

## BAB II

### ALAT PERMAINAN EDUKATIF DENGAN MEDIA PUZZLE DAN KECERDASAN EMOSIONAL ANAK USIA DINI

#### A. Deskripsi Teoris

##### 1. Alat Permainan Edukatif

##### a. Pengertian Alat Permainan Edukatif

Pendidik dalam menyampaikan pembelajaran hendaknya menggunakan sumber (alat), sumber (alat) tersebut berfungsi untuk memudahkan anak dalam belajar dan berfikir. Sebagaimana pada zaman Rasulullah, Allah menurunkan Al-Qur'an sebagai sumber (alat) untuk diajarkan kepada manusia.<sup>1</sup> Sebagaimana firman Allah dalam Surat An-Nahl ayat 44:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ ۗ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا  
نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ ﴿٤٤﴾

Artinya: *“Dan Kami turunkan Ad-Dzikir (Al-Qur'an) kepadamu, agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkannya.”* (QS. An-Nahl: 44)<sup>2</sup>

Sumber (alat) yang dimaksud dalam pembelajaran anak usia dini adalah berupa alat permainan edukatif. Alat Permainan Edukatif (APE) terdiri dari 2 kata arti, yakni peralatan bermain ialah seluruh peralatan yang dipakai anak-anak guna mencukupi naluri bermain anak, adapun edukatif ialah pendidikan. Jadi APE ialah peralatan bermain yang

<sup>1</sup> M. Ramli, “Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an dan Al-Hadist”, *Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan*, 13 no.23, (2015): 133.

<sup>2</sup> Alquran, an-Nahl ayat 44, *Alquran dan Terjemahnya*, (Jakarta Departemen Agama RI, 2010), 272.

memang disusun tertentu guna keperluan pendidikan. Selain itu, APE merupakan peralatan bermain yang secara maksimal mampu memicu keinginan anak dan dapat meningkatkan sejumlah bentuk kemampuan anak serta digunakan dalam berbagai jenis kegiatan.<sup>3</sup>

APE yang sesuai bagi tumbuh kembang anak akan menciptakan rasa bahagia pada anak juga memicu agar tidak jenuh di lokasi pembelajaran anak usia dini. Istilah sederhana APE dapat dimaknai dengan sesuatu yang bisa dipakai belajar anak melalui kegiatan bermain. Dapat disimpulkan bahwa APE ialah seluruh peralatan bermain yang didalamnya terselip pembelajaran untuk tumbuh kembang anak.

#### **b. Tujuan Alat Permainan Edukatif**

Tujuan yang dapat diperoleh dari APE untuk pembelajaran anak usia dini, diantaranya:

##### 1) Tujuan bagi anak

Untuk anak APE berperan penting serta berguna bagi pertumbuhan anak, tak sekedar terkait fisik namun juga psikis. Adapun tujuan APE bagi anak-anak adalah:

- a) Sebagai media kreatifitas serta imajinasi anak. Anak bisa berkreasi memakai mainannya dengan banyak cara berdasarkan kehendaknya dengan menggunakan APE. Keadaan itu, memungkinkan anak menunjukkan sejumlah kreatifitasnya supaya aktivitas bermainnya semakin lebih menarik serta mampu memuaskan anak rasa penasarannya, dengan seperti itu anak dapat berkreasi dan berimajinasi.
- b) Untuk mengembangkan komunikasi anak. Anak dapat berkomunikasi dan berinteraksi

---

<sup>3</sup>M. Fadillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2017), 55.

- dengan lingkungan sekitar dengan menggunakan APE.<sup>4</sup>
- c) Guna mempermudah pembelajaran bagi anak, artinya peralatan mainan yang digunakan anak bisa dipakai menjadi instrumen belajar. Anak bisa bermain sekaligus meningkatkan sejumlah kemampuan yang dimiliki dengan menggunakan APE.
  - d) Guna membiasakan fokus anak. Fokus anak bisa dipicu serta ditingkatkan melalui sejumlah upaya. Satu diantaranya yakni lewat permainan. APE yang bisa membiasakan fokus anak adalah *puzzle*, ular tangga, congklak, dan lain sebagainya. Peralatan bermain itu digunakan dengan tak langsung dapat membiasakan fokus anak, karena saat memainkannya memerlukan fokus serta kenyamanan, agar terjauhi dari kekliruan yang berbahaya serta memperoleh hasil terbaik.
  - e) Guna mengurangi rasa jenuh anak. Aktivitas pengajaran jika dilaksanakan berkesinambungan serta tetap, bisa membuat anak jenuh. Agar melenyapkan rasa jenuh itu, upayanya ialah menggunakan APE, meskipun anak fokus dalam bermain, namun anak akan selalu mengingat pembelajaran. Anak bisa belajar lewat kegiatan bermain.
  - f) Guna meningkatkan daya ingat anak. Semua yang menarik minat anak nantinya akan melekat pada ingatan anak tersebut. Permainan dapat menarik minat anak untuk belajar, dengan APE anak bisa membuat daya ingat anak mengalami kenaikan serta mereview apa yang telah dilewatinya.<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup> Adang Ismail, *Education Games*, (Yogyakarta: Pro-u Media, 2012),117-129.

<sup>5</sup>M. Fadillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2017), 57-58.

- g) Guna memberikan stimulus dalam pembentukan perilaku, APE bisa menolong anak guna membentuk tingkah laku melalui pembiasaan yang baik dalam bermain.<sup>6</sup>
- 2) Tujuan bagi pendidik  
Adapun untuk pendidik anak usia dini, APE memiliki tujuan yakni:
- a) Guna memudahkan penyampaian materi. Seluruh guru memerlukan suatu media guna memaparkan materi atau tema pembelajaran. Media yang sesuai sebagai instrumen belajar anak usia dini adalah APE, karena pada umumnya anak menyukai permainan. Apabila menggunakan APE pada saat kegiatan pembelajaran, anak nantinya bisa menyerap materi pembelajaran dengan mudah, dan pendidikpun menjadi mudah untuk menyampaikan materi.
  - b) Untuk melatih kreativitas pendidik. Kreativitas pendidik dapat dilihat dari pembuatan dan pengembangan APE untuk anak-anak, kreativitas guru tercipta ketika memperoleh serta mengeluarkan ide, juga memperkenalkan APE yang akan dipergunakan anak.
  - c) Guna menyikapi terbatasnya waktu, tempat, ataupun bahasa. Dalam pelaksanaan kegiatan belajar AUD, pendidik umumnya menghadapi hambatan pada penataan waktu, lokasi serta bahasa. Agar bisa menyelesaikan permasalahan itu satu upaya yang bisa dilakukan adalah dengan menggunakan APE. Menggunakan APE anak bisa belajar sejumlah hal, sekalipun waktunya terbatas serta lokasi yang biasa saja. Disisi lain, melalui APE anak pula bisa meningkatkan keterampilan berbahasa dengan

---

<sup>6</sup>Nilawati Astini, dkk., "Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini", *Jurnal Pendidikan Anak*, 6, no.1, (2017): 34.

baik lewat hubungan ketika bermain memakai alat permainan.

- d) Untuk memancing semangat belajar anak. APE merupakan salah satu alat guna menghapuskan rasa jenuh anak. Terkait hal ini, maka APE bisa digunakan pengajar guna memacu semangat belajar anak.
- e) Sebagai media evaluasi anak. Evaluasi dilaksanakan guru ketika anak memakai APE tersebut, lewat jalannya bermain tersebut, sehingga bisa dipahami derajat tumbuh kembang anak. Tingkatan perkembangan anak terdiri dari anak mulai berkembang, sudah berkembang, dan sangat berkembang.<sup>7</sup>

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka APE memiliki banyak tujuan dalam proses pendidikan. Tujuan tersebut ditujukan kepada pendidik maupun peserta didik.

### c. Kriteria Alat Permainan Edukatif

Seluruh peralatan bermain edukatif mesti memiliki ciri khusus. Berikut ciri tersebut adalah:

- 1) Mendukung merangsang tumbuh kembang anak.  
Tujuan pembentukan APE adalah untuk memudahkan menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak agar mencapai perkembangan yang maksimal. Oleh karena itu, APE dapat berfungsi sebagai sarana menumbuhkan sejumlah bakat yang dimiliki anak.<sup>8</sup>
- 2) Berdasar usia anak.  
Seluruh APE harus sesuai umur anak. Jika tidak tepat maka akan mencelakakan anak. Selain itu ketepatan APE berdasar umur anak difungsikan menjadi peralatan rangsangan untuk tumbuh kembang anak. APE harus disesuaikan dengan usia

---

<sup>7</sup>M. Fadillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2017), 59-61.

<sup>8</sup>Novi Mulyani, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Kalimedia, 2016), 129.

anak agar anak dapat menggunakan APE dengan aman dan nyaman.

- 3) Menarik dan bervariasi.  
Model yang menyenangkan serta banyak modelnya ialah kunci alat permainan yang diminati oleh anak. Bila peralatan bermain menyenangkan serta banyak bentuknya anak akan bahagia serta antusias saat bermain. Bermain dengan semangat bisa memancing motivasi anak guna selalu belajar sejumlah hal lewat APE yang dimainkan bersama dengan teman sebayanya.
- 4) Aman digunakan.  
Keamanan ketika anak bermain ialah prioritas utama yang dijadikan perhatian orang tua ataupun guru. Permainan yang tidak aman atau membahayakan tentu tidak memberikan nilai-nilai pendidikan, melainkan membuat anak mengalami cedera dan menimbulkan kekhawatiran. Alat permainan yang aman dan nyaman saat digunakan dapat membuat anak bermain bebas sesuai dengan imajinasi dan kreatifitasnya.
- 5) Bentuk sederhana.  
Alat permainan yang edukatif tidak harus berbentuk rumit, akan tetapi dapat berbentuk sederhana. Hal ini dikarenakan cara berfikir anak masih sangat sederhana, apabila APE anak terlalu rumit untuk dimainkan, akan menimbulkan kemalasan dan memunculkan sifat putus asa pada diri anak. Kondisi seperti ini tidak baik bagi pertumbuhan dan perkembangan anak.
- 6) Melibatkan aktifitas anak.  
APE harus lebih ditekankan pada bermain aktif bukan pasif. Anak secara langsung dapat terlibat secara aktif dalam permainan, baik fisik maupun psikis. Bermain aktif membuat pertumbuhan dan perkembangan anak akan berjalan lebih maksimal. Jadi, APE harus dapat membantu kegiatan aktif

anak-anak, seperti berjalan, berlari, berayunan, melempar dan sebagainya.<sup>9</sup>

- 7) Memiliki banyak kegunaan.  
 APE yang baik adalah yang bisa digunakan dengan berbagai cara, bentuk dan mampu merangsang berbagai perkembangan anak.<sup>10</sup>

#### d. Prinsip-prinsip APE

Berikut prinsip-prinsip APE yang harus diperhatikan oleh setiap pendidik maupun orang tua, diantaranya:

- 1) Prinsip produktifitas  
 APE harus dapat menghasilkan sesuatu yang baru, baik yang menyangkut pengetahuan maupun kreativitas anak. Prinsip produktivitas sangat melekat pada APE supaya anak dapat membangun, mengembangkan, dan memunculkan pengetahuan baru yang anak berguna bagi kehidupannya.
- 2) Prinsip aktivitas  
 Prinsip ini mengandung makna bahwa APE diharapkan dapat menjadikan anak terlibat secara aktif dalam permainan. Seluruh anggota tubuh anak dapat bergerak dengan maksimal, sehingga membantu perkembangan kinestetik anak.
- 3) Prinsip kreativitas  
 Kreativitas sangat penting bagi kehidupan anak. Oleh karena itu, kemampuan kreativitas anak harus dikembangkan dengan maksimal. Kreativitas anak akan muncul pada saat bermain dengan menggunakan APE.
- 4) Prinsip efektivitas dan efisiensi  
 Efektif berarti berhasil guna atau dapat membawa hasil yang positif. Adapun efisiensi adalah tepat guna tanpa membuang-buang waktu, tenaga, dan biaya. Efektivitas dan efisien dalam prinsip APE

---

<sup>9</sup>M. Fadillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*(Jakarta: Kencana, 2017), 62-65.

<sup>10</sup>Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015),46.

dapat dimaknai sebagai APE yang dapat memberikan hasil yang positif bagi pertumbuhan dan perkembangan anak dengan waktu yang singkat, serta tidak menghabiskan banyak tenaga dan biaya.

- 5) Prinsip mendidik dengan menyenangkan  
APE dimaksudkan untuk sarana mendidik anak usia dini supaya dapat berlangsung dengan menyenangkan. APE harus memuat nilai-nilai pendidikan yang mampu mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki oleh anak.<sup>11</sup>

## 2. Media Pembelajaran

### a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran berperan penting guna memancing perhatian murid. Kata “*media*” berasal dari bahasa latin serta bentuknya jamak dari kata “*medium*” menurut harfiah maknanya “perantara atau pengantar”.<sup>12</sup> Menurut Soeparno yang dikutip oleh Dadan Djuanda media ialah satu instrumen yang digunakan untuk menyalurkan informasi kepada siswa.<sup>13</sup> Secara khusus, makna media pada kegiatan pengajaran dapat dimaknai menjadi suatu model serta penyaluran yang dipakai guna mengirimkan informasi ketika dalam pembelajaran berlangsung.<sup>14</sup>

Adanya media pada pembelajaran memiliki makna yang sangat penting, sebab pada aktivitas itu kerancuan konten yang dijelaskan bisa ditolong lewat hadirnya media menjadi perantara. Media harus selaras dengan tujuan pembelajaran sesuai rencana. Dengan demikian,

---

<sup>11</sup> Adang Ismail, *Education Games*, (Yogyakarta: Pro-u Media, 2012), 158-162.

<sup>12</sup> Indiah Komsiyah, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Teras, 2012), 73.

<sup>13</sup> Dadan Djuanda, *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Komunikatif dan Menyenangkan*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2006), 102.

<sup>14</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), 3.



tujuan pembelajaran mesti dipakai menjadi benteng landasan dalam memakai media.<sup>15</sup>

**b. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran**

**1) Tujuan media pembelajaran**

Penggunaan media pengajaran pada tahap orientasi pengajaran dapat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaiaan pesan serta isi pelajaran. Penggunaan media pembelajaran juga mampu membangkitkan motivasi dan minat siswa, selain itu juga dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa.<sup>16</sup> Firman Allah dalam surat Al-‘Alaq ayat 4-5, yang berbunyi:

الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۖ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Artinya: “Yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.” (Q.S. Al-‘Alaq:4-5)<sup>17</sup>

Ayat tersebut dijelaskan bahwa Allah mengajarkan manusia melalui perantara kalam (tuliskan dan baca), dengan tujuan mengajarkan kepada manusia mengenai hal-hal yang belum manusia ketahui. Jadi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu dalam memberikan informasi kepada peserta didik tentang materi yang akan diajarkan.

Tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran adalah:

- a) Untuk mempermudah proses pembelajaran di kelas.
- b) Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran.

<sup>15</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013),30.

<sup>16</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013),15-16.

<sup>17</sup> Alquran, al-‘alaq ayat 4-5, *Alquran dan Terjemahnya*, (Jakarta Departemen Agama RI, 2010),597.

- c) Menjaga relevansi antara materi pembelajaran dengan tujuan belajar.
- d) Membantu konsentrasi pembelajaran dalam proses pembelajaran.<sup>18</sup>

## 2) Manfaat media pembelajaran

Menurut Sudjana dan Rivia yang dikutip oleh Azhar Arsyad, manfaat media pembelajaran dalam proses belajar adalah:

- a) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b) Materi pembelajaran akan lebih jelas dan lebih dipahami oleh siswa sehingga memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c) Metode pembelajaran tidak monoton, sehingga siswa tidak bosan.
- d) Siswa dapat lebih bergerak aktif dalam kegiatan belajar, seperti mengamati, memeragakan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.<sup>19</sup>

### c. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut pandangnya.

- 1) Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi menjadi 3 bagian, yaitu:
  - a) Media bersifat visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Contohnya papan tulis, *bulletin board*, gambar-gambar, foto, lukisan, dan lain-lain.
  - b) Media bersifat audio, yaitu media yang hanya dapat didengar tidak mengandung unsur gambar. Contohnya radio, kaset, rekaman suara, *tape recorder* dan lain-lain.<sup>20</sup>

<sup>18</sup>Hajair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*,(Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2015), 5.

<sup>19</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013),28

<sup>20</sup> Asnawi dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta Selatan: Ciputat Pers,2002), 29.

- c) Media bersifat audio visual, yaitu jenis media yang mengandung unsur suara maupun gambar yang dapat dilihat. Contohnya rekaman video, televise, dan lain-lain.<sup>21</sup>
- 2) Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi menjadi 2 bagian, yaitu:
  - a) Media yang diproyeksikan seperti *film slide*, *flim striper*, transparasi, computer, dan lain-lain. Jenis media tersebut memerlukan alat alat proyeksi khusus seperti film proyektor, LCD, dan lain sebagainya.
  - b) Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, dan lain-lain.<sup>22</sup>

### 3. *Puzzle*

#### a. *Pengertian Puzzle*

Permainan *puzzle* adalah permainan yang terdiri dari gambar tertentu yang dapat melatih kreativitas, keterampilan dan konsentrasi. *Puzzle* bisa dimainkan oleh anak di bawah umur, namun tentunya tingkat kesulitannya harus disesuaikan dengan usia anak yang memainkan *game* tersebut. Permainan *puzzle* anak akan mencoba untuk memecahkan masalah yaitu menyusun gambar. Pada tahap awal pemahaman *puzzle*, mereka mungkin mencoba menyusun gambar *puzzle* dengan menyusun *puzzle* tersebut tanpa ada petunjuk. Selanjutnya permainan *puzzle* dengan memberikan beberapa arahan dan contoh, agar anak dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan mencoba menyesuaikan bentuk, warna atau logika.<sup>23</sup>

Selain arti tersebut, *puzzle* merupakan bentuk permainan modern yang dimainkan dengan cara menyusun potongan gambar menjadi satu, sehingga sesuai yang diinginkan. *Puzzle* dirancang sebagai

---

<sup>21</sup> Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta: KENCANA PRENADA MEDIA GROUP, 2012), 118.

<sup>22</sup> Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta: KENCANA PRENADA MEDIA GROUP, 2012), 119.

<sup>23</sup> Soebachman, Agustina, *Permainan Asyik Bikin Anak Pintar*, (Yogyakarta: IN AzNa Books, 2012), 48.

media melatih kreativitas anak usia dini. *Puzzle* dapat digunakan mulai anak usia 2 sampai 8 tahun, yang membedakan dimasing-masing usia hanyalah tingkat kerumitan *puzzle*. Semakin usia anak bertambah, maka bentuk *puzzle* pun akan semakin rumit.<sup>24</sup>

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka media *puzzle* merupakan alat bantu yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan permainan terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih kreativitas, keteraturan, dan tingkat konsentrasi sehingga dapat tercapai suatu tujuan pembelajaran. Diharapkan para orang tua atau pendidik dapat menyalurkan suatu pembelajaran dengan baik. Agar harapan tersebut dapat terwujud maka seorang pendidik harus mampu menggunakan media dengan baik, khususnya media *puzzle*.

#### **b. Macam-macam *Puzzle***

Permainan *puzzle* memiliki beberapa macam, diantaranya:

##### 1) *Puzzle* angka

Jenis *puzzle* angka mampu mengenalkan angka kepada peserta didik. *Puzzle* angka mampu melatih kemampuan berpikir anak secara logis dengan menyusun angka sesuai urutannya. Selain itu, *puzzle* angka dapat bermanfaat untuk menstimulasi koordinasi mata dengan tangan, menstimulasi motorik halus serta menstimulasi kerja otak.

##### 2) *Puzzle* transportasi

*Puzzle* transportasi adalah suatu permainan bongkar pasang yang bergambar berbagai macam kendaraan, baik itu kendaraan yang ada di darat, laut (air) maupun kendaraan yang ada di udara. *Puzzle* transportasi berfungsi untuk melatih motorik anak, untuk menstimulasi otak kanan dan otak kiri anak. Anak lebih mudah untuk mengenal berbagai macam alat transportasi. Selain itu anak akan lebih kreatif, imajinatif dan cerdas.

---

<sup>24</sup>M. Fadillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2017), 112.

- 3) *Puzzle logika*  
*Puzzle logika* adalah *puzzle* dengan berbagai gambar yang mampu mengembangkan kemampuan anak dalam memecahkan suatu masalah. Cara memainkan *puzzle* ini yaitu dengan menyusun kepingan *puzzle* hingga membentuk suatu gambar yang utuh.
- 4) *Puzzle geometri*  
*Puzzle geometri* adalah *puzzle* yang mampu mengembangkan kemampuan anak dalam mengenali bentuk geometri (persegi, segitiga, dan lingkaran), untuk melatih anak dalam mencocokkan kepingan *puzzle* geometri sesuai papan *puzzlenya*.
- 5) *Puzzle Kontruksi*  
*Puzzle rakitan (Contruction puzzle)* merupakan kumpulan pototan-potongan yang terpisah, yang dapat digabungkan kembali menjadi beberapa model. Mainan rakitan yang paling umum adalah balok-balok kayu sederhana berwarna-warni. Mainan rakitan ini sesuai untuk anak yang suka bekerja dengan tangan, suka memecahkan *puzzle*, dan suka berimajinasi.<sup>25</sup>

### c. Cara Memainkan *Puzzle*

Permainan *puzzle* merupakan permainan yang dapat merangsang daya pikir anak, termasuk diantaranya meningkatkan kemampuan konsentrasi dan memecahkan masalah. Adapun langkah-langkah memainkan permainan *puzzle* adalah:

- 1) Lepaskan kepingan *puzzle* dari papannya.
- 2) Acak kepingan *puzzle* tersebut.
- 3) Mintalah anak untuk memasangkannya kembali.

---

<sup>25</sup> Af Fithriyah, BAB II Kajian Teori,  
<http://digilib.uinsby.ac.id/4048/5/Bab%202.pdf>.

- 4) Berikan tantangan kepada anak untuk menyusunnya dengan cepat.<sup>26</sup>

#### d. Manfaat Permainan *Puzzle*

Permainan *puzzle* memiliki beberapa manfaat untuk anak usia dini, diantaranya:

- 1) Mengasah otak, kecerdasan otak anak akan terlatih karena permainan *puzzle* yang melatih sel-sel otak untuk memecahkan masalah.
- 2) Melatih koordinasi mata dan tangan, permainan *puzzle* melatih koordinasi tangan dan mata anak. Hal itu dikarenakan anak harus mencocokkan keping-keping *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar utuh.
- 3) Melatih membaca, membantu mengenal bentuk dan langkah penting menuju pengembangan keterampilan membaca.
- 4) Melatih kesabaran. Aktivitas permainan *puzzle*, kesabaran akan terlatih karena saat bermain *puzzle* di butuhkan kesabaran dalam menyelesaikan permasalahan.
- 5) Memberikan pengetahuan, permainan *puzzle* memberikan pengetahuan kepada anak untuk mengenal warna dan bentuk. Anak juga akan belajar konsep dasar binatang, alam sekitar, jenis-jenis benda, anatomi tubuh manusia, dan lain-lain.<sup>27</sup>

### 4. Kecerdasan Emosional

#### a. Pengertian Kecerdasan Emosional

Kecerdasan emosi adalah keterampilan untuk mengenali, mengolah, dan mengontrol emosi supaya

---

<sup>26</sup>Fuadiyah

Nidho,

*Puzzle*,

<https://yhanapratiwi.files.wordpress.com/2014/03/puzzle.pdf>.

<sup>27</sup>Suwarti, "Peningkatan Kemampuan Mengenal Binatang Melalui Permainan Puzzle pada Siswa Kelompok B di TK Dharma Wanita 2 Buluagung Kecamatan Karang Kabupaten Trenggalek Semester 1 Tahun 2015/2016," *Jurnal Pendidikan Profesional*, no. 5 (2016), 160.

anak dapat merespons secara positif disetiap kondisi yang merangsang timbulnya emosi-emosi ini. Mengenalkan anak-anak pada keterampilan emosional dan sosial maka akan membuat anak dapat mengatasi berbagai masalah yang timbul dalam proses perkembangan menuju kedewasaan. Keterampilan emosi dan sosialnya, juga dapat membantu anak dalam mengatasi berbagai macam tantangan emosional dalam kehidupan modern.<sup>28</sup>

Kecerdasan emosional adalah keterampilan anak dalam memotivasi diri sendiri dan mengontrol dalam menghadapi frustrasi, seperti mengendalikan keinginan hati dan tidak menunjukkan kesenangan secara berlebihan, mengontrol suasana hati dan menjaga pikiran agar beban pikiran tidak menghambat kemampuan berpikir, berempati dan berdoa anak.<sup>29</sup> Menurut Goleman sebagaimana yang dikutip oleh Agus Ngermanto, kecerdasan emosional merupakan keterampilan untuk mengenali perasaan diri sendiri dan perasaan orang lain, kemampuan memotivasi diri sendiri, dan kemampuan mengelola emosi dengan baik pada diri sendiri dan dalam hubungan dengan orang lain.<sup>30</sup>

Inti dari kecerdasan emosional yaitu kemampuan untuk berempati dalam mengenali perasaan orang lain dan ketrampilan sosial. Kaitannya dengan proses sosial, emosi dapat muncul sebagai akibat adanya hubungan atau interaksi sosial antara individu, kelompok, dan masyarakat. Emosi dapat muncul sebagai reaksi fisiologis, perasaan, dan perubahan perilaku yang tampak. Secara umum emosi mempunyai fungsi untuk mencapai suatu pemuasan,

---

<sup>28</sup>Riana Mashar, *Emosi Anak Usia Dini dan Strategi Pengembangannya*, (Jakarta: Kencana, 2011), 60.

<sup>29</sup>Fatimah, *Pengaruh Kreativitas Mendongeng Guru Terhadap Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini di RA Nurul Haq Prambatan Kidul Kaliwungu Kudus Tahun Ajaran 2017/2018*, Skripsi, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Jurusan Tarbiyah, STAIN Kudus, 2017, 23-24.

<sup>30</sup> Agus Ngermanto, *Melejitkan IQ, EQ, dan SQ Kecerdasan Quantum*, (Bandung: Nuansa Cendekia, 2015), 98.

pemenuhan, atau perlindungan diri, atau bahkan kesejahteraan pribadi pada saat keadaan tidak nyaman dengan lingkungan atau objek tertentu.<sup>31</sup>

#### **b. Pengertian Anak Usia Dini**

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasannya yang sangat luar biasa. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik, dan berada pada masa proses perubahan berupa pertumbuhan, perkembangan, dan pematangan, baik aspek jasmani maupun rohaninya yang berlangsung seumur hidup, bertahap, dan berkesinambungan.<sup>32</sup>

Berdasarkan UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang dikutip oleh Mansur, pengertian anak usia dini adalah kelompok manusia yang berusia 0-6 tahun. Adapun berdasarkan para pakar pendidikan anak, mendefinisikan bahwa anak usia dini adalah kelompok manusia yang berusia 8-9 tahun. Selain itu anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, dalam arti memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi motorik halus dan kasar), intelegensi, sosial emosional, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak.<sup>33</sup>

#### **c. Karakteristik Anak Usia Dini**

Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Adapun karakteristik anak usia dini adalah sebagai berikut:

- 1) Usia 0-1 tahun

---

<sup>31</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana, 2011), 136.

<sup>32</sup> E. Mulyasa, *Manajemen PAUD*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), 16.

<sup>33</sup> Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005), 87-88.



Pada masa bayi perkembangan fisik mengalami kecepatan yang luar biasa. Berikut merupakan karakteristik anak usia bayi:

- a) Mempelajari keterampilan motorik mulai dari berguling, merangkak, duduk, berdiri, dan berjalan.
- b) Mempelajari keterampilan menggunakan panca indera seperti melihat atau mengamati, meraba, mendengar, mencium, dan mengecap dengan memasukkan setiap benda ke mulut.
- c) Mempelajari komunikasi sosial. Bayi yang baru lahir telah siap melaksanakan kontak sosial dengan lingkungannya. Komunikasi responsive dari orang dewasa akan mendorong dan memperluas respon verbal dan non verbal bayi.

## 2) Usia 2-3 tahun

Beberapa karakteristik yang dilalui anak usia 2-3 tahun antara lain:

- a) Anak sangat aktif mengeksplorasi benda-benda yang ada disekitarnya. Anak memiliki kekuatan observasi yang tajam dan keinginan belajar yang luar biasa. Eksplorasi yang dilakukan oleh anak terhadap benda-benda yang ditemui merupakan proses belajar yang sangat efektif.
- b) Anak mulai meningkatkan keterampilan berbahasa, dimulai mengoceh lalu sedikit demi sedikit kata yang tak bermakna. Anak lanjut belajar serta berinteraksi, memahami apa yang dibicarakan teman serta belajar menyampaikan isi hati serta pikirannya.
- c) Anak akan belajar meningkatkan emosi. Peningkatan emosi anak didasari oleh keadaan lingkungannya, karena emosi tidak ditemukan melalui asalnya, akan tetapi didominasi pada lingkungannya.

## 3) Usia 4-6 tahun

Anak usia 4-6 tahun mempunyai ciri antara lain:

- a) Terkait pertumbuhan fisik, diusia ini anak aktif melaksanakan sejumlah kegiatan. Semua itu berguna bagi pelatihan sejumlah otot kecil ataupun besar, misal memanjat, lompat, serta lari.
- b) Peningkatan bahasa pula sangat baik. Anak mulai bisa paham terkait bahasan temannya serta bisa menyampaikan argumennya pada batasan, misal mencontoh, serta mengulangapa yang diucapkan orang lain.
- c) Pertumbuhan daya pikir semakin cepat. Diperlihatkan melalui keingin tahanan anak yang besar pada area bermainnya. Semua itu terpantau melalui kebiasaan anak bertanya apa yang terlihat.
- d) Cara bermain anak sifatnya masih individu, tidak secara sosial, meskipun aktifitas bermainnya dikerjakan bersama temannya.<sup>34</sup>

#### **d. Perkembangan Anak Usia Dini**

Mendidik anak supaya bisa memaksimalkan kemampuan diri yang dimiliki dengan baik, maka pendidik mesti memahami perkembangan anak. Adapun faktor pertumbuhan anak usia dini yakni:

##### **1) Perkembangan Fisik dan Motorik**

Pertumbuhan aspek motorik erat kaitannya dengan masalah perkembangan fisik, dan pertumbuhan fisik baik spontan ataupun tidak spontandapat menyebabkan tindakan dan gerakan anak. Perkembangan fisik membutuhkan kemampuan motorik, agar otot saraf yang mulai tumbuh dapat berguna dengan baik. Pertumbuhan motorik anak usia dini terdiri motorik kasar serta motorik halus.

Pertumbuhan motorik kasar dibutuhkan bagi kempuangerak serta keseimbangan tubuh anak. Gerakan yang dipunyai anak usia dini adalah

---

<sup>34</sup> Isjoni, *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Bandung: Alfabeta, 2011), 24-26.

gerakan sederhana misalnya lompat, loncat, serta lari. Adapun pertumbuhan motorik halus terdiri pertumbuhan otot halus serta kegunaannya. Otot tersebut berguna melaksanakan gerakan badan yang sangat spesifik, misal menulis, melipat, mengancingkan baju, menggantung serta lainnya.<sup>35</sup>

## 2) Perkembangan Kognitif

Pertumbuhan kecerdasan ialah proses di mana manusia bisa menaikkan keterampilan saat memakai pemahamannya. Pertumbuhan kecerdasan mendeskripsikan cara pemikiran anak tumbuh serta berguna olehnya bisa memikirkan sesuatu. Di dalam pengajaran anak usia dini mesti di batasi untuk bentuk konten khusus yang tepat sesuai pertumbuhan anak.

## 3) Perkembangan Bahasa

Bahasa adalah keterampilan guna berinteraksi bersama temannya. Bahasa ialah aspek utama yang membedakan antara manusia dengan hewan. Bahasa sangat erat hubungannya dengan perkembangan daya pikir anak. Perkembangan daya pikir anak terlihat pada tambahan bahasanya, yakni keterampilannya menciptakan pemahaman, menata argumen, serta membuat simpulan.<sup>36</sup>

## 4) Perkembangan Emosi

Emosi ialah suatu bagian peningkatan yang ada di diri anak itu sendiri. Keadaan emosi bisa diklasifikasi jadi 2 bentuk, yakni positif (contohnya bahagia), serta negative (contohnya sedih). Teori emosi sangat penting dikaitkan dengan kegunaannya dalam berhubungan dengan temanya. Emosi yang umumnya dialami pada tahap perkembangan umur pendidikan yakni amarah,

---

<sup>35</sup> Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005), 23-24.

<sup>36</sup> Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*, (Bandung: RemajaRosdakarya, 2007), 118.

takut, cemburu, iri hati, kasih sayang, rasa ingin tahu dan gembira.<sup>37</sup>

Menurut Boyd yang dikutip oleh Christiana Hari Soetjiningsih perkembangan emosi anak terdiri atas capaian kemampuan pada:

- a) Memahami serta memisahkan perasaan yang timbul dihatinya.
- b) Memahami dengan tepat keadaan emosi temannya.
- c) Menata emosi serta mengeluarkannya dengan cara yang baik.
- d) Menata tindakannya.
- e) Menambah rasa simpati pada teman.
- f) Menjalani serta menjaga interaksi.<sup>38</sup>

#### 5) Perkembangan Sosial

Perkembangan sosial anak diawali melalui sifat *egosentrik*, individualisme pada arah *interaksi komunal*. Yang mulanya anak bersifat *egosentrik*, hanya bisa menyikapi dari satu sisi, yakni pribadinya. Siswa tak memahami jika temannya dapat mempunyai pemikiran yang tak sama dengannya, sehingga diumur 2-3 tahun anak senang mainan tanpa teman. Berikutnya anak akan berhubungan bersama temannya, sehingga mulai muncul sifat sosialnya.

Perkembangan sosial terdiri 2 faktor, yakni keterampilan sosial serta tanggungjawab. Kompetensi sosial mendeskripsikan keterampilan siswa dalam berhubungan di lingkungan dengan baik. Adapun tanggung jawab sosial antara lain diperlihatkan melalui kemampuan siswa dalam menyelesaikan tugasnya hingga akhir, menghormati ketidaksamaan antar sesama, serta memahami kondisi lingkungan.

#### 6) Perkembangan Moral Dan Nilai-Nilai Agama

---

<sup>37</sup> Rosleny Marliani, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung: Pustaka Setia, 2015), 145.

<sup>38</sup> Christiana Hari Soetjiningsih, *Perkembangan Anak Sejak Pembukaan Sampai dengan Kanak-Kanak Akhir*, (Jakarta: Kencana, 2012), 213.

Perkembangan moral pada anak usia dinimasihi dalam tingkatan yang kecil, sebab anakbelum memahami persoalan terkait moral. Anakhanya belajar cara berperilaku dan belum memahami alasannya. Menurut Piaget yang dikutip oleh Rosleny Marliani perkembangan moral pada awal masa anak-anakdilakukan dengan unsure paksaan (moralitas melalui paksaan).<sup>39</sup>

Berdasarkan teori perkembangan moral Kohlberg yang dikutip oleh Christiana Hari Soetijiningsih, pertumbuhan sikap anakpada tahap awal, yakni menalarkan perilaku yang prokonvensional. Menalarkan perilaku prokonvensional adalah penalaran moral yang baik dan buruknya perilaku diinterpretasikan melalui *reward* (imbalan) dan *punishment* (hukuman). Anak berpikir jika ia harus taat sebab tidak ingin diberi sanksi atau hukuman, tindakan dipandang tepat jikatidak diberi sanksi serta kebalikannya.<sup>40</sup>

Keinginan anak terhadap agama sifatnya egosentriis. Anak berpikir bahwa Tuhan nantinya memenuhi keinginanya. Menurut Hurlock yang dikutip oleh Christiana Hari Soetijiningsih, rasa ingin tahu anak terkait persoalan agama akan membesar serta anak suka bertanya. Konsep anak terkait agama sangatrealistis, artinya anak memaknai apa yang perolehnya berdasar apa yang dipahaminya.<sup>41</sup>

#### e. Ciri-ciri Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini

Pendapat Goleman dalam MasharRiana, karakteristik anak yang mempunyai kecerdasan emosional yakni:<sup>42</sup>

<sup>39</sup> Rosleny Marliani, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung: Pustaka Setia, 2015), 140.

<sup>40</sup> Christiana Hari Soetijiningsih, *Perkembangan Anak Sejak Pembuahan Sampai dengan Kanak-Kanak Akhir*, (Jakarta: Kencana, 2012), 236.

<sup>41</sup> Christiana Hari Soetijiningsih, *Perkembangan Anak Sejak Pembuahan Sampai dengan Kanak-Kanak Akhir*, (Jakarta: Kencana, 2012), 246.

<sup>42</sup> Riana Mashar, *Emosi Anak Usia Dini dan Strategi Pengembangannya*, (Jakarta: Kencana, 2011), 61-62.

- 1) Bisa menyemangati dirinya.
- 2) Kuat mempertahankan diri saat putus asa.
- 3) Pandai menggunakan media informasi.
- 4) Bisa mengontrol ajakan teman.
- 5) Pandai mencari solusi guna memperoleh keinginannya. Serta mencari alternatif.
- 6) Selalu mempunyai rasa percaya diri yang baik meski di hadapkan berbagai rintangan.
- 7) Mempunyai perasaan simpati.
- 8) Mempunyai keberanian, memiliki nyali guna menyelesaikan persoalan yang berat sekalipun.
- 9) Memiliki banyak solusi guna memperoleh jalan menggapai target.

**f. Bentuk-bentuk Emosi Anak Usia Dini**

Menurut Hurlock yang dikutip oleh Ahmad Susanto, bahwa pola atau bentuk-bentuk emosi umum pada anak usia dini yakni:

- 1) Amarah, pemicu marah secara umum yakni perkelahian berebut mainan, serta tidak bisanya mendapatkan apa yang diinginkannya, ataupun sebab tersakiti, responnya yakni bisa menangis berteriak, memaki dan lainnya.
- 2) Rasa takut, diawali oleh respon anak pada perasaan takut keliru yang akibatnya akan mengalami kepanikan, lalu lebih jauh lagi mereka akan berlari, menjauh, ataupun menangis.
- 3) Cemburu, anak yang usianya lebih muda menyampaikan rasa cemburunya dengan terus terang maupun memperlihatkan tindakannya dengan berpura-pura kesakitan, serta tindakan yang sengaja dibuat untuk mendapat respon orang tuanya.
- 4) Rasa penasaran, anak memiliki rasa penasaran pada suatu hal di sekitarnya. Anak menginginkan pemahaman atas bagian dirinya, baik itu tubuhnya sendiri. Anak pula penasaran pada sistem yang

bekerja ditubuhnya misalnya posisi paru-paru jantung serta kegunaan bagian tubuhnya.<sup>43</sup>

- 5) Iri hati, anak sering iri hati terkait keterampilan maupun benda yang dipunyai rekannya. Semua itu dilampiaskan dengan berbagai bentuk yang sering ialah dengan keluhan serta menyampaikan harapannya supaya bisa mempunyai benda serupa dengan rekannya.
- 6) Gembira, anak merasakan senang ketika mereka berhasil menyelesaikan tugas yang dianggap mereka sulit. Selain itu, mereka akan merasa senang ketika mereka membohongi serta bertindak nakal pada rekannya.
- 7) Sedih, anak nantinya merasakan sedih ketika mereka tidak memiliki hal yang dipandang berharga didirinya sendiri.
- 8) Kasih sayang, anak berusaha cinta terhadap sesama, hewan, ataupun barang yang menggembarakan.<sup>44</sup>

#### **g. Aspek-aspek Kecakapan Emosional Anak Usia Dini**

Pendapat Goleman yang dikutip oleh Ahmad Susanto, membagi lima aspek kecerdasan emosional, yaitu:<sup>45</sup>

- 1) Kesadaran diri  
Sadar diri adalah kemampuan untuk memahami setiap yang dirasa serta guna panduan dalam mengemban kebijakan, mempunyai kriteria yang baik terhadap dirinya. Individu yang mempunyai rasa sadar diri nantinya akan mempunyai kemampuan yang baik dalam mengelola emosinya serta bisa paham mengenai alasan dari perasaan-

---

<sup>43</sup> Fatimah, *Pengaruh Kreativitas Mendongeng Guru Terhadap Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini di RA Nurul Haq Prambatan Kidul Kaliwungu Kudus Tahun Ajaran 2017/2018*, Skripsi, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Jurusan Tarbiyah, STAIN Kudus, 2017, 28.

<sup>44</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana, 2011), 150-151.

<sup>45</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana, 2011), 157-158.

perasaan, juga mengenal perbedaan antara tindakan dan perasaan.<sup>46</sup>

2) Mengelola emosi

Menata emosi bermakna mengendalikan tindakan supaya bisa tersampaikan dengan baik ialah suatu keterampilan yang disebabkan kesadaran diri. Individu yang bisa menata emosinya bisa mempunyai keterampilan guna menyenangkan dirinya, menghilangkan rasa was-was, menghilangkan kekhawatiran, serta rasa tersinggung.

3) Motivasi diri

Motivasi pribadi merupakan kekuatan mengelola perasaan amarah untuk menggapai tujuan. Semua itu sangat penting guna memberi perhatian, serta mendorong pribadi dan mampu mengontrol diri untuk membuat sesuatu.

4) Empati

Kemampuan berempati yakni merasa apa yang dialami teman, bisa paham pendapat teman, menjalin relasi dengan mempercayai serta memposisikan diri pada sejumlah karakter individu yang ada disekitarnya.<sup>47</sup>

5) Membina hubungan

Menciptakan interaksi pada sesama yakni mengendalikan amarah saat berinteraksi bersama sesama serta cepat mengetahui kondisi sosial.<sup>48</sup>

---

<sup>46</sup> Fatimah, *Pengaruh Kreativitas Mendongeng Guru Terhadap Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini di RA Nurul Haq Prambatan Kidul Kaliwungu Kudus Tahun Ajaran 2017/2018*, Skripsi, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Jurusan Tarbiyah, STAIN Kudus, 2017, 29-30.

<sup>47</sup> Fatimah, *Pengaruh Kreativitas Mendongeng Guru Terhadap Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini di RA Nurul Haq Prambatan Kidul Kaliwungu Kudus Tahun Ajaran 2017/2018*, Skripsi, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Jurusan Tarbiyah, STAIN Kudus, 2017, 31.

<sup>48</sup> Fatimah, *Pengaruh Kreativitas Mendongeng Guru Terhadap Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini di RA Nurul Haq Prambatan Kidul Kaliwungu Kudus Tahun Ajaran 2017/2018*, Skripsi, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Jurusan Tarbiyah, STAIN Kudus, 2017, 31.



#### h. Kecerdasan Emosional dalam Islam

Islam merupakan agama yang fitrah. Islam tak menafikkan urgennya keperluan tubuh alami manusia yang sifatnya bersih. Islam hanya menanamkan perlunya pengendalian emosi yang berlebih, entah emosi terkait keperluan tubuh maupun keagamaan. Kecerdasan ini dimulai dari sesuatu yang haram dan halal suatu perbuatan. Jika kecerdasan emosional terpenuhi, maka perilaku waspada saat bertindak perlu diutamakan.<sup>49</sup>

Kecerdasan emosional di dalam Islam dikenal dengan istilah kecerdasan *qolbiah*. Kecerdasan *qolbiah* terdiri dari kecakapan pemahaman, emosi, tindakan, spiritual, serta agama. Kecerdasan emosional merupakan dasar-dasar pembentukan emosi yang mewakili terkait beberapa keterampilan guna menghambat rasa puas serta mengontrol dorongan, selalu yakin bila menghadapi sesuatu, mengeluarkan emosi dengan baik, serta bisa menyemangati diri sendiri dan memelihara kedisiplinan pada saat berusaha guna mnggapai cita-cita, terkait kekurangan dirinya, serta memperlihatkan belas kasihan terhadap rekannya.<sup>50</sup> Kecakapan emosi disini bisa dimaknai sebagai ketepatan hati yang berhubungan pada mengendalikan keinginan serta agresifnya seseorang. Kecakapan emosional membuat individu berperilaku dengan cara waspada, kalem, dan tegar saat berhadapan dengan cobaan serta merasa syukur saat mendapat nikmat. Sifat-sifat tersebut ialah pelajaran untuk individu supaya bisa memperbaiki kepribadiannya terutama emosinya. <sup>51</sup> Sebagaimana firman Allah di Al-Qur'an Surat Ar-Ra'd ayat 22:

---

<sup>49</sup> Utsman Najati, *Belajar EQ dan SQ dari Sunnah Nabi*, (Jakarta Selatan: Hikmah,2002),57.

<sup>50</sup> Nova Ardy Wiyani, *Pendidikan Karakter Berbasis Iman dan Taqwa*(Yogyakarta: Teras,2012), 55.

<sup>51</sup> Nurul Kholidah, “Mendidik Kecerdasan Emosi Anak dalam Perspektif Pendidikan Islam. (Telaah Buku: Mengajarkan Emotional Intelligence pada Anak. Karya: Lawrence E. Shapiro, Ph.D)”, Skripsi, Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta,(2010): 19-20.

وَالَّذِينَ صَبَرُوا ابْتِغَاءَ وَجْهِ رَبِّهِمْ وَأَقَامُوا الصَّلَاةَ وَأَنفَقُوا  
 مِمَّا رَزَقْنَاهُمْ سِرًّا وَعَلَانِيَةً وَيَدْرُءُونَ بِالْحَسَنَةِ السَّيِّئَةِ  
 أُولَئِكَ لَهُمْ عِزِّي الدَّارِ

Artinya: “Dan orang-orang yang sabar karena mengharap keridhaan Tuhannya, melaksanakan shalat, dan menginfakkan sebagian rezeki yang kami berikan kepada mereka, secara sembunyi-sembunyi atau terang-terangan serta menolak kejahatan dengan kebaikan, maka orang itulah yang mendapat tempat kesudahan (yang baik).” (QS. Ar-Ra’d: 22).<sup>52</sup>

Ditinjau menurut sisi islam, bagian kecakapan emosional juga terdapat dalam ilmu tasawuf, yaitu kesadaran diri (*muhasabah*), mengelola emosi (sabar), motivasi diri (*raja'*), empati (*itsar*), dan membina hubungan (*syaja'ah*).<sup>53</sup> Berikut ini merupakan penjelasannya:

1) Kesadaran Diri (*Muhasabah*)

*Muhasabah* dapat disebut juga mawas diri, dalam artian mengecek perasaan yang berguna untuk memahami kebenaran, bertanggung jawab atau tidak bertanggung jawab atas satu perilaku yang telah ditentukan. Selain itu, mawas diri secara teknis psikologis dapat diartikan introspeksi diri, yang secara mendasar merupakan upaya guna mengkaji pribadi supaya semakin membaik ketika bersikap maupun cara berfikir pada setiap tindakan,

<sup>52</sup> Alquran, ar-Ra’d ayat 22, *Alquran dan terjemahnya*, (Jakarta Departemen Agama RI, 2010), 252.

<sup>53</sup> Sudirman Tebba, *Tasawuf Positif* (Jakarta Timur: Prenada Media, 2003), 13-16.

kebatinan, pemikiran, rasa, harapan, pemantauan, serta lainnya.<sup>54</sup>

2) Mengelola Emosi (Sabar)

Mula kata “sabar” yakni bermakna menahan. Menahan diri supaya tidak mengeluh. Hakikatnya sabar merupakan suatu perilaku terbaik dari pada akhlak jiwa yang lainnya. Suatu perilaku yang berupaya guna mencegah individu mengerjakan perilaku tak baik.<sup>55</sup> Sabar artinya berjiwa besar, berhati lapang dalam cobaan hidup, pantang menyerah dalam membela hak dan kebenaran, serta selalu bersemangat dalam menjaga dan mewujudkan kemaslahatan.<sup>56</sup>

3) Motivasi Diri (*Raja'*)

*Raja'* adalah harapan, artinya keterpautan perasaan pada suatu yang diinginkan oleh manusia yang akan dialami.<sup>57</sup> Motivasi menurut tasawuf memiliki sejumlah kesamaan bersama kata *raja'*, karena individu yang mempunyai motivasi tentu memiliki rasa optimis serta kebalikannya individu yang optimis pada kehidupannya mempunyai rasa semangat. *Raja'* menurut tasawuf bermakna sikap optimis pada rahmat Allah. Optimis beberapa tingkatan, tingkatan yang tertinggi ialah keinginan para sufi guna memperdekat hubungannya dengan Allah. Sedangkan untuk kaum awam, *raja'* maknanya menginginkan sejahtera dunia akhirat. Individu yang aman diakhirat ialah yang memperoleh ampun dari Allah, oleh sebab itu mesti terus berbuat baik dan melaksanakan taubat. Sedangkan optimis pada hidup ini maknanya ialah mengharap guna memperoleh derajat sejahtera,

---

<sup>54</sup> Abdullah Hadziq, *Rekonsiliasi Psikologi Sufistik dan Humanistik* (Semarang: RaSAIL,2005), 30.

<sup>55</sup> M. Alaika Salamulloh, *Kemuliaan Sabar dan Keagungan Syukur* (Yogyakarta: Mitra Pustaka, 2005), 1.

<sup>56</sup> Ibnu Husein Al Ashee, *Pribadi Muslim Ideal* (Semarang: Pustaka Nuun, 2004), 44-45.

<sup>57</sup> Abdul Qasim Al-Qusyairy An-Naisabury, *Risalatul Qusyairiyah* (Surabaya:Risalah Gusti,1996), 133.

misal mendapat rezeki berlimpah posisi yang baik, serta berkuasa, untuk menggapai itu semua seseorang mesti kerja keras dengan cara yang halal dan yang baik.<sup>58</sup>

4) Empati (*Itsar*)

Dalam tasawuf empati disebut dengan *itsar*, yaitu mengedepankan keperluan teman dibandingkan dirinya. *Itsar* tidak hanya sekedar merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain, namun ia lebih memilih mengalah demi kepentingan orang lain.<sup>59</sup>

5) Keterampilan Sosial (*Syaja'ah*)

*Syaja'ah* menurut bahasa maknanya bernyali besar, artinya berani melaksanakan perilaku yang tepat. Namun perilaku berani harus dengan pemikiran mendalam serta pemikiran yang tenang. Perilaku berani bisa ditinjau melalui kesetabilan pemikiran individu saat menyikapi ancaman. Dia terus mengerjakan sesuatu dengan pendirian yang kokoh dan pemikiran yang normal serta tidak takut melewati gangguan maupun makian yang menjadi akibat perbuatannya.

## B. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Riset Ulum. F berjudul Dampak Implementasi Mainan *Puzzle* Pada Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di RA Mustimat Masyithoh Jepang Mejobo Kudus.

Dari riset yang dikerjakan Ulum.F dengan riset ini berada di fokus peneliti yaitu persamaannya: sama-sama meneliti tentang pengaruh media/mainan *puzzle*, subjek sama-sama di RA/TK. Perbedaannya yaitu kalau dipenelitian tersebut meneliti tentang perkembangan kognitif anak usia dini, sedangkan riset ini tentang kecerdasan emosional anak usia dini.

---

<sup>58</sup> Sudirman Tebba, *Tasawuf Positif* (Jakarta Timur: Prenada Media, 2003), 15-16.

<sup>59</sup> Sudirman Tebba, *Tasawuf Positif* (Jakarta Timur: Prenada Media, 2003), 16.

2. Penelitian oleh Fatimah berjudul Dampak Kreativitas Dongeng pendidik pada Kecakapan Emosional Siswa di RA Nurul Haq Prambatan Kidul Kaliwungu Kudus Tahun Ajaran 2017/2018.

Dari riset yang dilaksanakan Fatimah dengan riset ini berada di fokus riset yaitu persamaannya: sama-sama meneliti terkait kecakapan emosional anak, subjek sama-sama di RA/TK. Perbedaannya yaitu kalau dipenelitian tersebut meneliti tentang pengaruh kreativitas mendongeng guru, sedangkan penelitian ini meneliti pengaruh penerapan alat mainan pembelajaran memakai *puzzle*.

3. Penelitian Kholidah. N berjudul Mendidik Kecakapan Emosional Anak pada Perspektif Pendidikan Islam (Telaan Buku: Membiasakan Emotional Intelligence untuk Anak. Karya: Lawrence E. Shapiro, Ph.D.).

Dari penelitian dilakukan Kholidah. N dengan penelitian ini terletak pada fokus penelitian yaitu persamaannya: selaras mengkaji terkait kecakapan emosional anak. Perbedaannya yakni kalau riset tersebut meneliti buku, sedangkan penelitian ini terjun ke lapangan.

### C. Kerangka Berpikir

Jalannya pembelajaran secara mendasar ialah jalannya komunikasi. Proses komunikasi terbentuk lewat aktivitas tertentu serta pertukaran informasi dari pendidik pada murid. Informasi yang dimaksud berbentuk pemahaman, keterampilan, skill, gagasan pengalaman, dan lainnya.

Supaya interaksi bisa dimaknai serta tak terjadi kekeliruan selama proses komunikasi, maka perlu suatu media guna mendukung interaksi itu, sebab proses tersebut kerap mengalami gangguan yang berdampak pada kesalahpahaman. Terlebih pada jenjang PAUD, pendidik harus bisa menjelaskan konten belajar dengan menarik dan tidak monoton. Karena jika dalam menyampaikan pembelajaran tidak menarik akan mengakibatkan anak tidak *mood* dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Maka dari itu guru dapat menggunakan alat permainan edukatif agar bisa memancing fokus anak, diantaranya dengan memakai *puzzle*, melalui pemakaian mainan *puzzle* anak bisa melatih sosial emosional anak.

Riset ini, memiliki dua variable, yakni variabel bebas (independen) dan variabel terikat (dependen). Variabel independen ialah Alat Permainan Edukatif dengan Media Pembelajaran *Puzzle*, sedangkan variabel dependen adalah Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini.

**Gambar 2.1**  
**Bagan Hubungan Antar Variabel**



#### D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis ialah dugaan sementara terhadap rumusan masalah riset, yang mana perumusan persoalan berbentuk kalimat pertanyaan yang memerlukan jawaban. Dikatakan dugaan sementara karena jawaban yang diberikan baru berdasarkan pada teori yang relevan, sedangkan dalam riset ini juga memerlukan jawaban berdasarkan bukti nyata serta data pendukung terhadap jawaban yang dibutuhkan.<sup>60</sup>

Adapun hipotesis pada riset ini yaitu:

1. Hipotesis pertama  
Penggunaan alat permainan edukatif dengan media pembelajaran *puzzle* di RA Hidayatul Athfal Jati Wetan Kec. Jati Kab. Kudus pada kriteria baik.
2. Hipotesis kedua  
Tingkat kecerdasan emosional anak usia dini di RA Hidayatul Athfal Jati Wetan Kec. Jati Kab. Kudus dalam kategori baik.
3. Hipotesis ketiga  
Penggunaan alat permainan edukatif dengan media pembelajaran *puzzle* ada dampak baik serta signifikan pada kecerdasan emosional anak usia dini di RA Hidayatul Athfal Jati Wetan Kec. Jati Kab. Kudus.

<sup>60</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), 107.