



## **MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI MELALUI MEDIA *PUZZLE* BERBASIS TRI HITA KARANA DI TK PRA WIDYA DHARMA BELANCAN KECAMATAN KINTAMANI KABUPATEN BANGLI**

Oleh

**Ni Nyoman Widnyani<sup>1</sup>, Ni Ketut Srie Kusuma Wardhani<sup>2</sup>, I Made Luwih<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar

Email: <sup>1</sup>ninyomanwidnyani177@gmail.com, <sup>2</sup>sriekusuma58@gmail.com,

<sup>3</sup>imadeluwih29@gmail.com

Diterima 5 September 2021, direvisi 12 September 2021, diterbitkan 31 Desember 2021

### ***Abstract***

*Cognitive development is the basis for a child's ability to think, be creative. The ability to think of children can be seen when children can solve simple problems that, recognize colors, recognize various objects and shapes. However, many young children still cannot recognize various kinds of objects around them, recognize colors, and recognize shapes. Puzzle media is a game that compiles a picture or object that has been broken into intact image form. The dismantling of the game, makes children think so that their (cognitive) knowledge develops. Children will use their thinking power to find puzzle media pieces and arrange them into an image a form complete. Through a puzzle media based on Tri Hita Karana, it is used as of planting Hindu religious teachings be taught from an early age. Tri Hita Karana is the three causes of happiness that teach humans to build a harmonious relationship with God, fellow humans and their environment. The problems that will be discussed include : (1) How is the process of implementing learning in improving early childhood cognitive abilities through the Tri Hita Karana-based puzzle media at TK Pra Widya Dharma Belancan? (2) What are the obstacles a teacher in improving early childhood cognitive abilities through the Tri Hita Karana-based puzzle media at TK Pra Widya Dharma Belancan? (3) What are the efforts made by the teacher to overcome problems in improving early childhood cognitive abilities through the Tri Hita Karana-based puzzle media at TK Pra Widya Dharma Belancan?. The theories used to analyze the formulation of the problem are Jhon Watson's theory of behaviorism, Piaget's cognitive theory, and Lev Vygotsky's theory of constructivism. The subjects in this study were teachers, school principals, and children who attend TK Pra Widya Dharma Belancan. Methods of data collection through non-participant observation, structured interviews, document study and literature study. The collected data were analyzed by using the qualitative descriptive analysis method with data reduction, data presentation and conclusion drawing. The results showed (1) The process of implementing the Tri Hita Karana based puzzle media*

*in improving children's cognitive abilities is divided into two stages, namely the planning stage and the implementation stage, (2) the constraints faced by the teacher during the application process of the Tri Hita Karana based puzzle media in improving children's cognitive abilities are divided into two factors, namely internal factors and external factors, (3) the efforts made by the teacher in overcoming the obstacles of implementing Tri Hita Karana based puzzle media in improving children's cognitive abilities, namely by improving the quality of learning including making attractive media, create their puzzle media, and motivate children to learn by giving gifts and praise. (3) the efforts made by the teacher in overcoming the obstacles of implementing Tri Hita Karana based puzzle media in improving children's cognitive abilities, namely by improving the quality of learning including making attractive media, creating their puzzle media, and motivating children to learn by giving gifts and praise.*

**Keywords:** *Cognitive Ability, Puzzle Media, Tri Hita Karana*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan harus dimulai sejak usia dini, karena pada masa ini anak usia dini memiliki perkembangan yang sangat pesat sehingga disebut dengan masa golden age (masa emas). Pendidikan anak usia dini adalah periode pendidikan yang sangat menentukan perkembangan dan arah masa depan seorang anak, sebab pendidikan yang dimulai dari usia dini akan membekas dengan baik jika pada masa perkembangannya dilalui dengan suasana yang baik, harmonis, serasi, dan menyenangkan (Sutrisni dan Marisa, 2017 : 1.5). Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan seperti aspek moral, sosial emosional, fisik-motorik, dan kognitif agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Sujiono (2009 : 6) menyatakan anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Rentang usia anak sejak lahir sampai usia enam tahun merupakan masa peka bagi anak, dimana anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensi anak. Sehingga pada masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin, seni, moral dan nilai-nilai agama.

Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan (Susanto, 2011 : 47). Proses berpikir adalah proses manusia memperoleh pengetahuan tentang dunia, yang meliputi proses berpikir, belajar, menangkap, mengingat, dan memahami. Perkembangan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir, berkegiatan dan berkarya. Kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karena sebagian besar aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berpikir. Kemampuan berpikir anak dapat dilihat saat anak dapat memecahkan masalah-masalah sederhana yang dihadapi, mengenal warna dan anak mengetahui berbagai benda dan bentuk. Namun anak usia dini masih banyak belum bisa, menyebutkan berbagai macam benda disekitarnya, mengenal warna, dan mengenal bentuk.

Media puzzle merupakan alat permainan edukatif yang menyenangkan yang bisa digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak. Puzzle adalah permainan yang menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian menjadi bentuk yang utuh (Syamsiatin, 2017: 3.12). Dari pembongkaran permainan

tersebut, membuat anak akan berpikir sehingga pengetahuan (kognitif) anak akan berkembang. Anak akan menggunakan daya pikirnya untuk mencari kepingan-kepingan puzzle dan menyusunnya menjadi suatu bentuk yang utuh. Gambar dalam media puzzle ini beranekaragam sehingga anak dapat memahami berbagai benda disekitarnya.

Melalui program stimulus pendidikan, anak sedini mungkin diperkenalkan berbagai hal, tentang benda dan orang-orang disekitarnya. Selain pengetahuan tentang berbagai hal disekitarnya pendidikan agama Hindu juga sangat penting ditanamkan pada anak sejak usia dini. Salah satu ajaran agama Hindu yang dapat diajarkan pada anak usia dini, yaitu ajaran Tri Hita Karana. Melalui media puzzle berbasis Tri Hita Karana dapat digunakan sebagai penanaman ajaran agama Hindu yang harus diajarkan sejak usia dini. Tri Hita Karana yaitu tiga penyebab kebahagiaan yang mengajarkan agar manusia membangun hubungan yang harmonis dengan Tuhan, dengan sesama manusia dan dengan alam lingkungannya (Wiana, 2007: 8). TK Pra Widya Dharma Belancan merupakan salah satu lembaga pendidikan prasekolah yang menerapkan media *puzzle* berbasis Tri Hita Karana dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.

## **METODOLOGI**

Metode penelitian adalah anggapan dasar tentang suatu hal yang dijadikan pijakan berpikir dan bertindak dalam melaksanakan penelitian (Noor, 2011: 254). Sedangkan menurut Sugiyono (2009 : 3) mengartikan secara umum metode penelitian adalah segala cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.

Menurut Moleong (2010: 6) penelitian kualitatif merupakan penelitian yang mengumpulkan data-data dalam bentuk kata-kata, gambar dan video tape, dokumen pribadi, catatan atau memo dalam dokumen resmi lainnya. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang datanya dinyatakan dalam bentuk verbal dan dianalisis tanpa menggunakan teknik statistik. Sumber data yang digunakan ada dua yaitu data primer merupakan data yang diperoleh dari keterangan-keterangan dari informan yang dihimpun melalui observasi dan wawancara di lapangan. Serta data sekunder merupakan data yang diperoleh melalui kepustakaan yaitu dokumentasi, catatan, majalah, jurnal, artikel, buku-buku, skripsi atau tulisan ilmiah terdahulu yang relevan dengan topik penelitian.

Pohan dalam (Prastowo, 2011 : 208) menyatakan teknik pengumpulan data adalah cara yang dipakai untuk mengumpulkan informasi atau fakta-fakta di lapangan. Pengumpulan data tersebut dilakukan melalui observasi, wawancara, studi kepustakaan, dan dokumentasi. Sehingga dari data tersebut diperlukannya melakukan analisa data, yang digunakan dalam penelitian ini ada tiga yaitu reduksi data, penyajian data dan simpulan data (Kaelan, 2012: 176-177). Dari tiga tahap ini dapat menghasilkan data yang benar dan mendapat hasil penelitian yang lebih rinci.

## **PEMBAHASAN**

### **Proses Penerapan Pembelajaran dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini melalui Media *Puzzle* Berbasis Tri Hita Karana di TK Pra Widya Dharma Belancan Kecamatan Kintamani Kabupaten Bangli**

Belajar dan pembelajaran merupakan aktivitas utama yang dilakukan dalam sebuah proses pendidikan. Aktivitas belajar akan dapat terlaksana jika siswa diberi kesempatan untuk mengikuti proses pembelajaran. Belajar dapat didefinisikan sebagai aktivitas interaksi aktif individu terhadap lingkungan, sehingga terjadi perubahan tingkah laku. Sedangkan pembelajaran adalah penyediaan kondisi yang mengakibatkan

terjadinya proses belajar pada diri peserta didik (Sani, 2019 : 62). Penerapan pembelajaran TK Pra Widya Dharma Belancan dilakukan melalui pembiasaan rutin yang diterapkan selama anak berada di satuan Pendidikan Anak Usia Dini TK Pra Widya Dharma Belancan dalam mengelola kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, kreatif dan inovatif.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan seorang pendidik pada saat proses kegiatan pembelajaran dengan media *puzzle* berbasis *Tri Hita Karana* dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini dibagi menjadi dua tahap yaitu (1) perencanaan dan (2) pelaksanaan. Adapun kedua tahap itu yaitu sebagai berikut :

### **Tahap Perencanaan**

Kegiatan pembelajaran yang baik senantiasa berawal dari rencana yang matang. Perencanaan adalah suatu proses menentukan apa yang ingin dicapai dimasa yang akan datang serta menetapkan tahapan-tahapan yang dibutuhkan untuk mencapainya. Adapun tahap perencanaan yaitu :

(1) Menetapkan tujuan dan tema yang dipilih untuk kegiatan dengan media *puzzle*. Tujuan pembelajaran dengan media *puzzle* di TK Pra Widya Dharma Belancan memiliki tujuan tersendiri yaitu untuk melatih perkembangan kognitif anak dalam kemampuan memperhatikan, mengingat, mencocokkan, dan menalar. Dengan menyusun kepingan *puzzle* tersebut kemampuan kognitif anak akan berkembang. Anak akan mencoba untuk menyusun kepingan *puzzle* dengan cara mencoba memasang bagian-bagian *puzzle* sehingga kemampuan kognitif anak akan berkembang. (2) Memilih media *puzzle* yang akan digunakan. Pendidik yang mengajar di TK Pra Widya Dharma Belancan telah menetapkan bentuk gambar *puzzle* yang dipilih sesuai dengan tema yang akan diterapkan. Bentuk-bentuk gambar *puzzle* yang bisa dipilih misalnya media *puzzle* bergambar binatang, tumbuhan, tempat suci, *canang*, pakaian, alat transportasi, buah-buahan berbagai macam bentuk geometri dan lain sebagainya. (3) Menetapkan bahan dan alat yang diperlukan. Pendidik di TK Pra Widya Dharma Belancan telah menetapkan alat dan bahan yang diperlukan untuk kegiatan pembelajaran serta sudah sesuai dengan tema dan tujuan yang direncanakan, seperti menyiapkan gambar media *puzzle* yang sesuai dengan tema. Guru telah menyiapkan sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung.

### **Tahap Pelaksanaan**

Pelaksanaan adalah suatu tindakan atau pelaksanaan dari sebuah rencana yang sudah disusun secara matang dan terperinci atau sebuah aktifitas atau usaha-usaha yang dilaksanakan untuk sebuah rencana yang telah dirumuskan dan diterapkan dengan dilengkapi segala kebutuhan, alat-alat yang diperlukan dan tempat pelaksanaan. Adapun langkah-langkah untuk melakukan pembelajaran dengan media *puzzle* yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

(1) Kegiatan Awal (Pembukaan), Kegiatan awal pembelajaran di TK Pra Widya Dharma Belancan diawali dengan anak-anak berbaris bersama di halaman sekolah lalu guru mengajak anak bernyanyi sambil bergerak agar anak merasa senang dan gembira. Setelah itu guru mengajak anak-anak berdoa bersama dengan melaksanakan *Puja Tri Sandhya*.

(2) Kegiatan Inti, Pada awal pembelajaran guru memperlihatkan dan menjelaskan tentang gambar media *puzzle* yang bermacam-macam seperti *puzzle*

bergambar tempat suci, *puzzle* bergambar *canang*, *puzzle* bergambar binatang, *puzzle* bergambar anggota tubuh, *puzzle* bergambar tumbuhan dan lainnya. Setelah itu guru mencontohkan cara memasang kepingan *puzzle* tersebut, sesuai dengan tema. Penerapan media *puzzle* berbasis *Tri Hita Karana* di bidang *parhyangan* dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di TK Pra Widya Dharma Belancan dilakukan dengan kegiatan menyusun kepingan *puzzle* bergambar Pura atau tempat suci dan media *puzzle* bergambar *canang*. Selain dengan media *puzzle* anak-anak juga di ajak pratik langsung dalam penerapan *Tri Hita Karana* di bidang *parhyangan* dengan mengajak anak melaksanakan *Puja Tri Sandhya*, sembahyang dan membuat sarana persembahyangan (*Canang*).

Selanjutnya dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini dengan media *puzzle* dibidang hubungan manusia dengan manusia (*pawongan*) pada TK Pra Widya Dharma Belancan dilakukan dengan mengajak anak menyusun kepingan *puzzle* secara berkelompok agar anak belajar menghargai orang lain. Serta dalam praktiknya anak di ajarkan supaya menghormati guru, teman dan orang dewasa dengan dibiasakan mengucapkan salam. Sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam memecahkan masalah sehari-hari dan kemampuan sosial emosional anak.

Penerapan media *puzzle* berbasis *Tri Hita Karana* dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak dibidang hubungan manusia dengan lingkungan (*pawongan*) dilakukan dengan menggunakan media *puzzle* bergambar buah-buahan, binatang dan tanaman. Serta dalam praktik langsungnya anak-anak diajak menjaga kebersihan lingkungan dengan membuang sampah pada tempatnya serta menanam berbagai bunga di lingkungan sekolah. Sehingga kemampuan kognitif anak dalam mengenal lingkungan alam dapat ditingkatkan dengan media *puzzle* ini, anak akan mengetahui berbagai jenis binatang dan tumbuhan dari gambar *puzzle* yang disusunnya. Selain itu anak akan mengetahui ciri-ciri binatang dan tumbuhan tersebut, cara merawatnya, jenisnya, serta namanya dan penjelasan guru dan dari gambar media *puzzle* itu sendiri.

(3) Kegiatan Penutup, Kegiatan penutup dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk mengakhiri pelajaran dengan maksud untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang apa yang telah dipelajari peserta didik (Rahman, 2019 : 247). Pada TK Pra Widya Dharma Belancan pada akhir kegiatan menyusun kepingan *puzzle* dilakukan kegiatan tanya jawab antara guru dan anak-anak yang mana topik pembicaraan berkaitan dengan media *puzzle* terutama gambar yang terdapat pada *puzzle*. Hal ini akan merangsang daya ingat dan daya nalar peserta didik. Setelah itu guru mengulang secara singkat tentang gambar yang ada pada *puzzle* dengan mengkaitkan terhadap kehidupan nyata anak-anak. Setelah dirasa cukup guru mengajak anak untuk berdoa. Setelah kegiatan berdoa bersama selesai dilaksanakan, maka kegiatan pembelajaran ditutup dengan guru dan siswa bersama-sama mengucapkan *Parama Santih* dengan harapan setiap aktifitas yang telah, sedang dan akan dilaksanakan diberikan kedamaian.

### **Kendala dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini melalui Media *Puzzle* Berbasis *Tri Hita Karana* di TK Pra Widya Dharma Belancan Kecamatan Kintamani Kabupaten Bangli**

Kendala-kendala yang dihadapi guru dan menjadi penghambat dalam proses penerapan media *puzzle* berbasis *Tri Hita Karana* pada anak usia dini di TK Pra Widya Dharma Belancan yaitu, terdapat dua faktor yang mempengaruhi, yang pertama yaitu faktor internal dan yang kedua yaitu faktor eksternal. Kedua faktor ini akan dijabarkan

sesuai kendala-kendala yang dihadapi oleh guru TK Pra Widya Dharma Belancan yaitu sebagai berikut :

(1) Faktor Internal, Sanjaya (2011 : 32) menyatakan bahwa faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri atau pembawaan anak itu sendiri. Faktor internal anak meliputi gangguan atau kekurangmampuan *psiko fisik* anak meliputi: (a) Sikap Dalam Belajar, Sikapbelajar siswa di TK Pra Widya Dharma Belancan terlihat pada saat mereka menerima materi pembelajaran media *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini yang diberikan guru. Pada saat guru memberikan materi tentang pembelajaran dengan media *puzzle* ada seorang anak yang sikapnya kurang serius anak tidak memperhatikan ibu gurunya menjelaskan materi pembelajaran anak malah memandang jauh keluar. (b) Motivasi Belajar, Motivasi belajar anak di TK Pra Widya Dharma Belancan masih rendah, terlihat ada beberapa anak tidak aktif dan tidak semangat dalam pembelajaran, anak hanya bermain-main membongkar *puzzle* tanpa menyusun kembali. Anak usia dini memiliki *mood* yang berubah-ubah dan rentang perhatian yang sangat pendek. (c) Tingkat Kecerdasan, Tingkat daya serap anak yang rendah dan tingkat kemampuan anak yang berbeda-beda terhadap pembelajaran. Hal ini akan mengganggu rencana guru dalam menstimulasi anak, dan alokasi waktu belajar. (d) Faktor Kesehatan, anak-anak cepat merasakan kelelahan, kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

(2) Faktor Eksternal, Sanjaya (2011 : 35) menyatakan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri anak yang mempengaruhi proses kegiatan pembelajaran. Faktor eksternal anak meliputi semua situasi dan kondisi lingkungan sekitar yang tidak mendukung aktifitas belajar siswa. Faktor lingkungan ini meliputi :

(a) Sarana dan Prasarana, Pada saat pembelajaran di TK Pra Widya Dharma Belancan terdapat beberapa media *puzzle* yang tidak ditemukan, yang sesuai dengan materi maupun tema yang diajarkan, jika media *puzzle* dengan tema pada hari itu tidak ada, guru hanya menerangkan kepada anak gambar yang terdapat pada majalah saja. Selain itu kepingan gambar *puzzle* yang hilang, ketika kegiatan pembelajaran selesai beberapa anak ada yang menaruh media *puzzle* secara sembarangan tidak pada tempatnya. Sehingga hal ini membuat beberapa bagian dari kepingan *puzzle* hilang. (b) Lingkungan Keluarga, kesibukan orang tua anak juga berpengaruh terhadap proses belajar anak di sekolah. Saat orang tua memiliki kesibukan di rumah, anak-anak menjadi terlambat ke sekolah. Hal ini membuat anak ketinggalan beberapa pembelajaran. Terutama saat guru menjelaskan bagaimana langkah-langkah menyusun kepingan *puzzle* anak yang terlambat tidak dapat melakukan dengan baik.

### **Upaya-Upaya yang dilakukan Guru untuk Mengatasi Kendala dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Anak Usia Dini melalui Media *Puzzle* Berbasis Tri Hita Karana di TK Pra Widya Dharma Belancan Kecamatan Kintamani Kabupaten Bangli**

Dari kendala-kendala yang ditemukan, maka di cari upaya-upaya untuk mengatasi kendala-kendala tersebut yaitu :

(a) Memberikan Motivasi Yang Positif Kepada Anak, Salah satu upaya yang dilakukan dalam mengatasi kendala oleh guru TK Pra Widya Dharma Belancan adalah memotivasi peserta didik belajar. Dalam memotivasi peserta didik dilakukan dengan cara pemberian *reward* yang berupa hadiah atau pujian pada anak, selain membuat anak didik menjadi senang juga akan membuat anak didik mempunyai motivasi dalam belajar. Pemberian motivasi dilakukan pada waktu yang tepat, sehingga akan memupuk

suasana yang menyenangkan dan mempertinggi motivasi belajar serta sekaligus akan membangkitkan harga diri. Ketika anak tidak memiliki motivasi belajar dan memiliki motivasi belajar pada saat jam istirahat. Guru-guru TK Pra Widya Dharma Belancan memperbolehkan anak menyusun *puzzle* di saat istirahat dengan tujuan agar anak-anak lebih mengenal *puzzle*. (b) Membuat Sarana dan Prasarana Pendukung Kegiatan Pembelajaran. Salah satu dukungan sarana dan prasarana dalam proses pembelajaran di TK Pra Widya Dharma Belancan adalah media yang menarik. Guru-guru di TK Pra Widya Dharma Belancan menggunakan media yang menarik untuk menarik perhatian siswa, sehingga siswa mau fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Seperti membuat media bergambar yang beragam. Upaya lainnya yang dilakukan guru TK Pra Widya Dharma Belancan yaitu dengan membuat media *puzzle* sendiri. Media *puzzle* yang dibuat tentunya aman untuk anak, menggunakan bahan yang mudah di dapat dan tidak cepat rusak. Sehingga dapat digunakan berkali-kali dalam proses pembelajaran. Bahan yang digunakan untuk membuat *puzzle* berasal dari kardus yang pastinya aman dan ramah lingkungan. (c) Upaya Dari Keluarga Cara Orang Tua Mendidik, Cara orang tua mendidik anaknya besar pengaruhnya terhadap belajar anaknya. Dari cara mengantarkan anaknya dengan tepat waktu dan memberikan kebebasan apa yang ingin dilakukan oleh anak-anak. Tindakan orang tua mengantarkan anak-anaknya dengan tepat waktu, anak-anak dalam mengikuti pembelajaran dengan media *puzzle* berbasis *Tri Hita Karana* dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini tidaklah terlambat atau tidak berkurang sama sekali dalam mengikuti pembelajaran. Perhatian dari orang tua sangat dibutuhkan oleh anak untuk menambah motivasi anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta dalam meningkatkan potensi yang mereka miliki. Dukungan dan kasih sayang orang tua akan dapat membantu anak lebih percaya diri dalam menjalani apa yang akan mereka lakukan.

## SIMPULAN

(1) Proses penerapan media *puzzle* berbasis Tri Hita Karana dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di mulai dari Tahap Perencanaan, sampai Tahap Pelaksanaan. (2) Kendala-kendala yang dihadapi guru saat melaksanakan pembelajaran dengan media *puzzle* berbasis Tri Hita Karana yaitu berasal dari Faktor Internal dan Faktor Eksternal. (3) Upaya-upaya yang dilakukan untuk mengatasi kendala dalam penerapan media *puzzle* berbasis Tri Hita Karana yaitu Memberikan motivasi yang positif kepada anak, Membuat sarana dan prasarana pendukung kegiatan pembelajaran, Upaya dari keluarga cara orang tua mendidik.

Saran-saran yang dapat disampaikan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kepada Guru
  - a. Perencanaan terhadap proses pembelajaran yang akan dilakukan sangat perlu dilakukan guru.
  - b. Guru diharapkan mengoptimalkan media pembelajaran dan segala sumber belajar yang dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.
  - c. Guru diharapkan kreatif dan inovatif menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga pembelajaran berjalan dengan efektif.
2. Kepada Sekolah
  - a. Sebaiknya sekolah memberikan lingkungan belajar yang baik dan lebih menarik pada anak-anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Kaelan, H. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif Interdisipliner*. Yogyakarta: Paradigma.
- Moleong, Lexy J. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdarika.
- Noor, Juliansyah. 2011. *Metodologi Penelitian (Skripsi, Tesis, Disertasi & Karya Ilmiah)*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Prastowo, Andi. 2011. *Memahami Metode-Metode Penelitian*. Jogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Rahman, Habibu, dkk. 2019. *Model-Model Pembelajaran Anak Usia Dini (Teori dan Implementasi)*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Sani, Ridwan Abdullah. 2019. *Strategi Belajar Mengajar*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini (Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya)*. Jakarta: Kencana.
- Sutrisni, Enny dan Marisa. 2017. *Strategi Pembelajaran Di lembaga PAUD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Syamsiatin, Eriva. 2017. *Bermain dan Permainan AUD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Wiana, I Ketut. 2007. *Tri Hita Karana Menurut Konsep Hindu*. Surabaya: Paramita.