

## LAMPIRAN

P-ISSN 2355-0X0X

E-ISSN 2502-0X0X

**Jurnal Ilmiah Mahasiswa**

Volume 2, Nomor 2, Oktober 2021



### **PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN PUZZLE UNTUK MENSTIMULASI KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK KELOMPOK B DI TK ALAM PELANGI BANDA ACEH**

Sintia<sup>1</sup>, Fitriah Hayati, M.Ed<sup>2</sup>, dan Riza Oktariana, M.Pd<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Bina Bangsa Getsempena (Banda Aceh)

#### **Abstrak**

Sintia. 2021. Pengembangan Alat Permainan Puzzle Untuk Menstimulasi Kecerdasan Interpersonal Anak Kelompok B Di Tk Alam Pelangi Banda Aceh. Skripsi, Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Bina Bangsa Getsempena. Pembimbing I Fitriah Hayaiti M.Pd. Pembimbing II. Riza Oktariana, M.Pd

Kemampuan *interpersonal* merupakan kemampuan anak dalam bergaul atau berhubungan baik dengan lingkungannya, sehingga anak dapat diterima dalam lingkungannya / kelompoknya, sesuai aturan yang terdapat di dalamnya. Kecerdasan *interpersonal* pada anak tidak dapat muncul dengan begitu saja. Untuk mengembangkan kemampuan sosial pada anak memerlukan latihan. Untuk itu sebagai seorang pendidik perlu memberikan latihan keterampilan sosial pada anak sejak dini. Rumusan masalah adalah : Apakah Media Puzzle efektif dalam meningkatkan Kecerdasan Interpersonal pada anak kelompok B TK IT Alam Pelangi Banda Aceh.” Tujuan adalah Untuk mengetahui Efektivitas Media Puzzle Dalam Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal pada Anak kelompok B TK IT Alam Pelangi Banda Aceh. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D).Peneliti melakukan penelitian dan pengembangan sumber belajar bentuk permainan puzzle. Tingkat kelayakan sumber belajar permainan puzzle ini diketahui melalui validasi oleh ahli materi, validasi oleh ahli media, validasi oleh guru dan uji coba penggunaan oleh anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil validasi media media puzzle mencapai kategori sangat layak yaitu 99.07%,dan hasil uji coba kepada anak yaitu pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan ( BSH) dengan skor rata-rata yaitu 85,8%. Dengan demikian media pengembangan puzzle valid untuk perkembangan kemampuan interpersonal anak di TK IT AlamPelangi Banda Aceh.

**Kata kunci : Kecerdasan Interpersonal Anak, Permainan Puzzle**

---

\*Sintia

E-mail: Sintia@gmail.com

## *Abstract*

Sintia. 2021. Development of Puzzle Game Tools to Stimulate Interpersonal Intelligence of Group B Children at Rainbow Nature Kindergarten Banda Aceh. Thesis, Early Childhood Education Teacher Education Study Program, University of Bina Bangsa Getsempena. Supervisor I Fitriah Hayaiti M.Pd. Advisor II. Riza Oktariana, M.Pd

Interpersonal ability is the ability of children to get along or relate well to their environment, so that children can be accepted in their environment / group, according to the rules contained therein. Interpersonal intelligence in children does not just appear. To develop social skills in children requires practice. For this reason, as an educator, it is necessary to provide social skills training to children from an early age. The formulation of the problem is: Is Media Puzzle effective in increasing Interpersonal Intelligence in group B children of the Alam Pelangi IT Kindergarten Banda Aceh. " The aim is to find out the effectiveness of Puzzle Media in Improving Interpersonal Intelligence in Group B Children of IT Alam Pelangi Kindergarten Banda Aceh. This research is a type of research and development or Research and Development (R&D). Researchers conduct research and development of learning resources in the form of puzzle games. The feasibility level of this puzzle game learning resource is known through validation by material experts, validation by media experts, validation by teachers and trial use by children. Based on the results of the validation of learning media based on puzzle development by teachers V1-V3 it can be seen from the number of scores on the statement criteria 1-11 in the questionnaire that has been given a validator to be assessed. The overall score is 107 with a percentage of 99.07% validity. It is stated that the puzzle development media is declared "appropriate" to be used for learning media in stimulating interpersonal intelligence in children aged 5-6 years. Based on the results of the learning media test with puzzle media, children reached the category (BSB) Very Well Developed with an average score of all assessments reaching 99.07% so that it was stated that the interpersonal intelligence of children was very well developed.

Keywords: Children's Interpersonal Intelligence, Puzzle Game

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan awal bagi seorang anak dengan tujuan membantu anak untuk membantu mengembangkan aspek-aspek kedisiplinan anak. Salah satu aspek yang memiliki peranan penting dalam pembelajaran pada anak usia dini yaitu aspek moral, perilaku terutama kedisiplinan. Disiplin sering terdengar pada kehidupan sehari-hari, kedisiplinan berasal dari kata disiplin dan alam kamus besar bahasa Indonesia terdapat tiga arti disiplin yaitu tata tertib, ketaatan dan bidang studi. Kedisiplinan anak merupakan proses yang dilakukan oleh orang tua dan guru sepanjang waktu. Oleh karena itu, disiplin harus dilakukan secara kontinu dan istiqomah.

Salah satu pengembangan karakter yang harus ditanamkan dalam diri anak sejak usia dini adalah disiplin. Kemampuan *interpersonal* merupakan kemampuan anak dalam bergaul atau berhubungan baik dengan lingkungannya, sehingga anak dapat diterima dalam lingkungannya / kelompoknya, sesuai aturan yang terdapat di dalamnya. Suatu lingkungan / kelompok akan mudah menerima seorang anak yang memiliki kemampuan sosial yang baik seperti mudah bergaul, menghargai teman, dan ceria dibandingkan dengan anak yang pendiam.

Solehuddin (2012:20) mengungkapkan bahwa masa anak itu merupakan fase yang sangat berharga dan dapat dibentuk dalam kehidupan manusia. Karenanya masa anak adalah masa emas bagi pendidikan. Masa anak merupakan fase yang sangat fundamental bagi perkembangan individu karena fase ini peluang yang sangat besar bagi pembentukan dan perkembangan pribadi seseorang.

Kecerdasan *interpersonal* pada anak tidak dapat muncul dengan begitu saja. Untuk mengembangkan kemampuan sosial pada anak memerlukan latihan. Untuk itu sebagai seorang pendidik perlu memberikan latihan keterampilan sosial pada anak sejak dini. Sejak dini anak perlu dibiasakan untuk bersosialisasi dengan lingkungannya, seperti pengendalian diri, komunikasi, simpati, empati, berbagi, serta dalam hal bekerjasama. Melalui keterampilan sosial yang baik, anak akan mampu menyesuaikan diri dengan situasi / keadaan yang terjadi dalam lingkungan / kelompok yang anak hadapi dengan baik pula, seperti di lingkungan keluarga, rumah ataupun sekolah (Martha, 2018: 15).

Bermain bersama adalah aspek penting dari perkembangan sosial bagi anak usia 5-6 tahun. Sejalan dengan hal tersebut (Safaria. 2015: 28) berpendapat bahwa dalam tahun kelima anak mulai menyukai permainan yang dimainkan bersama teman-teman sebaya. Ditambahkan oleh Sisca (2012: 84) bahwa permainan anak-anak di TK hendaknya dapat digunakan sebagai suatu cara untuk memperkuat rasa kebersamaan dan kerjasama pada diri anak. Dengan demikian bermain merupakan salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengembangkan semua aspek kemampuan pada anak, salah satunya adalah aspek sosial anak yaitu kemampuan dalam bekerjasama. (Mayke. 2011:53).

Permainan merupakan wujud yang paling jelas dari bermain. Bermain berfungsi dalam mengembangkan kemampuan sosial dan emosional. Melalui bermain, anak merasakan berbagai pengalaman emosi, senang, sedih, bergairah, kecewa, bangga, marah dan sebagainya. Melalui bermain pula anak memahami kaitan antara dirinya dan lingkungan sosialnya, belajar bergaul dan memahami aturan ataupun tata cara pergaulan (Mayke, 2011).

Hasil observasi terhadap kemampuan interpersonal anak dengan menggunakan permainan pada taman kanak - kanak kelompok B yang dilakukan pada bulan Maret 2021 terlihat bahwa dari 20 anak, hanya ada 5 anak yang mendapat bintang 3, 10 anak mendapat bintang 2 dan 5 anak mendapat bintang 1, itu yang terjadi di TK Alam Pelangi Banda Aceh Banda Aceh. Rendahnya kemampuan interpersonal anak dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya : anak belum dapat bermain yang baik dengan temannya yang lain, media pembelajaran yang digunakan guru terbatas atau kurang menarik, sehingga guru menggunakan suatu permainan pembelajaran yang dapat menarik perhatian anak, salah satu media yang digunakan adalah permainan puzzle.

Alasan memilih puzzle yaitu peneliti ingin memberikan media yang menarik bagi anak, dikarenakan di sekolah TK IT Alam Pelangi masih menggunakan media puzzle sederhana, sedangkan peneliti ingin memberikan pembelajaran kepada anak dengan menggunakan media puzzle yang lebih menarik.

### 1.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah Media Puzzle efektif dalam meningkatkan Kecerdasan Interpersonal pada anak kelompok B TK IT Alam Pelangi Banda Aceh.”

### 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah : Untuk mengetahui Efektivitas Media Puzzle Dalam Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal pada Anak kelompok B TK IT Alam Pelangi Banda Aceh.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian adalah sebagai berikut :

1. Bagi kepala sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam membuat kebijakan tentang peningkatan kualitas sekolah.
2. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan untuk meningkatkan proses pembelajaran di kelas.
3. Bagi anak, hasil penelitian ini dapat dijadikan pemicu dan motivasi belajar, sehingga hasil belajar dan kecerdasan interpersonal anak meningkat.
4. Bagi peneliti, setelah melakukan penelitian ini peneliti lebih mudah dalam menyampaikan pelajaran karena anak-anak lebih senang dan terampil dan lebih semangat mengikuti proses belajar mengajar.

### 1.5 Definisi Istilah

1. Kecerdasan *interpersonal* pada anak tidak dapat muncul dengan begitu saja. Untuk mengembangkan kemampuan sosial pada anak memerlukan latihan. Untuk itu sebagai seorang pendidik perlu memberikan latihan keterampilan sosial pada anak sejak dini (Martha, 2018: 15)
2. permainan Puzzle kegiatan bongkar dan menyusun kembali kepingan Puzzle menjadi bentuk utuh (Fuadiyah, 2013)

#### 2.1.1 Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian stimulus pendidikan agar membantu perkembangan dan pertumbuhan baik jasmani maupun rohani sehingga anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut (Martinis Yamin & Jamilah, 2012: 1).

Trianto (2011: 25) menjabarkan tujuan PAUD secara khusus, yaitu (1) membangun landasan bagi berkembangnya potensi anak agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kritis, kreatif, inovatif, mandiri, percaya diri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab, (2) Mengembangkan potensi kecerdasan spiritual, intelektual, emosional, dan sosial anak pada masa emas pertumbuhannya dalam lingkungan bermain yang edukatif dan menyenangkan.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003, Pendidikan Anak Usia Dini dapat dilaksanakan melalui pendidikan formal, nonformal dan informal. Pendidikan Anak Usia Dini jalur formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK) dan Raudatul Athfal (RA) dan bentuk lain yang sederajat. Pendidikan Anak Usia Dini jalur nonformal berbentuk kelompok bermain (KB), taman penitipan anak (TPA), sedangkan PAUD pada jalur pendidikan informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan lingkungan

seperti bina keluarga balita dan posyandu yang terintegrasi PAUD atau yang kita kenal dengan satuan PAUD sejenis (SPS).

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan untuk anak usia 0-6 tahun yang dilakukan melalui memberikan stimulus untuk mengembangkan potensi anak baik jasmani maupun rohani berdasarkan tahap perkembangannya.

## **2.2 Perkembangan Anak Usia Dini**

### **2.2.1 Pengertian Perkembangan Anak Usia Dini**

Anak usia dini berada dalam masa keemasan dalam sepanjang perkembangan manusia. Ada beberapa tinjauan tentang definisi anak usia dini. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Alwi, 2012:41), "anak diartikan dengan manusia yang masih kecil yaitu yang baru berusia enam tahun. Jadi jika diartikan secara bahasa anak usia dini adalah sebutan bagi anak yang berusia 0-6 tahun".

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Proses pembelajaran pada anak usia dini hendaknya dilakukan dengan tujuan memberikan konsep-konsep dasar yang memiliki kebermaknaan bagi anak melalui pengalaman nyata yang memungkinkan anak untuk mewujudkan aktivitas dan rasa ingin tahu (*curiosity*) secara optimal (Hidayatullah, 2017 :19). Kemudian menempatkan posisi guru sebagai pendamping, pemimbing serta fasilitator bagi anak.

Tabi'in (2014: 5) menyatakan bahwa pada rentan usia lahir sampai 6 tahun anak mengalami masa keemasan (*the golden age*) yang merupakan masa dimana anak mulai peka/sensitif untuk menerima berbagai rangsangan. Masa peka adalah masa terjadinya kematangan fisik dan psikis, anak telah siap merespon stimulus yang diberikan oleh lingkungan (Hainstock, 2011 :12). Masa peka pada masing-masing anak berbeda, seiring dengan laju pertumbuhan dan perkembangan anak secara individual. Masa ini juga merupakan masa peletak dasar pertama untuk mengembangkan kemampuan kognitif, bahasa, gerak- motorik, dan sosial-emosional pada anak usia dini.

Berdasarkan pendapat di atas maka peneliti menyimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Usia dini merupakan usia di mana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Usia dini disebut sebagai usia emas (*golden age*). Makanan yang bergizi yang seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan tersebut.

### **2.2.2 Karakteristik Anak Usia 5-6 Tahun**

Anak usia 5-6 tahun termasuk dalam anak usia dini. Tadzkiroatun Musfiroh (2005:1) menyatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang berumur 0 tahun atau sejak lahir hingga berusia kurang lebih delapan (0-8) tahun yang pada usia itu seluruh aspek perkembangan tumbuh dan berkembang dengan sangat pesat. Aspek-aspek tersebut meliputi : nilai-nilai agama dan moral, aspek sosial-emosional, aspek fisik-motorik, aspek kognitif, dan aspek bahasa. Penelitian ini membahas tentang aspek perkembangan bahasa, tetapi membahas tentang bahasa tidak terlepas dari aspek kognitif karena perkembangan

bahasa juga dipengaruhi oleh perkembangan kognitif.

Anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa, karena anak usia dini tumbuh dan berkembang dengan banyak cara dan berbeda. Kartini Kartono (2010: 109) menjelaskan bahwa anak usia dini memiliki karakteristik 1) bersifat egosentris naif, 2) mempunyai relasi sosial dengan benda dan manusia yang sifatnya sederhana dan primitif, 3) ada kesatuan jasmani dan rohani yang hampir-hampir tidak terpisahkan sebagai satu totalitas, 4) sikap hidup yang fisiognomis, yaitu anak secara langsung membenturkan atribut/sifat lahiriah atau materiel terhadap setiap penghayatannya.

Pendapat lain tentang karakteristik anak usia dini dikemukakan oleh Sofia Hartati (2015: 8-9) sebagai berikut: 1) memiliki rasa ingin tahu yang besar, 2) merupakan pribadi yang unik, 3) suka berfantasi dan berimajinasi, 4) masa potensial untuk belajar, 5) memiliki sikap egosentris, 6) memiliki rentan daya konsentrasi yang pendek, 7) merupakan bagian dari makhluk sosial.

Sementara itu, Rusdinal (2015: 16) menambahkan bahwa karakteristik anak usia 5-7 tahun adalah sebagai berikut: 1) anak pada masa praoperasional, belajar melalui pengalaman konkret dan dengan orientasi dan tujuan sesaat, 2) anak suka menyebutkan nama-nama benda yang ada disekitarnya dan mendefinisikan kata, 3) anak belajar melalui bahasa lisan dan pada masa ini berkembang pesat, 4) anak memerlukan struktur kegiatan yang lebih jelas dan spesifik.

Karakteristik anak usia 5-6 tahun (kelompok B), mereka dapat melakukan gerakan yang terkoordinasi, perkembangan bahasa sudah baik dan mampu berinteraksi sosial. Usia ini juga merupakan masa sensitif bagi anak untuk belajar bahasa. Dengan koordinasi gerakan yang baik anak mampu menggerakkan mata-tangan untuk mewujudkan imajinasinya kedalam bentuk gambar, sehingga penggunaan gambar karya anak dapat membantu meningkatkan kemampuan bicara anak

Berdasarkan beberapa pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa berusia 5-6 tahun memiliki sifat egosentris dan naif, anak juga memiliki relasi sosial dengan benda-benda dan manusia yang sifatnya sederhana dan primitive, ada kesatuan jasmani dan rohani yang hampir-hampir tidak terpisahkan sebagai satu totalitas, sikap hidup yang fisiognomis, yaitu anak secara langsung memberikan atribut/ sifat lahiriah dan materiel terhadap setiap penghayatannya.

## **2.3 Kecerdasan *Interpersonal***

### **2.3.1 Pengertian Kecerdasan *Interpersonal***

Kecerdasan *interpersonal* adalah kemampuan untuk memahami dan bekerjasama dengan orang lain (Amstrong, 2012: 4). Kecerdasan ini menuntut kemampuan untuk menyerap dan tanggap terhadap suasana hati, perangai, niat, dan hasrat orang lain. Kecerdasan interpersonal akan menunjukkan kemampuan anak dalam berhubungan dengan orang lain. Kecerdasan interpersonal yang tinggi membuat orang bisa bekerjasama dengan orang lain dan melakukan sinergi untuk membuahkan hasil-hasil positif (Anita Lie, 2013: 8). Anak yang memiliki kecerdasan interpersonal tinggi akan mampu menjalin komunikasi yang efektif dengan orang lain, mampu berempati secara baik, mampu mengembangkan hubungan yang harmonis dengan orang lain, menyukai bekerja secara kelompok. Kecerdasan interpersonal bisa dikatakan juga sebagai kecerdasan sosial, diartikan sebagai kemampuan dan keterampilan seseorang dalam menciptakan relasi, membangun relasi dan mempertahankan relasi sosialnya sehingga kedua belah pihak

berada dalam situasi menguntungkan (Safaria, 2015: 23). Kata sosial maupun interpersonal hanya penyebutannya saja yang berbeda, tetapi keduanya menjelaskan maksud dan inti yang sama.

Lwin (2018: 197) menjelaskan kecerdasan interpersonal sebagai kemampuan untuk memahami dan memperkirakan perasaan, temperamen, suasana hati, maksud dan keinginan orang lain kemudian menanggapi secara layak. Dari beberapa pengertian di atas, maka kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk memahami maksud dan perasaan orang lain sehingga tercipta hubungan yang harmonis dengan orang lain. Kecerdasan interpersonal penting dalam kehidupan manusia karena pada dasarnya manusia tidak bisa menyendiri. Banyak kegiatan dalam hidup manusia terkait dengan orang lain, begitu juga seorang anak yang membutuhkan dukungan orang-orang disekitarnya. Keterampilan sosial anak terjalin melalui hubungan dengan teman sebayanya.

Dari pendapat diatas maka peneliti menyimpulkan bahwa kecerdasan interpersonal adalah kemampuan dalam memahami emosi, tujuan dan motivasi dari sebuah tindakan yang dilakukan oleh orang lain. Kecerdasan ini juga memiliki kemampuan dalam berkomunikasi secara baik dan efektif dengan orang lain. Anak-anak yang memiliki kecerdasan interpersonal seolah peka terhadap ekspresi wajah, suara hingga gerakan tubuh lawan bicaranya.

### 2.3.2 Karakteristik Kecerdasan Interpersonal

Karakteristik orang yang memiliki kecerdasan interpersonal menurut Muhammad Yaumi (2012: 147) adalah:

- 1) Belajar dengan sangat baik ketika berada dalam situasi yang membangun interaksi antara satu dengan yang lainnya.
- 2) Semakin banyak berhubungan dengan orang lain, semakin merasa bahagia.
- 3) Sangat produktif dan berkembang dengan pesat ketika belajar secara kooperatif dan kolaboratif.
- 4) Ketika menggunakan interaksi jejaring sosial, sangat senang dilakukan dengan *chatting* atau *teleconference*.
- 5) Merasa senang berpartisipasi dalam organisasi-organisasi sosial keagamaan dan politik.
- 6) Sangat senang mengikuti acara *talk show* di tv dan radio.
- 7) Ketika bermain atau berolahraga, sangat pandai bermain secara tim (*double* atau kelompok) daripada bermain sendirian (*single*).
- 8) Selalu merasa bosan dan tidak bergairah ketika bekerja sendiri.
- 9) Selalu melibatkan diri dalam *club-club* dan berbagai aktivitas ekstrakurikuler.

Secara umum, kecerdasan *interpersonal* dapat diamati dari perilaku seseorang. Orang yang memiliki kecerdasan interpersonal yang kuat cenderung mampu beradaptasi dengan lingkungan, senang bersama-sama dengan orang lain, dan mampu menghargai orang lain serta memiliki banyak teman.

Safaria (2015: 25), juga menyebutkan karakteristik anak yang memiliki kecerdasan interpersonal tinggi, yaitu :

- 1) Mampu mengembangkan dan menciptakan relasi sosial baru secara efektif.
- 2) Mampu berempati dengan orang lain atau memahami orang lain secara total.
- 3) Mampu mempertahankan relasi sosialnya secara efektif sehingga tidak musnah diamanakan waktu dan senantiasa berkembang semakin intim/ mendalam/ penuh makna.

- 4) Mampu menyadari komunikasi verbal maupun nonverbal yang dimunculkan orang lain, atau dengan kata lain sensitif terhadap perubahan situasi sosial dan tuntutan-tuntutannya.
- 5) Mampu memecahkan masalah yang terjadi dalam relasi sosialnya dengan pendekatan *win-win solution*, serta yang paling penting adalah mencegah munculnya masalah dalam relasi sosialnya.

Dari beberapa pendapat diatas dapat diuraikan bahwa anak yang memiliki kecerdasan interpersonal tinggi mempunyai karakteristik sebagai berikut:

- 1) Dapat membangun dan mengembangkan hubungan yang harmonis dengan orang lain. Anak dapat menempatkan dirinya dalam situasi apapun dengan baik dalam hubungannya dengan orang lain sehingga membuat orang lain merasa nyaman berada didekatnya.
- 2) Mampu berempati dengan orang lain, maksudnya adalah anak mampu memahami dan mengerti perasaan orang lain. Anak akan ikut merasakan ketika orang lain merasa sedih ataupun senang.
- 3) Mampu menjaga dan mempertahankan persahabatan dengan rekan/teman, dan menjauhi permusuhan. Anak dengan kecerdasan interpersonal tinggi akan memiliki banyak teman, karena ia dapat menjaga hubungan pertemanannya dengan baik.
- 4) Memahami norma-norma sosial yang berlaku sehingga anak mampu beradaptasi dan berperilaku santun dengan lingkungannya, baik lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat.
- 5) Mampu mencari solusi yang baik atas permasalahan yang terjadi.
- 6) Memiliki kemauan tinggi untuk berbagi dan membantu orang lain.
- 7) Menyukai kegiatan-kegiatan yang melibatkan aktivitas kelompok.

## **2.4 Permainan Puzzle**

### **2.4.1 Pengertian Permainan Puzzle**

Puzzle adalah permainan yang menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian. Cara memainkan puzzle adalah memisahkan kepingan-kepingan yang dipisahkan lalu digabungkan kembali dan terbentuk menjadi sebuah gambar. Puzzle sebuah permainan untuk menyatukan pecahan keping untuk membentuk sebuah gambar atau tulisan yang telah ditentukan. (Andang. 2011: 99).

Sedangkan puzzle juga dapat diartikan sebagai alat permainan edukatif yang bisa digunakan oleh anak untuk belajar. Puzzle merupakan permainan yang dapat digunakan melatih konsentrasi dan meningkatkan daya ingat anak. (Dina. 2011: 31).

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa puzzle merupakan alat permainan edukatif dengan membongkar pasang untuk membentuk suatu gambar yang utuh. Disini peneliti menggunakan puzzle dengan gambar angka untuk melatih kognitif anak.

### **2.4.2 Tahapan Permainan Puzlle Anak Usia Dini**

Tahapan permainan puzzle berbeda-beda dari usia 0 tahun hingga 6 tahun, hal ini dikarenakan perkembangan pertumbuhan otak anak akan meningkat seiring berjalannya pertambahan umur anak.



Puzzle merupakan bentuk permainan modern yang dimainkan dengan cara menyusun potongan modern yang dimainkan dengan cara menyusun potongan menjadi satu, sehingga sesuai gambar aslinya atau sesuai yang diinginkan .

Menurut Herman (2019) ada beberapa tahapan tingkat permainan puzzle bagi anak usia dini yaitu :

1. Usia 2-3 Tahun  
Pada usia 2-3 tahun jenis puzzle yang digunakan adalah puzzle yang sederhana, dengan ukuran gambar yang besar dan hanya 4 kepingan saja.
2. Usia 3-4 Tahun  
Pada usia 3-4 tahun jenis puzzle yang digunakan adalah puzzle yang sederhana, dengan ukuran gambar yang besar dan hanya 5-6 kepingan saja.
3. Usia 4-5 Tahun  
Pada usia 4-5 tahun jenis puzzle yang digunakan adalah puzzle yang sederhana, dengan ukuran gambar yang besar serta juga ukuran gambar yang sedang dan hanya 8 kepingan saja.
4. Usia 5-6 Tahun  
Pada usia 5-6 tahun jenis puzzle yang digunakan adalah puzzle yang sederhana, dengan ukuran gambar yang besar serta juga ukuran gambar yang sedang dan hanya 10-12 kepingan saja. Herman (2019)

Dari definisi diatas maka peneliti menyimpulkan bahwa untuk setiap jenjang umur anak maka penggunaan media puzzlepun disesuaikan dengan umur anak, semakin besar umur anak maka semakin banyak kepingan yang ditambahkan.

### **2.4.3 Manfaat Penggunaan Media Puzzle**

Penggunaan media Puzzle memiliki banyak manfaat untuk menstimulus enam aspek perkembangan anak usia dini, terutama manfaat untuk meningkatkan perkembangan kognitifnya. Melalui permainan puzzle maka anak dapat melatih ketangkasan jari, koordinasi mata dan tangan, mengasah otak, mencocokkan bentuk, melatih kesabaran, memecahkan masalah (Yuliani. 2018: 21).

Manfaat bermain puzzle adalah sebagai berikut:

- 1) Mengasah otak, kecerdasan otak anak akan terlatih karena dalam bermain puzzle akan melatih sel-sel otak untuk memecahkan masalah
- 2) Melatih koordinasi tangan dan mata, bermain puzzle melatih koordinasi mata dan tangan karena anak harus mencocokkan kepingan-kepingan puzzle dan menyusunnya satu gambar yang utuh.
- 3) Melatih membaca, membantu mengenal bentuk dan langkah penting menuju pengembangan ketrampilan membaca.
- 4) Melatih nalar, bermain puzzle dalam bentuk manusia akan melatih nalar anak karena anak akan menyimpulkan dimana lek kepala, tangan, kaki dan lainnya sesuai logika.
- 5) Melatih kesabaran, aktivitas bermain bermain puzzle akan melatih kesabaran karena saat bermain puzzle dibutuhkan kesabaran dalam menyelesaikan permasalahan.
- 6) Melatih pengetahuan, bermain puzzle memberikan pengetahuan kepada anak-anak untuk mengenal warna dan bentuk. Anak juga akan belajar konsep dasar binatang, alam sekitar, jenis-jenis benda, anatomi tubuh manusia dan lainnya (Yuliani. 2018: 24).

Beberapa manfaat tersebut sangat membantu anak dalam mengoptimalkan perkembangannya terutama perkembangan kognitif dalam belajar dan pemecahan masalah.

Berdasarkan manfaat diatas dapat dilihat bahwa media puzzle dapat digunakan sebagai stimulus perkembangan anak terutama dalam perkembangan kognitifnya.

#### **2.4.4 Tujuan Penggunaan Media Puzzle**

Anak usia dini belajar melalui bermain. Penggunaan media puzzle terhadap anak yang diberikan dapat memberikan simbol dan pengetahuan karena anak usia dini belum dapat berfikir abstrak sehingga harus diberikan pengalaman secara langsung atau berikan benda konkrit.

tujuan penggunaan media puzzle yaitu :

- 1) Mengenalkan anak beberapa strategi sederhana dalam menyelesaikan masalah.
- 2) Melatih kecepatan, kecermatan, dan ketelitian dalam menyelesaikan masalah.
- 3) Menanamkan sikap pantang menyerah dalam menghadapi masalah. (Sunarti. 2015: 16)

#### **2.4.5 langkah-langkah Bermain Puzzle**

Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak, melalui bermain anak belajar mengenal lingkungannya. Kegiatan yang menyenangkan juga dapat meningkatkan aktivitas sel otak secara aktif, dalam proses pembelajaran yang dilakukan di kelas digunakannya suatu alat bantu atau media pembelajaran sebagai alat menyampaikan informasi, misalnya dengan menggunakan media puzzle.

Langkah permainan puzzle adalah sebagai berikut :

- 1) Siapkan media puzzle dengan 6 sampai 8 kepingan
- 2) Lepaskan kepingan-kepingan puzzle dari tempatnya
- 2) Acak kepingan-kepingan puzzle tersebut
- 3) Mintalah anak untuk menyusun kembali kepingan-kepingan puzzle dengan menghasilkan gambar yang semula. (Yuliani. 2018 : 32).

### **2.5 Penelitian Relevan**

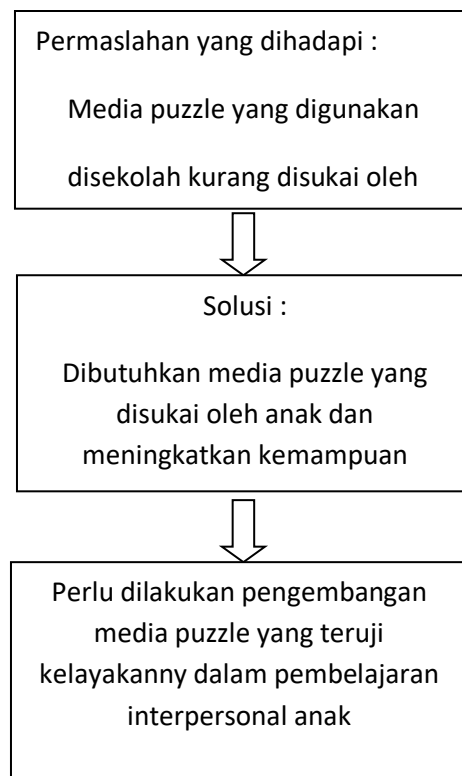
Sebelum melakukan tindakan penelitian, peneliti menelusuri beberapa hasil penelitian yang memiliki keterkaitan dengan penelitian peningkatan pemahaman konsep bilangan pada anak usia dini.

Penelitian yang dilakukan oleh Lina Amelia dan Ayu Marsella (2018) dengan judul “ Meningkatkan Kemampuan Interpersonal Anak Melalui Metode Bermain Peran Dengan Menggunakan Boneka Jari Pada Anak Tk B2 Di Paud Save The Kids Banda Aceh” hasil penilaian anak Pada siklus II kemampuan Interpersonal anak lebih baik dari pada siklus I dan indikator keberhasilan telah mencapai nilai ketuntasan pada kriteria aspek, (BB) Belum Berkembang (0%), (MB) Mulai Berkembang (10%), (BSH) Berkembang Sesuai Harapan (77%), dan (BSB) Berkembang Sangat Baik (14%). Hal ini menunjukkan metode bermain peran dengan menggunakan boneka jari dapat meningkatkan kemampuan interpersonal anak.

Penelitian selanjutnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Fitriah Hayati dan Julia (2018) dengan judul “Peningkatan Kemampuan Interpersonal Melalui Permainan Balon Berpasangan Di Kelompok Bermain Paud Bina Insani Kemala Bhayangkari 1 Banda Aceh”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada gambaran aktivitas anak pada siklus I jumlah presentase dengan katagori belum berkembang 40% (4 anak) katagori mulai berkembang 30% (3 anak) katagori berkembang sesuai harapan 20% (2 anak) dan katagori berkembang sangat baik 10% (1 anak). Sedangkan pada siklus II tidak ada katagori belum berkembang.

## 2.6 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir atau alur penelitian ini dapat divisualisasikan dalam sebuah skema sebagai berikut:



Gambar 2.1 Skema Kerangka Berpikir

## PROSEDUR PENELITIAN

### 3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono (2012: 407) penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Nana Syaodih Sukmadinata (2016: 169) mendefinisikan penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Jadi penelitian pengembangan merupakan metode untuk menghasilkan produk tertentu atau menyempurnakan produk yang telah ada serta menguji keefektifan produk tersebut.

Peneliti melakukan penelitian dan pengembangan sumber belajar bentuk permainan puzzle. Tingkat kelayakan sumber belajar permainan puzzle ini diketahui melalui validasi oleh ahli materi, validasi oleh ahli media, validasi oleh guru dan uji coba penggunaan oleh siswa.

### 3.2. Jadwal Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juni 2021 pada semester ke dua tahun ajaran 2021. Penelitian bertempat di TK Alam Pelangi Banda Aceh. yang beralamat di jalan Mibo kecamatan Banda Raya Kota Banda Aceh.

### 3.3 Instrumen Penelitian

#### 3.3.1 Pengertian Instrumen

Instrumen adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya (Arikunto, 2010: 203).

Alat atau instrumen adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk mempermudah seseorang dalam melaksanakan tugas atau mencapai tujuan secara lebih efektif dan efisien". Anas Sudjiono (2011: 4) menjelaskan "menilai adalah kegiatan pengambilan keputusan terhadap sesuatu dengan mendasarkan diri atau berpegangan pada ukuran baik atau buruk, sehat atau sakit, pandai atau bodoh, dan sebagainya."

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat dikatakan bahwa instrumen adalah alat bantu yang digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang variabel yang sedang diteliti. Penilaian adalah proses sistematis meliputi pengumpulan informasi (angka atau deskripsi verbal), analisis, dan interpretasi untuk mengambil keputusan. Oleh karena itu, berdasar pada pengertian instrumen dan penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa, instrumen penilaian adalah alat yang digunakan dalam mengumpulkan data yang digunakan sebagai landasan analisis dan interpretasi untuk pengambilan keputusan.

Lembar instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi ahli materi, instrumen validasi ahli media dan lembar instrumen untuk guru di TK IT Alam Pelangi. Instrumen-instrumen tersebut digunakan sebagai dokumentasi kelayakan media pembelajaran sebagai dasar penilaian kelayakan media, ahli materi anak didik.

**Tabel. 3.1 kisi-kisi Validasi Media Puzzle Menurut Ahli**

No	Aspek Yang Dinilai	Kriteria	Penilaian			
			SB	B	K	SK
1.	Puzzle	Pemilihan puzzle yang aman digunakan untuk anak usia dini				
		Puzzle yang digunakan mudah dan praktis				
2.	Bentuk	Kombinasi gambar dan warna puzzle menarik				
		Bentuk puzzle sesuai dengan kebutuhan				
3.	Kegunaan	Menstimulasi kecerdasan interpersonal anak				
4.	Ukuran media	Ukuran media sesuai kebutuhan				
5.	Kemampuan yang dikembangkan	Melatih motorik halus anak				
		Melatih kemampuan interpersonal anak				
Jumlah						

**Keterangan :**

- SB : Sangat Baik (4)  
 B : Baik (3)  
 K : Kurang (2)  
 SK : Sangat Kurang (SK)

**Tabel 3.1 Tabel Indikator Permendikbud No.137 Tahun 2014**

Indikator Permendikbud No. 137 tahun 2014	Indikator Penilaian Anak
1. Menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif  2. Menghargai orang lain   4. Menunjukkan rasa empati	1. Anak dapat menyusun kepingan puzzle bersama temannya  3. Anak dapat menerima masukan dari temannya dalam menyusun puzzle  3. Anak mampu berinteraksi dengan temannya dalam menyusun puzzle  4. Anak memberikan apresiasi kepada temannya dalam berhasil menyusun puzzle

**Tabel 3.2 Lembar Observasi Aktivitas Anak**

No	Indikator	Skor			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak dapat menyusun kepingan puzzle bersama temannya				
2.	Anak dapat menerima masukan dari temannya dalam menyusun puzzle				
3.	Anak mampu berinteraksi dengan temannya dalam menyusun puzzle				
4.	Anak memberikan apresiasi kepada temannya dalam berhasil menyusun puzzle				

**Sumber : Modifikasi Permendikbud No. 137 Tahun 2014**

Keterangan :

Berilah tanda cek (√) pada kolom nilai yang sama:

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

### 3.4 Prosedur Pengembangan

Secara garis besar, prosedur dalam penelitian pengembangan ini terdiri dari 2 tahap. Tahap pertama membahas tentang penelitian dan tahap kedua membahas tentang pengembangan (Cresweel. 2014 : 12)

1. Tahap Penelitian (Research). Tahap penelitian ini dilakukan dengan beberapa langkah, yaitu:

a. Penelitian terhadap produk yang telah ada. Pada tahap ini peneliti berusaha mencari produk yang telah ada untuk diteliti dan dipelajari.

b. Studi literatur

Literatur yang dipelajari dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman secara teoritis berdasarkan literatur-literatur pendukung dalam membuat buku paket pola pelatihan peningkatan ESQ anak

c. Perencanaan desain produk

Hasil dari langkah-langkah yang telah dilakukan sebelumnya kemudian digunakan untuk membuat rancangan produk.

2. Tahap Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan ini dilakukan dengan beberapa langkah, yaitu:

a. Pengujian internal Pengujian internal dalam tahap pengembangan ini melibatkan pengujian keteknisan atas rancangan produk yang akan dibuat. Pengujian internal ini dilakukan melalui Focus Group Discussion (FGD) yang dilakukan peneliti bersama teman serta diskusi bersama dosen pembimbing.

b. Revisi Desain Setelah melakukan pengujian, selanjutnya mengumpulkan data dari dosen uji ahli untuk penyempurnaan produk. Data bersifat kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dengan menggunakan skala penilaian yang diberikan kepada seorang penguji ahli. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari saran, komentar atau kritik yang tertulis dalam angket maupun wawancara dengan ahli.

Instrumen pengumpul data yang digunakan adalah menggunakan skala penilaian. Skala penilaian ini diadaptasi dari skala penilaian yang telah dikembangkan oleh Handarini (2010: 23) yang dikutip dari Tesis Agus Santoso. Skala ini diadaptasi untuk mengumpulkan pendapat ahli tentang akseptabilitas model pengembangan. Aspek-aspek tersebut meliputi: kegunaan, kelayakan, dan ketepatan.

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian Pengembangan media puzzle Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK IT alam Pelangi Banda Aceh maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses pembuatan media pembelajaran pengembangan puzzle untuk menstimulasi kecerdasan interpersonal pada anak usia 5-6 tahun.

#### Proses Pembuatan Media :

1. Langkah awal siapkan gabus kemudian di potong menjadi 15 bagian
2. Kemudian memotong gambar pemandangan sebanyak 15 potongan yang disesuaikan dengan bentuk puzzle. (gabus yang dipotong)
3. Menempelkan gambar pada gabus sesuai dengan bentuk masing-masing.
4. Langkah terakhir gambar yang telah dipotong dimasukkan serta disatukan kedalam gabus.

1. Penggunaan Pengembangan media puzzle untuk menstimulasi kemampuan mengenal huruf pada anak yaitu:
  2. Guru memperkenalkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam pembuatan media pembelajaran.
  3. Guru mengajak anak untuk melihat gambar pemandangan yang ada pada puzzle.
  4. Kemudian guru memisahkan gambar pemandangan
  5. Setelah itu guru menyuruh pada anak untuk menyatukan kembali kepingan gambar puzzle yang dipisahkan.
  6. Permainan ke dua guru mengajak anak untuk mengambil salah satu gambar yang ada dalam kantong tersebut
  7. Lalu anak menyusun kembali gambar yang terpisah menjadi suatu gambar pemandangan yang utuh.
3. Tingkat validitas Pengembangan media puzzle yaitu:

Berdasarkan hasil validasi media pembelajaran berbasis pengembangan puzzle oleh guru V1-V3 dapat dilihat dari jumlah nilai pada kriteria pernyataan 1-11 pada angket yang telah diberikan validator untuk dinilai. Keseluruhan nilai yaitu 107 dengan persentase kevalidan 99.07%. Hal ini dinyatakan bahwa media pengembangan puzzle di nyatakan "layak" digunakan untuk media pembelajaran dalam menstimulasi kecerdasan interpersonal pada anak usia 5-6 tahun.

Berdasarkan hasil uji media pembelajaran dengan media puzzle pada anak mencapai kategori (BSB) Berkembang Sangat Baik dengan skor rata-rata semua penilaian mencapai 99.07% sehingga di nyatakan kecerdasana interpersonal anak yang Berkembang Sangat Baik.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan Pengembangan media puzzle ini mendapat kategori "sangat layak" namun masih perlu direvisi, hal ini dilakukan agar terciptanya produk berkualitas yang lebih baik sehingga dapat di gunakan dalam proses pembelajaran.

- a. Bagi penulis, tetap semangat dalam menciptakan karya-karya baru yang lebih baik dari sebelumnya. Agar dapat menghasilkan produk-produk baru untuk di jadikan media pembelajaran.
- b. Bagi guru, agar dapat memanfaatkan pengembangan media puzzle sebagai media pembelajaran dan menghasilkan produk-produk baru untuk meningkatkan aspek perkembangan anak.
- c. Bagi pembaca, agar dapat menghasilkan karya yang lebih bagus dikembangkan untuk pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Augusta. 2012. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Arruz Media
- Anita. Lie . (2003). *Social Intellegence*. (Terjemahan Hariono S.Imam). Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Andang ismail. 2011. *Education Games*. Jogjakarta: Pro U Media
- Dwi, Yulianti. 2015. *Perkembangan Anak Usia Dini* . Jakarta: Erlangga.
- Dina Indriana. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press Anggota IKAPI
- Fitriah Hayati dan Julia. Peningkatan Kemampuan Interpersonal Melalui Permainan Balon Berpasangan Di Kelompok Bermain Paud Bina Insani Kemala Bhayangkari 1 Banda Aceh. *Jurnal Buah Hati*. Getsempena banda Aceh.
- Herman Trimantara, Neni Mulya. 2019. Mengembangkan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun melalui Alat Permaian Edukatif Puzzle, *Junal Al-Athfaal*, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Vol.2 No 1
- Lwin. 2018. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak*. Jakarta: PT Grasindo.
- Lina Amelia dan Ayu Marsella. Meningkatkan Kemampuan Interpersonal Anak Melalui Metode Bermain Peran Dengan Menggunakan Boneka Jari Pada Anak Tk B2 Di Paud Save The Kids Banda Aceh. *Jurnal Buah Hati*. Getsempena banda Aceh.
- Martha Cristiani. 2018. *Kecerdasan Interpersonal*. Jogjakarta: Flash Book.
- Mayke S. Tedjasaputra. 2011. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Solehuddin. 2010. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publisng
- Sisca. 2012. *Permainan Anak Usia Dini*. Gramedia. Jakarta
- Siti, Aisyah. 2010. *Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Safaria. 2015. *Education Games*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Sujiono . 2010. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sunarti, Ni Ketut Alit Suarti. 2015. Bermain Puzzle Memupuk Sikap Kemandirian Pada Anak Usia Dini. *Jurnal PAEDAGOGIK* Fakultas Ilmu Pendidikan Volume 2 No.2. Edisi Oktober hal.145
- Yuliani, Rani. 2018. *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Laskar Askara
- Yuni, R .2020. *Pengembangan Media Kreatif Barang Bekas Untuk Melatih Kreativitas Pada Anak Kelompok B di Tk Cut Mutia*. Banda Aceh.