

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Metode Bermain Estafet Puzzle dalam Pembelajaran PAUD

a. Pengertian Bermain

Dunia anak adalah dunia bermain, dalam kehidupan anak-anak, sebagian besar waktunya dihabiskan dengan aktivitas bermain. Filsuf Yunani, Plato, merupakan orang pertama yang menyadari dan melihat pentingnya nilai praktis dari bermain. Anak-anak akan lebih mudah mempelajari aritmatika melalui situasi bermain. Bermain dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Istilah bermain diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan dengan mempergunakan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian, memberikan informasi, memberikan kesenangan, dan dapat mengembangkan imajinasi anak.

Jamaris mengartikan bermain merupakan sarana bagi anak dalam melakukan berbagai eksperimen tentang konsep yang diketahui dan yang belum diketahuinya. Piaget mengatakan bermain sebagai kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan.¹ Sedangkan menurut bermain adalah dunia anak yang tidak bisa dipisahkan, dalam bermain itulah secara tidak langsung anak-anak dapat membangun relasi sosial baik dengan lingkungan maupun antar sesama.²

Bermain merupakan salah satu kebutuhan penting bagi anak dan orang tua harus menyadari itu dan tidak melarang anak-anaknya untuk bermain. Orangtua justru harus mengarahkan serta memfasilitasi anaknya untuk bermain. Dengan

¹ Andang Ismail, *Education Games*, (Yogyakarta: Pilar Media, 2006), 13.

² Maulidya dan Suyadi, *Konsep Dasar Paud*, (Bandung: Pt. Remaja Rosdakarya Offset, 2015), 42.

bermain, anak bisa belajar untuk beradaptasi, bersosialisasi, serta bisa bebas berekspresi. Menurut Mayke, bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna untuk anak, misalnya saja memperoleh pengalaman dalam membina hubungan dengan sesama teman, menambah perbendaharaan kata, dan menyalurkan perasaan-perasaan tertekan. Bermain merupakan cara anak mengkomunikasikan dirinya ke dunia luar mengingat kemampuan berbicara mereka belum sebaik orang dewasa. Johnson mengemukakan bahwa istilah bermain merupakan konsep yang tidak mudah untuk dijabarkan, bahkan di dalam oxford English dictionary, tercantum 116 definisi tentang bermain. Salah satu contoh ada ahli yang mengatakan bermain sebagai kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan. Susana Millar juga mempunyai pandangan, bahwa kegiatan bermain perlu dilihat sebagai suatu perilaku yang menyeluruh pada manusia dan dibutuhkan penelitian yang sistematik.³

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan anak secara berulang-ulang, semata-mata demi kesenangan dan tidak ada tujuan atau sasaran akhir yang ingin dicapainya.

b. Tujuan Bermain

Bermain memiliki beberapa manfaat yang baik untuk anak, manfaat tersebut antara lain bisa menjadi sarana hiburan yang menyediakan interaksi sosial, membangun semangat kerjasama atau teamwork ketika dimainkan, bermain bisa meningkatkan rasa percaya diri dan harga diri anak saat mereka mampu menguasai permainan. Bermain juga dapat mengembangkan kemampuan membaca, matematika, dan memecahkan masalah atau tugas. Bermain membuat anak-anak merasa nyaman dan familiar dengan teknologi, terutama bagi anak

³ Mayke Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, Permainan*, (Jakarta: PT. Gramedia Widia sarana, 2001), 15-16.

perempuan yang tidak menggunakan teknologi sesering anak laki-laki. Bermain dapat melatih koordinasi antara mata dan tangan, serta skill motorik, dan dengan bermain dapat mengakrabkan hubungan anak dengan orangtua sehingga terjalin komunikasi satu sama lain.

Untuk itu bermain tidak hanya memberikan dampak positif tetapi juga memulihkan kesehatan untuk beberapa kasus penyembuhan dan bagi orang dewasa bermain dapat mengurangi efek kepikunan yang dapat memperlambat berfikir. Bermain dengan permainan yang tepat akan memberikan banyak manfaat bagi diri sendiri dan orang lain.⁴

c. Estafet

Melalui bermain, anak belajar akan hal yang diperlukan dalam perkembangannya. Baik berupa perkembangan dalam aspek agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, maupun seni. Salah satu permainan yang dapat dilakukan demi meningkatkan perkembangan anak adalah permainan estafet. Estafet adalah salah satu dari permainan yang berasal dari cabang olahraga atletik. Permainan estafet ini dilakukan secara berkelompok yang biasanya terdiri dari 3-5 orang pemain.

Menurut Wiarto “Estafet adalah sebuah latihan yang dilakukan dengan cara memberikan tongkat dari satu tempat ke tempat lainnya. Latihan ini dilakukan hingga semua anggota telah melakukannya (berikan waktu untuk kompetisi).⁵

Pelaksanaan estafet harus dalam bentuk kelompok. Kerjasama antar anggota dalam kelompok sangat dibutuhkan dalam bermain estafet. Setiap anggota dari semua kelompok harus memahami aturan yang berlaku saat permainan. Jika salah satu anggota kelompok kurang bahkan tidak memahami

⁴ Slamet Suyanto, *Dasar Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005), 71-73.

⁵ Wiarto, Giri, *Atletik*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013). 86.

aturan yang ada, maka permainan pun akan terhambat. Saat pelaksanaannya juga tidak bisa hanya dengan satu kelompok saja yang melakukan permainan melainkan ada kelompok lain yang ikut bermain dikarenakan permainan ini menuntut adanya proses kompetisi di dalamnya.

Sedangkan menurut Carr Lari estafet merupakan salah satu aktivitas yang paling menyenangkan dalam atletik. Aktivitas ini membutuhkan sedikit peralatan dan dapat dipraktikkan di dalam maupun luar ruangan. Estafet menambahkan kegembiraan kompetisi tim. Estafet merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan apalagi kegiatan tersebut dilakukan oleh anak-anak.⁶

Permainan estafet tidak memerlukan peralatan terlalu banyak. Guru dalam hal ini dapat memanfaatkan benda-benda yang ada disekeliling anak sebagai objek dalam permainan estafet. Jika sekolah memiliki ruangan yang cukup luas, maka permainan estafet dapat dilakukan didalam ruangan namun jika tidak, guru dapat mengajak anak-anak untuk dapat bermain di luar ruang kelas yang lebih lapang.

Sedangkan Adi, dkk. mengatakan bahwa estafet (beranting) adalah satu-satunya perlombaan beregu dalam Atletik. Lanjut Khomsin mengatakan Estafet adalah salah satu nomor lari yang sering di perlombakan dalam cabang atletik, yaitu lari bersambung dengan jumlah 4 orang atlet, dimana pelari pertama harus membawa tongkat estafet yang akan diberikan pada pelari ke 2, ke 3, dan ke 4, dengan mengoper tongkat yang sesuai peraturan yang berlaku.⁷

Kompetisi antar tim yang ada dalam permainan ini dapat mengajarkan anak akan arti nilai

⁶ Carr, Gerry A, *Atletik Untuk Sekolah*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada,2000),2.

⁷ Adi Winendra, Dkk, *Seni Olahraga Lari, Lompat, Lempar*, (Yogyakarta, Pustaka Insan Mandiri, 2008), 32.

kerjasama serta lapang dada dan toleransi untuk menerima kekalahan dan kemenangan saat bermain. Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas, bermain estafet merupakan suatu kegiatan menyenangkan yang dapat meningkatkan perkembangan anak. Bermain estafet dilakukan dengan cara berkompetisi atau berlomba dalam memindahkan tongkat atau benda lainnya dari satu tempat ke tempat lain yang dilakukan dalam bentuk kelompok. Dilakukan secara berkelompok bertujuan untuk membentuk sikap kooperatif pada diri anak agar dapat bekerjasama dalam melakukan permainan sesuai dengan aturan yang ditentukan.

d. Langkah-langkah dalam Bermain Estafet

Dalam melakukan aktivitas bermain, selalu ada langkah-langkah dalam pelaksanaannya. Langkah-langkah dalam melaksanakan aktivitas bermain estafet menurut Khomsi adalah sebagai berikut:

- 1) Anak berdiri di tempat yang guru sediakan, kemudian guru menjelaskan aturan main sambil memperagakan cara bermainnya. Keaktifan anak dalam bermain menandakan anak memahami akan aturan dalam permainan yakni, anak harus bekerjasama dalam memindahkan benda dari satu tempat ke tempat yang lain sesuai waktu yang guru tentukan.
- 2) Anak dibagi menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 3 orang anak, setiap anak melakukan kerjasama dalam permainan sesuai dengan aturan. Misalnya anak harus berada ditempat yang ditentukan hingga permainan berakhir, anak memindahkan benda satu per satu, dan lain sebagainya
- 3) Anak berlomba untuk memindahkan benda dari satu tempat ke tempat yang lain secara cepat dan tepat dengan cara menyerahkan benda tersebut dari satu anak ke anak lainnya sesuai dengan aturan yang berbeda-beda disetiap pertemuan. Misalnya anak harus memindahkan benda

dengan cara melompat, berjongkok, melempar, dan lain sebagainya

- 4) Setelah waktu berakhir, guru melakukan tanya jawab pada setiap anak dalam kelompok untuk mengetahui perkembangan berpikir simbolik pada anak misalnya meminta anak untuk menyebutkan jumlah benda yang berhasil dipindahkan, menyebutkan urutan lambang bilangan 1-10 pada benda yang dipindahkan, dan lain sebagainya.⁸

e. Kelebihan dan Kekurangan Bermain Estafet

Terdapat kelebihan serta kekurangan dari setiap permainan yang dilakukan pada pembelajaran bagi anak usia dini. Begitu pula dengan bermain estafet, terdapat kelebihan yang yang dapat dirasakan baik oleh anak maupun oleh guru dalam proses belajar dan pembelajaran. Berikut ini merupakan kelebihan dari bermain estafet :

- 1) Dapat mengembangkan anak dalam berpikir simbolik yakni pada saat menghitung jumlah benda yang berhasil dipindahkan saat bermain estafet, menyebutkan urutan lambang bilangan 1-10 pada benda yang dipindahkan, dan lain sebagainya.
- 2) Dapat meningkatkan sikap kooperatif pada anak, karena dalam bermain estafet anak melakukan kerjasama dengan teman dalam kelompok saat memindahkan benda dari satu tempat ke tempat lainnya.
- 3) Dapat mengembangkan fisik-motorik pada anak saat memindahkan benda dari satu tempat ke tempat lainnya.
- 4) Dapat meningkatkan perkembangan bahasa anak yakni dalam berkomunikasi secara lisan baik dengan teman dalam kelompok maupun dengan guru.

⁸ Khomsin, *Atletik*, (Semarang: UPT Percetakan dan Penerbit Unnes Press, 2008), 33.

- 5) Dapat menumbuhkan rasa antusiasme pada diri anak, karena dalam bermain estafet dikemas dalam bentuk perlombaaan yang tentunya terdapat kelompok yang menang dan kalah sehingga anak terpacu untuk semangat dalam bermain agar dapat memenangkan perlombaan tersebut.

Selain kelebihan, terdapat pula kekurangan dari bermain estafet yakni:

- 1) Dapat membuat anak-anak yang menunggu giliran dalam bermain estafet merasa bosan dan enggan untuk bermain.
- 2) Jika salah satu anak dalam kelompok tidak memahami aturan dalam bermain, maka aktivitas bermain yang dilakukan akan terhambat.
- 3) Dapat membuat anak merasa lelah, karena dalam bermain estafet dibutuhkan energi yang cukup banyak terkuras.

f. Media Puzzle

- 1) Pengertian Media Puzzle

Menurut Patmonodewo dalam Muzamil Misbach kata puzzle berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang. Yaitu menyusun suatu foto secara acak atau random.

- 2) Macam-Macam Puzzle

Terdapat banyak macam puzzle, Andang Ismail menyebutkan, yaitu: puzzle huruf, angka, bentuk badan, buah, dan sebagainya.

- 3) Kelebihan Media Puzzle

Kelebihan puzzle adalah: Isi media puzzle berguna dan penting bagi anak,

- a) Sangat menarik terhadap minat anak,
- b) Mudah dijumpai,
- c) Dari bahan yang aman
- d) Punya sisi kreatif dan menarik.
- e) Melatih kecerdasan anak,

- f) Mapu mengeksplorasi menurut kemampuan dan minatnya.⁹

2. Keterampilan Kerjasama Kelompok Anak Usia Dini

a. Pengertian Kerjasama

Sebagai makhluk sosial manusia tidak dapat dipisahkan dari komunitasnya dan setiap orang di dunia ini tidak ada yang dapat berdiri sendiri melakukan segala aktivitas untuk memenuhi kebutuhannya, tanpa bantuan orang lain. Begitupun Anak, dalam aktivitas usahanya setiap anak selalu membutuhkan kehadiran dan peran orang lain.

Salah satu ciri khas keterampilan sosial yang berkembang adalah kerjasama, belajar kerjasama yang mengembangkan kognitif maupun sosial. Kerjasama adalah gejala saling mendekati untuk mengurus kepentingan bersama dan tujuan bersama. Kerjasama dan pertentangan merupakan dua sifat yang dapat dijumpai dalam seluruh proses sosial atau masyarakat, diantara seseorang dengan oranglain, kelompok dengan kelompok, dan kelompok dengan seseorang. Pada umumnya kerjasama menganjurkan persahabatan, akan tetapi kerjasama dapat dilakukan diantara dua pihak yang tidak bersahabat, atau bahkan bertentangan. Kerjasama diantara dua pihak yang bertentangan dinamakan kerjasama berlawanan (*antagonic cooperation*), merupakan suatu kombinasi yang amat produktif dalam masyarakat modern.¹⁰

Makna kerjasama merupakan sifat ketergantungan manusia memungkinkan dan mengharuskan setiap insan atau kelompok sosial untuk selalu berinteraksi dengan oranglain atau kelompok lain. Hubungan dengan pihak lain yang dilaksanakan dalam suatu hubungan yang bermakna adalah hubungan kerjasama. Hubungan

⁹ Andang ismail, 87.

¹⁰ Bimo Walgito, *Bimbingan Konseling*, (Yogyakarta: C.V. Andi Offset, 2010), 124.

kerjasama bermakna bagi diri atau kelompok sosial sendiri, maupun bagi orang atau kelompok yang diajak kerjasama. Makna timbal balik ini harus diusahakan dan dicapai, sehingga harapan-harapan, motivasi, sikap dan lain-lainnya yang ada pada diri atau kelompok dapat diketahui oleh orang atau kelompok lain. Dengan adanya hubungan timbal balik ini akan menghilangkan kecurigaan, prasangka, dan praduga. Kerjasama adalah gejala saling mendekati untuk mengurus kepentingan bersama dan tujuan bersama.¹¹

Kerjasama menurut Hafsah sering juga disebut dengan istilah kemitraan, yang berarti suatu strategi kegiatan yang dilakukan oleh dua pihak atau lebih dalam jangka waktu tertentu untuk meraih keuntungan bersama dengan prinsip saling membutuhkan dan saling membesarkan. Sementara Kusnadi mengartikan kerjasama sebagai dua orang atau lebih untuk melakukan aktivitas bersama yang dilakukan secara terpadu yang diarahkan kepada suatu target atau tujuan tertentu. Sementara menurut Schiller dan Bryant, kerjasama adalah menggabungkan tenaga sendiri dengan tenaga oranglain untuk bekerja untuk mencapai tujuan umum.¹²

Surgent menyatakan bahwa kerjasama merupakan usaha terkoordinasi diantara anggota kelompok atau masyarakat yang diarahkan untuk mencapai tujuan bersama.¹³ Sentosa juga menyatakan bahwa kerjasama adalah suatu bentuk interaksi sosial dimana tujuan anggota kelompok yang satu berkaitan erat dengan tujuan anggota kelompok yang lain atau tujuan kelompok secara keseluruhan sehingga seseorang individu hanya

¹¹ Mulyasa, *Manajemen Paud*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014), 166.

¹² *Ibid*, 169.

¹³ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Media Group, 2011), 27.

dapat mencapai tujuan bila individu lain juga mencapai tujuan.¹⁴

Davis berpendapat bahwa kerjasama adalah keterlibatan mental dan emosional orang di dalam situasi kelompok yang mendorong mereka untuk memberikan kontribusi dan tanggung jawab dalam mencapai tujuan kelompok.

Dari pengertian tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa kerjasama adalah aktivitas dua orang atau lebih untuk 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 antara anak dengan anak ataupun antara anak dengan orang dewasa.

b. Tujuan kerjasama

Seorang anak diciptakan memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, sehingga seorang anak selalu membutuhkan kehadiran orang lain. Seorang anak dalam melakukan kegiatan permainan berkelompok memerlukan kerjasama dengan anak yang lain, anak pasti akan memilih teman sebaya yang memiliki pemikiran yang sama dengannya agar dapat menyelesaikan sebuah permainan dengan baik.

Tujuan kerjasama adalah untuk mendapatkan hasil yang diharapkan dan menguntungkan. Begitu juga dengan anak, bahwa kerjasama yang diharapkan dengan teman sebaya dalam satu kelompok akan menghasilkan sesuatu. Hafsah mengatakan bahwa pada dasarnya, maksud dan tujuan dari sebuah kerjasama adalah bahwa dalam kerjasama harus menimbulkan kesadaran dan saling menguntungkan kedua pihak. Tentu saja, saling menguntungkan bukan berarti bahwa kedua pihak yang bekerja sama tersebut harus

¹⁴ *Ibid*, 29.

memiliki kekuatan dan kemampuan yang sama serta memperoleh keuntungan yang sama besar, akan tetapi, kedua pihak memberi kontribusi atau peran yang sesuai dengan kekuatan dan potensi masing-masing pihak, sehingga keuntungan atau kerugian yang dicapai atau diderita kedua pihak bersifat proporsional, artinya sesuai dengan peran dan kekuatan masing-masing. Begitu juga dengan anak, jika kedua anak saling bekerjasama untuk menghasilkan atau menyelesaikan sesuatu, maka kedua anak harus memiliki peran dan menggunakan kekuatan dan pemikiran masing-masing untuk bekerjasama atau saling berhubungan.¹⁵

Menurut Yudha tujuan kerjasama untuk anak usia dini yaitu Untuk lebih menyiapkan anak didik dengan berbagai ketrampilan baru agar dapat ikut, berpartisipasi dalam dunia yang selalu berubah dan terus berkembang, membentuk kepribadian anak didik agar dapat mengembangkan kemampuan, berkomunikasi dan bekerjasama dengan orang lain dalam berbagai situasi sosial, mengajak anak untuk membangun pengetahuan secara aktif karena dalam pembelajaran kerjasama (kooperatif), serta anak TK tidak hanya menerima pengetahuan dari guru begitu saja tetapi siswa menyusun pengetahuan yang terus menerus sehingga menempatkan anak sebagai pihak aktif. Selain itu juga dapat memantapkan interaksi pribadi diantara anak dan diantara guru dengan anak didik. Hal ini bertujuan untuk membangun suatu proses sosial yang akan membangun pengertian bersama.¹⁶

Berdasarkan dua pendapat para ahli mengenai tujuan kerjasama dapat diketahui bahwa kemampuan kerjasama bertujuan mengembangkan kreativitas anak dalam berkelompok atau bermain

¹⁵ Bimo walgito, 127.

¹⁶ Yudha Saputra, *Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005), 76.

bersama teman-temannya karena jika anak tidak memiliki kemampuan kerjasama anak belum dapat membedakan antara kondisi dirinya dengan kondisi orang lain atau anak lain di luar dirinya. Dari uraian di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa tujuan kemampuan kerjasama yaitu untuk mengajak anak agar dapat saling tolong menolong, untuk menciptakan mental anak didik yang penuh rasa percaya diri agar dapat dengan mudah beradaptasi dengan lingkungan baru, serta dapat meningkatkan sosialisasi anak terhadap lingkungan.

c. Indikator kerjasama

Ada beberapa indikator-indikator kerjasama. Berdasarkan pengertian kerjasama yang dinyatakan Davis sebagai berikut:

- 1) Tanggung jawab. Secara bersama-sama menyelesaikan pekerjaan, yaitu dengan pemberian tanggung jawab dapat tercipta kerja sama yang baik.
- 2) Saling berkontribusi. Yaitu dengan saling berkontribusi baik tenaga maupun pikiran akan terciptanya kerja sama.
- 3) Pengerahan kemampuan secara maksimal, yaitu dengan mengerahkan kemampuan atau kekompakan masing-masing anggota tim secara maksimal.¹⁷

Menurut Standar Kompetensi Pendidikan Anak Usia Dini (2003: 28) indikator kerjasama adalah:

- 1) Senang bermain dengan teman (tidak bermain sendiri).
- 2) Dapat melaksanakan tugas kelompok.
- 3) Dapat memuji teman atau orang lain.

Menurut Pusat Studi Pendidikan Anak Usia Dini Lembaga Penelitian Universitas Negeri Yogyakarta (2009: 35) indikator kerjasama adalah:

- 1) Anak dapat bergabung dalam permainan kelompok.

¹⁷ Bimo walgito, 215.

- 2) Anak dapat terlibat aktif dalam permainan kelompok.
- 3) Anak bersedia berbagi dengan teman-temannya.
- 4) Anak dapat mendorong anak lain untuk membantu orang lain.
- 5) Anak merespon dengan baik bila ada yang menawarkan bantuan.
- 6) Anak bergabung bermain dengan teman saat istirahat.
- 7) Anak mengucapkan terima kasih apabila dibantu teman.

Menurut Tedjasaputra, indikator dalam kemampuan kerjasama adalah:

- 1) .Anak dapat membina dan mempertahankan hubungan dengan teman.
- 2) Anak mau berbagi dengan teman yang lain.
- 3) Anak mau menghadapi masalah bersama-sama.
- 4) Mau menunggu giliran.
- 5) Belajar mengendalikan diri.
- 6) Mau berbagi.¹⁸

Berdasarkan pengertian dan pendapat tentang indikator kerjasama yang dinyatakan Para ahli, diambil indikator-indikator kerjasama dari Davis yaitu tanggung jawab, saling kontribusi, penerahan kemampuan (kekompakan tim).

3. Metode Bermain Estafet Puzzle dalam Meningkatkan Kerjasama Kelompok AUD

Adapun prosedur pelaksanaan kegiatan permainan menyusun puzzle berkelompok adalah sebagai berikut:

- 1) Persiapan
 Persiapan yang dilakukan dalam kegiatan permainan kelompok menyusun kepingan puzzle adalah:
 - a) Peneliti mempersiapkan tabel penilaian serta rubrik penilaian.

¹⁸ Mayke S Tedjasaputra, 88.

- b) Peneliti mempersiapkan perlengkapan yang dibutuhkan dalam kegiatan permainan kelompok menyusun kepingan puzzle. Seperti: meja, puzzle, peluit dan perlengkapan lainnya bersamasama dengan anak.
- c) Guru sebagai pemimpin permainan memperkenalkan serta menunjukkan gambar yang utuh dari keping puzzle yang akan dirangkai kepada anak.

2) Pelaksanaan

- a) Anak dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 5-6 orang anak.
- b) Guru menjelaskan aturan permainan dan pelaksanaan permainan kelompok menyusun kepingan puzzle.

Adapun aturan dalam permainan kelompok menyusun kepingan puzzle antara lain:

- a) Anak membuat barisan dalam kelompoknya (orang pertama, kedua, ketiga dan seterusnya).
- b) Tiap kelompok berlomba menyusun kepingan puzzle secara bergantian satu persatu dimulai dari orang pertama dalam kelompoknya dilanjutkan orang kedua, kemudian ketiga, dan seterusnya sampai potongan puzzle tersebut menjadi gambar yang utuh. Kelompok yang dapat menyelesaikan potongan gambar menjadi gambar yang utuh terlebih dahulu dengan benar adalah pemenangnya.
- c) Guru memberikan contoh (merangkai keping puzzle menjadi bentuk utuh) kepada anak.
- d) Setelah permainan selesai guru memberikan motivasi dan penjelesan tentang kejadian yang dialami anak ketika kegiatan permainan kelompok menyusun kepingan puzzle berlangsung. Guru menjelaskan bahwa permainan ini membutuhkan kerjasama dengan teman yang lainnya dalam satu kelompok. Selain itu guru harus menjelaskan bahwa kerjasama juga diperlukan dalam pekerjaan yang lain.

e) diperlukan dalam pekerjaan yang lain.

3) Penilaian

Penilaian dalam kegiatan permainan menyusun kepingan puzzle berkelompok ini dilakukan pada saat permainan berlangsung. Guru mengamati dan memberikan penilaian dengan menggunakan instrument lembar observasi kemampuan kerjasama yang sudah disediakan dengan cara mencentang (√) pada tiap kemampuan yang diperlihatkan anak.

4. Evaluasi Metode

Evaluasi merupakan bagian integral dari suatu proses pembelajaran. Idealnya, efektivitas pelaksanaan proses pembelajaran diukur dari dua aspek yaitu: a) bukti-bukti empiris mengenai hasil belajar siswa yang dihasilkan oleh sistem pembelajaran, dan 2) bukti-bukti yang menunjukkan berapa banyak kontribusi (sumbangan) media terhadap keberhasilan dan keefektivan proses pembelajaran itu. Apapun juga metode yang dibuat perlu dinilai terlebih dahulu sebelum digunakan secara luas. Evaluasi itu dimaksudkan untuk mengetahui apakah metode yang dibuat tersebut dapat mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan atau tidak. Berikut ini ada beberapa tujuan evaluasi metode yaitu:

- a. Menentukan efektivitas metode pembelajaran yang digunakan.
- b. Menentukan perbaikan atau peningkatan metode pembelajaran yang digunakan.
- c. Menetapkan *cost-effective* metode yang digunakan, dilihat dari hasil belajar siswa.
- d. Memilih metode pembelajaran yang sesuai untuk dipergunakan dalam proses belajar di dalam kelas.
- e. Menilai kemampuan guru dalam menggunakan metode pembelajaran.¹⁹

¹⁹Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia, 2011), 142.

B. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Nurul Fatimah (2015) Jurnal Universitas PGRI Semarang yang berjudul “Upaya meningkatkan kerjasama anak melalui permainan outbound estafet bola bocor pada kelompok B TK Mardisiwi II Tuksongo tahun ajaran 2015. Berdasarkan keseluruhan kegiatan penelitian tindakan kelas dapat disimpulkan bahwa kemampuan kerja sama anak pada kelompok B TK mardisiwi II Tuksongomengalami peningkatan melalui peningkatan melalui bermain outbound estafet bola bocor. Saran yang diajukan dalam penelitian ini yaitu (1) bagi anak agar lebih termotivasi dan semangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, terutama kegiatan pembelajaran permainan outbound estafet bola bocor karena permainan ini sangat menyenangkan dan menarik. (2) bagi guru penerapan permainan outbound estafet bola bocor merupakan salah satu cara alternatif yang perlu digunakan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan kerja sama anak.²⁰
2. Penelitian dilakukan sebelumnya oleh Esti Kurnia Mahardika (2014) Jurnal pendidikan anak usia dini yang berjudul “Peningkatan Perilaku Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional Jawa” Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkat perilaku sosaial anak kelompok A TK DWP Putra harapan bojonegoro. Perilaku sosial anak dapat meningkat setelah dilakukan tindakan melalui kegiatan bermain permainan tradisional jawa. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian yang menyebutkan bahwa rerata kelas pada tindakan sebesar 41,13%. setelah dilakukan tindakan dalam siklus I meningkat rerata kelas menjadi sebesar 83,01% dan pada siklus II meningkat menjadi 99,7%.²¹

²⁰ Nurul Fatimah, Upaya meningkatkan kerjasama anak melalui permainan outbound estafet bola bocor pada kelompok B TK Mardisiwi II Tuksongo tahun ajaran 2015, *Jurnal Of Education Universitas PGRI Semarang*, no. 1 (2015): vol 4.

²¹ Esti Kurnia Mahardika, Peningkatan Perilaku Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional Jawa, *Jurnal Pendidikan Usia Dini Universitas Negeri Jakarta*, vol 8 (2014).

3. Peneliti sebelumnya Samsidah (2013) jurnal pendidikan anak yang berjudul “permainan bola estafet sebagai media pembelajaran pada dari hasil anak usia dini” dengan hasil penelitian dapat menunjukkan bahwa dengan permainan bola estafet dapat meningkatkan semangat belajar anak dan dapat menampak perbendaharaan permainan di lembaga pendidikan.²²

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No	Nama	Nurul Fatimah
1	Judul	Upaya meningkatkan kerjasama anak melalui permainan outbound estafet bola bocor pada kelompok B TK Mardisiwi II Tuksongo tahun ajaran 2015
	Metode	Tindakan Kelas(<i>Clasroom Action Reserch</i>), sedangkan penelitian yang peneliti lakukan dengan menggunakan metode kualitatif
	Hasil	Kemampuan kerja sama anak pada kelompok B TK mardisiwi II Tuksongo mengalami peningkatan melalui peningkatan melalui bermain <i>outbound</i> estafet bola bocor
	Persamaan	Sama-sama meningkatkan kemampuan kerjasama
	Perbedaan	Metode bermain yang digunakan adalah estafet bola bocor, sedangkan peneliti menggunakan metode bermain estafet puzzle
2	Nama	Esti Kurnia Mahardika
	Judul	Peningkatan Perilaku Sosial Anak

²² Syamsidah, permainan bola estafet sebagai media pembelajaran pada anak usia dini, *Jurnal Pendidikan anak*, vol 2. (2013).

		Melalui Permainan Tradisional Jawa
	Metode	Tindakan Kelas(<i>Classroom Action Reserch</i>), sedangkan peneliti menggunakan metode kualitatif.
	Hasil	Perilaku sosial anak dapat meningkat setelah dilakukan tindakan melalui kegiatan bermain permainan tradisional jawa.
	Persamaan	Sama-sama meningkatkan kemampuan sosial
	Perbedaan	Metode Yang digunakan adalah metode permainan tradisional jawa, sedangkan peneliti menggunakan metode bermain estafet puzzle
3	Nama	Syamsidah
	Judul	permainan bola estafet sebagai media pembelajaran pada anak usia dini
	Metode	Jurnal yang ditulis Syamsidah menggunakan metodologi kualitatif sama dengan peneliti lakukan saat ini tetapi ada perbedaan pada metode permainan yang peniliti lakukan yaitu menggunakan metode bermain estafet <i>puzzle</i> .
	Hasil	Permainan bola estafet dapat meningkatkan semangat belajar anak dan dapat menampak perbendaharaan permainan di lembaga pendidikan.
	Persamaan	Sama-sama menggunakan metode permainan dengan cara estafet
	Perbedaan	Tujuan dari jurnal ini yaitu untuk meningkatkan semangat belajar anak, sedangkan tujuan dari peneliti yaitu untuk meningkatkan kemempuan kerjasama kelompok anak usia dini

C. Kerangka Berfikir

Anak yang berusia 0-8 tahun atau Anak Usia Dini yang disebut pula dengan anak masa awal (*early childhood*) merupakan masa-masa terpenting bagi perkembangan anak. Pada masa ini merupakan masa keemasan (*the golden age*), di mana anak dapat dengan mudah menerima berbagai informasi atau pengetahuan yang diberikan pada anak. Informasi serta pengetahuan tersebut dapat diperoleh melalui proses pendidikan di sekolah.

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang mengembangkan seluruh aspek perkembangan meliputi fisik-motorik, kognitif, moral, sosial, emosional, kreatifitas, dan bahasa. Salah satu yang penting bagi berlangsungnya kehidupan anak kelak adalah dengan kemampuan sosialnya.

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. Seseorang akan dapat diterima dalam kelompoknya jika ia mampu bekerjasama dengan anggota kelompok yang lainnya.

Perkembangan sosial anak Taman Kanak-Kanak dari segi psikososialnya berada pada tahap *initiative versus guilt* dimana sikap inisiatif harus mulai ditunjukkan dengan cara mengurangi ketergantungan kepada orang tua dan mulai berinteraksi dengan lingkungannya. Anak cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri.

Bermain merupakan kegiatan yang disukai anak. Bermain biasanya dilakukan dalam bentuk permainan. Melalui permainan anak akan merasa senang, dan gembira. Melalui permainan pula anak dapat berinteraksi dengan teman yang lain tanpa merasa dipaksa atau tidak senang. Banyak hal yang akan anak munculkan ketika permainan berlangsung, salah satunya adalah mengembangkan kemampuan kerjasama. Melalui permainan secara berkelompok dimana terdapat aturan-aturan yang ada dalam suatu permainan, tujuan untuk meraih kemenangan, serta adanya persaingan dengan kelompok yang lain dalam permainan itulah yang akan

mendorong anak untuk saling bekerjasama dalam kelompoknya untuk menghadapi kelompok yang lain.

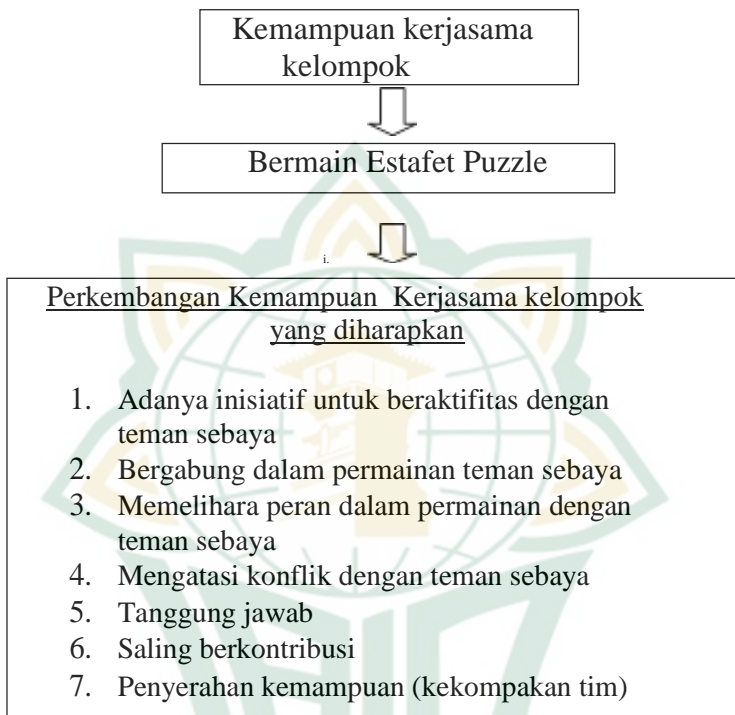
Melalui permainan menyusun puzzle berkelompok dapat meningkatkan kemampuan kerjasama diantara diri anak karena permainan ini membutuhkan: (1) interaksi diantara anggota kelompoknya (dengan teman satu kelompok), sehingga akan ada anak yang memberikan ide / saran dan ada yang mendengarkan / menerima ide / saran dari teman yang lainnya; (2) melatih pengendalian sikap anak, yaitu tidak marah ketika kelompoknya kalah atau ada teman yang melakukan kesalahan; (3) melatih kesabaran anak, dimana anak mampu menghargai dan menghormati orang lain dalam kelompoknya; (4) mengembangkan kemampuan kerjasama antar teman dalam satu kelompok agar dapat memenangkan pertandingan; (5) saling tolong menolong dan saling membantu antar teman dalam kelompoknya; (6) tanggung jawab anak terhadap tugasnya; (7) sikap sportif agar anak mampu menerima kekalahannya, serta (8) aturan yang harus dipenuh / ditaati oleh setiap anak.

Bermain merupakan kegiatan yang disukai anak. Melalui permainan menyusun puzzle berkelompok ini anak akan merasa senang, dan gembira. Melalui permainan ini pula anak dapat berinteraksi dengan teman yang lain tanpa merasa dipaksa atau tidak senang. Banyak hal yang akan anak munculkan ketika anak bermain menyusun puzzle berkelompok, salah satunya adalah kerjasama. Melalui permainan secara berkelompok dimana terdapat aturan-aturan yang ada dalam suatu permainan, tujuan untuk meraih kemenangan, serta adanya persaingan dengan kelompok yang lain dalam permainan itulah yang akan mendorong anak untuk saling bekerjasama.

Melalui interaksi sosial dalam permainan secara berkelompok dapat pula mengurangi sifat egosentri pada diri anak. Karena ketika anak melakukan interaksi sosial serta bekerjasama dalam kelompok tersebut anak akan mengurangi sifat egonya demi diterima dalam kelompok tersebut. Penggunaan media dan metode yang bervariasi seperti permainan menyusun puzzle berkelompok diharapkan dapat meningkatkan kemampuan anak RA Miftahul Huda 1 Turirejo Demak dalam mengembangkan kemampuan kerjasama.

Kerangka berfikir dalam penelitian ini adalah:

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir



D. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana Penerapan Metode Bermain Estafet Puzzle dalam Meningkatkan Kerjasama Kelompok Di Raudhatul Athfal Miftahul Huda 1 Turirejo demak Tahun Ajaran 2019/2020?
2. Bagaimanakah faktor pendukung dan penghambat dalam Penerapan Metode Bermain Estafet Puzzle dalam Meningkatkan Kerjasama Kelompok Di Raudhatul Athfal Miftahul Huda 1 Turirejo demak Tahun Ajaran 2019/2020?