

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Anak Usia Dini

2.1.1 Pengertian Anak Usia Dini

Menurut *National Association for the Education of Young Children (NAEYC)*, anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0-8 tahun. Menurut Beichler dan Snowman (Dwi Yulianti, 2010: 7), anak usia dini adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun. Menurut undang-undang no.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, yang disebut dengan anak usia dini adalah anak usia 0-6 tahun.

Anak usia dini memiliki batasan usia tertentu, karakteristik yang unik, dan berada pada suatu proses perkembangan yang sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan berikutnya. Selama ini orang dewasa mengidentikkan anak usia dini sebagai orang dewasa mini, masih polos dan belum bisa berbuat apa-apa karena belum mampu berpikir. Pandangan ini berdampak pada pola perlakuan yang diberikan pada anak, antara lain sering memperlakukan anak sebagaimana orang dewasa. Saat mendidik atau membimbing anak dipaksa mengikuti pola pikir dan aturan orang dewasa. Namun, seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan banyaknya studi tentang anak usia dini, orang dewasa semakin memahami bahwa anak usia dini bukanlah orang dewasa mini, dan berbeda dengan orang dewasa.

National Association for the Education of Young Children (NAEYC) yaitu asosiasi para pendidik anak yang berpusat di Amerika, mendefinisikan rentang usia anak usia dini berdasarkan perkembangan hasil penelitian di bidang

psikologi perkembangan anak yang mengindikasikan bahwa terdapat pola umum yang dapat diprediksi menyangkut perkembangan yang terjadi selama 8 tahun pertama kehidupan anak. *NAEYC* mengklasifikasikan anak usia dini kedalam usia 0-3 tahun, 3-5 tahun, dan 6-8 tahun.

Anak usia dini merupakan kelompok manusia yang berada pada proses pertumbuhan dan perkembangan. Anak usia dini adalah individu yang unik yang memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Beberapa ahli pendidikan anak usia dini mengategorikan anak usia dini sebagai berikut: 1) kelompok bayi (*infancy*) berada pada usia 0-1 tahun, 2) kelompok awal berjalan (*toddler*) berada pada rentang usia 1-3 tahun, 3) kelompok pra-sekolah (*preschool*) berada pada rentang usia 3-4 tahun, 4) kelompok usia sekolah (prasekolah) berada pada rentang usia 5-6 tahun, 5) kelompok usia sekolah (kelas lanjut SD) berada pada rentang usia 7-8 tahun. Namun, ada juga yang membagi rentang masa anak usia dini berdasarkan penelitian perkembangan motorik halus, motorik kasar, sosial, dan kognitif serta perkembangan perilaku bermain dan minat permainan. Sementara itu terdapat enam tahap perkembangan anak usia dini menurut Bronson, yaitu : 1) *young infants* (lahir hingga usia 6 bulan); 2) *older infants* (7 hingga 12 bulan); 3) *young toddlers* (usia satu tahun); 4) *older toddlers* (usia 2 tahun); 5) prasekolah dan *kindergarten* (usia 3 hingga 6 tahun); serta 6) anak sekolah dasar kelas rendah atau *primary school* (usia 6 hingga 8 tahun).

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun yang terdiri dari bayi, batita, balita, anak usia TK, sampai anak usia sekolah dasar. Dalam beragam kesenjangan anak usia anak, berbagai perilaku anak biasanya menarik perhatian orang dewasa disekelilingnya yang penuh dengan canda tawa dan kegembiraan sehingga orang dewasa akan ikut terhibur dengan melihat tingkah merah.

2.1.2 Karakteristik Anak Usia Dini

Menurut Dadan Suryana (2014:1.6), anak usia dini memiliki karakteristik yang unik karena mereka berada pada proses tumbuh kembang yang sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan berikutnya. Secara psikologis anak usia dini memiliki karakteristik yang khas dan berbeda dengan anak yang usianya di atas delapan tahun. Anak usia dini yang unik memiliki karakteristik sebagai berikut.

1. Anak Bersifat Egosentris

Pada umumnya anak masih bersifat egosentris, ia melihat dunia dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri. Hal itu bisa diamati ketika anak saling berebut mainan, atau menangis ketika menginginkan sesuatu namun tidak dipenuhi oleh orang tuanya. Karakteristik ini terkait dengan perkembangan kognitif anak. Menurut Piaget, anak usia dini berada pada tahapan-tahapan sebagai berikut: 1) tahap Sensorimotorik yaitu usia 0-2 tahun, 2) tahap Praoperasional yaitu usia 2-6 tahun, 3) tahap Operasi Konkret yaitu usia 6-11 tahun.

Pada fase Praoperasional pola berpikir anak bersifat egosentris dan simbolis, karena anak melakukan operasi-operasi mental atas pengetahuan yang mereka

miliki, belum dapat bersikap sosial yang melibatkan orang yang ada di sekitarnya, asyik dengan kegiatan sendiri dan memuaskan diri sendiri. Mereka dapat menambah dan mengurangi serta mengubah sesuatu sesuai dengan pengetahuan yang mereka miliki. Operasi ini memungkinkannya untuk dapat memecahkan masalah secara logis sesuai dengan sudut pandang anak. (Vasta Ross, et all:1999).

2. Anak Memiliki Rasa Ingin Tahu (*Curiosity*)

Anak berpandangan bahwa dunia ini dipenuhi hal-hal yang menarik dan menakjubkan. Hal ini mendorong rasa ingin tahu (*curiosity*) yang tinggi. Rasa ingin tahu anak sangat bervariasi, tergantung apa yang menarik perhatiannya. Sebagai contoh, anak akan tertarik dengan warna, perubahan yang terjadi dalam benda itu sendiri. Bola yang berbentuk bulat dapat digelindingkan dengan warna-warni serta kontur bola yang baru dikenal oleh anak sehingga anak suka dengan bola. Rasa ingin tahu ini sangat baik dikembangkan untuk memberikan pengetahuan yang baru bagi anak dalam rangka mengembangkan kognitifnya. Semakin banyak pengetahuan yang didapat berdasar kepada rasa ingin tahu anak yang tinggi, semakin kaya daya pikir anak.

3. Anak Bersifat Unik

Menurut Bredekamp (1987), anak memiliki keunikan sendiri seperti dalam gaya belajar, minat, dan latar belakang keluarga. Keunikan dimiliki oleh masing-masing anak sesuai dengan bawaan, minat, kemampuan dan latar belakang budaya serta kehidupan yang berbeda satu sama lain. Meskipun terdapat pola urutan umum dalam perkembangan anak yang dapat diprediksi,

namun pola perkembangan dan belajarnya tetap memiliki perbedaan satu sama lain.

4. Anak Memiliki Imajinasi dan Fantasi

Anak memiliki dunia sendiri, berbeda dengan orang di atas usianya. Mereka tertarik dengan hal-hal yang bersifat imajinatif sehingga mereka kaya dengan fantasi. Terkadang mereka bertanya tentang sesuatu yang tidak dapat ditebak oleh orang dewasa, hal itu disebabkan mereka memiliki fantasi yang luar biasa dan berkembang melebihi dari apa yang dilihatnya. Untuk memperkaya imajinasi dan fantasi anak, perlu diberikan pengalaman-pengalaman yang merangsang kemampuannya untuk berkembang.

5. Anak Memiliki Daya Konsentrasi Pendek

Pada umumnya anak sulit untuk berkonsentrasi pada suatu kegiatan dalam jangka waktu yang lama. Ia selalu cepat mengalihkan perhatian pada kegiatan lain, kecuali memang kegiatan tersebut, selain menyenangkan juga bervariasi dan tidak membosankan. Rentang konsentrasi anak usia lima tahun umumnya adalah sepuluh menit untuk dapat duduk dan memperhatikan sesuatu secara nyaman. Daya perhatian yang pendek membuat ia masih sangat sulit untuk duduk dan memperhatikan sesuatu untuk jangka waktu yang lama, kecuali terhadap hal-hal yang menarik dan menyenangkan bagi mereka. Pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan yang bervariasi dan menyenangkan, sehingga tidak membuat anak terpaku di tempat dan menyimak dalam jangka waktu lama.

2.1.3 Perkembangan Sosial Emosional

Perkembangan sosial adalah perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku di dalam masyarakat di mana anak berada (Patmonodewo, 2003). Menurut pendapat Rachmawati, dkk : 2013 perkembangan sosial anak merupakan perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Perkembangan sosial juga biasanya dimaksudkan sebagai perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku didalam masyarakat dimana anak berada (Soemiarti Patmonodewo, 2003:31). Secara hakiki manusia merupakan makhluk sosial, sejak manusia dilahirkan, ia sudah membutuhkan pergaulan dengan orang lain untuk memenuhi kebutuhan biologisnya, yaitu makanan, minuman.

Semakin bertambahnya usia anak yang menjadikan anak semakin matang akan mengakibatkan semakin meningkat pula kemampuan sosial tersebut. Namun perkembangan sosial yang sebenarnya adalah karena adanya latihan terhadap tingkah laku orang-orang disekitar anak, sehingga anak dapat belajar dari tangapan orang lain terhadap anak. perkembangan sosial seorang anak diperoleh selain dari proses kematangan juga melalui kesempatan belajar dari respons terhadap tingkah laku anak (Soemiarti Patmonodewo, 2003:31).

Menurut Kostelnik, dkk (1993) (dalam Slamet Suyanto, 2005: 70) perkembangan sosial anak meliputi 2 aspek, yaitu : 1) Kompetensi sosial yang menggambarkan kemampuan anak untuk beradaptasi dalam lingkungan sosialnya secara efektif seperti mau berbagi mainan, 2) Tanggung jawab sosial antara lain ditunjukkan dengan komitmen anak terhadap tugas-tugasnya

,menghargai pendapat individual, memperhatikan lingkungannya, serta mampu menjalankan fungsinya sebagai warga negara yang baik.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa perkembangan sosial adalah perkembangan tingkah laku atau kemampuan seseorang dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya sesuai aturan dan norma yang berlaku di dalamnya, dimana ia tidak hanya menerima kontak sosial melainkan juga harus dapat memberikan kontak sosial. Kemampuan sosial seseorang dapat dilatih melalui hubungannya dengan orang-orang di sekeliling anak.

2.1.4 Tahap Capaian Perkembangan Sosial Emosional Usia 5-6 Tahun

Tingkat capaian perkembangan sosial emosional anak 5-6 tahun menurut Permendikbud no. 137 tahun 2014 terdiri dari tiga lingkup yaitu:

1. Kesadaran diri
 - a) Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi,
 - b) Memperlihatkan kehati-hatian kepada orang yang belum dikenal (menumbuhkan kepercayaan pada orang dewasa yang tepat),
 - c) Mengenal perasaan sendiri dan mengelolanya secara wajar (mengendalikan diri).
2. Rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain
 - a) Tahu akan hak nya ,
 - b) Mentaati aturan kelas (kegiatan, aturan),
 - c) Mengatur diri sendiri,
 - d) Bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri.
3. Perilaku prososial
 - a) Bermain dengan teman sebaya,

- b) Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar,
- c) Berbagi dengan orang lain,
- d) Menghargai hak/pendapat/karya orang lain,
- e) Menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah,
- f) Bersikap kooperatif dengan teman,
- g) Menunjukkan sikap toleran,
- h) Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih-antusias dsb),
- i) Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat.

2.1.5 Kemampuan Kerjasama

1. Pengertian Kemampuan Kerjasama

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007:554), kerjasama adalah suatu kegiatan atau usaha yang dilakukan atau ditangani oleh dua orang atau lebih. Menurut Yudha M. Saputra (2005) menjelaskan bahwa kerjasama (*cooperative*) adalah sebuah kondisi dimana satu orang dengan orang yang lainnya saling mendekat untuk mengurus sebuah kepentingan dan tujuan bersama-sama.

Sedangkan menurut Hurlock (1978: 268), kerjasama merupakan kemampuan bekerja bersama menyelesaikan suatu tugas dengan orang lain. Dalam proses bekerjasama, anak dilatih untuk dapat menekan kepribadian individual dan mengutamakan kepentingan kelompok. Dari satu sisi anak memiliki sikap dalam melakukan kegiatan bersama dengan teman sebayanya,

adanya sikap seperti itu anak mempunyai semangat bermain secara berkelompok. Selanjutnya menurut Widiastuti (2013) mengemukakan bahwa kerjasama merupakan sekumpulan orang yang memiliki tujuan yang sama saling berinteraksi dalam kinerja membentuk suatu kolaborasi usaha pada setiap anggota kelompok sesuai peran masing-masing.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa kerjasama adalah aktivitas dua orang atau lebih baik belajar maupun bermain untuk memecahkan suatu masalah dan mencapai tujuan yang telah disepakati bersama dalam jangka waktu tertentu. Dalam pendidikan anak usia dini, kerjasama dapat diartikan sebagai usaha bersama dalam menyelesaikan tugas yang telah ditetapkan.

2. Karakteristik Kerjasama

David (Slamet Suyanto, 2005a: 154) mengklasifikasikan empat elemen dasar dalam kerjasama, yaitu: a) adanya saling ketergantungan yang saling menguntungkan pada anak dalam melakukan usaha secara bersama-sama, b) adanya interaksi langsung diantara anak dalam satu kelompok, c) masing-masing anak memiliki tanggung jawab untuk bisa menguasai materi yang diajarkan, d) penggunaan kemampuan interpersonal dan kelompok kecil secara tepat, yang dimiliki oleh setiap anak.

Senada dengan David, Yudha M.Saputra dan Rudyanto(2005: 40-42) menyatakan bahwa pencapaian kerja sama menuntut beberapa syarat yang harus dipenuhi oleh anggota, yaitu: adanya kepentingan yang sama, didasari oleh prinsip keadilan, dilandasi oleh sikap saling pengertian, adanya tujuan

yang sama, saling membantu, saling melayani, tanggung jawab, saling menghargai, dan kompromi.

Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa dasar kerja sama ialah adanya saling ketergantungan, adanya interaksi, tanggung jawab, dan kepentingan yang sama, yang mana kesemuanya itu dilandasi oleh sikap saling pengertian, saling membantu, saling menghargai, dan kompromi.

3. Indikator Kerjasama

Menurut Dirjen Pendidikan Anak usia Dini (2012 : 23) bahwa indikator bekerjasama antara lain adalah: 1) setiap anak mau bergabung bersama kelompoknya, 2) senang bekerjasama dengan temannya, 3) senang menolong dan membantu temannya, 4) senang memberi dukungan pada temannya, dan 5) dapat menyelesaikan tugas tepat waktu.

2.2 Bermain

Bermain adalah hak setiap anak. Bermain merupakan lahan anak-anak dalam mengekspresikan segala bentuk tingkah laku yang menyenangkan tanpa paksaan. Pada mulanya, bermain dianggap sebagai kegiatan yang dipandang sebelah mata. Menurut pendapat Sudono (2003: 65) bermain adalah pekerjaan masa kanak-kanak dan cermin pertumbuhan anak, dan bermain merupakan kegiatan yang memberikan kepuasan bagi anak itu sendiri. Melalui bermain anak memperoleh pembatasan dan memahami kehidupan. Dengan bermain anak mendapat kesempatan untuk mengadakan hubungan erat dengan lingkungan.

Menurut Hurlock (1993:22), bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir.

Bermain juga dapat dikatakan sebagai aktivitas yang menggembirakan, menyenangkan, dan menimbulkan kenikmatan.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan keseluruhan aktivitas yang dilakukan oleh seseorang individu yang sifatnya menyenangkan, menggembirakan, dan menimbulkan kenikmatan yang berfungsi untuk membantu individu dalam mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional, bahasa dan kreatifitas.

Bagi anak usia dini bermain memiliki beberapa esensi yaitu : 1) motivasi internal, dimana anak-anak melakukan kegiatan bermain atas kemauan diri sendiri dan tanpa paksaan, 2) aktif, yakni ketika anak-anak melakukan berbagai kegiatan yang melibatkan fungsi fisik dan mental, 3) nonlital, berarti anak-anak mampu melakukan apa saja sesuai keinginan, terlepas dari realitas seperti berpura-pura memainkan sesuatu, dan 4) tidak memiliki tujuan eksternal yang ditetapkan sebelumnya (Suyanto 2003:145-146).

2.2.1 Pengembangan Sosial Melalui Tahapan Bermain

Aktivitas bermain bagi seorang anak memiliki peranan yang cukup besar dalam mengembangkan kecakapan sosialnya sebelum anak mulai berteman. Aktivitas bermain menyiapkan anak dalam menghadapi pengalaman sosialnya. Sikap yang dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain, antara lain berikut ini.

1. Sikap Sosial

Bermain mendorong anak untuk meninggalkan pola berpikir egosentrisnya. Dalam situasi bermain anak dipaksa untuk mempertimbangkan sudut pandang teman bermainnya sehingga egosentrisnya menjadi berkurang. Dalam permainan, anak belajar bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama.

Mereka mempunyai kesempatan untuk belajar menunda kepuasan sendiri selama beberapa menit, misalnya saat menunggu giliran bermain. Ia pun terdorong untuk belajar berbagi, bersaing dengan jujur, menang atau kalah dengan sportif, mempertahankan haknya, dan peduli terhadap hak-hak orang lain. Lebih lanjut ia pun akan belajar makna kerja dan semangat tim.

2. Belajar Berkomunikasi

Untuk dapat bermain dengan baik bersama orang lain, anak harus bisa mengerti dan dimengerti oleh teman-temannya. Hal ini mendorong anak untuk belajar bagaimana berkomunikasi dengan baik, bagaimana membentuk hubungan sosial, dan bagaimana menghadapi dan memecahkan masalah-masalah yang timbul dalam hubungan tersebut.

3. Belajar Mengorganisasi

Saat bermain bersama orang lain, anak juga berkesempatan belajar berorganisasi. Bagaimana ia harus melakukan pembagian peran di antara mereka yang turut serta dalam permainan tersebut, misalnya siapa yang menjadi guru dan siapa yang menjadi muridnya.

4. Lebih Menghargai Orang Lain dan Perbedaan-perbedaan

Bermain memungkinkan anak mengembangkan kemampuan empatinya. Saat bermain dalam sebuah peran, misalnya anak tidak hanya memerankan identitas si tokoh, tetapi juga pikiran-pikiran dan perasaan-perasaan tokoh tersebut. Kegiatan bermain peran membantu anak membangun pemahaman yang lebih baik atas orang lain, lebih toleran, serta mampu berlapang dada terhadap perbedaan-perbedaan yang dijumpai.

5. Menghargai Harmoni dan Kompromi

Saat dunianya semakin luas dan kesempatan berinteraksi semakin sering dan bervariasi maka akan tumbuh kesadarannya akan makna peran sosial, persahabatan, perlunya menjalin hubungan serta perlunya strategi dan diplomasi dalam berhubungan dengan orang lain. Anak tidak akan begitu saja merebut mainan teman, misalnya ia tahu akan konsekuensi ditinggalkan atau dimusuhi. Setelah kita memahami peranan bermain dalam mengembangkan keterampilan sosial anak, selanjutnya kita akan membahas tentang tingkatan bermain sosial berdasarkan usia dan perkembangan sosial anak. Perkembangan tingkatan bermain ini akan terus berkembang sesuai dengan berkembangnya keterampilan sosial yang dimiliki anak.

2.2.2 Manfaat Bermain

Manfaat bermain yaitu untuk pengembangan kemampuan bersosialisasi dan memperluas empati terhadap orang lain serta mengurangi sikap egosentrisme, juga dapat menumbuhkan dan meningkatkan rasa sosialisasi anak. Salah satu aspek perkembangan anak usia dini menurut Santrock, (2012:306) yaitu perkembangan sosial.

Tidak ada anak yang tidak suka bermain. Sekumpulan anak-anak akan saling bersosialisasi dalam kegiatan bermain. Dari kegiatan bermain bersama teman-teman, anak akan belajar memahami diri dan orang lain. Anak yang mulanya egosentris, setelah bermain dengan anak-anak lain bias dimungkinkan ia akan mulai sosialis. Egosentris adalah keadaan dimana semua benda atau sudut pandang diarahkan menurut perspektif dirinya. Selain itu, bermain juga dapat

melatih rasa tanggung jawab anak, kedisiplinan, serta kejujuran. Dengan bermain bersama teman lainnya, ia akan bersikap untuk dapat bekerja sama dalam tim.

2.2.3 Jenis-Jenis Permainan

Menurut (Kartono 1996 :58) Berdasarkan cara bermainnya, jenis permainan pada anak usia dini dibagi menjadi dua jenis macam permainan, yaitu:

1. Permainan aktif

Bermain aktif merupakan kegiatan yang banyak melibatkan aktivitas tubuh, pemain dalam permainan ini membutuhkan energi yang besar. Dalam melakukan permainan aktif biasanya anak akan melibatkan dua jenis motorik, yaitu motorik kasar dan motorik halus. Misalnya bermain bebas dan spontan yaitu anak dapat melakukan segala hal yang diinginkannya melalui aktivitas fisik dan tidak ada aturan dalam permainan tersebut, seperti bermain drama, bermain musik, berolah raga, bermain balok, bermain *puzzle*, bermain melukis, menempel atau menggambar.

2. Permainan pasif

Permainan pasif merupakan jenis permainan yang hanya melibatkan sebagian anggota tubuh anak atau hanya mengandalkan motorik halusnya. Pemain menghabiskan sedikit energi. Misalnya: bermain dengan *gadget* atau komputer, menonton adegan lucu, membaca buku cerita, mendengarkan cerita, menonton televisi dan mengingat nama-nama benda adalah bermain tanpa mengeluarkan banyak tenaga, tetapi tingkat kesenangannya hampir seimbang dengan anak yang menghabiskan sejumlah besar tenaganya di tempat olah raga atau tempat bermain.

2.2.4 Permainan Menyusun *Puzzle*

1. Pengertian *Puzzle*

Menurut Kamus Pintar Bahasa Inggris Indonesia *puzzle* berarti teka-teki. Dina Indriana (2011: 23) berpendapat bahwa *puzzle* adalah sebuah permainan untuk menyatukan pecahan kepingan untuk membentuk sebuah gambar atau tulisan yang telah ditentukan. Indriana (2011: 34) mengemukakan bahwa *puzzle* memiliki keunggulan yakni memiliki bermacam-macam warna sehingga menarik minat anak untuk belajar dan meningkatkan daya tahan anak dalam belajar. Menurut Anggani Sudono (2000: 28) *puzzle* merupakan salah satu alat permainan edukatif yang dapat digunakan oleh anak untuk belajar. Sedangkan Agus Hariyanto (2011: 118) berpendapat bahwa permainan *puzzle* merupakan permainan yang dapat meningkatkan daya ingat anak.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa *puzzle* merupakan media yang dimainkan dengan membongkar dan menyatukan kepingan untuk membentuk gambar atau tulisan yang ditentukan.

2. Jenis-jenis *Puzzle*

Menurut Hafield Situmorang (2012: 6) menyebutkan bahwa terdapat lima jenis *puzzle*, yaitu:

- a. *Spelling Puzzle*, yaitu *puzzle* yang terdiri dari huruf-huruf acak yang dijumlahkan menjadi kosa kata yang benar sesuai dengan pertanyaan atau pernyataan.
- b. *Jigsaw Puzzle*, yaitu *puzzle* yang berupa beberapa pertanyaan atau pernyataan untuk dijawab, kemudian dari jawaban itu diambil huruf-huruf

pertama untuk dirangkai mejadi sebuah kata yang merupakan jawaban dari pertanyaan yang paling akhir.

c. *The Thing Puzzle*, yaitu *puzzle* yang berupa deskripsi kalimat-kalimat yang berhubungan dengan gambar-gambar benda untuk dijodohkan. Pada akhirnya deksripsi kalimat akan berjodoh dengan gambar yang telah disediakan.

d. *The Letter (s) Raedniess Puzzle*, yaitu *puzzle* yang berupa gambar-gambar disertai dengan huruf-huruf dan nama gambar tersebut, tetapi huruf itu belum lengkap seutuhnya.

e. *Crossword Puzzle*, yaitu *puzzle* yang berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab dengan cara memasukkan jawaban (huruf/ angka) tersebut ke dalam kotak-kotak yang tersedia baik secara horizontal maupun vertical. *Puzzle* jenis ini sering diebut sebagai Teka-Teki Silang atau TTS.

3. Manfaat *Puzzle*

Soedjatmiko (Ayu Suryastini. 2014: 6) mengemukakan beberapa manfaat *puzzle*, antara lain: 1) Kognitif, kemampuan mengetahui dan mengingat. 2) Motorik, kemampuan mengkoordinasikan anggota tubuh seperti tangan dan kaki. 3) Logika, kemampuan berfikir secara tepat dan teratur. 4) Kreatif/imajinatif, kemapuan menghasilkan ide sesuai dengan konteks. 5) Visual, kemampuan mata menangkap bentuk dan warna objek.

Menurut Nurjatmika (Ayu Suryastini. 2014: 6) menyatakan berbagai manfaat dari bermain *puzzle* adalah sebagai berikut: 1) *Puzzle* dapat melatih kesabaran anak dalam menyelesaikan suatu tantangan. 2) Meningkatkan

kemampuan berfikir dan membuat anak belajar berkonsentrasi. 3) Melatih koordinasi mata dan tangan.

4. Langkah-langkah bermain *puzzle*

Menurut Situmorang (2008: 5-6) langkah-langkah bermain *puzzle* adalah sebagai berikut: a) Guru menyiapkan media *puzzle* dan menjelaskan peraturan penggunaan, b) Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok, c) Guru membagi kepingan *puzzle* pada siswa, d) Guru memberikan kesempatan pada anak untuk menyusun *puzzle*, e) Anak bersama guru membahas hasil kerja anak, f) Guru melakukan evaluasi atas materi yang disampaikan.

Tabel 2.2.4 Langkah-Langkah menyusun *Puzzle*

Langkah-langkah	Aktivitas	
	Guru	Anak
Pembukaan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru menyiapkan <i>puzzle</i>, menjelaskan peraturan dan cara bermainnya. ➤ Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak melihat dan mendengarkan peraturan main dan cara bermainnya. ➤ Anak membuat kelompok
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru membagi kepingan <i>puzzle</i> pada siswa. ➤ Guru memberi kesempatan kepada anak untuk menyusun <i>puzzle</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak memegang kepingan <i>puzzle</i> masing-masing. ➤ Anak menyusun <i>puzzle</i>
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru membahas hasil kerja anak. ➤ Guru memberikan evaluasi terhadap hasil karya anak. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak menunjukkan hasil karyanya.

2.3 Penelitian yang Relevan

1. Hasil penelitian yang relevan dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Melalui Kegiatan Kerja Kelompok Di Kelompok A TK Negeri Trukan Siswa Tes Kaligintung Temon Kulon Progo”, yang

merupakan karya tulis / skripsi dari Nola Sanda Rekysika, Program Study S1 PG PAUD tahun 2015. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berhasil karena persentase sudah mencapai angka yang ditentukan, yakni 80%.

2. Hasil penelitian relevan dengan judul “Meningkatkan Kemampuan

Kerjasama Melalui Permainan Menyusun *Puzzle* Berkelompok di Rhadhatul Athfal Masyithoh Kantongan Kelompok A”, yang merupakan hasil dari karya tulis / skripsi dari Tri Yuni Astuti, Program Study S1 PG PAUD tahun 2014. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berhasil dimana penelitian pra tindakan sebesar 18%, pada siklus I meningkat menjadi 53%, dan pada siklus II meningkat menjadi 88%.

Dari penelusuran hasil-hasil penelitian terdahulu, maka dapat disimpulkan judul penelitian saya yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Menyusun *Puzzle* Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Kenanga Raya” layak dilaksanakan penelitiannya.

2.4 Kerangka Berpikir

Kemampuan sosial merupakan kemampuan seseorang untuk beradaptasi dengan lingkungannya dengan aturan dan norma-norma yang berlaku di dalamnya. Salah satu yang perlu ditingkatkan dalam kemampuan sosial anak yang sangat diperlukan dalam hubungannya dengan kelompok adalah kemampuan bekerjasama.

Kemampuan kerjasama anak dapat berkembang jika anak dapat berinteraksi dengan temannya. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan

kemampuan kerjasama anak adalah melalui permainan menyusun *puzzle*. Melalui permainan ini anak dapat berinteraksi dengan teman yang lain tanpa merasa dipaksa atau tidak senang. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam melakukan permainan menyusun *puzzle* ini antara lain, sebagai berikut: a) Guru menyiapkan media *puzzle* dan menjelaskan peraturan penggunaan, b) Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok, c) Guru membagi kepingan *puzzle* pada siswa, d) Guru memberikan kesempatan pada anak untuk menyusun *puzzle*, e) Anak bersama guru membahas hasil kerja anak, f) Guru melakukan evaluasi atas materi yang disampaikan.

