p-ISSN: 2963-7856| e-ISSN: 2961-9890
Available online at jerkin.org/index.php/jerkin
Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan
Volume 5 No 2, Oktober-Desember 2026, pp 5259- 5262

Media Puzzle Jigsaw Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Dan Menyusun Anggota Tubuh Siswa Autis

Yuniatri Tampani[1]*, Ot Bil Wilson Selan[2], Vinsensius Wangge[3], Timoteus Ajito[4]
[1,2,3,4]Program Studi Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas San Pedro, Kupang, Indonesia
E-mail: yuniatritampani68@gmail.com
*Corresponding Author
https://doi.org/10.31004/jerkin.v5i1.8049

ARTICLE INFO

Article history:
Received: 20 Oct 2026
Revised: 28 Oct 2026
Accepted:11 Nov 2026

Kata Kunci:
autis ringan; anggota tubuh; media puzzle; permainan jigsaw; penelitian tindakan kelas

Keywords:
mild autism; body parts; puzzle media; jigsaw activity; classroom action research

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan meningkatkan kemampuan mengenal dan menyusun anggota tubuh melalui permainan jigsaw menggunakan media puzzle pada siswa autis ringan kelas I di SLB Asuhan Kasih Kupang. Penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) dalam dua siklus dengan subjek dua siswa berinisial BM dan SL. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan dukungan uraian kualitatif. Tindakan meliputi kegiatan mencocokkan gambar dan nama anggota tubuh, menunjuk bagian tubuh, menghitung bagian tubuh, serta menyusun kepingan puzzle. Pada pratindakan, nilai BM dan SL masing-masing 45 dan 40; pada siklus I menjadi 52 dan 50; serta pada siklus II mencapai 83 dan 78. Rata-rata nilai meningkat dari 42,5 menjadi 51,0 dan 80,5. Kedua siswa mencapai kriteria keberhasilan penelitian, yaitu nilai 75, pada siklus II. Temuan menunjukkan perbaikan hasil belajar setelah latihan visual-konkret, pengulangan, instruksi sederhana, dan pendampingan individual. Hasil perlu ditafsirkan secara kontekstual karena melibatkan dua siswa dan belum didukung pengujian pembanding.

This classroom action research aimed to improve the ability to recognize and assemble body parts through a jigsaw puzzle activity among first-grade students with mild autism at SLB Asuhan Kasih Kupang. The study involved two students, identified as BM and SL, and was conducted in two cycles. Data were collected through observation, interviews, tests, and documentation and analyzed using descriptive quantitative and qualitative approaches. Learning activities included matching body-part names with pictures, pointing to body parts, counting body parts, and assembling puzzle pieces. The initial scores were 45 for BM and 40 for SL, increasing to 52 and 50 in Cycle I and 83 and 78 in Cycle II, respectively. Mean scores increased from 42.5 at baseline to 51.0 in Cycle I and 80.5 in Cycle II. Both students met the predetermined achievement criterion of 75 by the end of Cycle II. The findings suggest improvements in observed learning performance following concrete visual practice, repetition, simple instructions, and individualized guidance. Given the small number of participants and the absence of a comparison group, these findings should be interpreted within the study context.

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

How to Cite : Yuniatri Tampani et al. (2026), Media Puzzle Jigsaw Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Dan Menyusun Anggota Tubuh Siswa Autis 5(2).https://doi.org/10.31004/jerkin.v5i2.8049

PENDAHULUAN

Pembelajaran bagi peserta didik dengan spektrum autisme memerlukan strategi yang responsif terhadap kebutuhan komunikasi, konsentrasi, dan pemahaman instruksi. Dukungan visual penting dalam proses pembelajaran karena membantu peserta didik mengidentifikasi informasi secara lebih konkret dan terstruktur. Amazia dan Pamuji (2024) melaporkan penerapan beragam dukungan visual oleh guru pendamping khusus di sekolah dasar inklusi, sedangkan Maryam et al. (2026) menggambarkan manfaat kartu visual yang digunakan secara sistematis dan berulang dalam pembelajaran anak dengan spektrum autisme.

Media puzzle merupakan bentuk bahan ajar manipulatif yang memungkinkan peserta didik belajar melalui kegiatan mengamati, mencocokkan, memegang, dan menyusun kepingan. Secara khusus, Sari (2016) melaporkan peningkatan kemampuan mengenal anggota tubuh melalui puzzle pada siswa autis. Hasil penelitian Andita dan Masitoh (2024) menunjukkan potensi puzzle huruf untuk mendukung pemusatan perhatian; Jendra (2019) juga meneliti permainan puzzle dalam kaitannya dengan fokus perhatian anak autis. Walaupun sasaran keterampilan berbeda, penelitian-penelitian tersebut mendukung penggunaan aktivitas berbasis puzzle sebagai alternatif pembelajaran yang memberi pengalaman konkret.

Penelitian Narulita et al. (2021) mengembangkan puzzle berseri untuk kegiatan menggosok gigi pada anak autis, sementara Edward dan Nadirah (2026) mengkaji dukungan media visual dan puzzle untuk mengelola aktivitas belajar anak autis. Penelitian-penelitian itu menunjukkan bahwa media harus disesuaikan dengan keterampilan fungsional yang hendak dilatih. Pada penelitian ini, keterampilan yang dipilih bukanlah kemampuan membaca atau menggosok gigi, melainkan mengenal, menunjuk, mencocokkan, menghitung, dan menyusun anggota tubuh.

Observasi awal di SLB Asuhan Kasih Kupang menemukan dua peserta didik kelas I berinisial BM dan SL yang masih membutuhkan bantuan dalam menyusun puzzle anggota tubuh. BM relatif dapat mengikuti perintah, tetapi memerlukan dukungan untuk menjaga perhatian. SL cukup aktif selama pembelajaran, tetapi masih mengalami kesulitan mengidentifikasi dan menyusun bagian anggota tubuh. Keduanya memerlukan latihan konkret dan pengulangan yang disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan peningkatan hasil belajar kedua peserta didik melalui permainan jigsaw menggunakan media puzzle dalam dua siklus tindakan kelas.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan dua siklus yang memuat tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilakukan di SLB Asuhan Kasih Kupang pada dua siswa autis ringan kelas I berinisial BM dan SL. Pelaksanaan tindakan disesuaikan dengan karakteristik dan respons masing-masing siswa. Pengumpulan data menggunakan tes kemampuan menyusun anggota tubuh, observasi proses pembelajaran, wawancara, dan dokumentasi sebagaimana dilaporkan dalam draf penelitian.

Pada tahap pratindakan, kemampuan siswa dinilai untuk memperoleh gambaran awal. Siklus I dilaksanakan menggunakan kepingan puzzle anggota tubuh dengan latihan menghubungkan nama dan gambar, menunjuk anggota tubuh, menghitung bagian tubuh, serta menyusun kepingan. Hasil refleksi siklus I menunjukkan bahwa kedua peserta didik masih memerlukan bantuan dan belum mencapai kriteria keberhasilan 75. Pada siklus II, tindakan diperbaiki melalui pengulangan yang lebih intensif, instruksi singkat, demonstrasi, penguatan positif, dan bimbingan individual. Kemampuan dianalisis melalui perbandingan nilai pratindakan, tes akhir siklus I, dan tes akhir siklus II. Uraian observasi digunakan untuk menjelaskan perubahan proses belajar.

Kriteria keberhasilan yang digunakan peneliti ialah nilai minimal 75. Data yang tersaji dalam draf memungkinkan analisis perubahan nilai individual dan rata-rata, tetapi belum mencakup rincian instrumen, rubrik penskoran, durasi pertemuan, serta catatan skor pada setiap pertemuan. Oleh sebab itu, interpretasi diarahkan pada perkembangan hasil belajar yang teramati selama tindakan kelas dan tidak digeneralisasikan pada seluruh siswa autis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pada pratindakan, BM memperoleh nilai 45 dan SL 40 sehingga keduanya belum mencapai kriteria keberhasilan 75. Setelah siklus I, nilai BM menjadi 52 dan SL menjadi 50. Perbaikan tindakan pada siklus II diikuti peningkatan nilai menjadi 83 untuk BM dan 78 untuk SL. Seluruh data ringkas ditampilkan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Perbandingan Nilai Kemampuan Mengenal dan Menyusun Anggota Tubuh

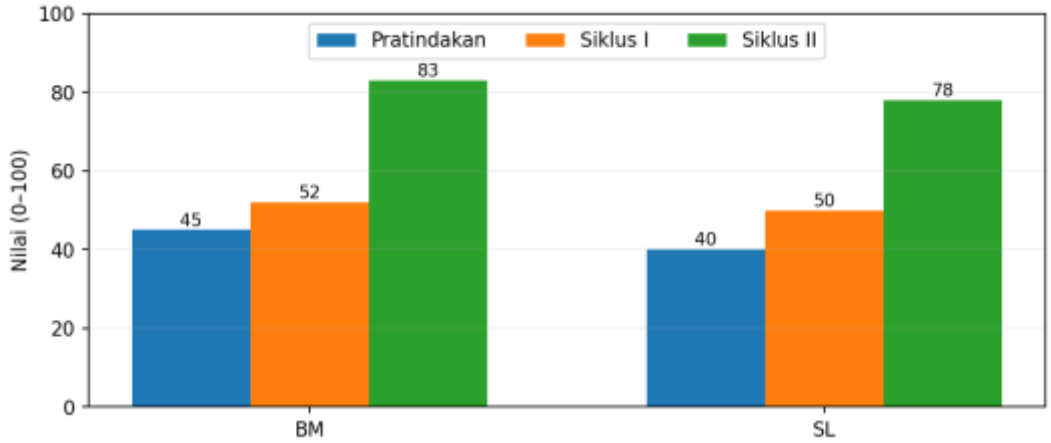
Subjek	Pratindakan	Siklus I	Siklus II	Kenaikan total
BM	45	52	83	+38
SL	40	50	78	+38

Copyright © 2026, Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan
ISSN 2963-7856 (print), ISSN 2961-9890 (online)

Rata-rata	42,5	51,0	80,5	+38,0

Sumber: Data hasil penelitian. Perubahan nilai dihitung dalam poin skala 0–100.

Peningkatan BM dari siklus I ke siklus II adalah 31 poin, sedangkan peningkatan SL sebesar 28 poin. Secara keseluruhan kedua subjek masing-masing mengalami kenaikan 38 poin dari pratindakan ke siklus II. Rata-rata nilai kelompok meningkat dari 42,5 menjadi 80,5. Karena kedua siswa mencapai atau melampaui 75 pada akhir siklus II, kriteria keberhasilan yang digunakan dalam penelitian tercapai pada kedua subjek.



Gambar 1. Perbandingan Nilai Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II

Pembahasan

Peningkatan nilai pada kedua subjek mengindikasikan bahwa pembelajaran menggunakan puzzle anggota tubuh dapat membantu mengembangkan keterampilan mengenal dan menyusun bagian tubuh dalam konteks kelas yang diamati. Penggunaan gambar dan kepingan yang dapat dipindahkan memungkinkan peserta didik menghubungkan representasi visual dengan tugas menyusun bentuk secara langsung. Temuan ini sejalan secara tematik dengan Sari (2016), yang meneliti media puzzle untuk pengenalan anggota tubuh pada anak autis, meskipun jumlah peserta dan hasil pengukuran kedua penelitian tidak identik.

Perbaikan hasil siklus II juga perlu dipahami berdasarkan perubahan pelaksanaan pembelajaran. Draf penelitian mencatat adanya latihan berulang, contoh yang lebih konkret, instruksi sederhana, pendampingan individual, dan penguatan ketika siswa berhasil. Temuan tersebut dapat dibahas bersama studi Andita dan Masitoh (2024), Jendra (2019), serta Edward dan Nadirah (2026) yang membahas potensi puzzle dan dukungan visual dalam mendukung perhatian atau keterlibatan anak autis. Namun, data penelitian ini tidak secara terpisah mengukur apakah masing-masing komponen tersebut merupakan penyebab langsung kenaikan nilai.

Penelitian Narulita et al. (2021) menunjukkan bahwa puzzle juga dapat dirancang untuk keterampilan kehidupan sehari-hari, sedangkan Arisandy dan Lestari (2026) menjelaskan penggunaan puzzle untuk mendukung aktivitas motorik halus anak autis. Perbedaan tujuan pembelajaran tersebut memperlihatkan fleksibilitas media puzzle, tetapi menuntut pemilihan bentuk dan ukuran kepingan sesuai keterampilan serta kemampuan motorik peserta didik. Prinsip pembelajaran visual yang terstruktur turut sejalan dengan Amazia dan Pamuji (2024) dan Maryam et al. (2026).

Penelitian dengan media puzzle juga berkembang ke arah dukungan sosial-emosional dan interaksi, antara lain oleh Jannah dan Wachidah (2026) serta Alwina et al. (2025). Keduanya menjadi pembanding mengenai keluasan aplikasi puzzle, bukan bukti langsung tentang keterampilan anggota tubuh. Penelitian ini terbatas pada dua siswa dalam satu kelas. Selain itu, data sumber belum menjelaskan skor tiap indikator, dokumentasi lengkap antarsesi, maupun cara penetapan nilai, sehingga pembahasan tidak dimaksudkan sebagai pembuktian hubungan kausal yang berlaku umum. Penelitian selanjutnya sebaiknya mendokumentasikan rubrik, ketuntasan tiap indikator, durasi latihan, dan perubahan strategi pada setiap pertemuan agar kontribusi tindakan dapat dijelaskan secara lebih mendalam.

SIMPULAN

Penggunaan media puzzle jigsaw dalam penelitian tindakan kelas di SLB Asuhan Kasih Kupang diikuti peningkatan kemampuan mengenal dan menyusun anggota tubuh pada kedua siswa autis ringan kelas I. Nilai BM meningkat dari 45 pada pratindakan menjadi 52 pada siklus I dan 83 pada siklus II; nilai SL meningkat dari 40 menjadi 50 dan 78. Kedua siswa mencapai kriteria keberhasilan 75 pada siklus II. Pembelajaran melalui manipulasi kepingan, contoh visual, pengulangan, instruksi sederhana, dan pendampingan individual dapat dipertimbangkan sebagai alternatif pembelajaran kontekstual. Penelitian lanjutan disarankan mencatat indikator penilaian dan hasil tiap pertemuan secara lebih lengkap serta melibatkan peserta didik dengan kebutuhan beragam.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada kepala sekolah, guru, dan seluruh pihak di SLB Asuhan Kasih Kupang yang telah memberikan kesempatan serta dukungan dalam pelaksanaan penelitian. Terima kasih juga disampaikan kepada Program Studi Pendidikan Luar Biasa, Universitas San Pedro, atas dukungan akademik dalam penyusunan artikel.

REFERENSI

Amazia, A. F., & Pamuji. (2024). Penerapan dukungan visual dalam pembelajaran anak dengan spektrum autis di sekolah dasar inklusi Surabaya. Jurnal Pendidikan Khusus, 19(2). https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-khusus/article/view/61853

Andita, N. A., & Masitoh, S. (2024). Pengaruh media puzzle huruf terhadap peningkatan kemampuan pemusatan perhatian pada anak autis. Jurnal Pendidikan Khusus, 19(1). https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-khusus/article/view/58616

Arisandy, D., & Lestari, A. (2026). Penggunaan media puzzle untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak autis kelas 1 di SLB Autis Harapan Mandiri Palembang. https://doi.org/10.63447/jpni.v7i1.1767

Edward, S. G., & Nadirah, Y. F. (2026). Strategi pembelajaran menggunakan media visual dan puzzle untuk mengurangi hiperaktivitas anak autis di SKHN 02 Lebak. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 11(4), 287–296. https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i04.10570

Jendra, B. (2019). Pengaruh media puzzle terhadap fokus perhatian anak autis kelas IV di SLB Citra Mulia Mandiri Yogyakarta. Widia Ortodidaktika, 8(8). https://journal.student.uny.ac.id/ojs/ojs/index.php/plb/article/view/16168

Maryam, M., Riadi, A., Ikhsan, M., Emilia, N., Windi, W., & Rusdiyanur. (2026). Strategi pembelajaran menggunakan media visual flash card pada anak dengan autism spectrum disorder di SLB Negeri Tenggarong. https://doi.org/10.24014/idj.v9i1.39500

Narulita, R., Jaya, I., & Taboer, M. A. (2021). Pengembangan media puzzle berseri untuk membantu meningkatkan kemampuan menggosok gigi pada anak autis kelas dasar. https://doi.org/10.24036/jpkk.v5i1.565

Sari, D. N. (2016). Peningkatan kemampuan mengenal anggota tubuh melalui media puzzle pada anak autis kelas II SD di SLB Citra Mulia Mandiri Yogyakarta. Widia Ortodidaktika, 5(10). https://journal.student.uny.ac.id/index.php/plb/article/view/6408/0

Jannah, A. N. R., & Wachidah, K. (2026). Development of AR (augmented reality) puzzle media to improve the social and emotional competence of students with autism spectrum disorder in primary school. https://ijemd.umsida.ac.id/index.php/ijemd/article/view/1091

Alwina, N., Watini, S., & Apriyansyah, C. (2025). Mengembangkan kecerdasan interpersonal anak autis melalui pemanfaatan media puzzle di TKIT Ulil Albab. Arus Jurnal Psikologi dan Pendidikan, 4(3). https://garuda.kemdiktisaintek.go.id/documents/detail/5502286

Copyright © 2026, Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan
ISSN 2963-7856 (print), ISSN 2961-9890 (online)