadi langkah inovatif dalam memperkaya sumber belajar di TK Sahista Kumara, yang selama ini masih didominasi oleh media pembelajaran yang menggunakan bahan sederhana. Media ini diharapkan dapat menjadi contoh nyata penerapan kearifan lokal dalam pembelajaran anak usia dini, sekaligus mendukung visi sekolah dalam menumbuhkan kesadaran spiritual, sosial, dan kepedulian lingkungan sejak dini secara seimbang dan berkelanjutan. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini penting dilakukan untuk mengkaji pengaruh media pembelajaran puzzle berorientasi Tri Hita Karana terhadap perkembangan kognitif anak kelompok B di TK Sahista Kumara, sebagai upaya menghadirkan pembelajaran yang lebih inovatif, kontekstual, dan selaras dengan nilai-nilai kearifan lokal Bali.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti perlu untuk mengangkat permasalahan di atas melalui sebuah penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Puzzle Berorientasi Tri Hita Karana Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di TK Sahista Kumara”.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen kuasi dengan pendekatan penelitian kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026 yang menyasar anak kelompok B, serta berlokasi di TK Sahista Kumara. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 34 anak serta sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik Random Sampling, yang terdiri dari 17 anak kelompok B1 sebagai kelompok eksperimen dan 17 anak kelompok B2 sebagai kelompok kontrol. Desain penelitian menggunakan posttest-only control group design yaitu tes hanya dilakukan setelah perlakuan diberikan. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan teknik dokumentasi. Adapun analisis datanya menggunakan teknik analisis deskriptif dan teknik analisis data inferensial, serta pengujian hipotesis dilakukan dengan uji-t berbantuan program SPSS versi 26.

PEMBAHASAN

Setelah diberikan perlakuan sebanyak enam kali kemudian dilanjutkan dengan melakukan post-test pada kelompok eksperimen tanggal 2 Juni 2026. Hasil

post-test diperoleh dengan menilai perkembangan kognitif yang diukur menggunakan sepuluh indikator pernyataan. Nilai tertinggi perkembangan kognitif anak usia dini setelah diberikan perlakuan media pembelajaran puzzle berorientasi Tri Hita Karana yaitu 46 yang dideskripsikan sebagai berkembang sangat baik (BSB) sedangkan nilai terendah yaitu 35 yang dideskripsikan sebagai berkembang sesuai harapan (BSH). Adapun ringkasan data hasil belajar kelompok eksperimen dapat dilihat pada tabel 1 dan 2.

Tabel 1. Ringkasan Data Hasil Belajar Kelompok Eksperimen

<i>Statistics</i>			Kategori
<i>Eksperimen</i>			
N	<i>Valid</i>	17	
	<i>Missin g</i>	0	
Rata-rata		27.67	BSB
Nilai Tengah		27.00	BSB
Nilai Sering Muncul		26 ^a	BSB
Nilai Terkecil		21	BSH
Nilai Terbesar		33	BSB

Berdasarkan tabel 1 di atas, dapat dilihat pada tabel 2 mengenai distribusi data hasil belajar dari kelompok eksperimen.

Tabel 2. Distribusi Data Hasil Belajar Kelompok Eksperimen

Kelompok Eksperimen Hasil Perkembangan Kognitif Anak				
	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	35	1	5,9	5,9
	36	1	5,9	11,8
	37	2	11,8	23,5
	38	2	11,8	35,3
	39	1	5,9	41,2
	40	4	23,5	64,7
	42	2	11,8	76,5
	43	1	5,9	82,4
	45	2	11,8	94,1
	46	1	5,9	100,0
	Total	17	100.0	100.0

Terdapat faktor lain yang mendukung perkembangan kognitif dalam penggunaan media pembelajaran puzzle berorientasi Tri Hita Karana, yaitu Kegiatan puzzle juga dilakukan secara berkelompok sehingga memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dan bekerja sama dengan teman. Anak belajar menentukan strategi bersama, seperti membagi tugas mencari potongan puzzle tertentu, berdiskusi mengenai letak gambar yang tepat, serta saling membantu ketika mengalami kesulitan. Kemampuan bekerja sama ini menunjukkan perkembangan keterampilan sosial anak sekaligus melatih kemampuan berpikir dalam memecahkan masalah secara sederhana.

Lain halnya dengan kelompok kontrol menggunakan media puzzle anggota tubuh dan puzzle binatang yang tidak memuat unsur nilai budaya lokal. Meskipun kegiatan tersebut tetap dapat mengembangkan kemampuan mengenali bentuk dan menyusun gambar, namun stimulasi yang diberikan cenderung terbatas pada pengenalan objek dan pencocokan gambar. Anak kurang memperoleh

kesempatan untuk memahami nilai-nilai budaya lokal, menghubungkan pengalaman sosial dengan pembelajaran, serta mengembangkan kemampuan berpikir yang lebih kompleks melalui konteks kehidupan sehari-hari (Astuti dkk. 2024).

Selama proses pembelajaran peneliti melakukan observasi untuk perkembangan kognitif anak. Selama proses pembelajaran peneliti melakukan observasi untuk perkembangan kognitif anak saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil post test pada kelompok kontrol menunjukkan bahwa nilai tertinggi diperoleh yaitu 40 yang dideskripsikan sebagai berkembang sangat baik (BSB) sedangkan nilai terendah yaitu 30 yang dideskripsikan sebagai berkembang sesuai harapan (BSH). Adapun ringkasan data hasil belajar kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel 3 dan 4.

Tabel 3. Ringkasan Data Hasil Belajar Kelompok Kontrol

<i>Statistics</i>		<i>Kategori</i>
Kontrol		
N	<i>Valid</i>	17
	<i>Missing</i>	0
Rata-rata		20,20 BSH
Nilai Tengah		20,00 BSH
Nilai Sering Muncul		20 ^a BSH
Nilai Terkecil		17 BSH
Nilai Terbesar		23 BSB

Berdasarkan tabel 3 di atas, dapat dilihat pada tabel 4 mengenai distribusi data hasil belajar dari kelompok kontrol.

Tabel 4. Distribusi Data Hasil Belajar Kelompok Kontrol

Kelompok Kontrol Hasil Perkembangan Kognitif Anak					
	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>	
<i>Valid</i>	30	2	11,8	11,8	11,8
	31	1	5,9	5,9	17,6
	32	3	17,6	17,6	35,3
	33	2	11,8	11,8	47,1
	34	1	5,9	5,9	52,9
	35	2	11,8	11,8	64,7
	36	3	17,6	17,6	82,4
	39	2	11,8	11,8	94,1
	40	1	5,9	5,9	100,0
	Total	17	100.0	100.0	

Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan Kolmogorov-Smirnov dengan berbantuan SPSS versi 26. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Sampel dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai Sig, > 0,05, tetapi jika nilai Sig. < 0,05 maka sampel tidak berdistribusi normal. Berikut disajikan hasil uji normalitas data pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

<i>Tests of Normality</i>		<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>		
	Kelompok	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
Hasil Perkembangan Kognitif Anak	<i>posttest</i>	0,169	17	0,200*
	<i>eksperimen</i>			
	<i>posttest kontrol</i>	0,133	17	0,200*

Hasil uji normalitas dengan Kolmogorov-Smirnov menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mendapat nilai Sig. sebesar 0,200 dan kelompok kontrol mendapat nilai Sig 0,200. Hal ini berarti bahwa nilai signifikansinya lebih besar dari ($>$) 0,05 yang merupakan angka minimal data normal. Berdasarkan hal tersebut maka, dengan nilai signifikasi 0,200 data kelompok eksperimen dan nilai signifikansi 0,200 kelompok kontrol dinyatakan berdistribusi normal.

Uji homogenitas pada penelitian ini dilakukan terhadap data perkembangan kognitif anak kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama (homogen). Sampel dinyatakan homogen jika nilai Sig. $>$ 0,05 yang berarti bahwa varians dari data adalah homogen, jika nilai Sig. $<$ 0,05 maka dikatakan bahwa varians dari data adalah tidak sama (tidak homogen). Berikut hasil uji homogenitas posttest pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas Varians

<i>Test of Homogeneity of Variance</i>		<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
Hasil Perkembangan Kognitif Anak	<i>Based on Mean</i>	0,003	1	32	0,955
	<i>Based on Median</i>	0,000	1	32	1,000
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	0,000	1	31,319	1,000
	<i>Based on trimmed mean</i>	0,002	1	32	0,963

Berdasarkan hasil uji homogenitas varians menggunakan Levene's Test, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) berdasarkan Based on Mean sebesar 0,955. Nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 ($0,955 > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data hasil perkembangan kognitif anak pada kedua kelompok bersifat homogen. Oleh karena itu, asumsi homogenitas varians telah terpenuhi sehingga analisis dapat dilanjutkan menggunakan uji parametrik, yaitu Independent Samples t-test.

Berdasarkan hasil uji normalitas dan hasil uji homogenitas menyakan bahwa data berdistribusi normal, sehingga penelitian ini dapat dilanjutkan ke uji hipotesis atau uji-t.

Tabel 7. Hasil Uji Hipotesis

		<i>Independent Samples Test</i>								
		<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>		<i>t-test for Equality of Means</i>						
		<i>F</i>	<i>Sig.</i>	<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>	<i>Mean Difference</i>	<i>Std. Error Difference</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>	
									<i>Lower</i>	<i>Upper</i>
Hasil perkembangan kognitif	<i>Equal variances assumed</i>	0,003	0,955	5,390	32	0,000	5,882	1,091	3,659	8,105
	<i>Equal variances not assumed</i>			5,390	31,913	0,000	5,882	1,091	3,659	8,106

Berdasarkan hasil uji-t dengan bantuan program SPSS versi 26 pada tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa nilai sig. (2-tailed) = 0,000 hal ini berarti bahwa nilai sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$. Oleh karena itu sesuai dengan ketentuan uji-t maka tolak H_0 terima H_a . Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran puzzle berorientasi Tri Hita Karana terhadap perkembangan kognitif anak anak usia dini di TK Sahista Kumara.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran puzzle berorientasi Tri Hita Karana terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. Media puzzle yang dikembangkan berdasarkan nilai-nilai Tri Hita Karana memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui aktivitas bermain yang bermakna, sehingga mampu menstimulasi kemampuan berpikir, memecahkan masalah, mengingat, mengelompokkan, mengenal simbol, berkomunikasi, serta mengembangkan rasa ingin tahu terhadap lingkungan sekitarnya. Media puzzle berorientasi Tri Hita Karana memuat nilai-nilai Prahyangan (hubungan manusia dengan Tuhan), Pawongan (hubungan manusia dengan sesama manusia), dan Palemahan (hubungan manusia dengan lingkungan), sehingga selain mengembangkan kemampuan kognitif juga mengenalkan nilai budaya lokal kepada anak sejak dini.

Pelaksanaan pembelajaran pada kelompok eksperimen dilakukan sebanyak enam kali pertemuan. Pada tahap pembuka, anak diajak berbaris, berdoa, bernyanyi, melakukan absensi, dan melakukan apersepsi terkait kegiatan yang akan dilaksanakan. Selanjutnya anak mengikuti kegiatan inti menggunakan media puzzle berorientasi Tri Hita Karana, kemudian diakhiri dengan kegiatan refleksi, tanya jawab, dan pemberian apresiasi kepada anak.

Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa media puzzle berorientasi Tri Hita Karana mampu mengembangkan berbagai aspek perkembangan kognitif anak. Berdasarkan instrumen penelitian, perkembangan yang paling menonjol terlihat pada kemampuan anak mengelompokkan gambar aktivitas sosial, mengenali simbol-simbol pada media puzzle, menyusun puzzle sesuai urutan cerita, serta menceritakan kembali isi gambar yang telah disusun. Selain itu, anak juga menunjukkan peningkatan kemampuan memecahkan masalah, mengingat urutan gambar, menghitung jumlah potongan puzzle, dan menggunakan pengalaman sebelumnya untuk menyelesaikan tugas.

Hasil penelitian ini sejalan dengan Teori Perkembangan Kognitif Piaget yang menyatakan bahwa anak belajar secara aktif melalui interaksi langsung dengan lingkungan dan benda konkret. Media puzzle memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan eksplorasi, pengamatan, klasifikasi, serta pemecahan masalah secara mandiri sehingga kemampuan kognitif berkembang secara optimal. Selain itu, penelitian ini juga didukung oleh Teori Multiple Intelligences Howard Gardner karena media puzzle berorientasi Tri Hita Karana mampu menstimulasi berbagai kecerdasan anak secara bersamaan, seperti kecerdasan visual-spasial, logis-matematis, linguistik, interpersonal, dan naturalis.

Proses penyusunan puzzle, sebagian besar anak mampu menyusun potongan puzzle sesuai dengan urutan cerita sederhana yang terdapat pada gambar. Anak berusaha mengingat kembali informasi yang telah diperoleh dari video dan menghubungkannya dengan gambar pada puzzle. Kemampuan ini menunjukkan bahwa anak mulai dapat mengingat urutan gambar sederhana dan memahami hubungan antarperistiwa yang tergambar dalam media pembelajaran. Beberapa anak juga terlihat mampu menggunakan pengalaman dan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya untuk membantu menyelesaikan puzzle, misalnya dengan menghubungkan aktivitas yang pernah mereka lakukan di rumah atau di sekolah dengan gambar yang terdapat pada puzzle.

Kegiatan puzzle juga dilakukan secara berkelompok sehingga memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dan bekerja sama dengan teman. Dalam proses tersebut, anak belajar menentukan strategi bersama, seperti membagi tugas mencari potongan puzzle tertentu, berdiskusi mengenai letak gambar yang tepat, serta saling membantu ketika mengalami kesulitan. Kemampuan bekerja sama ini menunjukkan perkembangan keterampilan sosial anak sekaligus melatih kemampuan berpikir dalam memecahkan masalah secara sederhana.

Selain kemampuan kognitif, kegiatan ini juga membantu anak mengenali dan menyebutkan simbol-simbol yang terdapat pada media puzzle. Anak mulai mampu menyebutkan berbagai gambar yang mereka lihat, seperti simbol tempat ibadah, kegiatan menjaga kebersihan lingkungan, maupun aktivitas sosial yang mencerminkan nilai-nilai Tri Hita Karana. Beberapa anak dapat menjelaskan makna sederhana dari simbol-simbol tersebut sesuai dengan pemahaman mereka. Setelah puzzle selesai disusun, anak juga diberikan kesempatan untuk menceritakan kembali isi gambar puzzle dengan bahasa sederhana. Sebagian besar anak mampu menjelaskan urutan gambar dan maksud dari cerita yang tersusun, meskipun masih memerlukan bantuan dan arahan dari guru pada beberapa bagian.

Pada kegiatan ini, anak juga menunjukkan kemampuan awal dalam aspek numerasi sederhana dengan menghitung jumlah potongan puzzle yang digunakan. Anak berusaha menghitung satu per satu potongan puzzle yang telah disusun, sehingga kegiatan ini turut melatih kemampuan berhitung dasar secara menyenangkan. Selain itu, anak menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi melalui berbagai pertanyaan mengenai gambar yang terdapat pada puzzle serta berusaha mengeksplorasi berbagai kemungkinan dalam menyusun potongan-potongan gambar hingga membentuk satu kesatuan yang utuh.

Secara keseluruhan, kegiatan menonton video dan menyusun puzzle memberikan pengalaman belajar yang mampu menstimulasi perkembangan kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan kemampuan pemecahan masalah anak. Anak menunjukkan minat dan kemampuan awal dalam memahami bahasa dan simbol, mengingat urutan gambar, mengenali makna aktivitas yang ditampilkan, serta menggunakan pengetahuan yang dimiliki untuk menyelesaikan tugas. Melalui kegiatan ini, anak tidak hanya memperoleh pemahaman awal mengenai nilai-nilai Tri Hita Karana, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir, berkomunikasi, bekerja sama, dan bereksplorasi sesuai dengan tahap perkembangannya.

Berdasarkan hasil penilaian akhir, tidak terdapat anak yang berada pada kategori Belum Berkembang (BB) maupun Mulai Berkembang (MB). Seluruh anak berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa seluruh peserta didik telah mampu mencapai indikator perkembangan kognitif yang ditetapkan meskipun dengan tingkat pencapaian yang berbeda.

Tidak ditemukannya anak pada kategori BB maupun MB diduga dipengaruhi oleh beberapa faktor. Pertama, seluruh kegiatan pembelajaran dirancang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini melalui pendekatan belajar sambil bermain. Media puzzle memberikan pengalaman belajar yang konkret sehingga memudahkan anak memahami konsep, mengingat informasi, mengelompokkan objek, dan memecahkan masalah sederhana. Pengalaman belajar yang konkret sesuai dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang menyatakan bahwa anak belajar lebih efektif melalui manipulasi benda nyata dan pengalaman langsung (Warmansyah, 2023)..

Kedua, proses pembelajaran dilaksanakan secara bertahap selama enam kali pertemuan sehingga anak memperoleh kesempatan yang cukup untuk berlatih, mengulang, dan memperkuat pemahaman terhadap materi. Pengulangan kegiatan memungkinkan terbentuknya pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga kemampuan anak berkembang secara konsisten dari setiap pertemuan (Pitriani, 2023).

Ketiga, selama pelaksanaan pembelajaran guru memberikan pendampingan (scaffolding) kepada anak yang mengalami kesulitan. Bantuan diberikan dalam bentuk petunjuk sederhana, pertanyaan pemantik, contoh penyusunan puzzle, dan motivasi sehingga anak tetap mampu menyelesaikan tugas sesuai kemampuan masing-masing. Pendampingan tersebut menyebabkan anak yang pada awalnya mengalami kesulitan secara bertahap mampu mencapai indikator perkembangan yang diharapkan sehingga tidak ada anak yang tetap berada pada kategori BB maupun MB pada akhir penelitian (Kumara, 2024)..

Selain itu, media puzzle yang dipadukan dengan nilai-nilai Tri Hita Karana juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif anak selama pembelajaran. Anak tidak hanya menyusun gambar, tetapi juga memahami makna aktivitas yang terdapat pada puzzle melalui kegiatan mengamati, berdiskusi, dan menceritakan kembali isi gambar. Tingginya keterlibatan anak dalam proses belajar memberikan kesempatan yang lebih besar untuk mengembangkan kemampuan kognitif sehingga seluruh anak mampu mencapai kategori minimal Berkembang Sesuai Harapan.

Analisis berdasarkan setiap indikator menunjukkan bahwa peningkatan perkembangan kognitif tidak terjadi secara merata pada seluruh aspek. Indikator yang mengalami peningkatan paling tinggi adalah kemampuan mengelompokkan gambar sesuai kategori Tri Hita Karana. Peningkatan tersebut terjadi karena selama enam kali pertemuan anak secara berulang melakukan kegiatan mengamati, membandingkan, mengklasifikasikan, dan menentukan hubungan antar gambar. Aktivitas tersebut secara langsung melatih kemampuan klasifikasi yang merupakan salah satu kemampuan dasar perkembangan kognitif anak usia dini.

Indikator berikutnya yang menunjukkan peningkatan tinggi adalah kemampuan mengenali simbol-simbol pada media puzzle. Hal ini disebabkan karena setiap kegiatan pembelajaran selalu melibatkan gambar-gambar konkret yang dekat dengan kehidupan anak, seperti simbol tempat ibadah, kegiatan gotong royong, serta aktivitas menjaga lingkungan. Penggunaan gambar yang familiar memudahkan anak dalam membangun hubungan antara simbol dengan pengalaman nyata yang telah dimiliki sebelumnya (Sari dkk. 2023).

Kemampuan menyusun puzzle sesuai urutan cerita dan menceritakan kembali isi gambar juga mengalami peningkatan yang baik. Peningkatan tersebut terjadi karena anak secara berulang memperoleh kesempatan untuk menghubungkan setiap potongan puzzle menjadi suatu rangkaian cerita yang utuh, kemudian menjelaskan kembali isi gambar menggunakan bahasa sederhana. Aktivitas tersebut tidak hanya melatih daya ingat, tetapi juga kemampuan berpikir logis, penalaran sebab-akibat, serta kemampuan menyusun informasi secara runtut (Nabila, 2021).

Sementara itu, indikator menghitung jumlah potongan puzzle dan memecahkan masalah sederhana juga mengalami peningkatan, meskipun tidak sebesar indikator pengelompokan gambar. Hal ini disebabkan karena kemampuan numerasi sederhana masih berkembang pada sebagian anak sehingga beberapa anak masih memerlukan bantuan guru ketika menghitung atau menentukan strategi penyelesaian puzzle (Susanto, 2020).

Berbeda dengan kelompok eksperimen, kelompok kontrol menggunakan media puzzle anggota tubuh dan puzzle binatang yang tidak memuat unsur nilai budaya lokal. Meskipun kegiatan tersebut tetap dapat mengembangkan kemampuan mengenali bentuk dan menyusun gambar, namun stimulasi yang diberikan cenderung terbatas pada pengenalan objek dan pencocokan gambar. Anak kurang memperoleh kesempatan untuk memahami nilai-nilai budaya lokal, menghubungkan pengalaman sosial dengan pembelajaran, serta mengembangkan kemampuan berpikir yang lebih kompleks melalui konteks kehidupan sehari-hari (Astuti dkk. 2024).

Setelah itu, anak diberikan tugas untuk menirukan contoh yang telah diperagakan guru dan menyelesaikan kegiatan secara mandiri dengan bimbingan seperlunya. Melalui metode latihan, anak diberi kesempatan mengulang kegiatan agar hasil pekerjaannya menjadi lebih baik. Pembelajaran pada kelompok kontrol lebih berorientasi pada penyelesaian tugas yang telah ditentukan guru sehingga kesempatan anak untuk mengeksplorasi, menemukan sendiri hubungan antarkonsep, serta mengaitkan pembelajaran dengan pengalaman nyata masih relatif terbatas. Akibatnya, pengalaman belajar yang diperoleh anak cenderung kurang bervariasi dan kurang memberikan stimulasi terhadap kemampuan berpikir, memecahkan masalah, mengelompokkan, maupun menghubungkan konsep yang dipelajari dengan lingkungan sekitar. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian anak tampak kurang antusias serta lebih cepat kehilangan perhatian selama mengikuti kegiatan pembelajaran dibandingkan dengan anak pada kelompok eksperimen yang memperoleh pembelajaran melalui media puzzle berorientasi Tri Hita Karana (Nabila, 2021).

Berdasarkan teori Scaffolding dari Lev Vygotsky, guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan bantuan sesuai kebutuhan anak, kemudian secara bertahap mengurangi bantuan tersebut agar anak mampu membangun pengetahuannya secara mandiri. Apabila guru lebih banyak mendominasi proses pembelajaran dan anak hanya mengikuti contoh yang diberikan tanpa memperoleh kesempatan untuk mengeksplorasi, mencoba berbagai alternatif penyelesaian, serta menemukan konsep secara mandiri, maka perkembangan kognitif anak tidak akan berkembang secara optimal karena anak belum memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Anak pada kelompok kontrol lebih sering menerima informasi dari guru melalui penjelasan dan contoh kegiatan dibandingkan melakukan proses menemukan pengetahuan secara mandiri (Susanto, 2020).. Guru cenderung mendominasi proses pembelajaran, sehingga keterlibatan aktif anak dalam mengembangkan kemampuan berpikir menjadi terbatas. Akibatnya, ketika anak diminta menjelaskan kembali konsep yang telah dipelajari, sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam menghubungkan informasi yang diperoleh, mengelompokkan objek berdasarkan karakteristik tertentu, mengenali pola, maupun menyelesaikan permasalahan sederhana yang diberikan guru.

Hal ini sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa pembelajaran yang masih didominasi oleh guru dan kurang memberikan kesempatan kepada anak untuk berpartisipasi aktif akan menyebabkan perkembangan kognitif anak kurang berkembang secara optimal. Anak cenderung menjadi penerima informasi, kurang terlatih mengembangkan kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, membuat hubungan antarkonsep, serta belum mampu membangun pengetahuan melalui pengalaman belajarnya sendiri (Susanto, 2020).

Akibatnya, keterlibatan dan antusiasme anak pada kelompok kontrol tidak seoptimal kelompok eksperimen. Anak cenderung hanya berfokus pada penyelesaian puzzle tanpa memahami makna yang terkandung di dalam gambar. Kemampuan anak dalam menceritakan kembali isi gambar, mengenali simbol budaya, serta menghubungkan pengalaman dengan pembelajaran juga terlihat lebih rendah dibandingkan kelompok eksperimen (Nabila, 2021)..

Selama pelaksanaan penelitian penggunaan media puzzle berorientasi Tri Hita Karana, terdapat beberapa kendala yang ditemui di lapangan. Salah satu kendala yang muncul adalah perbedaan kemampuan anak dalam memahami instruksi dan menyusun puzzle. Beberapa anak mampu menyelesaikan puzzle dengan cepat, sedangkan sebagian lainnya masih memerlukan bantuan guru untuk mengenali gambar, mencocokkan potongan, dan menentukan urutan cerita. Perbedaan kemampuan ini menyebabkan waktu penyelesaian kegiatan menjadi tidak sama pada setiap anak.

Kendala berikutnya adalah rentang konsentrasi anak yang relatif pendek. Pada saat kegiatan berlangsung, beberapa anak mudah terdistraksi oleh lingkungan sekitar, bercakap-cakap dengan teman, atau beralih pada aktivitas lain sehingga fokus terhadap penyusunan puzzle menjadi berkurang. Kondisi ini menyebabkan proses pembelajaran membutuhkan waktu yang lebih lama dibandingkan dengan perencanaan awal.

Selain itu, terdapat beberapa anak yang masih mengalami kesulitan bekerja sama dalam kelompok. Pada awal kegiatan, anak cenderung ingin menyusun puzzle sendiri dan kurang memberikan kesempatan kepada teman untuk berpartisipasi. Hal ini menyebabkan komunikasi dan kerja sama kelompok belum berjalan secara optimal (Susanto, 2020).

Kendala lainnya adalah keterbatasan kemampuan bahasa pada sebagian anak dalam menjelaskan kembali isi gambar atau makna yang terdapat dalam puzzle. Beberapa anak sebenarnya memahami gambar yang disusun, namun masih kesulitan mengungkapkannya secara verbal sehingga memerlukan pertanyaan pemantik dan bimbingan dari guru.

Pada beberapa pertemuan juga ditemukan adanya anak yang belum mengenal secara mendalam konsep Tri Hita Karana sehingga memerlukan penjelasan dan contoh-contoh yang lebih konkret agar dapat memahami hubungan antara gambar puzzle dengan kehidupan sehari-hari (Astuti dkk. 2024).

Untuk mengatasi perbedaan kemampuan anak dalam menyusun puzzle, guru dan peneliti memberikan pendampingan secara bertahap (*scaffolding*) sesuai kebutuhan masing-masing anak. Anak yang mengalami kesulitan diberikan petunjuk sederhana, contoh penyusunan, serta motivasi agar tetap percaya diri dalam menyelesaikan tugas (Susanto, 2020).

Untuk meningkatkan konsentrasi anak, kegiatan pembelajaran dirancang secara menarik melalui penggunaan media yang berwarna, gambar yang dekat dengan kehidupan anak, serta pemberian penguatan positif berupa pujian dan apresiasi ketika anak berhasil menyelesaikan tugas. Guru juga melakukan variasi kegiatan agar anak tidak mudah merasa bosan.

Mengatasi kesulitan kerja sama kelompok, guru memberikan arahan mengenai pentingnya berbagi tugas, bergiliran, dan saling membantu antar teman. Guru juga memfasilitasi diskusi sederhana sehingga setiap anak memperoleh kesempatan untuk berpartisipasi dalam proses penyusunan puzzle (Astuti dkk. 2024). Sementara itu, untuk membantu anak yang masih kesulitan mengungkapkan pendapat secara lisan, guru menggunakan pertanyaan terbimbing, memberikan contoh kalimat sederhana, dan mengajak anak menceritakan gambar secara

bertahap. Pendekatan ini membantu anak lebih percaya diri dalam menyampaikan ide dan pemahamannya (Susanto, 2020)..

Selain itu, untuk memperkuat pemahaman tentang Tri Hita Karana, guru menghubungkan isi puzzle dengan pengalaman nyata yang dekat dengan kehidupan anak, seperti berdoa sebelum belajar, membantu teman, membuang sampah pada tempatnya, dan menjaga kebersihan lingkungan sekolah. Anak lebih mudah memahami makna yang terkandung dalam setiap gambar puzzle.

Selain memberikan pengaruh terhadap perkembangan kognitif anak, penggunaan media puzzle berorientasi Tri Hita Karana juga memunculkan perkembangan pada aspek lain yang terlihat selama proses penelitian berlangsung. Perkembangan tersebut tampak melalui berbagai aktivitas yang dilakukan anak saat mengamati, menyusun, berdiskusi, dan menceritakan kembali isi gambar yang terdapat pada media puzzle (Astuti dkk. 2024).

Pada aspek bahasa, anak menunjukkan perkembangan kemampuan berkomunikasi yang cukup baik. Hal ini terlihat ketika anak mampu menyimak penjelasan guru, memahami instruksi yang diberikan, serta menjawab pertanyaan sederhana yang berkaitan dengan isi gambar puzzle. Anak juga mulai mampu menyebutkan nama benda, aktivitas, dan simbol yang terdapat pada puzzle, serta menceritakan kembali isi gambar menggunakan bahasa sederhana sesuai dengan tingkat perkembangan mereka. Selama kegiatan berlangsung, kosakata anak semakin bertambah, terutama kosakata yang berkaitan dengan nilai-nilai Tri Hita Karana seperti berdoa, membantu teman, menjaga kebersihan, dan merawat lingkungan.

Pada aspek sosial-emosional, anak menunjukkan kemampuan bekerja sama yang semakin berkembang. Ketika menyusun puzzle secara berkelompok, anak belajar berbagi tugas, berdiskusi untuk menentukan letak potongan puzzle, serta saling membantu apabila ada teman yang mengalami kesulitan. Anak juga belajar menunggu giliran, menghargai pendapat teman, dan mengendalikan emosi saat menghadapi perbedaan pendapat dalam kelompok. Selain itu, rasa percaya diri anak mulai terlihat ketika mereka berani menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan guru, dan mempresentasikan hasil penyusunan puzzle di depan teman-temannya (Astuti dkk. 2024).

Pada aspek nilai agama dan moral, kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada Tri Hita Karana memberikan kesempatan kepada anak untuk memahami nilai-nilai positif yang berkaitan dengan hubungan manusia dengan Tuhan, sesama manusia, dan lingkungan. Anak mulai mengenal pentingnya berdoa sebelum melakukan kegiatan, bersikap sopan kepada teman dan guru, membantu sesama, serta menjaga kebersihan dan kelestarian lingkungan sekitar. Melalui gambar-gambar yang terdapat pada puzzle, anak memperoleh pemahaman awal mengenai perilaku yang baik dan perlu diterapkan dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan nilai-nilai budaya lokal yang berkembang di lingkungan mereka.

Pada aspek fisik motorik halus, perkembangan anak terlihat ketika mereka memegang, mencocokkan, memutar, dan menyusun potongan-potongan puzzle hingga membentuk gambar yang utuh. Aktivitas tersebut melatih koordinasi mata dan tangan, ketepatan gerakan jari, serta kemampuan mengontrol gerakan tangan

secara lebih terarah. Semakin sering anak melakukan kegiatan menyusun puzzle, semakin baik pula kemampuan motorik halus yang ditunjukkan, terutama dalam ketelitian dan kecermatan saat mencocokkan setiap bagian gambar.

Pada aspek seni dan kreativitas, anak menunjukkan ketertarikan terhadap warna, bentuk, dan susunan gambar yang terdapat pada media puzzle. Anak terlihat aktif mengamati detail gambar, memberikan pendapat mengenai isi gambar, serta menghubungkan gambar dengan pengalaman yang pernah mereka alami. Beberapa anak bahkan mampu mengembangkan cerita sederhana berdasarkan urutan gambar yang telah disusun. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan puzzle tidak hanya melatih kemampuan berpikir, tetapi juga memberikan ruang bagi anak untuk mengekspresikan ide, imajinasi, dan kreativitas mereka melalui proses pembelajaran yang menyenangkan.

Penggunaan media puzzle berorientasi Tri Hita Karana tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap perkembangan bahasa, sosial-emosional, nilai agama dan moral, fisik motorik halus, serta seni dan kreativitas. Perkembangan berbagai aspek tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang memadukan unsur bermain dan nilai budaya lokal mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, menyenangkan, dan holistik bagi anak usia dini (Astuti dkk. 2024).

Disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran puzzle berorientasi Tri Hita Karana memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di TK Sahista Kumara karena mampu mengintegrasikan aktivitas bermain, pembelajaran bermakna, serta nilai budaya lokal yang relevan dengan kehidupan anak sehari-hari.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di TK Sahista Kumara dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran puzzle berorientasi Tri Hita Karana. Rata-rata nilai perkembangan kognitif kelompok eksperimen yaitu sebesar 40,18 dengan nilai tertinggi 46 dan nilai terendah 35. Sedangkan rata-rata nilai perkembangan kognitif kelompok kontrol sebesar 34,29 dengan nilai tertinggi 40 dan nilai terendah 30. Berdasarkan hasil uji-t yang telah dilakukan terlihat bahwa nilai sig. (2-tailed) = 0,000 yang berarti bahwa nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Sesuai dengan ketentuan uji-t maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran puzzle berorientasi Tri Hita Karana terhadap perkembangan kognitif anak kelompok B di TK Sahista Kumara.

REFERENSI

- Ambarwati, W. D. (2023). Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di TK Dharmawanita Wringinanom Melalui Metode Bernyanyi. *Jurnal Pendidikan Sendoratik*, 12 (1), 166-179.
- Anggrian, M., & Saefurahman, I. M. (2025). Teori Perkembangan Kognitif Piaget dan Implementasinya dalam Pembelajaran di PAUD. *RECQA: Research Early Childhood Qurrota A'yun*, 2(1), 1-11.

- Antara, I. K. A., Setiawati, N. K., AK, K. P. D., & Agung, A. A. G. (2025). Jalan Menuju Harmoni: Mengembangkan Jiwa Berkarakter Melalui Implementasi Tri Hita Karana (Thk) Di Sekolah Dasar Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Administrasi Pendidikan Indonesia*, 16(2), 200-209.
- Aprilia, P. D. (2024). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Melalui Media Puzzle Jam di RA Tri Bhakti Asyifa. Skripsi. Institut Agama Islam Negeri Metro.
- Ardana, I. M., Ariawan, I. P. W., & Sugiharni, G. A. D. (2021). The Expansion of Sociocultural Theory-Oriented Mathematical Learning Model. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 16(6), 3016–3032.
- Ariyani, A. (2024). Peran Media Poster Gambar Dua Dimensi dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Anak Usia Dini. *JIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(12), 14150-14157.
- Astiti, K. A., Yanti, B. A. S., Suryaningsih, N. M. A., Poerwati, C. E., Zahara, L., & Wijaya, I. K. W. B. (2024). Teori Psikologi Konstruktivisme. Badung: Nilacakra.
- Astuti, R. W., Rahmadani, N. D., & Lestari, S. R. (2024). Analisis Permainan Edukatif dalam Mendukung Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *MENTARI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 78-86.
- Dharma, I. M. A., Sutajaya, I. M., Suja, I. W., & Sudewiputri, M. P. (2023). Integrasi Tri Hita Karana dalam pendidikan anak-anak Bali: Memelihara budaya dan etika. *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*, 6(1), 52-59.
- Endang, L. S., Ngura, E. T., & Maku, K. R. M. (2023). Pengembangan media Puzzle dengan tema alam semesta untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 2(4), 758-764.
- Falera, A. (2024). Optimalisasi Stimulasi Motorik Halus sebagai Kegiatan Pra Menulis Anak Usia Dini dengan kecenderungan Disgrafia. *Efektor*, 11(2), 118-125.
- Fauzia, W. (2023). Perkembangan kognitif anak usia dini. Sulawesi Tengah: Feniks Muda Sejahtera.
- Firtikasari, M., & Andiana, D. (2024). Pendidikan Multikultural. Garut: Cahaya Smart Nusantara.
- Fitriani, A. R. N., Setyaningrum, S., & Siswadi, G. A. (2025). Integrasi Nilai Etika Jawa dengan Etika Hindu dalam Menumbuhkan Karakter Anak Usia Dini. *Jataka: Jurnal Kajian Keluarga, Gender dan Anak*, 1(1), 33-45.
- Gunnestad, A., Mørreaunet, S., Chahboun, S., & Pearson, J. (2022). Values in Early Childhood Education (ECE): A Cross-Cultural Comparative Study of Values for ECE Expressed in Policy Documents. *Ecnu Review of Education*, 5(4), 577–600.
- Irmade, O. (2022). Media dan Sumber Belajar Anak Usia Dini. Jawa Tengah: Pradina Pustaka.
- Jaya, P. K., Marsono, M., Putra, I. B. K. S., Suardika, I. K., Dewi, P. A. S., & Suari, N. W. G. C. (2025). Pengembangan Gerak Dan Lagu Anak Berbasis Tri Kaya Parisudha Sebagai Media Pengenalan Karakter Hindu Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian Agama Hindu*, 9(2), 90-111.
- Sawitri, N. P. R. A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berorientasi Tri Hita Karana untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa

- Anak Kelompok B di TK Sinar Harapan. Skripsi. IAHN Mpu Kuturan. Singaraja
- Widayanthi, D. G. C., Subhaktiyasa, P. G., Hariyono, H., Wulandari, C. I. A. S., & Andrini, V. S. (2024). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Windayani, N. L. I. (2022). Peran Guru Dalam Pengembangan Bahasa Lisan Pada Anak usia 5-6 Tahun. *Widya Kumara: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 1-10. <https://doi.org/10.55115/WIDYAKUMARA.V3I1.2067>
- Windayani, N. L. I. (2023). Pelatihan Pengembangan Alam Sekitar sebagai Media Belajar Sains untuk Anak Usia Dini. *Educemara: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 26-31. Vol. 1 No. 1 (2023): Educemara: Jurnal Pengabdian Masyarakat
- Windayani, N. L. I., Dewi, N. W. R., Yuliantini, S., Widyasanti, N. P., Ariyana, I. K. S., Keban, Y. B., ... & Ayu, P. E. S. (2021). *Teori dan aplikasi pendidikan anak usia dini*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Wulandari, M. (2019). Pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan kognitif pada anak 5-6 tahun di paud harapan ananda kota Bengkulu. Skripsi. IAIN Bengkulu.
- Yatiran, M. (2025). Peningkatan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Menggunting Di Kb Pelita Hati Bolaang Mongondow Timur. Skripsi. IAIN Manado.
- Yusuf, R. N., Khoeri, N. S. T. A. A., Herdiyanti, G. S., & Nuraeni, E. D. (2023). Pentingnya pendidikan anak usia dini bagi pertumbuhan anak. *Plamboyan Edu*, 1(1), 37-44. DOI: <https://doi.org/10.59841/glory.v2i2.871>