



**Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini**

e-ISSN: 2723-6390, hal. 176-188

Vol. 7, No. 1, Juli 2026

DOI: 10.37985/murhum.v7i1.1775

## **Puzzle Bag: Inovasi Media Bermain untuk Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 5-6 Tahun**

**Nurhidayanti Pratiwi<sup>1</sup>, Miftahul Jannah<sup>2</sup>, dan Andi Yusmiarti Yusuf<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>. Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Terbuka

<sup>2</sup>. Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Darunnajah

<sup>3</sup>. Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas A.G.H Abdurrahman Ambo Dalle Polewali Mandar

**ABSTRAK.** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat anak dalam aktivitas bermain konstruktif, sehingga diperlukan media yang mampu menstimulasi kecerdasan visual-spasial secara optimal. Tujuan penelitian ini adalah (1) mendeskripsikan kebutuhan pengembangan media puzzle bag, (2) menghasilkan prototipe puzzle bag yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia 5–6 tahun, dan (3) menguji tingkat kevalidan serta kepraktisannya. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang disederhanakan menjadi tiga tahap, yaitu analisis kebutuhan, pengembangan produk, dan uji coba terbatas. Subjek penelitian terdiri atas dua guru Kelompok B, ahli media, ahli materi, serta dua guru pada tahap uji kepraktisan. Data dikumpulkan menggunakan angket dan dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media puzzle bag diperlukan dalam pembelajaran dan produk yang dikembangkan memiliki karakteristik berupa tas tiga dimensi dilengkapi potongan puzzle serta panduan penggunaan berbasis teori kecerdasan visual-spasial. Hasil uji kevalidan menunjukkan kategori “Sangat Layak” dari ahli media maupun ahli materi, sedangkan uji kepraktisan oleh guru memperoleh kategori “Sangat Praktis”. Dengan demikian, puzzle bag dinyatakan valid, praktis, dan berpotensi efektif untuk meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak usia 5–6 tahun.

**Kata Kunci :** Puzzle Bag; Pengembangan Media; Kecerdasan Visual-Spasial; Anak Usia Dini

**ABSTRACT.** This research is motivated by the low interest of children in constructive play activities, so that media is needed that can stimulate visual-spatial intelligence optimally. The objectives of this study are (1) to describe the need for puzzle bag media development, (2) to produce a puzzle bag prototype that suits the developmental characteristics of children aged 5–6 years, and (3) to test its validity and practicality. This study uses the ADDIE development model which is simplified into three stages, namely needs analysis, product development, and limited trials. The research subjects consisted of two Group B teachers, media experts, material experts, and two teachers in the practicality test stage. Data were collected using questionnaires and analyzed descriptively qualitatively and quantitatively. The results of the study indicate that puzzle bag media is needed in learning and the product developed has the characteristics of a three-dimensional bag equipped with puzzle pieces and a user guide based on the theory of visual-spatial intelligence. The results of the validity test show the category “Very Feasible” from media experts and material experts, while the practicality test by teachers obtained the category “Very Practical”. Thus, puzzle bags are declared valid, practical, and potentially effective in improving the visual-spatial intelligence of children aged 5–6 years.

**Keyword :** Puzzle Bag; Media Development; Visual–Spatial Intelligence; Early Childhood Education

Copyright (c) 2026 Nurhidayanti Pratiwi dkk.

✉ Corresponding author : Nurhidayanti Pratiwi

Email Address : nurhidayantipratiwis.pd.m.pd@gmail.com

Received 27 November 2025, Accepted 13 Januari 2026, Published 13 Januari 2026

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menjadi perhatian penting karena masa 0–6 tahun merupakan periode emas perkembangan anak. Stimulasi yang tepat pada masa ini berpengaruh besar terhadap perkembangan fisik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, kreativitas, dan kemampuan berpikir anak [1],[2]. Pembelajaran pada PAUD dilakukan melalui aktivitas bermain, karena bermain terbukti meningkatkan kebahagiaan anak serta mengoptimalkan perkembangan otak [3]. Oleh sebab itu, ketersediaan media bermain yang tepat menjadi bagian penting dari proses pendidikan. Salah satu aspek perkembangan yang perlu distimulasi melalui media bermain adalah kecerdasan visual-spasial. Kecerdasan ini mencakup kemampuan mengenali bentuk, warna, hubungan ruang, pola, serta kemampuan membayangkan dan memanipulasi objek secara mental [4],[5]. Anak dengan kecerdasan visual-spasial yang baik cenderung menikmati aktivitas menggambar, mewarnai, membangun, dan bermain puzzle. Puzzle sendiri merupakan media yang efektif untuk menstimulasi kemampuan analisis visual, daya ingat, dan pemecahan masalah anak [6],[7].

Namun, meskipun puzzle potensial untuk mengembangkan kecerdasan visual-spasial, media yang digunakan di lapangan belum mendukung pembelajaran secara optimal. Hasil wawancara dan observasi awal di Taman Kanak-kanak Yustikarini Kabupaten Bantaeng menunjukkan bahwa guru masih menggunakan puzzle berbahan kertas. Media tersebut mudah sobek, kurang menarik, dan sulit digunakan anak, terutama dalam pembelajaran daring-luring selama pandemi. Akibatnya, anak kurang tertarik menyelesaikan aktivitas konstruktif dan kecerdasan visual-spasialnya tampak masih rendah.

Penelitian Erica menjelaskan bahwa penerapan permainan puzzle dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial pada anak usia 5-6 tahun di TK [8]. Senada dengan penelitian Anshori menjelaskan bahwa peningkatan skor kecerdasan spasial-visual setelah diajarkan menggunakan strategi pembelajaran kooperatif TGT-Puzzle, di mana terjadi peningkatan kategori dari rata-rata menjadi rata-rata tinggi atau rata-rata tinggi menjadi superior [9]. Temuan ini menunjukkan adanya gap penelitian, yaitu belum tersedianya media puzzle yang kuat, menarik, dan sesuai kebutuhan anak usia 5–6 tahun di sekolah tersebut. Guru belum memiliki alternatif media yang bervariasi, dan anak belum mendapatkan stimulasi visual-spasial yang optimal karena keterbatasan kualitas puzzle yang tersedia.

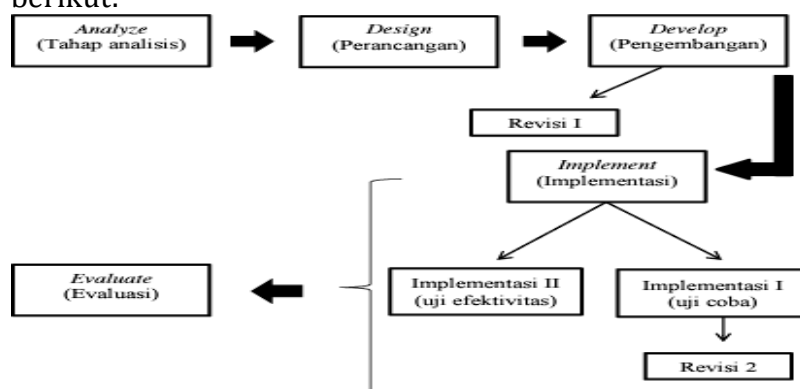
Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan puzzle bag, yaitu media puzzle berbentuk tas tiga dimensi yang terbuat dari bahan kain sehingga lebih tahan lama, menarik, dan mudah digunakan anak. Media ini dirancang untuk meningkatkan minat bermain konstruktif serta mendukung perkembangan kecerdasan visual-spasial. Produk juga dilengkapi buku panduan untuk memudahkan guru dalam implementasinya. Penelitian ini bertujuan untuk: (1)mendeskrripsikan kebutuhan pengembangan *puzzle bag*; (2)menghasilkan prototipe *puzzle bag* untuk meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak usia 5–6 tahun; serta (3)mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisannya.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development (R&D) yang bertujuan mengembangkan media bermain *puzzle bag* sebagai sarana stimulasi kecerdasan visual-spasial anak usia 5–6 tahun. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, namun dalam penelitian ini model tersebut disederhanakan menjadi tiga tahapan utama, yaitu analisis kebutuhan, pengembangan produk, serta uji coba terbatas yang mencakup implementasi dan evaluasi. Penyederhanaan dilakukan untuk menyesuaikan ruang lingkup penelitian dan karakteristik konteks PAUD yang menuntut proses pengembangan yang lebih fleksibel dan efisien.

Penelitian dilaksanakan di TK Yustikarini Kabupaten Bantaeng pada semester ganjil tahun 2021. Partisipan penelitian meliputi dua guru Kelompok B yang dilibatkan pada tahap analisis kebutuhan, seorang ahli media dan seorang ahli materi sebagai validator, serta dua guru tambahan yang memberikan penilaian terhadap kepraktisan media. Anak usia 5–6 tahun juga dilibatkan pada tahap implementasi terbatas untuk melihat bagaimana mereka merespons produk yang dikembangkan.

Metode penelitian dalam pengembangan produk ini menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch [10]. Penelitian dengan memanfaatkan model ADDIE melibatkan serangkaian langkah yang terstruktur dalam lima tahap yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi). Prosedurnya dapat dilihat pada gambar berikut:



**Gambar 1. Bagan Alur Model ADDIE**

Tahap analisis kebutuhan diawali dengan mengidentifikasi kondisi pembelajaran dan media yang biasa digunakan guru, khususnya terkait aktivitas bermain konstruktif dan stimulasi kecerdasan visual-spasial. Data diperoleh melalui wawancara, observasi, dan angket kepada guru untuk mengetahui bentuk media yang dibutuhkan serta kendala yang mereka hadapi. Temuan pada tahap ini menunjukkan perlunya media *puzzle* yang lebih kuat, menarik, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Berdasarkan hasil analisis tersebut, tahap pengembangan dilakukan dengan merancang prototipe *puzzle bag*. Produk dirancang menggunakan bahan flanel dan katun yang dipilih karena sifatnya yang kuat, aman, dan memiliki variasi warna yang menarik bagi anak. Media dikonsept sebagai tas tiga dimensi yang dapat berfungsi sebagai wadah sekaligus alas bermain, dilengkapi potongan *puzzle* berbentuk geometri dan binatang. Selain itu, disusun pula buku panduan yang memuat tujuan penggunaan, sasaran usia, langkah-

langkah pelaksanaan, dan contoh aktivitas pembelajaran agar guru dapat mengimplementasikannya dengan mudah.

Tahap berikutnya adalah uji coba terbatas yang mencakup validasi ahli dan uji kepraktisan. Uji validitas dilakukan oleh ahli media dan ahli materi untuk menilai aspek desain, kualitas bahan, kesesuaian isi, serta relevansi media dengan tujuan pembelajaran visual-spasial. Selanjutnya, uji kepraktisan dilakukan oleh dua guru yang menilai kemudahan penggunaan media, daya tarik, serta kebermanfaatannya dalam kegiatan bermain anak. Selama implementasi terbatas, dilakukan observasi untuk melihat bagaimana anak menggunakan *puzzle bag* dan apakah media tersebut sesuai dengan kebutuhan serta kemampuan mereka.

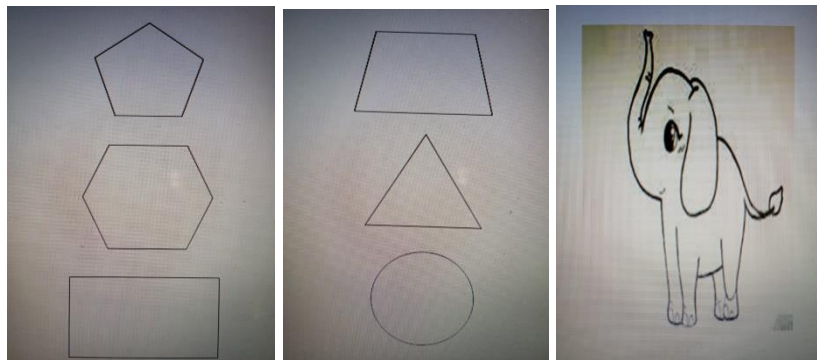
Data penelitian dikumpulkan melalui angket analisis kebutuhan, angket validasi ahli, angket respons guru, serta lembar observasi selama implementasi. Instrumen penelitian disusun berdasarkan indikator kecerdasan visual-spasial dan kriteria media pembelajaran PAUD, kemudian divalidasi sebelum digunakan. Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk menginterpretasikan hasil observasi dan masukan dari ahli serta guru, sedangkan analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung skor validitas dan kepraktisan yang kemudian dikategorikan ke dalam tingkat kelayakan sesuai standar penilaian. Dengan alur pengembangan tersebut, penelitian ini berupaya menghasilkan media bermain *puzzle bag* yang tidak hanya layak dan praktis, tetapi juga sesuai dengan kebutuhan nyata di lapangan serta mampu memberikan stimulasi yang tepat bagi perkembangan kecerdasan visual-spasial anak usia dini.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media bermain *puzzle bag* untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan langkah-langkah penelitian dan pengembangan diadaptasi dari model ADDIE. Model ADDIE memuat lima langkah utama yang dikelompokkan menjadi tiga kegiatan utama sebagai ciri khas jenis penelitian dan pengembangan. Kegiatan tersebut dimulai dengan analisis kebutuhan / *need assessment*, kemudian pengembangan produk dan terakhir uji coba produk. Adapun hasil dari ketiga kegiatan tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut.

Pertama, Analisis Kebutuhan / *Need Assesment*. Analisis kebutuhan merupakan hal yang dijadikan dasar dalam pengembangan media bermain *puzzle bag* untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun. Analisis kebutuhan ini dilakukan melalui survei dengan pemberian kuesioner tingkat kebutuhan media bermain *puzzle bag* untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun. Kuesioner tersebut diberikan kepada guru kelompok B1 dan B2 dengan rentang usia anak 5-6 tahun, dengan pengisian kuesioner dan komentar oleh guru kelompok B1 dan B2 maka hasil dari tanggapan guru tersebut peneliti dapat mengetahui tingkat kebutuhan media bermain *puzzle bag*.

Kedua, Pengembangan produk. Berdasarkan data yang diperoleh melalui kegiatan analisis kebutuhan / *need assessment* dijadikan dasar dalam pengembangan prototipe produk media bermain *puzzle bag*. Adapun tahapan yang dilakukan dalam kegiatan pengembangan akan dijabarkan sebagai berikut: Desain (*Design*), Tahapan desain yaitu membuat kerangka konsep yang dibutuhkan dalam pengembangan prototipe media bermain *puzzle bag*. Berikut tahapan kerangka konsep yang dibuat, yaitu: 1). Konsep Konten *Puzzle Bag*. Pertama, merumuskan tujuan pencapaian perkembangan kecerdasan visual spasial yang akan dimasukkan pada konten *puzzle bag*. Adapun tujuan yang dicapai pada perkembangan kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun, merujuk pada Permendikbud No. 137 Tahun 2014 [11]. Adapun capaian dari aspek perkembangan kecerdasan visual spasial dijabarkan sebagai berikut: Memecahkan masalah sendiri, Menyelesaikan tugas meskipun menghadapi kesulitan, Mencocokkan benda berdasarkan bentuk, ukuran, dan warna dan Memasangkan bentuk berdasarkan pola. Kedua, mendesain konsep pola/pattern konten media bermain *puzzle bag*. Namun sebelumnya, terlebih dahulu dilakukan desain awal dalam bentuk sketsa sebagai gambaran konten apa saja yang akan disajikan pada media bermain *puzzle bag*. Sketsa desainnya dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



**Gambar 2. Tampilan Sketsa Media Bermain *Puzzle Bag***

Ketiga, adalah penyiapan alat dan bahan serta material pendukung lainnya. Berikut rincian alat dan bahan yang dibutuhkan dalam pengembangan media bermain *puzzle bag*, yaitu: Alat yang dibutuhkan adalah mesin jahit, gunting, penggaris dan alat pendukung lainnya dalam proses menjahit. Bahan-bahan baku yang dibutuhkan terdiri dari kain flanel warna-warni, kain katun bermotif, kain dakron, benang aneka warna, serta material pendukung lainnya seperti mata boneka dan perekat.

Kerangka konsep buku panduan. Hal yang dilakukan pada tahapan ini adalah menyusun konsep manual book atau buku panduan penggunaan media bermain *puzzle bag* untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun. Konsep buku panduan berukuran A5 dengan menggunakan jenis kertas *art paper*. Isi dari buku panduan penggunaan media bermain *puzzle bag* memuat penjelasan ringkas tentang perkembangan kecerdasan visual spasial, teori pendukung, standar pencapaian perkembangan kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun, spesifikasi produk, kelebihan produk, serta langkah-langkah penggunaan media bermain *puzzle bag*.

Ketiga, Develop (Pengembangan). *Assemble the piece*. Pada tahapan ini hal yang dilakukan adalah menyatukan semua material menjadi satu kesatuan utuh sehingga

menjadi prototipe *puzzle bag*. Tahapan ini termasuk pembuatan pola, pengguntingan bahan material, penjahitan tas dan *removable part* (bagian yang bisa dilepas pasang), pemasangan material pendukung, hingga penyempurnaan produk. Pertama, yang dilakukan pada tahapan ini adalah mewujudkan konsep pola/pattern sketsa yang telah dibuat pada tahapan desain. Pola atau pattern inilah yang dijadikan acuan dalam proses pengguntingan bahan. Kedua, adalah pemotongan kain mengikuti pola/pattern yang telah dibuat. Ketiga, pemasangan hasil pengguntingan pada lembar halaman, sisi kanan dan sisi kiri pada bagian dalam tas dengan cara dijahit. Berikut tampilan hasil akhir dari pengembangan media bermain *puzzle bag*.



**Gambar 3. Tampilan Bentuk Media Bermain *Puzzle Bag***

Keempat, Uji Coba Produk. Kegiatan utama uji coba produk pada tahapan implementasi (*implement*) pada model ADDIE. Uji coba pakar / *Expert Judgement* Setelah melakukan pengembangan awal produk, produk media bermain *puzzle bag* selanjutnya akan melalui tahapan uji kevalidan oleh ahli. Pengujian kevalidan terdiri atas dua unsur yaitu validasi media dan validasi materi. Uji validitas menggunakan instrument dalam bentuk angket yang telah tervalidasi. Berikut ini disajikan hasil validasi dari masing-masing aspek secara lebih rinci: Analisis Data dan Komentar Keseluruhan Ahli Media. Berdasarkan pada hasil penilaian validator ahli media, diperoleh kesimpulan bahwa produk media bermain *puzzle bag* ini sangat layak untuk lanjut ketahapan berikutnya yaitu uji kepraktisan di lapangan dengan revisi sesuai saran. Rerata skor keseluruhan yang diperoleh dari 3 aspek penilaian, diperoleh angka 3,23 yang secara kualitatif masuk dalam kategori Sangat Layak ( $X \geq 3,1$ ). Berikut ini disajikan tabel distribusi frekuensi hasil validasi ahli media pada 3 aspek penilaian:

**Tabel 1. Distribusi Frekuensi Hasil Keseluruhan Validasi Ahli Media (Validator I)**

Aspek Penilaian	Rerata Skor
Desain	3
Tampilan	3,3
Penggunaan	3,4
Jumlah Keseluruhan	9,7
Rerata Skor Keseluruhan	3,23
<b>Kategori</b>	<b>Sangat Layak</b>

Berdasarkan paparan data hasil validasi ahli media (Validaotor I), dapat diketahui bahwa aspek penggunaan memiliki penilaian yang paling tinggi (3,4) dibandingkan dengan aspek tampilan (3,3) dan aspek desain (3). Ahli media memberikan nilai pada kategori “sangat baik” pada aspek penggunaan begitupula pada aspek tampilan dan untuk aspek desain dengan kategori “baik”.

Analisis Data dan Komentar Keseluruhan Ahli Materi. Berdasarkan pada hasil penilaian validator ahli materi, diperoleh kesimpulan bahwa produk *puzzle bag* ini sangat layak untuk lanjut ketahapan berikutnya yaitu uji kepraktisan di lapangan dengan revisi sesuai saran. Rerata skor keseluruhan yang diperoleh dari 3 aspek penilaian, diperoleh angka ... yang secara kualitatif masuk dalam kategori Sangat Layak ( $X \geq 3,1$ ). Berikut ini disajikan tabel distribusi frekuensi hasil validasi ahli materi pada 3 aspek penelaian:

**Tabel 2. Distribusi Frekuensi Hasil Keseluruhan Validasi Materi (Validator I)**

Aspek Penilaian	Rerata Skor
Panduan	3,3
Isi	3,2
Capaian Perkembangan Kecerdasan Visual Spasial	3,3
Jumlah Keseluruhan	9,8
Rerata Skor Keseluruhan	3,3
<b>Kategori</b>	<b>Sangat Layak</b>

Berdasarkan paparan data hasil validasi ahli materi (Validator I), dapat diketahui bahwa aspek panduan dan aspek capaian perkembangan kecerdasan visual spasial memiliki penilaian yang paling tinggi (3,3) dibandingkan dengan aspek isi (3,2), tetapi secara keseluruhan hasilnya ada pada kategori “Sangat Baik”

**Tabel 3. Distribusi Frekuensi Hasil Keseluruhan Validasi Materi (Validator II)**

Aspek Penilaian	Rerata Skor
Panduan	3
Isi	3
Capaian Perkembangan Kecerdasan Visual Spasial	3,3
Jumlah Keseluruhan	9,3
Rerata Skor Keseluruhan	3,1
Kategori	Sangat Layak

Berdasarkan paparan data hasil validasi ahli materi (Validator II), dapat diketahui bahwa aspek capaian perkembangan kecerdasan visual spasial memiliki penilaian paling tinggi (3,3) dibandingkan dengan aspek panduan dan aspek isi. Ahli materi memberikan nilai pada kategori “Sangat Baik” pada aspek capaian perkembangan kecerdasan visual spasial, ahli materi memberikan nilai pada kategori “Baik” pada aspek isi dan aspek panduan.

Uji Kepraktisan. Setelah protipe produk media bermain *puzzle bag* melalui tahapan validasi oleh ahli/expert judgement, maka langkah selanjutnya adalah tahapan implemementasi untuk melakukan uji coba terbatas untuk menilai kepraktisan prototipe *puzzle bag*. Uji coba terbatas untuk menilai kepraktisan prototipe dilakukan di Kelompok B Taman Kanak-kanak Yustikarini Kabupaten Bantaeng tanggal 6 s.d 11 Desember 2021. Uji kepraktisan dilakukan dengan pemberian angket respon guru oleh dua orang guru Kelompok B untuk usia 5-6 tahun. Sebelum pengisian angket, guru diberikan prototipe media bermain *puzzle bag* beserta buku panduannya untuk diaplikasikan pada proses belajar mengajar. Setelah guru mengaplikasikan prototipe tersebut pada anak, guru mengisi angket yang diberikan oleh peneliti. Berdasarkan hasil uji kepraktisan oleh dua orang guru Kelompok B usia 5- 6 tahun dapat disimpulkan bahwa prototipe media bermain *puzzle bag* sangat praktis digunakan serta layak untuk disebarluaskan dengan revisi sesuai saran. rerata skor keseluruhan mencapai 3,8 yang secara kualitatif masuk

dalam kategori “Sangat Praktis” ( $X \geq 3,5$ ). Secara keseluruhan uji kepraktisan telah dianggap sangat praktis dengan melihat rerata capaian skor keseluruhan.

Kebutuhan Pengembangan Media Bermain *Puzzle Bag*. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial anak berupa lembar kerja yaitu pada permainan *puzzle* guru menggunakan kertas yang digunting sesuai pola gambar *puzzle* kemudian anak akan menyusun kembali potongan kertas tersebut menggunakan lem sebagai perekat. Berdasarkan survei analisis tingkat kebutuhan media bermain *puzzle bag* untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun ditemukan bahwa media bermain *puzzle* dengan berbahan kertas kurang mendukung dalam kegiatan proses belajar mengajar. Hal ini dikarenakan media bermain *puzzle* dengan menggunakan bahan kertas, *puzzle* tersebut mudah sobek sehingga anak tidak dapat menyelesaikan kegiatan menyusun *puzzle* hingga selesai, hal ini tentunya dapat mempengaruhi kecerdasan visual spasial anak, karena anak tidak dapat melihat secara utuh bentuk yang akan terlihat saat semua kepingan *puzzle* terpasang, akibatnya anak menjadi tidak tertarik untuk bermain *puzzle*.

Dalam proses bermain sambil belajar seharusnya menyenangkan dan dapat menarik minat anak sehingga apa yang menjadi capaian perkembangan anak dapat sesuai dengan tingkat perkembangan anak serta dapat menstimulasi aspek-aspek perkembangan anak. Dunia anak adalah dunia bermain, bermain sambil belajar, mengeksplorasi benda-benda yang ada disekitar mereka merupakan kegiatan yang menyenangkan [12],[13]. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa adanya kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran dalam bentuk yang berbeda yang dapat mendukung proses belajar mengajar menjadi lebih optimal. Oleh karena itu dihadirkanlah media bermain *puzzle bag* yang dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial anak. Pengembangan media bermain *puzzle bag* ini juga dilengkapi dengan buku panduan penggunaan media bermain *puzzle bag* sebagai petunjuk guru dalam menggunakan *puzzle bag* tersebut. Tujuan penelitian ini yang menunjukkan adanya kebutuhan terhadap media pembelajaran yang lebih tahan lama, menarik, dan fungsional sejalan dengan berbagai penelitian sebelumnya.

Berdasarkan Abidin & Kurniawati [4] dan Permana & Alfurqan [14], media pembelajaran berbentuk *puzzle* merupakan salah satu sarana efektif untuk menstimulasi kemampuan visual-spasial anak, namun tantangan muncul ketika media yang digunakan berbahan kertas mudah rusak sehingga menghambat proses eksplorasi anak. Temuan ini sepenuhnya mendukung hasil analisis kebutuhan dalam penelitian ini, bahwa *puzzle* kertas rentan sobek dan membuat anak kehilangan kesempatan untuk melihat bentuk secara utuh setelah potongan *puzzle* terpasang.

Penelitian Abidin & Kurniawati [15] juga menemukan bahwa penggunaan *puzzle* interaktif membantu anak mengembangkan kemampuan mengenali bentuk dan pola, serta mendukung proses pemecahan masalah secara bertahap. Hal ini menguatkan karakteristik *puzzle bag* yang dirancang berbahan kain flanel dan katun sehingga memberikan pengalaman bermain yang lebih konkret, aman, dan interaktif bagi anak.

Lebih lanjut, hasil penelitian Saroinsong, [16] tentang media *M-Puzzle* menunjukkan bahwa keterlibatan anak secara langsung melalui manipulasi objek tiga dimensi dapat meningkatkan kemampuan *spatial reasoning* secara signifikan. Hal ini selaras dengan konsep *puzzle bag* yang tidak hanya berfungsi sebagai tas tiga dimensi, tetapi juga sebagai alas bermain yang memungkinkan anak menyentuh, memindahkan, dan menyusun potongan puzzle secara bebas tanpa takut merusaknya.

Temuan penelitian ini juga relevan dengan studi yang dilakukan Sit, Anggraini, & Basri [17] yang menyatakan bahwa media berbasis aktivitas motorik halus, seperti kolase dan manipulatif, mampu memperkuat integrasi antara persepsi visual, gerakan tangan, dan kemampuan mengorganisasi bentuk. Dengan demikian, media *puzzle bag* yang memungkinkan anak mencocokkan bentuk, warna, dan ukuran secara langsung merupakan bentuk stimulasi yang tepat untuk mengembangkan aspek visual-spasial.

Secara keseluruhan, berbagai penelitian terdahulu memperkuat temuan penelitian ini bahwa media pembelajaran yang bersifat manipulatif, aman, tahan lama, dan menarik secara visual sangat penting untuk mengoptimalkan kecerdasan visual-spasial anak. *Puzzle bag* hadir sebagai inovasi yang menjawab kebutuhan tersebut dengan memadukan aspek fungsi, estetika, keamanan, dan efektivitas pembelajaran.

Karakteristik *Puzzle Bag*. Pengembangan media bermain *puzzle bag* ini memiliki beberapa karakteristik, antara lain: Pertama, dikemas dalam bentuk tas. *Puzzle bag* berbeda dengan media bermain *puzzle* lainnya yang umum digunakan oleh guru dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial anak. *Puzzle bag* merupakan media bermain yang dapat memberikan pengalaman baru dalam proses bermain sambil belajar anak. Kedua, selain media bermain *puzzle bag* ini berbentuk tiga dimensi (3D), *puzzle bag* ini juga melibatkan anak secara langsung dengan menyentuh dan memindahkan kepingan *puzzle* dibandingkan sebelumnya pada proses kegiatan bermain sambil belajar anak hanya menggunakan lembar kerja berbahan kertas dalam menyusun *puzzle*, sehingga jika anak salah meletakkan potongan *puzzle* maka potongan gambar *puzzle* tersebut dapat mudah sobek karena menggunakan lem sebagai perekat. Ketiga, didukung oleh teori kecerdasan visual spasial. Howard Gardner adalah seorang psikolog perkembangan dan ahli pendidikan. Gardner adalah pencetus dari teori *multiple intelegence* (kecerdasan majemuk), teori kecerdasan majemuk ini memandang bahwa manusia pada dasarnya memiliki banyak kecerdasan dan memiliki kemampuan untuk mengembangkan kecerdasan- kecerdasan tersebut.

Dalam teori kecerdasan majemuk ini terdapat sembilan kecerdasan yang penting untuk dipahami agar dapat menstimulasi perkembangan anak, salah satunya adalah kecerdasan visual spasial [18],[19]. Menurut Gardner, kecerdasan visual spasial adalah kemampuan untuk memberikan gambar-gambar, serta kemampuan dalam mentransformasikan dunia visual spasial, termasuk di dalam kemampuan berpikir tiga dimensi dan mencipta ulang dunia visual [20]. Gardner memaksudkan bahwa kecerdasan visual spasial adalah kecerdasan yang dapat digunakan untuk mengenali objek dan pemandangan dilingkungan aslinya.

Keempat, media bermain *puzzle bag* ini memuat indikator-indikator capaian perkembangan kecerdasan visual spasial yang disesuaikan pada standar nasional

pendidikan anak usia dini Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 [9]. Adapun indikatornya adalah pemecahan masalah, menyelesaikan kegiatan walaupun mengalami kesulitan, mencocokkan benda berdasarkan bentuk, warna dan ukuran, serta memasang bentuk berdasarkan pola.

Kelima, media bermain *puzzle* ini dilengkapi dengan buku panduan. Dengan adanya buku panduan penggunaan media bermain *puzzle bag* ini dapat memberikan pemahaman mengenai pentingnya kecerdasan visual spasial dikembangkan sejak dini melalui media bermain *puzzle bag* serta melalui buku panduan ini dapat digunakan sebagai petunjuk dalam menggunakan media bermain *puzzle bag* sehingga penggunaan media bermain *puzzle bag* dapat dilaksanakan secara optimal.

Kevalidan dan Kepraktisan *Puzzle Bag*. Pada aspek kevalidan produk, temuan bahwa *puzzle bag* berada dalam kategori “sangat layak” dan “sangat praktis” sejalan dengan penelitian Erica, dkk. [21] yang menunjukkan bahwa media puzzle berbasis bahan non-kertas cenderung mendapat penilaian tinggi dari guru karena ketahanannya, estetika yang menarik, dan kemudahan penggunaan dalam kegiatan pembelajaran. Studi tersebut menekankan bahwa media yang kuat, aman, dan multifungsi sangat membantu guru dalam mencapai indikator perkembangan anak. Selain itu, hasil penelitian Abdullah, Putri, & Meylida [22] mengenai penggunaan playdough dalam meningkatkan visual-spasial mendukung temuan bahwa media konkret yang dapat disentuh, dipindahkan, dan dimodifikasi oleh anak memiliki peran penting dalam membantu anak memahami hubungan spasial, komposisi bentuk, dan struktur objek. Hal ini memperkuat dasar teoretis mengapa *puzzle bag* efektif sebagai media alternatif puzzle kertas.

Penilaian kevalidan dan kepraktisan produk media bermain *puzzle bag* ini telah dilakukan pada tahap validasi dan uji coba produk dengan melibatkan berbagai pihak. Pada tahap validasi produk media bermain *puzzle bag* dinilai dari aspek media dan materi oleh ahli dari bidangnya. Adapun hasil keseluruhan dari validasi media bermain *puzzle bag* termasuk pada kategori “Sangat Layak”. Pengkategorian “Sangat Layak” dapat diperoleh berdasarkan terpenuhinya persyaratan dalam proses pengembangan media bermain *puzzle bag* tersebut. Adapun aspek yang menjadi penilaian pada media bermain *puzzle bag* yaitu aspek desain, aspek tampilan dan aspek penggunaan. Selanjutnya pada tahapan validasi ahli materi. Adapun aspek yang menjadi penilaian oleh ahli validasi materi yaitu aspek panduan, aspek isi, dan capaian perkembangan kecerdasan visual spasial. Ketiga aspek tersebut telah didistribusi sehingga mendapatkan frekuensi hasil keseluruhan validasi materi dengan kategori “Sangat Layak”. Begitupula pada buku panduan didalamnya memuat penjelasan singkat mengenai perkembangan kecerdasan visual spasial, teori pendukung, spesifikasi produk, kelebihan dan langkah-langkah persiapan serta tata cara penggunaan. Tahapan uji coba produk untuk menguji kepraktisan produk media bermain *puzzle bag* dinilai oleh 2 orang guru kelompok B usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Yustikarini Kabupaten Bantaeng melalui angket respon guru. Hasil uji coba tersebut diperoleh rerata skor mencapai 3,8 dengan kategorisasi produk “Sangat Praktis”.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa *puzzle bag* mampu menjawab problem utama pembelajaran konstruktif di sekolah, yaitu keterbatasan

media dan rendahnya minat anak dalam kegiatan visual-spasial. Media ini tidak hanya melengkapi kekurangan puzzle berbahan kertas, tetapi juga memberikan pengalaman manipulatif yang lebih kaya dan berulang. Jika dibandingkan dengan puzzle konvensional, puzzle bag memiliki keunggulan dalam daya tahan, nilai estetika, dan relevansi perkembangan.

## KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mencapai seluruh tujuannya, yaitu mengidentifikasi kebutuhan pengembangan media bermain yang lebih variatif, menghasilkan prototipe *puzzle bag* yang dirancang dalam bentuk tas 3D berbahan kain dan berlandaskan teori kecerdasan visual-spasial, serta membuktikan bahwa produk tersebut valid dan praktis digunakan melalui penilaian ahli dan uji kepraktisan guru. Temuan utama menunjukkan bahwa media puzzle berbahan kertas yang sebelumnya digunakan belum mampu menstimulasi kemampuan visual-spasial anak secara optimal, sementara *puzzle bag* hadir sebagai inovasi baru (*novelty*) karena menggabungkan media puzzle dengan bentuk tas tiga dimensi yang lebih tahan lama, menarik, dan memungkinkan anak bereksplorasi secara langsung sesuai indikator perkembangan. Penilaian ahli media dan ahli materi menempatkan produk ini pada kategori “Sangat Layak”, sedangkan uji kepraktisan oleh guru menunjukkan kategori “Sangat Praktis”, sehingga *puzzle bag* dapat dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran anak usia dini. Secara praktis, penelitian ini memberikan kontribusi bagi guru PAUD dalam mengembangkan media inovatif yang lebih aplikatif, menarik, dan sesuai kebutuhan perkembangan anak. Penelitian lanjutan disarankan untuk menguji efektivitas *puzzle bag* melalui desain eksperimen pada sampel lebih luas serta mengembangkan variasi tema dan tingkat kompleksitas puzzle untuk menyesuaikan kebutuhan stimulus perkembangan anak yang lebih beragam.

## PENGHARGAAN

Terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam penelitian ini terutama Kepala Sekolah, guru dan siswa di TK Yustikarini Kabupaten Bantaeng yang telah bersedia memberikan informasi terkait penelitian ini.

## REFERENSI

- [1] S. Slamet, “Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini melalui Kegiatan Mewarnai dan Hafalan Al Quran,” *War. LPM*, vol. 24, no. 1, pp. 59–68, Dec. 2020, doi: 10.23917/warta.v24i1.9917.
- [2] M. Mariani, H. Hendra, L. Lukman, and I. P. Syamsuddin, “Peran Orang Tua dalam Pendidikan Anak Usia Dini di TK Jia Lestari,” *PELANGI J. Pemikir. dan Penelit. Islam Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 2, pp. 219–231, Sep. 2024, doi: 10.52266/pelangi.v6i2.3376.
- [3] F. W. Vondracek, R. M. Lerner, and J. E. Schulenberg, *Career Development*. Routledge, 2019. doi: 10.4324/9781315792705.

- [4] R. Abidin and K. Kurniawati, "Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial pada Anak Usia Dini melalui Permainan Puzzle Cross Road Map," *Pedagog. J. Anak Usia Dini Dan Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 1, pp. 83–98, 2020, doi: 10.30651/pedagogi.v6i1.7703.
- [5] S. Pa'indu, R. Sinaga, and F. Keriapy, "Studi Kecerdasan Visual-Spasial Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Sentra Balok," *SHAMAYIM J. Teol. dan Pendidik. Kristiani*, vol. 1, no. 1, pp. 78–91, Jan. 2021, doi: 10.51615/sha.v1i1.6.
- [6] M. Sari, J. Warmansyah, and N. Husna, "Efektivitas Media Puzzle Geometri terhadap Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 3–4 Tahun," *J. Pendidik. Anak*, vol. 8, no. 2, pp. 73–82, 2022, [Online]. Available: <https://jips.fkip.unila.ac.id/index.php/PAUD/article/view/25257>
- [7] M. Sit, P. H. Sagala, S. N. Selian, and Y. M. Nasution, "Mengembangkan Kecerdasan Visual-Spasial Dalam Permainan Puzzle Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Awirrasyidin Sei Mencirim," *AT-THUFULY J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, pp. 83–87, Jun. 2024, doi: 10.37812/atthufuly.v4i2.1588.
- [8] E. Erica, M. R, and D. Miranda, "Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial melalui Bermain Mind Mapping," *PEDAGOGIKA*, vol. 9, no. 1, pp. 17–34, Mar. 2018, doi: 10.37411/pedagogika.v9i1.19.
- [9] Ah. Fathul Jadid Anshori, Kriesna Kharisma Purwanto, and Rendy Priyasmika, "Pengaruh Strategi Pembelajaran Kooperatif Tgt-Puzzle terhadap Kecerdasan Spasial-Visual pada Materi Bentuk Molekul," *Discov. J. Ilmu Pengetah.*, vol. 7, no. 1, Mar. 2022, doi: 10.33752/discovery.v7i1.2417.
- [10] F. Hidayat and M. Nizar, "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *J. Inov. Pendidik. Agama Islam*, vol. 1, no. 1, pp. 28–38, Dec. 2021, doi: 10.15575/jipai.v1i1.11042.
- [11] A. Aghnaita, "Perkembangan Fisik-Motorik Anak 4-5 Tahun Pada Permendikbud no. 137 Tahun 2014 (Kajian Konsep Perkembangan Anak)," *Al-Athfal J. Pendidik. Anak*, vol. 3, no. 2, pp. 219–234, Dec. 2017, doi: 10.14421/al-athfal.2017.32-09.
- [12] N. Hidayati *et al.*, "Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Taman Ceria (Belajar Sambil Bermain di Luar Ruangan) di Desa Pasinan Kecamatan Lekok," *Karya Nyata J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 1, no. 4, pp. 81–98, 2024, doi: 10.62951/karyanyata.v1i4.746.
- [13] S. M. Siadari and J. H. P, "Melatih Kemampuan Berpikir dan Kreatif Anak Usia Dini melalui Bermain Sambil Belajar Sains," *J. Pendidik. Sos. dan Hum.*, vol. 2, no. 3, 2023, [Online]. Available: <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/369>
- [14] D. Permana and A. Alfurqan, "Analisis Penggunaan Media Puzzle Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *An-Nuha*, vol. 3, no. 1, pp. 40–52, Feb. 2023, doi: 10.24036/annuha.v3i1.279.
- [15] E. Mutiarasari, Y. Fitriani, and R. N. Arzaqi, "Pengembangan Puzzle Geometri sebagai Media Dukung Pengalaman Eksploratif pada Anak Usia 5-6 Tahun," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 9, no. 6, pp. 2810–22821, Nov. 2025, doi: 10.31004/obsesi.v9i6.7476.
- [16] W. Saroinsong, F. U. Imara, N. D. Simatupang, and E. C. Maulidiyah, "Pengembangan media M-Puzzle untuk meningkatkan spatial reasoning anak usia dini," *J. INDRIA (Jurnal Ilm. Pendidik. Prasekolah dan Sekol. Awal)*, vol. 6, no. 2, pp. 66–75, 2021, doi: 10.24269/jin.v6n2.2021.pp109-131.
- [17] S. Nur Insana, W. Ismail, M. Marjuni, and A. Agusriani, "Pengaruh Kegiatan Kolase

- Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun,” *Jambura Early Child. Educ. J.*, vol. 4, no. 2, pp. 122–132, Feb. 2022, doi: 10.37411/jecej.v4i2.1240.
- [18] F. N. Faizi, K. B. Destriadi, and Y. P. Putra, “Pemerolehan Bahasa pada Anak Usia 10-12 Tahun di SDN 047 Balonggede Kota Bandung (Kajian Psikolinguistik),” *Didakt. J. Ilm. PGSD STKIP Subang*, vol. 10, no. 4, pp. 234–247, 2024, doi: 10.36989/didaktik.v10i04.4317.
- [19] K. Suarca, S. Soetjningsih, and I. E. Ardjana, “Kecerdasan Majemuk pada Anak,” *Sari Pediater.*, vol. 7, no. 2, p. 85, Dec. 2016, doi: 10.14238/sp7.2.2005.85-92.
- [20] S. Syarifah, “Konsep Kecerdasan Majemuk Howard Gardner,” *Sustain. J. Kaji. Mutu Pendidik.*, vol. 2, no. 2, pp. 176–197, Dec. 2019, doi: 10.32923/kjmp.v2i2.987.
- [21] N. Widiyaningrum, S. Mufarochah, and F. Wulandari, “Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Berbasis Digital terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di PAUD Tunas Dharma Sidoarjo,” *J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, pp. 42–53, 2025, doi: 10.52166/mjpiud.v4i2.11281.
- [22] N. R. Abdullah, A. A. Putri, K. Meylida, and W. Saugi, “Peningkatan Kecerdasan Visual-Spasial Anak Kelompok B Melalui Bermain Playdough di RA Al-Islamiyah Al-Khalidiyah Samarinda,” *BOCAH Borneo Early Child. Educ. Humanit. J.*, vol. 2, no. 2, pp. 101–112, Jul. 2023, doi: 10.21093/bocah.v2i2.6729.