

Pengenalan Makanan Daerah Nusantara Melalui Media Puzzle Interaktif Untuk Meningkatkan Rasa Cinta Budaya Pada Siswa Kelas 3 di SDN Cibatu 02

Bella Isnaeni¹, Komala Sari², Nani Assyifa Putri³

^{1,2,3} Universitas Pelita Bangsa, Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis: Bella Isnaeni

E-mail: isnaenibella1@gmail.com

Abstrak

Makanan daerah tidak hanya berfungsi sebagai kebutuhan biologis, tetapi juga mengandung nilai-nilai budaya, sejarah, dan identitas lokal yang penting untuk dikenalkan sejak dini kepada generasi muda. Tujuan dari pengenalan makanan Nusantara adalah langkah strategis untuk menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya bangsa sekaligus melestarikan kekayaan kuliner nusantara yang kian tergerus oleh arus globalisasi. Salah satu solusi yang dapat digunakan adalah media puzzle interaktif. Media ini dapat merangsang kemampuan visual, motorik, serta logika anak, sekaligus mempermudah siswa dalam mengenali dan mengingat jenis-jenis makanan tradisional dari berbagai daerah. Manfaat Penggunaan media puzzle interaktif sangat efektif dalam mengenalkan makanan khas daerah kepada siswa kelas tiga. Karena anak-anak dapat berinteraksi langsung dengan gambar dan nama makanan, siswa lebih mudah mengingat makanan tersebut. Metode ini dilakukan dengan cara presentasi dan diskusi, sebelum dilaksanakan penggunaan media puzzle, terlebih dahulu diberikan pre test untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa terhadap makanan daerah Nusantara.

Kata kunci - makanan daerah, media puzzle, media pembelajaran

Abstract

Regional food not only serves as a biological need, but also contains cultural values, history, and local identity that are important to be introduced early to the younger generation. The purpose of introducing archipelago food is a strategic step to foster a sense of love for the nation's culture while preserving the archipelago's culinary wealth which is increasingly eroded by globalization. One solution that can be used is interactive puzzle media. This media can stimulate children's visual, motor, and logical abilities, while making it easier for students to recognize and remember the types of traditional foods from various regions. Benefits The use of interactive puzzle media is very effective in introducing regional specialties to third grade students. Because children can interact directly with pictures and food names, students more easily remember the food. This method is carried out by means of presentations and discussions, before the use of puzzle media, a pre-test is given to determine the level of knowledge of students about the food of the archipelago.

Keywords - regional food, puzzle media , instructional media

PENDAHULUAN

Indonesia dikenal sebagai negara kepulauan yang kaya akan budaya, salah satunya adalah keragaman makanan daerah yang tersebar dari Sabang sampai Merauke. Makanan daerah tidak hanya berfungsi sebagai kebutuhan biologis, tetapi juga mengandung nilai-nilai budaya, sejarah, dan identitas lokal yang penting untuk dikenalkan sejak dini kepada generasi muda (Putri & Widodo, 2020). Pengenalan makanan tradisional di jenjang sekolah dasar merupakan langkah strategis untuk menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya bangsa sekaligus melestarikan kekayaan kuliner nusantara yang kian tergerus oleh arus globalisasi.

Namun, proses pembelajaran mengenai budaya, termasuk makanan daerah, sering kali dianggap kurang menarik oleh siswa karena metode penyampaiannya yang cenderung monoton dan tekstual (Sari & Nurhadi, 2019). Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan agar siswa lebih terlibat aktif dalam proses belajar. Salah satu solusi yang dapat digunakan adalah media puzzle interaktif. Media ini dapat merangsang kemampuan visual, motorik, serta logika anak, sekaligus mempermudah siswa dalam mengenali dan mengingat jenis-jenis makanan tradisional dari berbagai daerah (Yuliana & Wahyuni, 2021).

Dengan memanfaatkan media puzzle interaktif, siswa tidak hanya bermain sambil belajar, tetapi juga secara tidak langsung membangun keterikatan emosional terhadap kekayaan budaya bangsa. Pengenalan makanan daerah melalui pendekatan yang menyenangkan diharapkan mampu meningkatkan rasa cinta budaya pada siswa, terutama di jenjang kelas rendah seperti kelas 3 SD, yang masih berada dalam fase perkembangan imajinasi dan rasa ingin tahu yang tinggi. Penelitian ini dilakukan di SDN Cibatu 02 dengan tujuan untuk mengeksplorasi efektivitas media puzzle interaktif dalam memperkenalkan makanan daerah nusantara serta menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya bangsa sejak usia dini.

METODE

Pengenalan makanan daerah Nusantara melalui media puzzle interaktif untuk meningkatkan rasa cinta budaya pada siswa kelas 3 SDN Cibatu, sekitar 27 siswa yang mengikuti. Metode ini dilakukan dengan cara presentasi dan diskusi, sebelum dilaksanakan penggunaan media puzzle, terlebih dahulu diberikan pre test untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa terhadap makanan daerah Nusantara. Selanjutnya diberikan materi terkait makanan daerah Nusantara, dilanjutkan diskusi bersama dan pemberian post test untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang telah diberikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Makanan khas daerah merupakan bagian dari kekayaan budaya Indonesia yang perlu dikenalkan sejak dini kepada anak-anak. Pada dasarnya, tujuan dari memberikan pengetahuan budaya kepada anak adalah untuk mengajarkan mereka tentang pentingnya menghargai keragaman budaya agar standar dan prinsip budaya bangsa dapat diwariskan kepada generasi berikutnya (Elfira & Eliza, 2023). Pengenalan makanan khas daerah adalah untuk memperkenalkan makanan khas daerah kepada anak usia dini dan meningkatkan kesadaran akan kuliner suatu daerah (Lestari et al., 2023). Memperkenalkan makanan khas daerah kepada anak usia dini dapat menumbuhkan rasa peduli terhadap budaya bangsa dan kearifan lokal. Hal ini berperan penting dalam membentuk kemampuan anak untuk melestarikan budaya, yang pada akhirnya dapat memperkuat karakter kebangsaan dalam diri mereka sejak usia dini (Wijayanti & wiyani, 2024). Untuk itu, kegiatan kali ini menggunakan media yang menyenangkan dan dekat dengan dunia anak yaitu, puzzle interaktif.

Media puzzle dapat menciptakan kegiatan lebih menarik bagi siswa dan mendorong siswa untuk berpikir secara kritis dan lebih kolaboratif saat dilakukan secara berkelompok (Heristiyana et al., 2024). Melalui kegiatan menyusun gambar makanan tradisional seperti Es Cendol, Rendang, dan

Pempek, siswa tidak hanya belajar mengenal kuliner Nusantara, tetapi juga belajar bekerja sama, berkreasi, dan mengenali budaya dengan cara yang menyenangkan.



Gambar 1.

Pemaparan materi pada kegiatan

Dalam pelaksanaan kegiatannya, siswa diberikan materi tentang makanan khas daerah Indonesia. Setelah itu, siswa dibagi menjadi 5 kelompok. Siswa diminta menyusun dan menempelkan potongan puzzle hingga membentuk gambar makanan dengan benar. Tugas ini memicu rasa ingin tahu, kerja sama tim, dan kecintaan terhadap budaya. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Selasa, 17 Juni 2025. Setiap anak terlihat antusias dan serius saat mengerjakan puzzle, bahkan ada yang berdiskusi tentang makanan itu pernah mereka makan atau tidak.



Gambar 2.

Siswa saling bekerja sama menyusun puzzle dalam kelompok

Untuk mengukur pemahaman siswa sebelum dan sesudah kegiatan, dilakukan tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest). Dibawah ini adalah data hasil pre-test dan post-test dari kegiatan pengenalan makanan daerah.

Tabel 1.

Hasil pre-test dan post-test

No	Nama	Hasil Pre Test	Hasil Post Test
1	E	60	100
2	A	80	100
3	W	40	100
4	D	40	100

5	I	40	100
6	S	20	100
7	N	40	100
8	A	20	100
9	A	40	100
10	S	20	100
11	D	20	100
12	A	40	100
13	A	20	100
14	R	60	100
15	K	40	100
16	A	20	80
17	F	40	100
18	A	40	100
19	R	0	40
20	W	20	40
21	N	80	100
22	A	40	100
23	N	0	40
24	A	20	80
25	R	40	80
26	A	0	20
27	A	20	60

Sebagian siswa mengalami peningkatan nilai yang signifikan. Banyak siswa yang awalnya mendapat nilai 0 atau 20 di pre-test, berhasil meraih 100 di post-test. Hanya beberapa siswa yang nilai post-test nya dibawah 60, namun tetap menunjukkan adanya peningkatan. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media visual dan kegiatan langsung sangat membantu pemahaman siswa.

Tabel 2.

Rata-rata nilai

No	Jenis Test	Rata-rata nilai
1	Pre-test	33,33
2	Post-test	86,67

Rata-rata pre-test menunjukkan bahwa sebelum proses pembelajaran, pemahaman siswa terhadap materi masih rendah secara umum. Nilai rata-rata berada di bawah 50 dari skala maksimal 100, yang artinya sebagian besar siswa masih belum menguasai materi dasar. Persentase dari skor maksimal pre-test (33,33%) siswa baru menguasai sepertiga dari total materi dan 86,67 % setelah pembelajaran siswa sudah menguasai hampir seluruh materi. Adanya peningkatan yang signifikan sebesar 53,34 % setelah kegiatan dilakukan. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan efektif berdampak positif terhadap peningkatan pemahaman siswa.

Penggunaan media puzzle interaktif sangat efektif dalam mengenalkan makanan khas daerah kepada siswa kelas tiga. Karena anak-anak dapat berinteraksi langsung dengan gambar dan nama

makanan, siswa lebih mudah mengingat makanan tersebut. Anak-anak juga merasakan kegiatan ini menyenangkan, sehingga proses pembelajaran terasa seperti bermain sambil belajar. Komentar mereka, seperti, "Aku pernah makan ini di rumah." atau "Pempek itu dari Palembang kan?", menunjukkan rasa bangga mereka terhadap budaya mereka sendiri selama kegiatan.

Siswa harus berdiskusi dan menyusun puzzle secara berkelompok, kegiatan ini tidak hanya meningkatkan pengetahuan, tetapi juga melatih kemampuan kerja sama. Oleh karena itu, puzzle interaktif tidak hanya menarik dan mendidik, tetapi juga mengajarkan anak-anak untuk melestarikan budaya mereka sendiri sejak dini.

KESIMPULAN

Penggunaan media puzzle interaktif terbukti efektif dalam mengenalkan makanan khas daerah kepada siswa kelas 3 SD. Metode ini mampu meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan, seperti terlihat dari kenaikan rata-rata nilai pre-test sebesar 33,33 menjadi 86,67 pada post-test. Puzzle interaktif tidak hanya menyampaikan materi dengan cara menyenangkan, tetapi juga merangsang rasa ingin tahu, kerja sama tim, serta rasa bangga dan cinta terhadap budaya lokal. Pendekatan visual dan langsung melalui aktivitas menyusun puzzle menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan membekas, sekaligus mendukung pelestarian budaya bangsa sejak usia dini. Saran kegiatan, kegiatan serupa dapat dikembangkan lebih lanjut dengan membuat pameran hasil karya puzzle makanan daerah atau kunjungan langsung ke tempat kuliner tradisional untuk memperkuat pengalaman belajar yang kontekstual dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggarika, F. S., Putra, A. P., & Mas'ula, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi "Joko The Explorer" Materi Keragaman Daerah Kelas Iv Sdn Karangtengah 1 Kota Blitar. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(11), 1. <https://doi.org/10.17977/Um065.V4.I11.2024.1>
- Diana Fitri, Norma. Penerapan Media Buku Cerita Bergambar Berbasis Kearifan Lokal Pada Anak Usia Dini. *Cendekia Pendidikan*, [SI], v.3, n. 2, hal. 113-122, Juli 2024. ISSN 2964-0997. Tersedia di: < <https://unars.ac.id/ojs/index.php/cendekiapendidikan/article/view/4653> >. Tanggal diakses: 22 Juli 2025. doi: <https://doi.org/10.36841/cendekiapendidikan.v3i2.4653>
- Elfira, L., & Eliza, D. (2023). Analisis Information book Pengenalan Budaya Minangkabau untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Heristiyana, H., Humairo, H., Sari, L. D. W., Rudiansyah, R., & Raharjo, M. (2024). Penerapan Model Team Games Tournament (TGT) Melalui Media Puzzle pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas V SD Negeri 78 Palembang. *Indonesian Research Journal on Education*.
- Latamada, PA, & Moussadecq, A. (2024). Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Media Edukasi Mengenai Kue Tradisional Lampung Untuk Meningkatkan Minat Anak Terhadap Produk Lokal. *Jurnal Ide Visual*, 4 (2), 122–132. <https://doi.org/10.33197/visualideas.vol4.iss2.2024.1990>
- Lestari, T. S., Su'ad, S., & Kusmanto, A. S. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Budaya Lokal Untuk Anak Usia Dini Melalui Program Entrepreneurial Kids Makanan Khas Gresik. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*.
- Wijayanti, C. M., & wiyani, N. A. (2024). Manajemen Program Pengenalan Makanan Khas Daerah Sebagai Media Internalisasi Nilai Pancasila Dalam Kurikulum Merdeka di TK Kelurahan Sokanegra. *Generasi Emas*.
- Putri, A. M., & Widodo, A. (2020). Pelestarian Budaya Lokal Melalui Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 25(1), 88-95. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v25i1.4567>
- Sari, D. A., & Nurhadi, D. (2019). Penggunaan Media Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar*, 4(2), 45-52.

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license



Yuliana, R., & Wahyuni, S. (2021). Pengembangan Media Puzzle Edukatif untuk Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 7(1), 20-30.