

PENERAPAN BERMAIN PUZZLE GAMBAR MELALUI METODE KERJA KELOMPOK DALAM MENINGKATKAN SIKAP MAU MEMBANTU PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK AISYIYAH 1 TIDUNG

APPLICATION OF PICTURE PUZZLES PLAYING THROUGH GROUP WORK METHOD IN IMPROVING THE ATTITUDE OF HELPING IN CHILDREN AGED 4-5 YEARS IN AISYIYAH 1 TIDUNG KINDERGARTEN

**Umi Kusyairy¹⁾, Nurul Qalbi²⁾, M. Rusdi T³⁾,
Muzakkir⁴⁾, Sunu Prihatin⁵⁾**

^{1,2,3,4} Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, ⁴ TK Aisyiyah 1 Tidung Kota Makassar
¹ umi.kusyairi@uin-alauddin.ac.id, ² nqolbi358@gmail.com, ³ rusdithahir@gmail.com,
⁴ muzakkir.ftk@uin-alauddin.ac.id, ⁵ denu1319@gmail.com

Corresponding Author: umi.kusyairi@uin-alauddin.ac.id

Abstrak

Perkembangan sosial pada anak khususnya dalam sikap mau membantu sangat penting distimulasi sejak dini, karena merupakan hal yang mendasar pada anak dalam berinteraksi dengan orang sekitarnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sikap mau membantu setelah penerapan bermain puzzle gambar melalui metode kerja kelompok pada anak usia 4-5 tahun. Penelitian melalui pengabdian kepada masyarakat yang dikemas dalam bentuk *service learning* ini dilakukan di TK Aisyiyah 1 Tidung dengan jumlah partisipan sebanyak 3 anak. Instrumen yang digunakan berupa puzzle gambar, lembar observasi pada anak dan lembar evaluasi keterlaksanaan intervensi. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan anak mampu menyadari serta meningkatkan sikap mau membantu sesama temannya dalam bermain puzzle gambar dengan penggunaan metode kerja kelompok.

Kata Kunci: Puzzle Gambar, Metode Kerja Kelompok, Sikap Mau Membantu

Abstract

Social development in children, especially in an attitude of wanting to help, is very important to be stimulated from an early age, because it is fundamental for children to interact with people around them. This study aims to determine the attitude of wanting to help after the application of playing picture puzzles through the group work method in children aged 4-5 years. This community service research in the form of service learning was conducted at Aisyiyah 1 Tidung Kindergarten with 3 children as participants. The instruments used are picture puzzles, observation sheets for children and evaluation sheets for the implementation of the intervention. Data were analyzed using descriptive statistics. The results of the service research show that children are able to realize and increase their willingness to help their friends in playing picture puzzles by using the group work method.

Keywords: *Picture Puzzle, Group Work Method, Willing To Help*

How to Cite: Kusyairy, U., Qalbi, N., Rusdi T., M., Muzakkir., & Prihatin. S. (2022). Penerapan Bermain Puzzle Gambar Melalui Metode Kerja Kelompok dalam Meningkatkan Sikap Mau Membantu Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Aisyiyah 1 Tidung. *KHIDMAH: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(2), 175-184.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Pendidikan ini harus dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Anak usia dini memiliki perilaku dan sifat yang berbeda setiap individu. Maka dari itu pentingnya melatih perilaku anak yang baik perlu di terapkan sejak usia dini, tujuannya adalah untuk membentuk generasi bangsa yang memiliki perilaku yang baik. Anak usia dini di rentang usia 0-8 tahun merupakan usia yang sangat baik untuk memberikan rangsangan pada anak yang dapat berpengaruh positif terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak. Terutama dalam aspek perkembangan sosial anak dalam hal sikap saling membantu terhadap sesama, baik ke orang tua, guru, teman dan masyarakat. Sikap sosial merupakan bagian dari kegiatan sosial anak usia dini, dimana dengan hal ini anak dapat bekerjasama dalam melakukan suatu hal seperti dalam menyelesaikan tugas kelompok. Anak yang memiliki sikap sosial yang baik akan membuat anak memiliki emosi yang baik pula dan mempunyai banyak teman.

Bermain puzzle gambar merupakan sebuah permainan yang dapat digunakan dalam mengembangkan sikap sosial anak. Karena dengan bermain puzzle gambar melalui metode kelompok ini akan membuat anak mampu berinteraksi terhadap temannya. Kerjasama merupakan kebutuhan makhluk hidup sebagai makhluk sosial dalam menyelesaikan berbagai pekerjaan dengan tujuan yang sama seperti yang diutarakan oleh Triyanti (2016) dan Yuniati dan Nurullita, dkk., (2021). Hal ini harus distimulasi sejak dini karena proses bekerjasama akan mengembangkan kemampuan aspek emosional seperti dalam hal membantu, berinteraksi dengan teman dan menyelesaikan tugas secara berkelompok. Namun, umumnya kemampuan kerjasama dan sikap mau membantu pada anak ternyata masih belum terstimulasi secara optimal. Dilihat dari kegiatan pembelajaran anak tidak sepenuhnya menyimak apa yang disampaikan oleh gurunya. Pembelajaran secara berkelompok jarang diberikan karena keraguan seorang guru pada kemampuan anak usia dini, sehingga anak akan merasa bosan dengan pembelajaran yang hanya dilakukan secara individual. Permasalahan ini dapat diselesaikan dengan menggunakan metode belajar berbasis kerja kelompok yang akan membuat anak

lebih bersemangat dalam belajar dan mampu meningkatkan aspek sosial anak.

Metode kerja kelompok akan menstimulasi kemampuan interaksi sosial antar anak. Selain itu, anak juga mampu menjalin keakrabannya bersama teman-temannya dan komunikasi antar sesama akan semakin baik. Sebagaimana Yusuf (Mursid, 2016) yang menyatakan bahwa perkembangan sosial merupakan proses kematangan dalam hubungan sosial. Perkembangan sosial dapat pula diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, penyatuan moral dan tradisi menjadi satu kesatuan, saling berkomunikasi dan saling bekerjasama.

Permainan puzzle gambar merupakan permainan dengan menyusun sebuah gambar menjadi utuh. Permainan ini akan melatih anak untuk mengingat sebuah bentuk gambar utuh yang kemudian akan di acak lalu disusun kembali dengan tepat. Bermain puzzle gambar juga dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan pada anak seperti aspek kognitif, aspek motorik, dan aspek bahasa. Proses pembelajaran otomatis akan sangat membutuhkan kerjasama dan saling membantu antar anak. Selain itu, sejumlah manfaat lain yang didapatkan anak dengan menggunakan metode kerja kelompok ini akan memotivasi anak mencapai keberhasilan belajar, karena anak yang belajar dengan kerja kelompok akan termotivasi mengusahakan agar hasil kerja kelompoknya baik. Menurut Syaiful (2010), kerja kelompok memang sewaktu-waktu diperlukan dan perlu digunakan untuk membina dan mengembangkan sikap sosial anak didik. Hal ini disadari bahwa anak didik adalah sejenis makhluk *homo socius*, yakni makhluk yang berkecenderungan untuk hidup bersama.

Manusia merupakan makhluk sosial yang membutuhkan manusia lain di dalam kehidupannya. Maka, sebagai seorang pendidik dan orang tua hendaknya mengajarkan hal-hal yang baik kepada anak. Dalam mengembangkan aspek sosial, anak perlu diarahkan, diajarkan dan distimulasi mengenai hal tersebut terutama dalam sikap mau membantu. Sikap membantu merupakan sikap untuk meringankan kesulitan yang dirasakan oleh orang lain. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi seseorang untuk mau saling membantu yaitu faktor situasi, model, sifat kebutuhan korban dan daya tarik. Observasi awal yang telah dilakukan di TK Aisyiyah 1 Tidung menunjukkan bahwa terdapat beberapa anak yang aktif bekerjasama bersama teman mengerjakan tugas sesuai arahan dari guru semisal dengan saling membantu mengerjakan tugas sesuai petunjuk guru. Namun, masih terdapat pula beberapa anak yang masih perlu didukung untuk melibatkan diri dalam kegiatan bersama yang tentunya akan berdampak bagi aspek perkembangan sosialnya.

Sejumlah pemaparan di atas mengenai pentingnya sikap mau membantu setelah penerapan bermain puzzle gambar melalui metode kerja kelompok pada

anak usia 4-5 tahun bagi perkembangan sosial pada anak usia dini, kemudian memotivasi peneliti untuk melakukan penelitian melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk *service learning* di TK Aisyiyah 1 Tidung.

METODE PENGABDIAN

Kegiatan berupa *service learning* dengan berpartisipasi langsung ke TK Aisyiyah 1 Tidung. Adapun waktu pelaksanaan pada tanggal 9 Juni 2022. Tujuan pelaksanaan *service learning* dilakukan untuk mengetahui bagaimana perkembangan sosial pada anak usia dini terutama sikap mau membantu dalam penerapan bermain puzzle gambar melalui metode kerja kelompok. Adapun instrumen yang digunakan berupa puzzle gambar, lembar observasi pada anak dan lembar evaluasi keterlaksanaan intervensi. Serta data dianalisis menggunakan statistik deskriptif.

HASIL DAN DISKUSI

Bagian ini akan dibagi menjadi 3 yaitu sebelum observasi, saat observasi, dan pembahasan.

Sebelum Observasi

Sebelum dilakukannya *service learning* ini, kegiatan ini dirancang terlebih dahulu bersama dosen pengampu mata kuliah Psikologi Anak beserta tenaga pendidik yang ada di TK Aisyiyah 1 Tidung. Adapun pola sistematika hingga pedoman saat akan turun langsung di lapangan harus diketahui oleh mahasiswa. Instrumen yang akan digunakan nantinya di kelas dipersiapkan terlebih dahulu. Informasi kegiatan disampaikan melalui kepala sekolah dan guru di kelas. Kegiatan ini dilakukan berdasarkan kelompok masing-masing yang telah ditetapkan bersama dosen pengampu. Adapun jadwal pelaksanaan *service learning* ini disampaikan oleh dosen pengampu yang sebelumnya sudah mendiskusikan hal ini bersama dengan Kepala Sekolah di TK Aisyiyah 1 Tidung.

Saat Observasi

Kegiatan ini hanya dilakukan selama 1 hari di sekolah. Kegiatan yang dilakukan yaitu pertama sebelum masuk ke kelas untuk memberikan stimulasi kepada 3 orang anak (peserta didik) yang menjadi sampel penelitian. Peneliti sebelumnya telah melakukan diskusi langsung bersama kepala sekolah dan guru di TK Aisyiyah 1 Tidung. Semua data serta informasi yang didapat akan dicatat di lembar instrumen ataupun dengan catatan di buku kecil.

Respon berupa informasi yang diberikan secara langsung. Beberapa pertanyaan yang didiskusikan diantaranya terkait tujuan diadakannya pengabdian masyarakat ini, bagaimana konsep di kelas saat pemberian stimulasi dan mendiskusikan kepada guru tentang kegiatan-kegiatan apa saja yang dilakukan di

kelas, baik itu dari pembukaan sampai akhir.

Kegiatan selanjutnya yaitu kegiatan yang dilaksanakan di dalam kelas dengan menerapkan kegiatan yang telah dirancang sebelumnya berupa pemberian stimulasi pada peserta didik untuk mengembangkan aspek sosial anak. Proses pemberian stimulasi ini dilakukan dengan membentuk kelompok dan mengamati apa yang dilakukan anak saat pemberian stimulasi ini yaitu bermain puzzle gambar dengan kerja kelompok. Proses yang diamati mulai dari persiapan, berjalannya kegiatan, hingga penutupan. Semua proses tersebut diamati dan dilihat secara langsung. Dokumentasi berupa foto-foto tidak lupa diambil sebagai bukti dari observasi yang dilakukan.



Gambar 1. Pemberian Stimulasi menyusun Puzzle Gambar pada anak di TK Aisyiyah 1 Tidung



Gambar 2. Setelah anak menyusun puzzle gambar di TK Aisyiyah 1 Tidung

PEMBAHASAN

Peran guru dalam proses perkembangan anak yang menjadi peserta didiknya sangat penting dan sangat dibutuhkan. Sebagai guru harus memikirkan pemberian stimulasi yang tepat dalam pertumbuhan dan perkembangan anak. Guru juga harus mempersiapkan pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan bagi anak. Salah satu cara membuat anak nyaman yaitu melakukan kegiatan pembelajaran sambil bermain. Dapat dilihat dalam penelitian yang dilakukan oleh Amrullah dan Sakria bahwa pengembangan sosial yang terjadi pada anak di TK Sunggani Lore menemukan bahwa masih ada beberapa anak yang interaksi sosialnya belum berkembang sesuai harapan. Seperti contohnya anak yang kurang memperhatikan gurunya. Maka dari itu peneliti memilih sikap tolong menolong karena kegiatan yang dilakukan dapat mengembangkan interaksi sosial anak dengan bermain puzzle gambar. Seperti yang kita ketahui bahwa dengan metode bermain sangat penting bagi anak. Dapat juga diketahui seperti yang dikatakan Andriana (2011) bahwa dengan bermain merupakan hal untuk menstimulasi perkembangan pada anak, karena dengan bermain anak dapat menggunakan seluruh emosi, perasaan dan pikirannya. Salah satu kegiatan bermain yang mampu mengembangkan sikap sosial anak yaitu dengan bermain puzzle. Bermain puzzle merupakan permainan yang banyak mengembangkan berbagai aspek terutama aspek sosial. Bermain sambil belajar menggunakan metode kelompok akan membuat anak semakin mudah berkomunikasi dengan teman-temannya.

Pelaksanaan pemberian stimulasi di TK Aisyiyah 1 Tidung berjalan dengan baik. Pelaksanaan stimulasi di kelas sangat menyenangkan karena para peserta didik menyambut dengan penuh kegembiraan dan ramah. Pemberian stimulasi ini dilakukan dengan metode berkelompok yaitu anak-anak yang berada di kelas dibagi menjadi beberapa kelompok. Di dalam pemberian stimulasi yang dilakukan dalam satu kelompok terdapat 3 orang anak. Pemberian stimulasi yaitu dengan memberikan permainan menyusun puzzle gambar secara berkelompok. Pemberian stimulasi bermain puzzle gambar dengan metode berkelompok sangat memberikan pengaruh besar kepada anak dan mampu mengembangkan sikap mau membantu pada anak. Karena dengan metode kelompok ini akan mempermudah pekerjaan mereka yang membuat para peserta didik ini saling membantu dalam menyusun puzzle ini menjadi sebuah gambar. Sejalan dengan penelitian yang diadakan oleh Setyaningsih dan Wahyuni (2018) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara permainan edukatif puzzle.

Adapun hasil observasi atau pemberian stimulasi pada anak di TK Aisyiyah 1 Tidung akan dijabarkan pada tabel di bawah ini berdasarkan 7 item penilaian dalam mengetahui aspek perkembangan sosial anak yaitu:

1. Anak mampu mengetahui apa itu sikap mau membantu
2. Anak mampu mengetahui manfaat dari sikap mau membantu teman
3. Anak mampu mengetahui cara memiliki sikap mau membantu
4. Anak mampu mengetahui cara apa yang harus dilakukan dalam memiliki sikap membantu
5. Anak mampu membantu temannya
6. Anak menerapkan sikap mau membantu dalam bermain puzzle gambar
7. Anak menerapkan sikap mau membantu dalam proses pembelajaran

Dari ke 7 poin penilaian diatas maka hasil penilaian yang didapatkan dituangkan dalam tabel dibawah ini.

Tabel 1. Hasil Observasi Pelaksanaan Perkembangan Anak

No.	Nama	ITEM KEMAMPUAN							Jumlah	Rerata
		Aspek Sosial Emosional								
		1	2	3	4	5	6	7		
1	MRF	7	6	5	7	7	8	7	47	6.71
2	MAS	5	5	4	6	6	5	6	37	5.29
3	ZFA	4	3	2	5	6	6	4	30	4.29
Nilai Total									114	

Hasil observasi diatas menyatakan bahwa terdapat perkembangan sikap mau membantu pada anak setelah dilakukan pemberian stimulasi bermain puzzle gambar melalui metode kerja kelompok. Terdapat perbedaan saat anak melakukan secara individu dan berkelompok. Jumlah anak sebanyak 3 orang . Dari hal itu metode kelompok sangat cocok diterapkan di dalam pembelajaran terutama untuk mengembangkan aspek sosial pada anak. Seperti yang dikatakan oleh Kristin (2016) bahwa pemilihan metode pembelajaran akan menentukan keberhasilan siswa terutama dalam kemampuan Kerjasama, maka dari itu metode kelompok sangat cocok untuk diterapkan pada anak usia dini. Tetapi terlihat pula bahwa perkembangan yang terjadi pada anak tidak sama, terdapat 1 orang anak yang masih kurang dalam memiliki sikap mau membantu, maka dari itu hal terpenting dalam penggunaan alat permainan ini yaitu sebagai pendidik harus sabar dalam proses pembelajaran anak terutama bermain puzzle ini. Contohnya ketika anak melempar kepingan-kepingan puzzle tersebut seperti yang dilakukan oleh salah satu anak di TK Aisyiyah 1 Tidung. Saat temannya berusaha menyusun kepingan puzzle tersebut dia justru menghamburkannya. Maka dari itu untuk meningkatkan kerjasama pada anak, media yang cocok digunakan yaitu menyusun puzzle gambar agar kerjasama pada anak dapat meningkat, selain itu akan meningkatkan rasa percaya diri pada anak, sikap disiplin pada anak dan mampu menghargai orang lain.

Hal ini senada dengan yang dikatakan oleh Hidayat (2011) bahwa sosialisasi dapat terjadi melalui permainan, misalnya pada saat anak akan merasakan kesenangan terhadap kehadiran orang lain dan merasakan ada teman yang dunianya sama dan ada teman yang mampu bekerjasama dalam memecahkan masalahnya.

Peningkatan kemampuan sikap mau membantu anak terjadi saat pemberian stimulus ini yang menunjukkan bahwa permainan puzzle ini mampu meningkatkan sikap sosial anak melalui kelompok.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil *service learning* yang telah dipaparkan pada pembahasan sebelumnya terkait dengan penerapan bermain puzzle gambar melalui metode kerja kelompok dalam meningkatkan sikap mau membantu pada anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah 1 Tidung, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan strategi metode kelompok ini terjadi peningkatan sikap membantu anak terutama saat anak menyusun puzzle gambar. Dengan menerapkan metode kelompok ini anak juga semakin banyak berkomunikasi dengan temannya dan dari hal ini mampu meningkatkan rasa percaya diri anak serta sikap menghargai orang lain.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ungkapan terima kasih disampaikan kepada semua pihak yang telah berkontribusi dan memfasilitasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, yaitu kepada kepala sekolah dan tenaga pendidik serta staf yang ada di TK Aisyiyah 1 Tidung.

DAFTAR PUSTAKA

- Amrullah dan Sakria (2020). Pengaruh Metode Kerja Kelompok Terhadap Interaksi Sosial Anak di Kelompok B TK Singgani Lero Tatari Kecamatan Sindue. *Jurnal Bangamputi*, Vol. 6 No.1 <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/Bungamputi/article/view/17755>
- Andriana, Dian. (2011). Tumbuh Kembang dan Terapi Bermain Pada Anak. Jakarta: Salemba Medika.
- Andi Rezky Nurhidaya (2019). Meningkatkan Kerjasama Anak Melalui Permainan Menyusun Puzzle di TK Avanti Kota Makassar. *Jurnal Edukasi Nonformal* Vol. 1 No. 1. <https://ummaspul.ejournal.id/JENFOL/article/download/2113/668>
- Mursid. (2016). Pengembangan Pembelajaran Pengetahuan Sosial Paud. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Bahri, Syaiful. (2010). Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta

- Anti Isnaningsih dan Jamangatun Umi Khasanah (2021). Stimulasi Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Puzzle Berkelompok. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Volume 1 No. 2. <https://jurnal.umnu.ac.id/index.php/sti/article/download/154/96>
- Triyanti, E. (2016). Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Bermain Simbolik. *Ilmiah Potensia*, 1(1), 28-35.
- Eca Gesang Mentari (2021). Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Raudhatul Athfal Al-Hidayah. *Jurnal IJIGAED* Vol 2 No.1. <https://ejournal.metrouniv.ac.id/index.php/IJIGAEd/article/download/3811/2542>
- Ganjar Safari & Hastin Nafitri (2021). Pengaruh Permainan Puzzle Pada Anak Tunagrahita Terhadap Perkembangan Sosial di Sekolah Luar Biasa-G. Vol IX No.1. <https://www.ejournal.unibba.ac.id/index.php/healthy/article/download/512/435>
- Klara Br Bangun dan Sarina Marbun (2019). Pengaruh Penerapan Metode Kerja Kelompok Terhadap Perkembangan Sosial Anak 5-6 tahun di TK Sos Desa Taruna Medanta. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas* Vol.5 No.1. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jhp/article/download/22465/14985>
- Made Diana Sintia (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Big Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Pada Anak. *Journal for Lesson and Learning Studies* Vol.3 No.3. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JLLS/article/download/29409/18527>
- Muhammad Erwan Syah (2020). Pengaruh Permainan Tradisional Kelompok Terhadap Penyesuaian Sosial Anak. *Jurnal Diversita*, 6 (1). <https://ojs.uma.ac.id/index.php/diversita/article/download/3693/2638>
- Nyoman Wiraadi Tria Ariani, dkk (2022). Penerapan Pembelajaran Berbasis Otak Dengan Permainan Puzzle Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Volume 7 No. 1. <http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/PW/article/download/238/502>
- Seri Marlina (2014). Peningkatan Sikap sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Puzzle Buah di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah 1 Bukuttinggi. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* Vol. XIV No. 2. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/pedagogi/article/download/4319/3383>

Kristin, F. (2016). Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa*, 2(1). <http://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/JPDP/article/View25/21>.

Tunggul Sri Agus Setyaningsih & Hesti Wahyuni (2018). Stimulasi Permainan Puzzle Berpengaruh Terhadap Perkembangan Sosial dan Kemandirian Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Keperawatan Silampari Vol. 1 No. 2* <https://journal.ipm2kpe.or.id/index.php/JKS/article/download/9/49>