Journal of Education for All
Vol. 4 No. 1, March 2026, pp. 28-35
E-ISSN: 2986-5751. Doi: https://doi.org/10.61692/edufa.v4i1.511

Analisis Penerapan Permainan *Puzzle* Sebagai Media Pembelajaran Mengenalkan Kebudayaan Daerah pada Anak di Sekolah

M. Fadlillah[1*], Dya Qurrota A'yun[2]
[1,2]Universitas Trunojoyo Madura, Indonesia

Article Info

Article history:

Received 15-03-2026
Accepted 25-03-2026
Published 31-03-2026

Keywords:

Puzzle game
Learning medium
Regional culture
Elementary school

ABSTRACT

There are many ways to introduce regional culture to children at school. One of them is through puzzle games. The purpose of this study is to analyze puzzle games as a learning medium to introduce regional culture to children at school. The method used in this study is a literature study with qualitative-descriptive characteristics to analyze the urgency of puzzles as a learning medium in schools. Data was obtained through a literature review of scientific articles that have been published nationally. The results of this study indicate that puzzle games have an important role as a learning medium for children at school. Puzzle games can be used by teachers in learning to introduce regional culture. Through puzzle games, children are very enthusiastic in learning and more easily understand regional culture.

This is an open access article under the CC BY-SA license.

Corresponding Author:

M. Fadlillah
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universiti Trunojoyo Madura, Indonesia
Email: fadlillah@trunojoyo.ac.id

PENDAHULUAN

Indonesia dikenal sebagai sebuah negara yang terdiri dari banyak pulau, yang memiliki kekayaan budaya, termasuk berbagai macam makanan tradisional yang dapat ditemukan dari Sabang hingga Merauke. Kuliner daerah bukan hanya sekadar memenuhi kebutuhan fisik, tetapi juga menyimpan nilai-nilai budaya, sejarah, dan identitas lokal yang krusial untuk diperkenalkan kepada generasi muda sejak awal (Isnaeni, Sari, & Putri, 2025). Budaya merupakan elemen fundamental dalam membentuk identitas suatu bangsa, termasuk dalam konteks pendidikan anak-anak. Namun, di tengah arus globalisasi yang semakin deras, pengaruh budaya asing yang dibawa oleh teknologi digital seperti gadget semakin meluas dan sulit dihindari. Fenomena ini menyebabkan anak-anak usia dini lebih akrab dengan lagu-lagu asing, karakter dari negara lain, bahkan kebiasaan budaya luar, dibandingkan dengan budaya lokal mereka sendiri, termasuk budaya Madura (Faidatul laili, Musayyadah, 2025).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap sektor pendidikan. Penggunaan teknologi di bidang pendidikan

mendorong para guru untuk menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan mutu pembelajaran demi mencapai tujuan yang telah ditentukan. Teknologi memainkan peranan yang sangat penting, terutama dalam kegiatan pembelajaran, karena dapat memperbaiki hasil belajar siswa dan mengurangi rasa bosan serta kejenuhan selama proses pembelajaran (Mandolang, Tamboto, Walewangko, & Dolas, 2024). Integrasi pembelajaran berbasis budaya dapat mendukung siswa dalam mengembangkan rasa cinta tanah air dan ketaatan terhadap norma-norma sosial sebagai bekal menghadapi kehidupan bermasyarakat. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam mengenalkan budaya kepada siswa menjadi sangat penting agar mereka tidak merasa bosan dan pembelajaran menjadi lebih interaktif. Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan adalah media *puzzle*.

Media *puzzle* adalah salah satu bentuk media pembelajaran yang mengusung konsep permainan dan mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar. Media ini dapat di katakan juga media teka-teki yang tidak hanya menarik minat siswa dengan variasi warna dan gambar yang berbeda, tetapi juga membantu guru dalam menyampaikan materi, sehingga dapat meningkatkan semangat belajar dan rasa kebersamaan di antara siswa(Mandolang et al., 2024). Kegiatan menyusun bentuk berdasarkan warna, ukuran, atau kesamaan lainnya, permainan *puzzle* dapat meningkatkan keterampilan motorik halus, mendorong kemampuan kognitif, dan membantu anak-anak dalam mengembangkan kemampuan berpikir serta menyelesaikan masalah dasar. Selain itu, *puzzle* juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar karena mendorong mereka untuk berpikir, menganalisis elemen-elemen dalam gambar, dan membuat pilihan yang benar saat menyusun (Ramadhan Gia, Marsisae Nurul, 2025)

Anastasia dalam (Mandolang et al., 2024) mengatakan bahwa keuntungan dari media *puzzle* adalah: (a) Meningkatkan kesabaran pada anak; (b) Mengasah kemampuan berpikir; (c) Memperbaiki koordinasi antara tangan dan mata mereka; (d) Meningkatkan keterampilan berinteraksi sosial; (f) Mengembangkan kemampuan berpikir kritis, Selain itu juga memiliki kelemahan yaitu Salah satunya kekurangan dari penggunaan media *puzzle* adalah Media *puzzle* dapat membatasi proses belajar hanya pada konten yang ada dalam *puzzle* tersebut. Namun demikian, media *puzzle* juga memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam implementasinya. Salah satu kekurangan penggunaan media *puzzle* adalah dapat membatasi proses belajar hanya pada konten yang tersedia dalam *puzzle* tersebut. Jika bahan yang digunakan tidak berkualitas, efektivitas *puzzle* akan berkurang, terutama jika sering dipindah-pindahkan. Selain itu, proses merakit *puzzle* memerlukan waktu dan kesabaran yang cukup. Apabila bahan pembuatan *puzzle* kurang berkualitas, media ini menjadi kurang efisien, khususnya ketika sering dipindahkan dari satu lokasi ke lokasi lain(Mandolang et al., 2024). Keterbatasan konten dalam *puzzle* juga dapat membuat pembelajaran menjadi monoton jika tidak divariasikan dengan tema budaya yang berbeda-beda. Oleh karena itu, guru perlu mempersiapkan berbagai jenis *puzzle* dengan tema budaya yang beragam untuk menjaga minat dan antusiasme anak dalam belajar.

Meskipun memiliki keterbatasan, potensi media *puzzle* sebagai sarana pengenalan budaya pada anak di sekolah sangat besar dan perlu dikaji lebih lanjut. *Puzzle* dapat dirancang dengan berbagai tingkat kesulitan sesuai dengan usia dan kemampuan anak, mulai dari *puzzle* sederhana dengan potongan sedikit untuk anak usia 3-4 tahun, hingga *puzzle* yang lebih kompleks untuk anak usia sekolah dasar. Desain *puzzle* juga dapat disesuaikan dengan konteks budaya lokal di masing-masing daerah, sehingga anak-anak dapat mengenal budaya mereka sendiri secara lebih mendalam. Dengan demikian, *puzzle* tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai media pelestarian

budaya yang dapat diturunkan dari generasi ke generasi. Untuk mengkaji pentingnya *puzzle* sebagai media pembelajaran dalam mengenalkan kebudayaan pada anak di sekolah, kajian ini dilakukan melalui studi kepustakaan. Proses kajian dimulai dengan mengidentifikasi dan mengumpulkan sumber literatur berupa jurnal ilmiah, artikel, dan penelitian terdahulu yang relevan dengan media *puzzle* dan pembelajaran budaya. Selanjutnya, dilakukan analisis terhadap berbagai sumber tersebut untuk mengidentifikasi kelebihan, kekurangan, dan efektivitas media *puzzle* dalam pengenalan kebudayaan. Temuan-temuan dari berbagai literatur kemudian disintesis untuk memperoleh pemahaman komprehensif mengenai peran *puzzle* sebagai media pembelajaran budaya. Berdasarkan hasil analisis tersebut, disusun kesimpulan yang dapat memberikan rekomendasi bagi pendidik dalam mengimplementasikan media *puzzle* di sekolah sebagai upaya pelestarian budaya lokal kepada generasi muda.

METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan penelitian kepustakaan (*library research*) dengan karakteristik kualitatif-deskriptif guna menganalisis urgensi *puzzle* sebagai media pembelajaran dalam memperkenalkan kebudayaan kepada anak di lingkungan sekolah. Penelitian kepustakaan adalah metode riset yang dilakukan dengan cara menghimpun data dan informasi melalui berbagai sumber tertulis yang tersedia di perpustakaan, meliputi literatur buku, publikasi berkala, arsip dokumentasi, rekaman peristiwa historis, dan bahan bacaan lainnya. Metode ini termasuk ke dalam pendekatan penelitian kualitatif yang menempatkan perpustakaan sebagai lokasi utama pengumpulan data, dengan memanfaatkan dokumen, arsip, serta aneka bentuk dokumentasi sebagai sumber primer penelitian. (Syafitri & Nuryono, 2020) Metode ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk menganalisis, mensintesis, dan mengkonstruksi pemahaman mendalam tentang penggunaan *puzzle* sebagai media pembelajaran kebudayaan melalui kajian teoritis dan empiris dari berbagai literatur ilmiah yang telah dipublikasikan sebelumnya. Penelitian kepustakaan ini tidak melibatkan subjek penelitian secara langsung di lapangan, melainkan mengandalkan analisis terhadap sumber-sumber pustaka yang relevan dan kredibel untuk memperoleh data yang komprehensif mengenai topik yang dikaji.

Pendekatan kualitatif-deskriptif dalam penelitian ini dimaksudkan untuk menggambarkan secara sistematis dan mendalam mengenai fakta-fakta, konsep-konsep teoretis, serta temuan-temuan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran kebudayaan untuk anak usia sekolah. Melalui pendekatan ini, peneliti berupaya memberikan deskripsi yang menyeluruh dan terperinci tentang karakteristik *puzzle* edukatif, teori-teori perkembangan anak yang mendukung penggunaan *puzzle*, ragam kebudayaan yang dapat diintegrasikan dalam *puzzle*, serta manfaat dan implementasi *puzzle* dalam konteks pendidikan formal di sekolah.

Dalam riset kepustakaan ini, yang dimaksud dengan populasi adalah keseluruhan literatur ilmiah yang membahas tentang media pembelajaran, khususnya *puzzle* edukatif, pendidikan kebudayaan, dan pembelajaran untuk anak usia sekolah yang telah dipublikasikan baik di tingkat nasional maupun internasional. Populasi literatur ini mencakup berbagai jenis publikasi ilmiah seperti buku teks, jurnal ilmiah, artikel prosiding seminar, skripsi, tesis, disertasi, dan dokumen kebijakan pendidikan yang tersedia di perpustakaan konvensional maupun digital. Menurut Sugiyono (2019), dalam riset kepustakaan, populasi dapat dipahami sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti.

Sasaran utama riset ini adalah literatur-literatur yang secara spesifik membahas tentang: pertama, konsep dan teori media pembelajaran, khususnya media visual dan manipulatif seperti *puzzle* yang digunakan dalam konteks pendidikan anak; kedua, teori-teori perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak usia dini dan anak usia sekolah dasar yang relevan dengan pemanfaatan media permainan edukatif dalam proses pembelajaran; ketiga, konsep pendidikan kebudayaan dan pembelajaran berbasis budaya lokal untuk anak yang mencakup nilai-nilai, norma, tradisi, dan artefak budaya yang perlu diwariskan kepada generasi muda; keempat, riset-riset empiris baik kuantitatif maupun kualitatif tentang pemanfaatan *puzzle* dalam pembelajaran yang telah dilakukan di berbagai konteks pendidikan; dan kelima, studi-studi tentang integrasi nilai-nilai budaya dalam media pembelajaran untuk anak serta pengalaman praktik terbaik dalam implementasinya di sekolah-sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan kajian kepustakaan terhadap beberapa artikel ilmiah tentang permainan *puzzle* sebagai media pembelajaran diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Pengertian Permainan *Puzzle* dan Kebudayaan Daerah

Secara bahasa *puzzle* berarti tebak-tebakan, teka-teki, atau kesukaran (Kembdikbud, 2025). Maksudnya, dalam menyusun *puzzle* bertujuan untuk menjawab teka-teki yang sulit karena harus menggabungkan potongan gambar tidak utuh. Dengan menyusun puzzle seseorang dapat menebak bentuk gambar setelah tersusun sempurna.

Puzzle merupakan media gambar yang termasuk ke dalam media visual karena hanya dapat dicerna melalui indera penglihatan (Anjani dan Nurjanah, 2014). *Puzzle* merupakan bentuk permainan modern yang dimainkan dengan cara menyusun potongan gambar menjadi satu, sehingga sesuai gambar aslinya atau sesuai yang diinginkan (Fadlillah, 2018). Permainan *puzzle* memiliki banyak manfaat bagi anak. Bermain *puzzle* dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk berpikir dan betindak imajinatif serta penuh daya khayal yang erat hubungannya dengan perkembangan kognitif anak (Wahyu, 2018). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa bermain *puzzle* dapat mengembangkan kognitif anak (Aprianti, 2021). Dengan menyusun dan menggabungkan potongan gambar yang terpisah menjadikan anak berfikir kreatif dan imajinatif. Oleh karena itu, dengan bermain *puzzle* kecerdasan anak dapat meningkat. Permainan *puzzle* yaitu dapat mengasah otak, melatih koordinasi mata dan tangan, melatih membaca, melatih nalar, melatih kesabaran dan pengetahuan anak (Depdiknas, 2023). Adapun beberapa manfaat bermain *puzzle* yaitu: meningkatkan keterampilan kognitif, melatih keterampilan motorik halus dan melatih kemampuan nalar dan meningkatkan daya ingat maupun konsentrasi. Dengan demikian dapat dipahami bahwa permainan puzzle sangat penting dan dapat dimanfaatkan untuk mengenalkan kebudayaan dalam bentuk gambar yang telah tersusun dengan sempurna.

Permainan *puzzle* adalah suatu aktivitas yang memerlukan kemampuan untuk memecahkan masalah dan penerapan logika guna mencapai suatu sasaran. Secara umum, *puzzle* terdiri dari potongan-potongan gambar atau bentuk tertentu yang harus disusun menjadi satu kesatuan yang utuh. Namun, lebih dari sekadar sebagai sarana hiburan, *puzzle* juga memiliki peranan penting dalam mengembangkan imajinasi dan mendorong berpikir kreatif. Ketika bermain *puzzle*, anak dituntut untuk fokus sepenuhnya dan memanfaatkan kemampuan berpikirnya secara maksimal untuk menyelesaikan tantangan yang ada, dengan memanfaatkan serangkaian ilustrasi, anak-anak di sekolah dasar bisa memperluas cara berpikir dan ide-ide mereka, serta lebih mudah menghubungkan kata-kata untuk

menciptakan konsep baru. Ini disebabkan oleh media teka-teki yang mendukung anak-anak dalam berinovasi dan membantu mereka dalam menghasilkan beragam gagasan yang menarik (Ramadhan Gia, Marsisae Nurul, 2025).

Media ini dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik karena mendorong siswa untuk terus berupaya menyelesaikan masalah yang diberikan. Walaupun ada tantangan, permainan teka-teki tetap menghibur karena bisa dimainkan berkali-kali. Melalui permainan ini anak dapat diberikan peluang untuk berpikir dengan imajinasi dan inovasi, yang sangat penting dalam membantu perkembangannya.

Dalam konteks pendidikan budaya, *puzzle* menjadi jembatan yang sangat efektif untuk memperkenalkan kearifan lokal kepada generasi muda. Melalui visualisasi elemen-elemen kebudayaan seperti rumah adat, pakaian tradisional, alat musik daerah, tarian khas, atau ornamen tradisional dalam bentuk *puzzle*, anak-anak dapat mengenal identitas budaya dengan cara yang menyenangkan dan bermakna. Proses menyusun kepingan *puzzle* yang menampilkan unsur budaya mendorong anak untuk mengamati detail, mengenali pola visual, dan memahami makna simbolis di balik setiap elemen budaya yang tersaji.

Secara mendasar, kearifan lokal adalah nilai-nilai positif yang berasal dari budaya lokal dan telah diterima secara luas oleh masyarakat karena nilainya yang unggul (Wafiqni dan Nurani, 2019). Oleh karena itu, kearifan lokal harus diajarkan kepada anak-anak sejak dini melalui kegiatan pembelajaran di sekolah. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pendidikan kearifan lokal dapat dijadikan sebagai sarana membentuk karakter pada sisiwa (Fajarini, 2014). Kearifan lokala yang memiliki nilai-nilai yang luhur, budi pekerti, dan adat istiadat yang tumbuh dimasyarakat yang di integrasikan dan diimplementasikan dalam pendidikan karakter pada setiap pembelajaran di sekolah dasar (Sarinah, 2019; Maisaroh, 2022).

Keunggulan *puzzle* sebagai media pembelajaran kebudayaan terletak pada kemampuannya mengintegrasikan pembelajaran kognitif dengan pembentukan nilai dan apresiasi budaya secara bersamaan. Ketika anak berusaha menyelesaikan *puzzle* bergambar wayang, batik, atau upacara adat, mereka tidak hanya belajar tentang bentuk dan warna, tetapi juga mulai membangun rasa ingin tahu tentang cerita, filosofi, dan nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya. Rasa penasaran yang muncul dari proses bermain ini menjadi pintu masuk yang natural untuk pembelajaran budaya yang lebih mendalam tanpa terkesan memaksa atau membosankan.

2. Penggunaan *Puzzle* sebagai Media Pembelajaran di Sekolah

Menurut Supriyono dalam (Kartikasari, Wuryandini, & Nurodin, 2024) dengan menggunakan media dalam proses pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang berharga dan berarti bagi siswa, karena mereka dapat melihat berbagai hal secara langsung yang terjadi di lingkungan sekitar mereka. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Dina dan Fanny pada tahun 2025 dalam (Ramadhan Gia, Marsisae Nurul, 2025), penggunaan media *puzzle* sangat berpengaruh terhadap pengembangan kemampuan kognitif siswa, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Media ini membuat kegiatan belajar jadi lebih menarik dan menyenangkan, yang dapat mendorong motivasi siswa untuk belajar. Media ini membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan, yang dapat meningkatkan semangat belajar siswa.

Penerapan media *puzzle* dalam pendidikan dapat meningkatkan keterampilan anak dalam menghadapi tantangan. Ini meliputi kemampuan mereka untuk membuat keputusan, berpikir kritis, dan meningkatkan kreativitas. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa penyelesaian masalah merupakan aspek penting dalam kehidupan sehari-hari yang

mencakup berbagai tingkat kesulitan dari yang paling mudah sampai yang paling rumit (Octavia, 2023).

3. Efektivitas Penggunakan *Puzzle* sebagai Media Pembelajaran Mengenalkan Kebudayaan Daerah

Permainan *puzzle* juga sangat berkaitan dengan kecerdasan visual-spasial (Anjani dan Nurjanah, 2014) dan kemampuan kognitif anak (Aprianti, 2021) sehingga sangat tepat jika digunakan sebagai media pengenalan kebudayaan daerah. Selain itu, salah satu permainan edukatif yang dapat mengoptimalkan seluruh kemampuan dan kecerdasan anak adalah permainan *puzzle* (Sujiono, 2003). Penggunaan media *puzzle* untuk mengenalkan budaya cukup efektif diterapkan di sekolah dasar untuk memecahkan masalah. Peserta didik sangat antusias dalam menyusun *puzzle* mengenai budaya khususnya budaya Madura dan dapat berdiskusi dengan teman. Dengan begitu, bisa terjalin interaksi antara siswa, kemampuan untuk menyelesaikan masalah, kreativitas dalam berkomunikasi, dan hal lainnya.Efektivitas *puzzle* sebagai media pengenalan budaya tidak hanya terlihat dari aspek kognitif, tetapi juga dari dimensi afektif dan sosial. Dari segi afektif, *puzzle* budaya menumbuhkan rasa memiliki dan kebanggaan terhadap warisan leluhur pada diri anak. Ketika mereka berinteraksi dengan representasi visual budaya mereka sendiri secara menyenangkan, terbangun ikatan emosional yang kuat dengan identitas kulturalnya. Dalam era globalisasi di mana anak-anak terpapar berbagai budaya asing melalui media digital, puzzle budaya menjadi alat untuk memperkuat akar budaya lokal dan mencegah keterasingan generasi muda dari tradisi mereka.

Dari dimensi sosial, pembelajaran dengan *puzzle* budaya secara berkelompok menciptakan ruang dialog dan kolaborasi. Anak-anak saling berbagi pengetahuan tentang budaya yang mereka ketahui, bertanya tentang hal-hal yang belum mereka pahami, dan bersama-sama membangun pemahaman yang lebih komprehensif. Interaksi ini sangat penting untuk mengembangkan sikap menghargai keberagaman, terutama ketika *puzzle* yang digunakan menampilkan berbagai kebudayaan dari berbagai daerah di Indonesia.

Di samping itu, penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan konsentrasi, melatih kesabaran siswa melalui ketelitian, melatih koordinasi antara mata dan tangan, memperkuat daya ingat, memperkenalkan siswa pada konsep hubungan lewat pemilihan gambar atau bentuk, serta mendorong pemikiran kritis. Dalam konteks budaya, daya ingat yang kuat sangat penting untuk mengingat detail-detail elemen budaya, sementara pemikiran kritis membantu anak memahami makna dan fungsi dari setiap aspek budaya yang mereka pelajari. Pembelajaran kolaboratif dan peran guru menjadi kunci keberhasilan, di mana guru tidak hanya sebagai fasilitator dalam proses penyusunan *puzzle*, tetapi juga sebagai narasumber yang memberikan konteks historis, filosofis, dan nilai-nilai luhur yang terkandung dalam setiap elemen budaya yang divisualisasikan dalam puzzle tersebut (Octavia, 2023).

4. Kelebihan dan Kelemahan Permainan *Puzzle* dalam Pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terhadap media *puzzle*, diketahui bahwa penerapan media ini sangat sesuai untuk digunakan di Sekolah Dasar. Media *puzzle* dapat membantu meningkatkan hasil belajar, menjadi alat bantu dalam proses mengajar, memperbaiki kemampuan membaca, meningkatkan pencapaian akademik, memotivasi siswa untuk belajar, meningkatkan keterampilan membaca, serta menumbuhkan minat belajar para siswa (Marfilinda, Akhiyar, & Wahyuni, 2024). Adapun dalam penggunaan medi *puzzle* teredapat Kelebihan antara lain: (a) Siswa bisa dengan mudah mendapatkan materi pelajaran; (b) Siswa mampu berpikir dengan cara yang kreatif dan kritis; (c) Siswa dapat memanfaatkan keterampilan yang mereka miliki; (d) Menciptakan suasana belajar yang

efektif dengan interaksi dalam kelas; (e) Dapat menambah semangat siswa dalam belajar; (f) Media ini dapat digunakan secara individu maupun kelompok. Namun, meskipun ada keunggulan, media *puzzle* juga memiliki beberapa kelemahan, yaitu: (a) Memerlukan waktu yang lebih banyak; (b) Meminta lebih banyak kreativitas dari siswa; (c) Gambar yang terlalu rumit menjadi kurang efektif dalam pembelajaran (Kartikasari et al., 2024).

Dikuatkan oleh Khairani, Octavia, dan Penulis yang membahas dalam penelitiannya bahwa media *puzzle* lebih dari sekadar permainan untuk bersenang senang, melainkan juga sebaga sarana pembelajaran yang dapat merangsang daya imajinasi dan mendorong siswa untuk berpikir kreatif. Dalam proses menyelesaikannya, *puzzle* memerlukan tingkat konsentrasi yang tinggi serta kemampuan berpikir yang berbeda dan luar biasa.

KESIMPULAN

Media *puzzle* merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif untuk mengenalkan kebudayaan pada anak di sekolah dasar. *Puzzle* dapat membantu meningkatkan kemampuan kognitif, kreativitas, dan kemampuan motorik anak. Selain itu, puzzle juga dapat digunakan untuk mengenalkan kebudayaan pada anak, seperti mengenalkan pakaian tradisional, makanan, dan simbol-simbol kebudayaan.

Penggunaan media *puzzle* di sekolah dasar telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan kreativitas siswa. Namun, perlu diingat bahwa penggunaan media *puzzle* juga memiliki beberapa kelemahan, seperti memerlukan waktu yang lebih banyak dan meminta lebih banyak kreativitas dari siswa. Oleh karena itu, guru-guru di sekolah dasar dapat menggunakan media *puzzle* sebagai salah satu media pembelajaran untuk mengenalkan kebudayaan pada anak-anak, dengan memperhatikan kelebihan dan kelemahan media *puzzle*. Dengan demikian, anak-anak dapat belajar tentang kebudayaan dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

Anjani, DA., Nurjanah, S. (2014). Permainan Puzzle Mempengaruhi Perkembangan Kecerdasan Visual-Spatial Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Al-Fath Desa Keboan Anom Gedangan Sidoarjo, 7(2): 186-192.

Aprianti, W. (2021). Penerapan Permainan Puzzle Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Perwanida II Bandar Lampung. Lampung: UIN Raden Intan Lampung.

Depdiknas. (2003). Pembuatan dan Penggunaan APE Anak Usia 3-6 Tahun. Jakarta: Direktorat PAUD.

Fadlillah, M. (2018). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana.

Faidatul laili, Musayyadah, S. F. (2025). Implementasi Media PUZDAYA (Puzzle Budaya) dalam Mengenalkan Literasi Budaya Madura pada Anak Usia Din. *Lentera, Jurnal Keagamaan, Kajian Volume, Teknologi*, *24*(1), 67–75.

Fajarini, U. (2014). Peranan kearifan local dalam Pendidikan karakter. Jurnal Sosio Didaktika, 2(2), pp. 123-130.

Isnaeni, B., Sari, K., & Putri, N. A. (2025). *Pengenalan Makanan Daerah Nusantara Melalui Media Puzzle Interaktif Untuk Meningkatkan Rasa Cinta Budaya Pada Siswa Kelas 3 di SDN Cibatu 02*. *3*(5), 2460–2465.

Kartikasari, D., Wuryandini, E., & Nurodin, M. (2024). *Implementasi Media Puzzle Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di SDN Mlatiharjo 02*

Semarang. *07*(01), 3193–3201.

Kemendikbud. (2025). Kamus Besar Bahasa Indonesia (online).

Maisaroh, I., dkk. Urgensi kearifan local dalam penguatan Pendidikan karakter. Jawara: Jurnal Pendidikan Karakter, 8(1)

Mandolang, E., Tamboto, F. I., Walewangko, S. A., & Dolas, I. P. (2024). *Penggunaan media puzzle untuk meningkatkan minat*. *2*, 86–98.

Marfilinda, R., Akhiyar, M., & Wahyuni, S. (2024). *Studi pustaka penerapan media puzzle pada pembelajaran di sekolah dasar*. *5*(4), 4763–4776.

Octavia, N. (2023). *Penggunaan media puzzle untuk meningkatkan*. *1*(4), 254–262.

Ramadhan Gia, Marsisae Nurul, F. O. (2025). *Peran media puzzle dalam pembelajaran pendidikan*. *7*(2), 151–159.

Sarinah. (2019). Peranan kearifan local dalam Pendidikan karakter di sekolah dasar. Seminar Nasional Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional.

Sujiono, Y.N. (2003). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: PT Indeks

Syafitri Evita Roesnilam, & Nuryono Wiryo. (2020). Studi Kepustakaan Teknik Konseling "Dialectical Behavior Therapy." *Jurnal BK UNESA*, *11*(1), 53–59.

Wafiqni, N., & Nurani, S. (2019). Model Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal. Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam, 10(2), 255–270. https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v10i2.170.

Wahyu, H.E. (2018). Penggunaan Media Puzzle Kontruksi Terhadap hasil Belajar Kognitif Siswa" journal of islamic Education Studies, 1(1): 65