

BAB I

PENDAHULUAN

Perkembangan anak usia dini merupakan proses yang terjadi dalam diri manusia yang berlangsung secara terus-menerus sejak masa konsepsi hingga akhir hayat dan perkembangan juga didefinisikan sebagai perubahan-perubahan yang dialami oleh seorang individu menuju Tingkat kedewasaan atau kematangan yang berlangsung secara sistematis, progresif dan berkesinambungan baik secara fisik maupun psikis.

Taman Kanak-Kanak adalah salah satu lembaga pendidikan anak usia dini formal. Hal ini dijelaskan dalam Undang-Undang Republik Indonesia no. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 28 ayat 3, yang menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini formal diberikan melalui Taman Kanak-Kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA), atau sarana lainnya. Pendidikan Anak Usia Dini sangat penting untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memasuki jenjang pendidikan lainnya. Era keemasan adalah periode yang terjadi secara berkala sepanjang kehidupan manusia..

Masa ini adalah waktu yang tepat untuk menilai perkembangan fisik, bahasa, sosial, emosional, moral, kognitif, dan agama, sehingga upaya untuk mengembangkan semua potensi anak harus mulai memaksimalkan pertumbuhan dan perkembangan. (Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, 2014: 19). Salah satu aspek pengasuhan anak harus ditekankan. adalah perkembangan sosial emosional yaitu tentang kemampuan kerjasama atau kooperatif.

Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi, Ardianti & Kanzunuddin, 2017: 149) Kerja sama adalah keterampilan yang dibutuhkan dalam kegiatan kelompok. Kerjasama adalah kemampuan yang dilakukan oleh beberapa siswa untuk

membantu satu sama lain untuk tampak kebersamaan dan kekompakan untuk mencapai tujuan bersama. Karena mereka belajar dan tumbuh, anak-anak tidak dapat melepaskan diri dari lingkungan sosialnya (Amridha & Rahyuddin, 2020).

Anak harus belajar untuk orang yang dapat bersosialisasi, berinteraksi, toleran, memberi, dan melakukan hal-hal lain untuk mencapai tujuan bersama, anak harus belajar keterampilan kerja tim. Ini berarti orang tua dan tetangga harus memberikan dukungan dan dorongan kepada anak-anak untuk memasuki lingkungan baru. Kemampuan kerjasama anak dapat distimulasi dari lingkungan rumah, sekolah maupun lingkungan masyarakat melalui sebuah kegiatan permainan yang menyenangkan dan bersifat kelompok.

Anak-anak berusia 3 atau 4 tahun sudah mulai menunjukkan kemampuannya dalam kerja sama tim. Permendikbud RI No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini menyatakan bahwa keterampilan kerja anak usia 5-6 tahun, termasuk kecerdasan emosional, ditunjukkan dalam bentuk perilaku kooperatif, memahami peraturan sekolah, berpartisipasi di kelas, dan memahami hak-hak mereka. Maka dari itu penting dalam menstimulasi perkembangan kerjasama anak sejak dini, karena kemampuan kerjasama anak memiliki banyak manfaat bagi anak.

Menurut Susanto (2019: 30). Menjelaskan bahwa kerjasama melatih sikap tanggung jawab anak kepada kelompok atau dirinya, melatih anak untuk peduli dengan membantu temannya membuat kesalahan, dan kerja sama dalam kelompok akan membantu anak berani mengemukakan pendapat dan isi hati. Memperoleh kesempatan lebih besar untuk berinteraksi dengan anak lain dan mempersiapkan anak untuk belajar bagaimana cara mendapatkan pengetahuan dan informasi dari guru, teman, bahan pelajaran, atau sumber pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kerjasama.

Keseimbangan kehidupan kerja untuk anak-anak adalah membekali mereka dengan keterampilan baru sehingga mereka dapat berpartisipasi dalam dunia yang berubah dan mengembangkan kemampuan mereka untuk berkomunikasi dan bekerja dengan orang lain. Kemampuan kerjasama bertujuan mengembangkan kreativitas anak dalam berkelompok atau bermain bersama teman-temannya karena jika anak tidak membedakan kondisi dirinya dengan kondisi orang lain atau anak lain di luar negara. Ketika berdiskusi, bekerja sama, dan memecahkan masalah, menggunakan kegiatan mungkin membuatnya lebih mudah untuk memahami masalah. (Achmadi & Aisyah, 2017).

Puzzle adalah permainan yang dapat dimainkan anak-anak. Permainan puzzle memiliki keinginan kuat untuk mengembangkan pemikiran dan ide inovatif pada manusia. Karena itu, manusia akan berkonsentrasi dan menggunakan pemikiran sebanyak mungkin untuk menyelesaikannya (Hidayati, 2018: 61-88). *Puzzle* mendorong kreativitas dan imajinasi pada anak-anak, memotivasi mereka untuk mencoba memecahkan masalah tetapi tetap bersenang-senang. Tantangan dalam permainan ini akan selalu memiliki efek ketagihan yang membuat anak-anak ingin mencoba dan terus berusaha sampai mereka berhasil.

Puzzle adalah permainan kontemporer yang melibatkan penggabungan gambar menjadi satu sehingga cocok dengan gambar yang diinginkan (Streit, 2017). Ragam *Puzzle* memiliki beberapa bentuk, antara lain binatang, tubuh, huruf, hewan, dan pepohonan. *Puzzle* dapat dimainkan oleh anak-anak berusia 2 hingga 8 tahun, dengan perbedaan terkait usia dalam kesulitan masalah. Misalnya, *puzzle* anak usia 2-3 tahun adalah 4 keping, anak usia 3-4 tahun adalah 5 keping, dan anak usia 4-5 tahun adalah 6 keping.

Meningkatkan kemampuan kerjasama terhadap anak dalam penyusunan *puzzle* secara berkelompok dapat membantu anak supaya lebih bisa menyusun *puzzle* dalam permainan tersebut dan guru memberikan kreativitas anak supaya anak tidak mudah bosan dan jenuh terhadap permainan *puzzle* berkelompok dan anak bisa saling bekerjasama dalam menyusun *puzzle* berkelompok dan melatih kemampuan sosial emosional anak supaya bisa lebih mengontrol emosional anak lebih bisa bersabar dan bermain secara bergantian dengan temannya untuk permainan ini guru harus menyediakan beberapa *puzzle* dengan *puzzle* yang lebih menarik

Menurut beberapa definisi di atas, kerja tim adalah kemampuan untuk bekerja dengan orang lain atau sebagai tim untuk mencapai tujuan bersama. Sesuai Mulyasa (2014: 166). Bermain untuk anak-anak dapat membantu mereka belajar banyak hal, bekerja sama, dan mengembangkan atletis. Permainan adalah pilihan yang jelas atas permainan terstruktur menggunakan benda. Dalam penelitian ini, bermain *puzzle* adalah kegiatan kelompok yang bertujuan untuk mengubah potongan *puzzle* menjadi bentuk, gambar.

Masa anak dini adalah strategy untuk mengenalkan alat permainan karena sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari surroundings. Benda-benda, hubungan-hubungan, bentuk, dan pola adalah bagian dari pendidikan anak usia dini. Anak dapat menggeneralisasi, mengelompokkan, dan menggambarkan ukuran dan bentuknya.

Ketika mereka tumbuh, setiap anak harus memiliki cukup waktu untuk bermain, aktivitas favorit mereka. Salah satu permainan yang mungkin melibatkan anak usia 5-6 tahun adalah *puzzle*. *Puzzle* dapat menangkap pertumbuhan objek, terutama kanan dan kiri, saat anak-anak tumbuh.

Selama waktu ini, guru akan mengevaluasi kegiatan anak-anak: a. Mereka dapat memecahkan *puzzle* bersama, b. Mereka dapat membantu orang lain dan bekerja sama dengan baik, dan c. Mereka dapat membantu orang lain yang tidak bisa memecahkan *puzzle*..

Berdasarkan pengamatan di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal, anak-anak di kelas B utama lebih suka bermain sendiri dan tidak bekerja sama atau berbagi. masih suka berebut mainan dengan temannya tanpa memberikan kesempatan kepada teman lain untuk bergantian, masih mau menang, merasa bahwa mainan itu milik pribadinya serta kurang peduli.

Kemampuan kerjasama anak kurang berkembang karena kegiatan untuk melatih kemampuan masih kurang terstimulasi. Dibandingkan dengan praktik langsung, seorang guru mungkin memilih metode sederhana yang membutuhkan lebih sedikit persiapan, pertanyaan, penulisan, dan bercerita. Jika hanya ada sedikit latihan. Ini membutuhkan kegiatan yang secara langsung melibatkan anak-anak untuk memaksimalkan keterampilan sosial mereka.

Berdasarkan dari uraian di atas mengenai stimulasi kemampuan kerjasama anak melalui permainan menyusun *puzzle* berkelompok dapat menstimulasi kemampuan kerjasama anak. *puzzle* yang akan digunakan yaitu *puzzle* Binatang buas dengan menggunakan 12 keping potongan *puzzle*, hal ini disesuaikan dengan sesuai dengan anjuran permainan *puzzle* untuk anak usia 5-6 tahun. Maka dari permasalahan tersebut peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul Pengaruh Permainan Menyusun *Puzzle* berkelompok dalam menstimulasi kemampuan kerjasama anak kelompok B di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal Parengan Kecamatan Maduran Kabupaten Lamongan

A. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari pembahasan masalah di atas rumusan dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh permainan menyusun *puzzle* berkelompok dalam menstimulasi kemampuan kerjasama anak kelompok B di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal Parengan Kecamatan Maduran Kabupaten Lamongan

B. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh permainan menyusun *puzzle* berkelompok untuk menstimulasi kerjasama anak kelompok B melalui permainan menyusun *puzzle* berkelompok di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal Kecamatan Maduran Kabupaten Lamongan

C. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat teoritis dan praktis. Manfaat penelitian akan tercantum di bawah ini..

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis permainan *puzzle* berkelompok dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak dalam permainan menyusun *puzzle* berkelompok atau bisa dijadikan sebagai bahan pembelajaran terhadap anak dalam melalui permainan menyusun *puzzle* berkelompok untuk menstimulasi materi bermain dan permainan anak supaya lebih bermanfaat dan berguna untuk kecerdasan anak.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Guru

- a. Berikan saran kepada guru tentang penggunaan permainan *puzzle* untuk meningkatkan keterampilan kerja tim pada anak usia 5-6 tahun.
- b. Menggunakan permainan *puzzle* untuk mengajar anak-anak membantu guru meningkatkan kerja kelompok.

2. Bagi Anak

Pada anak kelompok B diharapkan dapat meningkatkan kerjasama anak lebih baik lagi dalam permainan menyusun *puzzle* berkelompok. Dengan demikian hal tersebut dalam menstimulasi kerjasama anak melalui permainan menyusun *puzzle* berkelompok untuk anak kelompok B.

D. Batasan Penelitian

- a. Permainan Menyusun *Puzzle* Berkelompok dengan tema binatang ternak
- b. Penelitian dilaksanakan di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal pada kelompok B

E. Definisi Istilah

a. Permainan *puzzle* berkelompok

Puzzle adalah *puzzle* gambar sederhana yang sesuai dengan perkembangan anak. *Puzzle* membutuhkan kecerdasan, kesabaran, dan konsentrasi untuk membuat gambar yang jelas dan lengkap. *Puzzle* apa pun dapat dimainkan, tetapi kami memilih huruf atau angka untuk fokus pada membaca, menulis, dan berpikir. *Puzzle* adalah permainan yang menguji kreativitas, logika, dan konsentrasi, menurut Soebachman (2012)..

b. Kemampuan kerjasama

Kerjasama adalah keterampilan yang dibutuhkan dalam kegiatan kelompok. Kerjasama dapat didefinisikan sebagai kemampuan banyak anak untuk saling membantu mencapai tujuan bersama. Anak-anak tidak dapat melarikan diri dari lingkungan sosial mereka karena mereka belajar dan tumbuh di sana. (Amridha & Rahyuddin, 2020)

c. Anak usia dini

Anak usia dini adalah mereka yang berusia dibawah 6 tahun termasuk yang masih berada dalam kandungan yang sedang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan fisik, mental, kepribadian, dan intelektualnya baik yang terlayani maupun tidak terlayani di lembaga pendidikan anak usia dini