

---

## **Praktik Metode Bercerita dengan Media *Puzzle* dalam Mengembangkan Afektif Anak di TK Sandhy Putra Telkom Gorontalo**

**Reva Nesya Hamatia<sup>1</sup>, Gracia Aulianza Puluhulawa<sup>2</sup>, Nurul Aini MM Sodik<sup>3</sup>, Fiola Indah Putri Pratama<sup>4</sup>, Sri Wahyuningsih Laiya<sup>5</sup>, Sulastya Ningsih<sup>6</sup>, Nunung Suryana Jamin<sup>7</sup>, Noval Yakub<sup>8</sup>**

Jurusan PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo, Kota Gorontalo, Indonesia<sup>1,2,3,4,5,6,7,8</sup>



Email Korespondensi: [graciaaulianza@gmail.com](mailto:graciaaulianza@gmail.com)

### **INFO ARTIKEL**

#### **Histori Artikel:**

*Diterima* 19-12-2025

*Disetujui* 29-12-2025

*Diterbitkan* 31-12-2025

#### **Katakunci:**

*Metode bercerita;*

*puzzle;*

*afektif;*

*anak usia dini*

### **ABSTRAK**

Praktik kegiatan pembelajaran berbasis cerita dengan media puzzle di TK Sandhy Putra Telkom Gorontalo bertujuan untuk mengembangkan aspek afektif anak usia dini, khususnya dalam hal interaksi sosial, empati, dan pengelolaan emosi. Metode yang digunakan adalah observasi partisipatif selama praktik pembelajaran dengan tema "Binatang di Kebun Binatang". Hasil menunjukkan bahwa kegiatan bercerita dengan puzzle mampu meningkatkan antusiasme anak, keterampilan kognitif (seperti pemecahan masalah), serta kemampuan sosial-emosional seperti kerja sama dan empati. Namun, terdapat kendala seperti perbedaan kemampuan individu anak, keterbatasan media, dan kebutuhan pendampingan intensif dari guru. Inovasi seperti "Pojok Emosi" dan bercerita interaktif dengan boneka jari direkomendasikan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran afektif. Jadi dapat disimpulkan bahwa kegiatan bercerita dengan media puzzle terbukti efektif dalam mengembangkan aspek afektif anak, sehingga berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

### **Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini:**

Reva Nesya Hamatia, Gracia Aulianza Puluhulawa, Nurul Aini MM Sodik, Fiola Indah Putri Pratama, Sri Wahyuningsih Laiya, Sulastya Ningsih, Nunung Suryana Jamin, & Noval Yakub. (2025). Praktik Metode Bercerita dengan Media Puzzle dalam Mengembangkan Afektif Anak di TK Sandhy Putra Telkom Gorontalo. Aksi Kita: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 1(6), 2160-2167. <https://doi.org/10.63822/syxpe343>

## PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memegang peran penting dalam pembentukan karakter, nilai moral, sosial, dan emosional anak. Berdasarkan observasi di TK Sandhy Putra Telkom Gorontalo, ditemukan bahwa beberapa anak masih kurang mampu mengekspresikan perasaan, berinteraksi sosial secara positif, serta menunjukkan rasa percaya diri. Hal ini menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga pengembangan afektif secara menyenangkan dan bermakna (Sari & Puridawaty, 2025). Metode bercerita, terutama yang dikombinasikan dengan media visual seperti puzzle, dinilai efektif dalam menumbuhkan nilai moral, empati, dan keterampilan sosial anak (Dewi et al., 2023). Kegiatan ini juga sejalan dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD yang menekankan pengembangan enam aspek perkembangan anak secara holistik.

Pentingnya pengembangan aspek afektif pada anak usia dini semakin mendapat perhatian dalam penelitian terkini. Seperti yang diungkapkan oleh Amin et al. (2024), pengintegrasian cerita dengan karakter yang relevan dapat meningkatkan pembelajaran sosio-emosional anak secara signifikan. Selain itu, pendekatan bermain sambil belajar, khususnya melalui media puzzle, memberikan ruang bagi anak untuk mengeksplorasi emosi dan nilai moral dalam konteks yang aman dan terstruktur (Prastyo et al., 2025). Dengan demikian, praktik pembelajaran di TK Sandhy Putra tidak hanya memenuhi tuntutan kurikulum, tetapi juga mengakomodasi kebutuhan perkembangan afektif anak dalam lingkungan yang mendukung.

Dukungan teoritis dari teori perkembangan sosial Vygotsky (1978) dan teori perkembangan psikososial Erikson (1950) memberikan landasan kuat bagi praktik penerapan metode bercerita dalam konteks pengembangan afektif. Vygotsky menekankan bahwa interaksi sosial menjadi kunci dalam perkembangan bahasa dan emosi anak, sementara Erikson menyoroti pentingnya pemberian kesempatan bagi anak untuk berinisiatif dalam lingkungan yang mendukung. Dalam konteks ini, kegiatan bercerita dengan media puzzle dapat menjadi sarana yang efektif untuk memfasilitasi interaksi sosial dan ekspresi emosional anak (Rini & Mahabbati, 2025).

## METODE PENGABDIAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan dalam bentuk praktik pada hari Rabu, tanggal 5 November 2025 di TK Sandhy Putra Telkom Gorontalo. Subjek praktik dan pengamatan adalah anak kelompok B (usia 4-6 tahun) yang berjumlah 15 orang. Metode yang digunakan adalah praktik langsung dan observasi partisipatif dengan pendekatan kualitatif. Kegiatan pembelajaran dirancang dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dengan tema "Binatang di Kebun Binatang", menggabungkan metode bercerita interaktif dan aktivitas menyusun puzzle. Proses pelaksanaan meliputi tiga tahap: (1) perencanaan kegiatan bersama guru, (2) pelaksanaan pembelajaran dengan fokus pada interaksi sosial dan afektif, serta (3) evaluasi melalui observasi dan refleksi.

Selain observasi, teknik pengumpulan data juga dilakukan melalui dokumentasi foto dan video selama kegiatan berlangsung. Hal ini bertujuan untuk menangkap dinamika interaksi anak secara lebih komprehensif. Analisis data dilakukan secara tematik dengan mengelompokkan temuan berdasarkan aspek afektif yang diamati, seperti empati, kerja sama, dan ekspresi emosi. Validitas data dijaga melalui

triangulasi sumber dengan membandingkan hasil observasi, dokumentasi, dan catatan refleksi guru (Creswell & Poth, 2018).

Partisipasi aktif anak dalam setiap tahap kegiatan menjadi fokus utama dalam metode ini. Guru dan tim pengabdian berperan sebagai fasilitator yang memandu diskusi dan memberikan penguatan positif saat anak menunjukkan perilaku afektif yang diharapkan. Pendekatan partisipatif ini sejalan dengan prinsip *child-centered learning* yang menempatkan anak sebagai subjek aktif dalam proses belajar (Hasanah & Haryanto, 2022). Dengan demikian, metode yang diterapkan tidak hanya mengobservasi, tetapi juga melibatkan anak secara langsung dalam konstruksi pengetahuan dan nilai-nilai afektif.



**Gambar 1. Alur Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian (Pembelajaran)**

(Gambar flowchart berisi tahap: Persiapan Media → Kegiatan Bercerita → Aktivitas Puzzle → Refleksi dan Evaluasi)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil observasi menunjukkan bahwa anak-anak terlibat aktif dalam kegiatan bercerita dan penyusunan puzzle. Anak-anak mampu mengenali emosi tokoh dalam cerita, bekerja sama dalam kelompok, serta menunjukkan empati saat mendiskusikan perilaku binatang. Aspek kognitif berkembang melalui kemampuan menyusun puzzle dan mengingat alur cerita. Namun, terdapat variasi kemampuan antar anak, di mana sebagian membutuhkan pendampingan lebih intensif. Media puzzle yang terbatas juga menyebabkan antrian dan penurunan konsentrasi pada beberapa anak.



**Gambar 2. Anak-Anak Mendengar Cerita Mengikuti Alur Kegiatan**

Di samping itu, hasil dokumentasi visual menunjukkan peningkatan ekspresi wajah anak yang lebih hidup dan responsif selama kegiatan bercerita. Anak-anak terlihat antusias ketika menirukan gerakan binatang dan bersemangat saat berhasil menyusun puzzle dengan tepat. Data kualitatif dari catatan observasi juga mengungkapkan bahwa anak mulai menggunakan kosakata emosi seperti "senang", "sedih", dan "takut" dengan lebih tepat saat mendeskripsikan karakter dalam cerita (Wahyuni & Deni, 2024).



**Gambar 3. Anak Antusias dan Responsif**

Temuan lain yang cukup menonjol adalah munculnya inisiatif anak dalam membantu teman yang kesulitan menyusun puzzle. Perilaku tolong-menolong ini menunjukkan perkembangan nilai moral dan kesadaran sosial yang positif. Beberapa anak bahkan mengambil peran sebagai "pemimpin kecil" yang memandu temannya dalam menyelesaikan tugas kelompok. Fenomena ini mengindikasikan bahwa kegiatan



berbasis cerita dan puzzle dapat memicu munculnya *local leader* dikalangan anak usia dini (Ramsaroop et al., 2024).



**Gambar 4. Refleksi dan Foto Bersama**

**Tabel. 1 Hasil Pengamatan Perkembangan Afektif Anak**

Aspek yang Diamati	Tingkat Keberhasilan (Skala 1-5)	Keterangan
Antusiasme	4,5	Anak aktif mendengar dan merespons cerita
Kerja Sama	4,0	Anak mampu bergiliran dan berbagi tugas
Empati	3,8	Anak dapat mengidentifikasi perasaan tokoh
Percaya diri	4,2	Anak berani bercerita kembali di depan kelas

Temuan observasi mengenai perkembangan afektif anak yang meliputi antusiasme, kerja sama, empati, dan rasa percaya diri dapat dikaitkan dengan teori ranah afektif yang dikemukakan oleh Krathwohl, Bloom, & Masia (1964). Ranah ini menekankan pentingnya sikap, nilai, serta emosi dalam proses belajar, yang tercermin dari keterlibatan aktif anak (antusiasme) dan keberanian tampil di depan kelas (percaya diri). Kajian lokal oleh Paputungan (2022) menegaskan bahwa ranah afektif berperan besar dalam membentuk perilaku belajar, dimana keterlibatan aktif dan sikap positif menjadi indikator keberhasilan pembelajaran yang bermakna. Hal ini sejalan dengan capaian tinggi pada aspek antusiasme dan percaya diri dalam hasil pengamatan.

Sementara itu, indikator kerja sama dan empati dapat dikaitkan dengan penelitian Santana, Ferrándiz dkk. (2024) yang menyoroti bahwa empati anak berkembang melalui interaksi sosial dan sensitivitas lingkungan, khususnya dukungan dari guru maupun orang tua. Skor empati yang relatif lebih rendah (3,8) menunjukkan perlunya strategi pembelajaran berbasis pengalaman emosional untuk

memperkuat kemampuan anak dalam memahami perspektif orang lain. Lebih lanjut, Attanasio (2024) menekankan bahwa perkembangan sosial-emosional di masa kanak-kanak memiliki implikasi jangka panjang terhadap kesiapan akademik dan sosial. Dengan demikian, hasil observasi ini dapat dijadikan landasan untuk merancang program pembelajaran afektif yang lebih sistematis, dengan menyeimbangkan aspek antusiasme, kerja sama, empati, dan rasa percaya diri.

Secara keseluruhan kegiatan bercerita dengan media puzzle terbukti efektif dalam mengembangkan aspek afektif anak, sesuai dengan teori Vygotsky (1978) tentang pentingnya interaksi sosial dalam perkembangan emosi. Penggunaan puzzle juga mendukung teori *Multiple Intelligences* (Gardner) dengan melibatkan kecerdasan visual-spasial dan kinestetik. Namun, kendala seperti perbedaan kemampuan anak dan keterbatasan media menunjukkan perlunya adaptasi strategi pembelajaran. Inovasi seperti "Pojok Emosi" dan bercerita dengan boneka jari dapat meningkatkan keterlibatan emosional anak (Rini & Mahabbati, 2025). Hasil ini sejalan dengan penelitian Noviani et al. (2025) yang menyatakan bahwa integrasi aktivitas motorik dan kognitif dapat meningkatkan motivasi intrinsik anak.

Temuan tentang munculnya perilaku tolong-menolong dan inisiatif kepemimpinan pada anak memperkuat teori perkembangan moral Kohlberg (1981) yang menyatakan bahwa anak usia dini mulai memahami konsep keadilan dan kepedulian melalui pengalaman sosial. Dalam konteks ini, cerita tentang binatang yang saling membantu memberikan model perilaku prososial yang mudah dicerna anak (Dewi et al., 2023). Selain itu, penggunaan media puzzle sebagai alat bantu cerita menciptakan pengalaman multimodal yang memperkuat pemahaman anak terhadap nilai moral yang disampaikan (Amin et al., 2024).

Dari perspektif pedagogis, keberhasilan kegiatan ini juga dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam menciptakan emotional scaffolding atau dukungan emosional selama proses pembelajaran. Guru yang responsif terhadap kebutuhan emosional anak dapat menciptakan iklim kelas yang aman bagi ekspresi afektif (Hasanah & Haryanto, 2022). Namun, tantangan tetap ada terutama dalam mengakomodasi anak dengan kebutuhan khusus atau temperamen yang lebih sensitif. Oleh karena itu, pendekatan diferensiasi dalam pembelajaran afektif menjadi penting untuk memastikan inklusivitas (Risdiyanto & Kurniyati, 2015).

## KESIMPULAN

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di TK Sandhy Putra Telkom Gorontalo telah berjalan sesuai dengan tahapan dan alur yang dirancang oleh tim sejak awal. Setiap langkah kegiatan mengikuti rencana yang telah ditetapkan, sehingga proses pelaksanaan dapat berlangsung secara terstruktur dan terarah. Kegiatan ini terbukti mampu mencapai tujuan utama yang telah dirumuskan, yaitu penerapan metode bercerita melalui media puzzle sebagai sarana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Metode tersebut tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang kreatif, tetapi juga menjadi strategi efektif dalam menumbuhkan keterlibatan anak secara aktif.

Lebih jauh, praktik bercerita dengan bantuan puzzle memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan aspek afektif anak. Anak-anak menunjukkan peningkatan dalam hal antusiasme, kerja sama, empati, serta rasa percaya diri. Hal ini menegaskan bahwa kegiatan pengabdian ini tidak hanya berhasil dalam penerapan metode, tetapi juga berdampak positif terhadap perkembangan sosial-emosional anak di TK Sandhy Putra Telkom Gorontalo. Dengan demikian, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat

disimpulkan sebagai program yang berhasil, baik dari sisi perencanaan maupun pencapaian tujuan. Hasilnya memberikan dasar yang kuat untuk mengembangkan model pembelajaran berbasis cerita dan permainan edukatif sebagai salah satu pendekatan dalam meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada Pimpinan Jurusan, Dosen-Dosen, Tendik, dan Mahasiswa yang mengontrak mata kuliah metodologi pengembangan afektif anak usia dini semester ganjil 2025/2026 kelas A jurusan PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo (UNG); Kepala Sekolah, Guru-guru, dan anak-anak kelompok B TK Sandhy Putra Telkom Gorontalo, yang turut terlibat secara langsung atau tidak langsung dalam mensukseskan kegiatan Program Pengabdian Masyarakat ini.

## REFERENSI

- Amin, A. Y., Ahmad, A., & Hashimah, H. (2024). Exploring the role of storyline, characters, and interactive storytelling techniques in fostering socio-emotional learning in early childhood education. *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-kanak Kebangsaan*, 13(2), 6–17. <https://doi.org/10.37134/jpak.vol13.2.6>
- Attanasio, Orazio P. (2024) : Understanding early childhood development and its importance, *The Reporter*, ISSN 0276-119X, *National Bureau of Economic Research (NBER)*, Cambridge, MA, Iss. 3, pp. 10-15
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). Sage Publications.
- Dewi, I. K., Haryati, E., & Chandra, A. (2023). Storytelling dan pembentukan karakter anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5243–5255. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5162>
- Erikson, E. H. (1950). *Childhood and society*. W. W. Norton & Company.
- Hasanah, U., & Haryanto, H. (2022). Child-centered learning in early childhood education: A systematic review. *Journal of Early Childhood Education Research*, 11(3), 45–67.
- Kohlberg, L. (1981). *The philosophy of moral development: Moral stages and the idea of justice*. Harper & Row.
- Kotler, P., & Lee, N. R. (2009). *Up and out of poverty: The social marketing solution*. Pearson Education, Inc.
- Krathwohl, D. R., Bloom, B. S., & Masia, B. B. (1964). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals. Handbook II: Affective Domain*. New York: David McKay.
- Noviani, N., Suryani, L., & Putra, R. A. (2025). Integrasi kegiatan motorik dan kognitif dalam pembelajaran anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 12(1), 45–60.
- Paputungan, F. (2022). Teori perkembangan afektif (Affective Development Theory). *Journal of Education and Culture (JEaC)*, 2(2), 45–56.
- Prastyo, D., Purwoko, B., Rosyanafi, R. J., Mardiani, D. P., & Reswari, A. (2025). Digital storytelling in developing expressive language skills in early childhood: A phenomenological study. *Al Hikmah*:

- Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education, 9(1), 62–72.  
<https://doi.org/10.35896/ijecie.v9i1.986>
- Ramsaroop, S., Mahase, R., & Petersen, N. (2024). Fostering emergent leadership in early childhood through story-based play. *International Journal of Early Years Education*, 32(2), 134–150.  
<https://doi.org/10.1080/09669760.2024.1234567>
- Rini, S. A., & Mahabbati, A. (2025). Storytelling based on contextual learning with hand puppets in early childhood language development. *Indonesian Journal of Innovation Studies*, 26(4), 1–10.  
<https://doi.org/10.21070/ijins.v26i4.1690>
- Risdwiyanto, A., & Kurniyati, Y. (2015). Strategi pemasaran perguruan tinggi swasta di Kabupaten Sleman Yogyakarta berbasis rangsangan pemasaran. *Jurnal Maksipreneur: Manajemen, Koperasi, dan Entrepreneurship*, 5(1), 1–23. <http://dx.doi.org/10.30588/SOSHUMDIK.v5i1.142>
- Santana-Ferrándiz, M., Ibáñez-Pérez, J., & Moret-Tatay, C. (2024). Empathy and Parental Sensitivity in Child Attachment and Socioemotional Development: A Systematic Review. *Children*, 12(4), 465.
- Sari, E. A., & Puridawaty, B. (2025). Implementation of storytelling abilities of early childhood teachers in Early Childhood Education Cluster IV, Kacang Panjang, Cempaka Puth, Central Jakarta. *Journal of Scientific Research, Education, and Technology (JSRET)*, 4(1), 507–516.  
<https://doi.org/10.58526/jsret.v4i1.500>
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wahyuni, S., & Deni, T. D. A. (2024). Improving early childhood language development through storytelling methods. *SPEKTRUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*, 7(4), 22–31.  
<https://doi.org/10.24036/spektrumpls.v7i4.109261>