

**PELAKSANAAN KEGIATAN BERMAIN *PUZZLE* ANAK USIA 3-5
TAHUN DI KB-TK INSAN MULIA DESA TUNJUNG TIRTO
KABUPATEN MALANG**

SKRIPSI



Oleh :

Lailatun Nikmah
NIM. 17160040

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEPENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2024**

**PELAKSANAAN KEGIATAN BERMAIN *PUZZLE* ANAK USIA 3-5
TAHUN DI KB-TK INSAN MULIA DESA TUNJUNG TIRTO
KABUPATEN MALANG**

SKRIPSI



Oleh :

Lailatun Nikmah
NIM. 17160040

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEPENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2024**

NOTA PEMBIMBING

Rikza Azharona Susanti, M.Pd.
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Lailatun Nikmah
Lamp : 6

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
UIN Maliki Malang
Di Malang

Asslamu'alaikum Wr. Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca Skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama	: Lailatun Nikmah
NIM	: 17160040
Program Studi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi	: Pelaksanaan kegiatan bermain <i>Puzzle</i> Anak Usia 3-5 Tahun di KB-TK Insan Mulia Desa Tunjung Tirto Kabupaten Malang

maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa Skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk ujian. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



Rikza Azharona Susanti, M.Pd.
NIP. 198908052023212051

LEMBAR PERSETUJUAN

PELAKSANAAN KEGIATAN BERMAIN *PUZZLE* ANAK USIA 3-5
TAHUN DI KB-TK INSAN MULIA DESA TUNJUNG TIRTO
KABUPATEN MALANG

SKRIPSI

Oleh

LAILATUN NIKMAH

NIM : 17160040

Telah Disetujui Pada Tanggal 7 Juni 2024

Dosen Pembimbing,



Rikza Azharona Susanti, M.Pd

NIP. 198908052023212051

LEMBAR PENGESAHAN

PELAKSANAAN KEGIATAN BERMAIN *PUZZLE* ANAK USIA 3-5 TAHUN DI KB-TK
INSAN DESA MULIA TUNJUNG TIRTO KABUPATEN MALANG

SKRIPSI

Oleh
LAILATUN NIKMAH
NIM : 17160040

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji
Dan Dinyatakan Diterima Sebagai Salah Satu Persyaratan
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini (S.Pd)
Pada 25 Juni 2024

Susunan Dewan Penguji:

Tanda Tangan

1 Penguji Utama

Bintoro Widodo, M.Kes

NIP : 197604052008011018



2 Ketua Sidang

Dr. Melly Elvira, M.Pd

199010192019032012



3 Sekretaris Sidang

Rikza Azharona Susanti, M.Pd

198908052023212051



Disahkan Oleh:
Ketua Program Studi,



Akhmad Mukhlis, MA
NIP. 198502012015031003

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Lailatun Nikmah

NIM : 17160040

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Judul : Pelaksanaan kegiatan bermain *Puzzle* Anak Usia 3-5 Tahun di KB-TK
Insan Mulia Desa Tunjung Tirto Kabupaten Malang

Menyatakan bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 28 Juni 2024

Yang membuat pernyataan,



Lailatun Nikmah

NIM. 17160040

ABSTRAK

Lailatun, Nikmah. 2024. *Pelaksanaan Kegiatan Bermain Puzzle Anak Usia 3-5 Tahun di KB-TK Insan Mulia Desa Tunjung Tirto Kabupaten Malang*. Skripsi Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi : Rikza Azharoni Susanti, M.Pd.

Proses mulai dari persiapan samapai dengan menutup kegiatan bermain *puzzle* sangat penting agar kegiatan tersebut dapat dipahami oleh anak-anak dan dapat memberikan manfaat yang besar bagi perkembangan anak. Dalam menjalankan kegiatan bermain *puzzle*, klasifikasi *puzzle* yang digunakan perlu disesuaikan dengan karakter usia anak kelompok bermain. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pelaksanaan bermain *puzzle*, dan perbedaan klasifikasi *puzzle* yang digunakan pada anak kelompok bermain di KB-TK Insan Mulia.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yang termasuk jenis penelitian deskriptif. Data dalam studi ini mencakup data primer dan data sekunder. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi berdasar instrumen yang telah disusun. Data dianalisis menggunakan analisis data kualitatif Miles dan Huberman, yang mencakup pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan verifikasi. Dalam memastikan keabsahan data digunakan triangulasi data.

Hasil penelitian ini adalah 1) Pelaksanaan bermain *puzzle* di KB-TK Insan Mulia merupakan bagian integral dari pendekatan pembelajaran, yang dirancang untuk mengembangkan keterampilan kognitif dan motorik anak-anak. Guru-guru menyusun kegiatan ini dengan memilih *puzzle* yang sesuai dengan tema pembelajaran dan tingkat kesulitan yang cocok untuk usia prasekolah. Kegiatan ini juga diintegrasikan dalam kurikulum, membantu anak-anak mengaitkan konsep pembelajaran dengan pengalaman praktis, mendukung perkembangan holistik anak usia dini, 2) Perbedaan klasifikasi *puzzle* di KB-TK Insan Mulia didasarkan pada usia anak, dengan *puzzle* berkisar antara 4 hingga 9 kepingan. Pendekatan ini mempertimbangkan tingkat kesulitan yang sesuai untuk anak usia prasekolah, menciptakan pengalaman bermain yang menantang namun memungkinkan keberhasilan. Klasifikasi ini dirancang untuk mendukung perkembangan kognitif, motorik, dan sosial-emosional anak, memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan memperkaya.

Kata kunci : bermain *puzzle*, jumlah keping, klasifikasi *puzzle*

ABSTRACT

Lailatun, Nikmah. 2024. *Implementation of Puzzle Playing Activities Children Aged 3-5 years In the Insan Mulia Play Group, Kindergarten, Tunjung Tirtovillage, Malang District*. Thesis of Early Childhood Islamic Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Advisor : Rikza Azharona Susanti, M.Pd.

The process from preparation to closing the puzzle playing activity is very important so that the activity can be understood by children and can provide great benefits for children's development. When carrying out puzzle playing activities, the puzzle classification used needs to be adjusted to the age characteristics of the children in the play group. The purpose of this research is to determine the implementation of puzzle play, and the differences in puzzle classifications used by play group children at KB-TK Insan Mulia.

This research uses a qualitative approach, which is a type of descriptive research. The data in this study includes primary data and secondary data. Data collection was carried out by interviews, observation and documentation based on the instruments that had been prepared. Data were analyzed using Miles and Huberman's qualitative data analysis, which includes data collection, data reduction, data presentation, drawing conclusions and verification. To ensure the validity of the data, data triangulation is used.

The results of this research are 1) The implementation of puzzle play at KB-TK Insan Mulia is an integral part of the learning approach, which is designed to develop children's cognitive and motor skills. Teachers organize this activity by choosing puzzles that suit the learning theme and a level of difficulty that is suitable for preschool age. This activity is also integrated into the curriculum, helping children link learning concepts with practical experience, supporting the holistic development of early childhood. 2) The different classifications of puzzles at KB-TK Insan Mulia are based on the child's age, with puzzles ranging from 4 to 9 pieces. This approach considers the appropriate level of difficulty for preschool-aged children, creating a play experience that is challenging yet allows for success. This classification is designed to support children's cognitive, motor and social-emotional development, providing meaningful and enriching learning experiences.

Keyword : number of pieces, puzzle play, puzzle classification

ملخص البحث

لايلاتون ، نيكما .2024. تنفيذ أنشطة لعب الألغاز للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 3-5 سنوات في مجموعة إنسان موليا بلاي ، قرية تونجونغ تيرتو ، مالانج ريجنسي. أطروحة برنامج دراسة التربية الإسلامية للطفولة المبكرة، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف على الرسالة: ريكزا أزارونا سوزانتي ، دكتوراه في الطب

العملية من التحضير حتى إغلاق نشاط لعب الألغاز مهمة للغاية حتى يتمكن الأطفال من فهم النشاط ويمكن أن يوفر فوائد كبيرة لتطورهم. عند تنفيذ أنشطة لعب الألغاز، يجب تعديل تصنيف الألغاز المستخدمة لتناسب خصائص عمر الأطفال في مجموعة اللعب. الهدف من هذا البحث هو تحديد تنفيذ لعب الألغاز والاختلافات في تصنيفات الألغاز المستخدمة من قبل أطفال مجموعة اللعب في روضة الأطفال ومجموعة لعب إنسان موليا

يستخدم هذا البحث نهجًا نوعيًا وهو نوع من البحوث الوصفية. تشمل البيانات في هذه الدراسة البيانات الأولية والبيانات الثانوية. تم جمع البيانات من خلال المقابلات والملاحظات والتوثيق بناءً على الأدوات التي تم إعدادها. تم تحليل البيانات باستخدام تحليل البيانات النوعية لميلز وهويرمان والذي يشمل جمع البيانات، تقليل البيانات، عرض البيانات، استخلاص الاستنتاجات والتحقق. لضمان صحة البيانات، يتم استخدام مثلثية البيانات

نتائج هذا البحث هي 1 (تنفيذ لعب الألغاز في روضة الأطفال ومجموعة لعب إنسان موليا هو جزء لا يتجزأ من النهج التعليمي المصمم لتطوير المهارات الإدراكية والحركية للأطفال. ينظم المعلمون هذا النشاط عن طريق اختيار الألغاز التي تناسب موضوع التعلم ومستوى الصعوبة المناسب لعمر ما قبل المدرسة. يتم دمج هذا النشاط أيضًا في المنهج الدراسي لمساعدة الأطفال على ربط مفاهيم التعلم بالتجربة العملية ودعم التطور الشامل للأطفال في سن مبكرة. 2 (تختلف تصنيفات الألغاز في روضة الأطفال ومجموعة لعب إنسان موليا بناءً على عمر الطفل، حيث تتراوح الألغاز من 4 إلى 9 قطع. يأخذ هذا النهج في الاعتبار مستوى الصعوبة المناسب للأطفال في سن ما قبل المدرسة، مما يخلق تجربة لعب تحديًا ولكنها تسمح بالنجاح. تم تصميم هذا التصنيف لدعم التطور الإدراكي والحركي والاجتماعي-العاطفي للأطفال، وتقديم تجارب تعلم ذات مغزى وغنية

الكلمات المفتاحية: لعب الألغاز، عدد القطع، تصنيف الألغاز

PROFIL MAHASISWA

Nama : Lailatun Nikmah
NIM : 17160040
Tempat Tanggal Lahir : Pasuruan, 02 Februari 1997
Fak/ Jur/ Prog. Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Tahun Masuk : 2017
Alamat Rumah : Jl. Melati 56 RT.01 RW.09, Kelurahan Kebonsari,
Kecamatan Panggungrejo, Kota Pasuruan, Jawa
Timur 67114
No Tlp Rumah/ Hp : 082332506963
Alamat email : lailatunikmah97@gmail.com
Motto : Jangan pernah melarikan diri dari kesulitan, tetapi
hadapilah dengan keberanian. Tantangan adalah
loncatan menuju kehidupan yang lebih baik.

Malang 28 Juni 2024
Mahasiswa.



Lailatun Nikmah
NIM. 17160040

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan yang maha Esa yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kepada hambanya yang telah menyelesaikan skripsi ini tanpa kurang suatu apapun dengan judul “Pelaksanaan kegiatan bermain Puzzle Anak Usia 3-5 Tahun di KB-TK Insan Mulia Desa Tunjung Tirto Kabupaten Malang“. Laporan skripsi ini dibuat sebagai persyaratan untuk melanjutkan pelaksanaan penulisan skripsi pada tingkat program Strata- 1 di Jurusan pendidikan Guru Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Solawat serta salam saya sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa cahaya dari zaman kebodohan hingga mencapai zaman serba berpengetahuan seperti sekarang ini.

Penulis mengakui bahwa penusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengungkapkan rasa terimakasih kepada :

1. Allah SWT, atas segala rahmat, nikmat, dan karunia-Nya selama penulis menyusun skripsi ini.
2. Prof. Dr. H. Zainuddin, MA, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Prof. Dr. H. Nur Ali, M,Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Rikza Azharona Susanti,M.Pd, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran, dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
5. Kepada orang tua penulis, Ibu Robiah telah memberikan dukungan,doa dan cinta tanpa batas yang membawa penulisan melewati segala rintangan, termasuk dalam menyusun skripsi ini.
6. Kepada kakak-kakak penulis, Umar, Rochmatul Mustawa, Rochim, Roichana, Sulaiman, Yahyah, Sonhaji yang selalu mendukung dan mebangkitkan semangat dalam hal termasuk dalam penyusunan skripsi ini.
7. Teman-teman seperjuangan di bangku kulia dan lain-lain terima kasih atas dukungan, semangat dan kerjasama yang luarbiasa selama perjalanan ini.
8. Terakhir, kepada keluarga yang mendukung dalam hal apapun, dan terimakasih sudah menjadi bagian sumber motivasi bagi penulis utuk menyelesaikan skripsi ini sebagai dukungan.

Demikian terselesaikannya laporan skripsi ini, harapannya adalah ilmu yang telah diperoleh penulis selama masa kuliah dapat bermanfaat bagi kehidupan di dunia dan akhirat. Sebagai manusia tak pernah luput dari kekhilafan, penulisan sangat mengharapkan pintu maaf serta kritikan dan saran pihak demi upaya perbaikan di waktu yang akan datang.

Malang 28 Juni 2024

Hormat Saya,

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized loop on the left and a series of vertical, wavy lines on the right, ending in a small flourish.

Lailatun Nikmah

NIM. 17160040

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam Skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	a	ز	=	z	ق	=	q
ب	=	b	س	=	s	ك	=	k
ت	=	t	ش	=	sy	ل	=	l
ث	=	ts	ص	=	sh	م	=	m
ج	=	j	ض	=	dl	ن	=	n
ح	=	h	ط	=	th	و	=	w
خ	=	kh	ظ	=	zh	ه	=	h
د	=	d	ع	=	gh	ء	=	,
ذ	=	dz	غ	=	gh	ي	=	y
ر	=	r	ف	=	f			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

أو = Aw

أي = Ay

أُو = û

إِي = î

DAFTAR ISI

NOTA PEMBIMBING	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT.....	vi
ملخص البحث.....	vii
PROFIL MAHASISWA	viii
KATA PENGANTAR	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN.....	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II.....	8
KAJIAN PUSTAKA.....	8
A. Kajian Penelitian Relevan.....	8
B. Kajian Teori	9
C. Kerangka Konseptual	22
BAB III	24
METODE PENELITIAN.....	24
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	24
B. Data dan Sumber Data	25
C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	25

D. Analisis Data	26
E. Pemeriksaan Keabsahan Data	27
BAB IV	28
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	28
A. Deskripsi Hasil Penelitian	28
1. Pelaksanaan Kegiatan Bermain Puzzle	28
2. Klasifikasi.....	44
B. Pembahasan Penelitian.....	47
1. Pelaksanaan Kegiatan Bermain Puzzle di KB TK Insan Mulia	47
2. Klasifikasi Puzzle Berdasarkan Jumlah Keping yang Digunakan di KB TK Insan Mulia.....	51
C. Keterbatasan Penelitian	52
BAB V.....	54
KESIMPULAN DAN SARAN.....	54
A. Kesimpulan	54
B. Saran	55
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN 1.....	60

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak-anak merupakan generasi penerus bangsa yang akan membawa peradaban yang kita bangun ke depannya. Pentingnya peran mereka menuntut kita untuk memberikan mereka pendidikan yang berkualitas agar mereka dapat menjadi manusia yang utuh dan generasi yang lebih unggul dari sebelumnya. Untuk mencapai hal ini, pendidikan harus diselenggarakan berdasarkan kebutuhan dan minat anak, serta melalui proses belajar mengajar yang efektif dan efisien sesuai dengan tujuan pendidikan. Proses belajar mengajar selalu menjadi fokus utama dalam dunia pendidikan karena merupakan kunci keberhasilan tujuan pendidikan. Jika proses ini dilakukan dengan baik, maka tujuan pendidikan akan tercapai sesuai yang diharapkan.

Kesadaran akan pentingnya generasi penerus yang berkualitas mendorong kita untuk memberikan pendidikan yang baik kepada anak-anak. Hal ini bertujuan agar mereka dapat menjadi generasi yang lebih baik dari sebelumnya. Proses belajar mengajar menjadi objek pembicaraan penting bagi semua pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan. Kualitas proses belajar mengajar sangat berpengaruh terhadap kesuksesan tujuan pendidikan. Dengan menjalankan proses ini dengan baik, maka tujuan pendidikan dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

Undang-undang Republik Nomor 20 tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional menegaskan bahwa tujuan Pendidikan Nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi individu yang memiliki keyakinan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak baik, berilmu, berkompeten, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Pendidikan dianggap sebagai langkah penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Salah satu strategi yang digunakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah dengan menyelenggarakan pendidikan sejak dini, yang dikenal dengan KB atau PAUD.

Pendidikan yang dimulai sejak usia dini diharapkan dapat memberikan landasan yang kuat untuk perkembangan anak menuju kedewasaan.

Penyelenggaraan pendidikan sejak usia dini diyakini dapat memberikan kontribusi besar dalam menciptakan fondasi yang kokoh bagi perkembangan anak. Hal ini sejalan dengan prinsip-prinsip Pendidikan Nasional yang mengutamakan pembentukan karakter dan kemampuan individu sejak dini. Dengan demikian, pendidikan yang dimulai sejak dini bukan hanya sebagai tahap awal dalam proses pendidikan, tetapi juga sebagai investasi jangka panjang dalam pembentukan generasi yang berkualitas dan berpotensi.

Program pendidikan untuk anak merupakan salah satu bagian dari penyelenggaraan pendidikan anak usia dini. Keberadaan program ini memiliki peranan yang sangat penting karena melalui program ini, semua rencana, pelaksanaan, pengembangan, dan penilaian dapat diatur dan dikontrol. Taman kanak-kanak, sebagai bentuk lembaga pendidikan anak usia dini, termasuk dalam jalur pendidikan formal sesuai dengan definisi dalam UU Sisdiknas pasal 1, ayat (14), yang menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak ia lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pembinaan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak, agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Taman kanak-kanak merupakan lembaga pendidikan yang diperuntukkan bagi anak-anak usia 4-6 tahun, dimana mereka dapat menjalani proses belajar yang bertujuan untuk mengembangkan potensi-potensi yang dimilikinya sejak lahir. Hal ini bertujuan agar anak dapat berkembang secara alami sesuai dengan fase usianya. Selain persiapan untuk masuk ke jenjang pendidikan berikutnya, pembelajaran di taman kanak-kanak juga bertujuan untuk memberikan stimulus fisik, motorik, intelektual, nilai-nilai agama dan moral, serta sosial dan emosional sesuai dengan tingkat perkembangannya, karena dalam setiap kegiatan belajar terdapat tujuan yang ingin dicapai.

Program pendidikan anak usia dini dirancang, dikembangkan, dikelola, dan dievaluasi dengan pendekatan yang sangat spesifik yang disesuaikan dengan karakteristik anak sebagai subjek didiknya. Dalam perencanaan program ini,

pemahaman yang mendalam dari para guru sangatlah penting agar kesalahan umum seperti menganggap bahwa program pendidikan sama untuk semua anak dapat dihindari. Dengan program yang dirancang secara cermat, anak dapat mengembangkan potensi-potensinya secara optimal, termasuk dalam aspek fisik, sosial, moral, emosional, kreatif, dan kognitif. Secara tidak langsung pendidikan anak usia dini diharapkan dapat mengembangkan potensi anak sejak dini (Erfandini, Mulyoto, & Fitriah, 2019)

Di Taman Kanak-Kanak, salah satu area pengembangan yang ditekankan adalah perkembangan kognitif anak. Perkembangan ini memegang peranan penting dalam kemampuan belajar anak, karena banyak kegiatan pembelajaran yang membutuhkan kemampuan berpikir. Syaodih dan Agustin (Zaroh, 2012: 27) menjelaskan bahwa perkembangan kognitif mencakup perkembangan berpikir dan cara berpikir tersebut berfungsi.

Menurut Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014, perkembangan kognitif pada anak usia 4-6 tahun salah satunya adalah terkait kemampuan berpikir logis yang mencakup kemampuan mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi). Hal ini sejalan dengan Depdiknas (2007:1) yang menyatakan bahwa perkembangan kognitif bertujuan agar anak mampu mengelolah perolehan belajarnya, menemukan macam-macam alternatif pemecahan masalah, mengembangkan kemampuan logika matematika, pengetahuan ruang dan waktu, kemampuan memilah dan mengelompokkan dan persiapan pengempangan berfikir teliti.

Pengenalan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi) memiliki peran penting dalam perkembangan anak. Jean M. Shaw (2005) menyatakan bahwa sortasi dan mengelompokkan benda-benda tidak hanya mengajarkan anak-anak tentang atribut dan hubungan, tetapi juga mempromosikan berpikir logis dan menerapkan aturan. Namun, saat mengajarkan bentuk benda, metode yang biasa digunakan guru seperti menggunakan buku tulis atau papan tulis seringkali membuat anak menganggap suatu benda hanya sebagai rangkaian kata-kata tanpa makna, sehingga pembelajaran menjadi membosankan. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan agar anak lebih mudah memahami konsep angka.

Salah satu pendekatan efektif dalam pembelajaran anak usia dini adalah melalui bermain, kegiatan pembelajarannya berlangsung secara alami dan menyenangkan. Memberikan pengalaman bermain secara langsung menggunakan media yang menarik dan menyenangkan untuk aspek perkembangan kognitif anak usia dini akan mempermudah dalam pemahaman (Susanti, 2023). Menurut Masito dan kolega (2007), pendekatan ini memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar sesuai dengan perkembangannya dengan lebih tepat. Namun, meskipun kerangka kerja kurikuler pendidikan anak usia dini secara umum mengajui nilai bermain pada tataran teoritis, secara praktik di kelas tataran implementasi pedagogi melalui bermain bisa menjadi masalah (Mukhlis, 2017).

Kelebihan pembelajaran anak usia dini menggunakan *puzzle* menurut Astuti (2016) dapat membantu pengembangan kognitif anak, meningkatkan keterampilan motorik halus, serta meningkatkan keterampilan sosial anak. Saat mencocokkan potongan *puzzle*, anak belajar tentang hubungan spasial antara objek dan bagaimana potongan-potongan tersebut saling berinteraksi untuk membentuk gambar utuh. Bermain *puzzle*, terutama yang melibatkan manipulasi potongan-potongan kecil, membantu meningkatkan keterampilan motorik halus anak. Mereka harus memegang, memindahkan, dan menyusun potongan *puzzle* dengan presisi, yang melatih koordinasi mata-tangan dan kontrol gerakan halus. Bermain *puzzle* secara bersama-sama bisa menjadi kegiatan kolaboratif yang memperkuat interaksi sosial anak-anak. Mereka dapat bekerja sama untuk menyelesaikan *puzzle*, saling membantu, dan belajar menghargai kontribusi masing-masing.

Di Anak Usia Dini, pengenalan berbagai benda pada kelompok A sering dilakukan melalui berbagai metode seperti bermain, gerak dan lagu, diskusi, dan sebagainya. Perkembangan anak usia dini tergantung pada cara perlakuan guru (Wahyunigtyas, 2019). Namun, berdasarkan observasi awal di KB-TK Insan Mulia, ditemukan bahwa kemampuan mengenal benda masih kurang pada anak kelompok bermain usia 4-5 tahun.

Kurangnya kemampuan ini terlihat dari banyaknya anak yang belum bisa menyebutkan atau menunjukkan suatu benda. Hal ini disebabkan oleh dominasi metode ceramah dalam pembelajaran yang membuat anak kurang terlibat secara

aktif. Saat guru berbicara atau mengajukan pertanyaan, hanya sedikit anak yang merespons, sementara sebagian besar lainnya terlihat kurang antusias atau pasif karena tidak didukung komunikasi yang baik (Naufalia, & Santoso, 2023). Kondisi ini bisa merugikan anak karena mereka kehilangan kesempatan untuk membangun pemahaman sendiri mengenai berbagai benda. Oleh karena itu, guru perlu mengevaluasi metode pembelajaran yang digunakan agar sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan anak. Menurut Arsad (2007), aktivitas menyusun *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, terutama dalam memahami benda tertentu. *Puzzle* yang berisi jenis benda tertentu dirancang menarik dapat merangsang anak untuk memecahkan *puzzle* dengan menggunakan pemikiran simbolik.

Berdasarkan informasi yang telah disampaikan sebelumnya, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian kegiatan bermain *puzzle* pada anak kelompok bermain. *Puzzle* tersebut dirancang menarik dan mengandung konten yang relevan dengan lingkungan anak-anak, sehingga membuat mereka tertarik untuk bermain. Meskipun permainan *puzzle* merupakan metode klasik yang umum digunakan di sekolah, namun tetap menjadi pilihan utama bagi guru dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini, terutama dalam aspek kognitif melalui pengenalan benda tertentu.

Ketepatan dalam melaksanakan kegiatan bermain *puzzle* pada anak kelompok bermain, perlu dikaji. Selama ini apakah guru sudah menjalankan proses bermain *puzzle* dengan baik atau belum perlu diteliti. Proses mulai dari persiapan sampai dengan menutup kegiatan bermain *puzzle* sangat penting agar kegiatan tersebut dapat dipahami oleh anak-anak dan dapat memberikan manfaat yang besar bagi perkembangan anak.

Selain itu, dalam menjalankan kegiatan bermain *puzzle*, klasifikasi *puzzle* yang digunakan sudah disesuaikan dengan karakter usia anak kelompok bermain, juga perlu untuk dikaji. Jumlah keping *puzzle* yang digunakan memiliki klasifikasi tertentu dan harus disesuaikan dengan usia anak.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas untuk penelitian, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pelaksanaan bermain *puzzle* pada anak kelompok bermain di KB-TK Insan Mulia?
2. Bagaimana perbedaan klasifikasi *puzzle* yang digunakan pada anak kelompok bermain di KB-TK Insan Mulia?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusah masalah di atas, maka tujuan penelititan ini yaitu:

1. Untuk mengetahui pelaksanaan bermain *puzzle* pada anak kelompok bermain di KB-TK Insan Mulia?
2. Untuk mengetahui perbedaan klasifikasi *puzzle* yang digunakan pada anak kelompok bermain di KB-TK Insan Mulia.

D. Manfaat Penelitian

Harapannya, hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat praktis dan teoritis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis
 - a. Bagi perguruan tinggi, terutama Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD), hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi mahasiswa dalam mengembangkan pelaksanaan bermain *puzzle* pada anak kelompok bermain, dan memahami perbedaan klasifikasi *puzzle* yang digunakan pada anak kelompok bermain di KB-TK Insan Mulia
 - b. Bagi peneliti, diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang sejauh mana pelaksanaan bermain *puzzle* pada anak kelompok bermain.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat menjadi sumber belajar yang bermanfaat untuk menerapkan penggunaan klasifikasi jenis *puzzle* yang sesuai dengan tingkat usia anak.

- b. Bagi anak didik, penelitian ini ini dapat membantu anak dalam bermain *puzzle* berdasarkan klasifikasi usianya, sehingga jenis keping *puzzle* yang digunakan sesuai dengan perkembangan usianya.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Penelitian Relevan

Terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang meneliti tentang kemampuan kognitif melalui bermain *puzzle*, di antaranya adalah sebagai berikut :

1. Andrianus Korbo (2021) “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Puzzel Ball Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok A TK. YPPK. Santo Gabriel Arso Ii Kabupaten Keerom Papua”

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi perkembangan kemampuan kognitif melalui penggunaan permainan *puzzle* ball berbentuk geometri pada anak kelompok A di TK YPPK Santo Gabriel. Penelitian ini dilakukan di TK YPPK Santo Gabriel Arso II, Kabupaten Keerom, Provinsi Papua pada tahun ajaran 2018/2019, dengan melibatkan 12 anak didik dalam kelompok A berusia 4-5 tahun. Penelitian dilakukan mulai bulan Maret hingga Mei 2019. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan penelitian tindakan kelas (*action research classroom*) berdasarkan konsep Kemmis & Taggart (2010), yang terdiri dari empat langkah: Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan, dan Refleksi. Instrumen yang digunakan adalah skor yang diperoleh dari tes kemampuan kognitif berbentuk pengamatan menggunakan skala rating scale selama pelaksanaan tindakan. Validitas instrumen diuji dengan meminta pertimbangan dari pakar yang sesuai dengan judul penelitian atau konten. Analisis data dilakukan dengan menggunakan metode penelitian campuran (*mixed methods research*) berdasarkan pendekatan Creswell & Clark (2007), yang merupakan kombinasi antara pendekatan kualitatif dan kuantitatif, dengan melakukan analisis dan refleksi berdasarkan hasil observasi yang tercatat dalam catatan lapangan dan format penilaian lainnya, serta melakukan reduksi, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan *puzzle* ball berbentuk geometri dapat berperan dalam meningkatkan perkembangan kemampuan kognitif anak pada kelompok A di TK YPPK Santo Gabriel.

Persamaan penelitian ini adalah terletak pada tujuan penelitian yaitu mengetahui upaya meningkatkan kemampuan kognitif melalui *puzzle*. Perbedaan penelitian ini yaitu pada jenis *puzzle* yang digunakan, objek penelitian, dan jenis penelitiannya.

2. Utsmani, dan Faizah (2020) “Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Di Kb Hidayatul Mubtadi’in Rembang”

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan dan mengevaluasi peningkatan kemampuan kognitif melalui metode bermain *puzzle*. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif melalui metode bermain *puzzle*. Hal ini terlihat dari hasil ketuntasan belajar anak pada tahap prasiklus, dimana capaian perkembangan kognitif anak dalam mengurutkan potongan puzzle belum mencapai tingkat ketuntasan. Setelah melalui siklus I, tingkat ketuntasan belajar anak meningkat menjadi 46,15% dengan kriteria Belum Berkembang (BB) dan rata-rata 63,46 dengan kriteria cukup. Pada siklus II, tingkat ketuntasan belajar meningkat menjadi 84,6% dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan rata-rata 80,38 dengan kriteria Baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode bermain *puzzle* dapat memudahkan anak dalam menyelesaikan tugas dan meningkatkan semangat belajar.

Persamaan dalam penelitian ini adalah fokus pada tujuan penelitian untuk meningkatkan kemampuan kognitif melalui penggunaan *puzzle*. Namun, perbedaannya terletak pada jenis *puzzle* yang digunakan, subjek penelitian, dan metode penelitian yang diterapkan.

B. Kajian Teori

1. Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

a. Pengertian Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

Seperti halnya dengan aspek perkembangan lainnya, kemampuan kognitif anak juga mengalami perkembangan secara bertahap. Desmita (2009;7) menjelaskan bahwa kemampuan kognitif adalah kemampuan anak untuk berpikir secara lebih kompleks serta kemampuan untuk melakukan penalaran dan pemecahan masalah.

Dengan kemampuan kognitif ini, peserta didik akan lebih mudah menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga anak dapat melanjutkan fungsi interaksinya dengan masyarakat dan lingkungan dengan lebih baik.

Kemampuan kognitif adalah salah satu aspek perkembangan peserta didik yang berhubungan dengan pengetahuan, yakni semua proses psikologis yang terkait dengan bagaimana individu belajar dan berpikir tentang lingkungannya. Menurut Mayers (Wiriana, 2008), cognition mengacu pada semua aktivitas mental yang terkait dengan berpikir dan mengingat. Pengertian ini hampir sama dengan definisi dalam kamus karya Chaplin (Wiriana, 2008), yang menjelaskan bahwa kognisi mencakup semua bentuk pengenalan, termasuk mengamati, melihat, memperhatikan, memberikan, menyangka, membayangkan, memperkirakan, menduga, dan menilai. Secara tradisional, kognisi dibedakan dari konasi (kemauan) dan afeksi (perasaan).

b. Tujuan Kemampuan Kognitif Anak

Anak usia dini memiliki kemampuan untuk mengikuti pendidikan lebih lanjut dengan kesiapan optimal yang sesuai dengan tuntutan perkembangan di masyarakat. Kemampuan dasar yang dikembangkan di TK mencakup kemampuan bahasa, fisik/motorik, seni, dan kemampuan kognitif.

Kemampuan kognitif bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir anak. Dalam kemampuan kognitif, anak diharapkan dapat mengenal konsep sains, lambang bilangan, bentuk geometri, memecahkan masalah, mengenal ukuran, konsep waktu, dan konsep membilang sederhana.

Tujuan dari kompetensi kemampuan kognitif anak usia dini adalah untuk mengembangkan pengetahuan umum dan sains, konsep bentuk warna ukuran dan pola, konsep bilangan lambang bilangan dan huruf. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014, dalam lingkup perkembangan kognitif, anak usia 4-5 tahun diharapkan mengenal bentuk, warna, dan ukuran. Dengan demikian, tujuan dari kemampuan kognitif anak adalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir pada anak.

c. Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif memiliki peranan penting dalam keberhasilan belajar anak karena sebagian besar kegiatan belajar melibatkan masalah berpikir. Perkembangan kognitif bertujuan agar anak mampu mengeksplorasi dunia sekitarnya melalui panca inderanya, sehingga pengetahuan yang diperoleh dapat membantu mereka dalam kehidupan sehari-hari dan menjadi individu yang utuh sesuai dengan kodratnya. Menurut Vygotsky, pengetahuan dan perkembangan kognitif seseorang berasal dari interaksi dengan lingkungan sosial dan faktor-faktor internal individu itu sendiri.

Kemampuan kognitif tidak akan berkembang dengan sendirinya, melainkan membutuhkan faktor-faktor tertentu. Menurut Susanto, faktor-faktor yang memengaruhi perkembangan kognitif meliputi faktor hereditas/keturunan, faktor lingkungan, faktor kematangan organ-organ tubuh, faktor pembentukan dari lingkungan eksternal, faktor minat dan bakat, serta faktor kebebasan dalam berpikir dan belajar.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan kognitif anak usia dini adalah faktor keturunan, lingkungan, kematangan fisik dan psikis, lingkungan sekolah dan alam, minat dan bakat, serta kebebasan dalam pembelajaran.

d. Lingkup Perkembangan Kognitif

Berikut adalah lingkup perkembangan kognitif serta pencapaian yang diharapkan pada anak usia 4-5 tahun, sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014:

- 1) Belajar dan Pemecahan Masalah
 - a) Mengenal fungsi benda.
 - b) Menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik.
 - c) Memahami konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari.
 - d) Mengetahui konsep banyak dan sedikit.
 - e) Menghasilkan kreativitas dengan ide sendiri terkait pemecahan masalah.
 - f) Mengamati benda dan gejala dengan rasa ingin tahu.
 - g) Mengenali pola kegiatan dan menyadari pentingnya waktu.

- h) Memahami posisi/kedudukan dalam keluarga, ruang, dan lingkungan sosial.
- 2) Berfikir Logis
- a) Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk, warna, atau ukuran.
 - b) Mengenali sebab-sebab yang terkait dengan dirinya.
 - c) Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama, sejenis, atau berpasangan dengan dua variasi.
 - d) Mengenali pola.
 - e) Mengurutkan benda berdasarkan seriasi ukuran atau warna.
- 3) Berfikir Simbolik
- a) Membilang benda dari satu sampai sepuluh.
 - b) Mengenal konsep bilangan.
 - c) Mengenal lambang bilangan.
 - d) Mengenal lambang huruf.

Pencapaian-pencapaian ini mencerminkan kemampuan kognitif yang diharapkan pada anak usia 4-5 tahun dalam belajar, berpikir logis, dan menggunakan simbol-simbol untuk memahami dunia di sekitarnya.

2. Kegiatan Bermain *Puzzle*

a. Pengertian Bermain

Bermain merupakan hal yang memiliki nilai penting dalam perkembangan anak. Menurut Masnipal (2013), bermain memberikan perasaan senang karena pengalaman menyenangkan yang diperoleh saat bermain. Keterlibatan anak dalam bermain didasarkan pada motivasi intrinsik, sehingga bermain merupakan kegiatan sukarela. Bermain tidak dapat dipaksakan kepada seseorang. Bermain tidak bisa dipisahkan dari kehidupan anak karena bermain adalah bagian dari dunia anak.

Seperti yang dikemukakan oleh Mayesti (Sujiono, 2009), anak usia dini tidak membedakan antara bermain, belajar, dan bekerja. Mereka menikmati permainan dan akan terus melakukannya di mana pun mereka berada. Bermain adalah kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan memberikan kepuasan atau kesenangan bagi anak. Bermain sangat penting bagi anak usia dini karena

bermain adalah dunia mereka, terutama dalam merangsang berbagai aspek perkembangan anak, terutama perkembangan kognitif. Bermain membantu anak mengenal diri sendiri dan lingkungan sekitarnya.

Jeffrey (Sujiono, 2009) mengemukakan enam karakteristik kegiatan bermain pada anak yang perlu dipahami oleh stimulator: 1) Bermain berasal dari dalam diri anak. 2) Bermain harus bebas dari aturan yang mengikat. 3) Bermain adalah aktivitas nyata atau sesungguhnya. 3) Bermain harus difokuskan pada proses daripada hasil. 5) Bermain harus didominasi oleh permainan. 6) Bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain.

Berdasarkan karakteristik tersebut, bermain harus dilakukan secara sukarela oleh anak, bebas dari aturan yang ketat, dilakukan secara nyata, difokuskan pada proses, tidak didominasi oleh orang dewasa, dan melibatkan peran aktif dari anak. Bermain membantu anak menemukan pengalaman dan lingkungan baru.

b. Bermain *Puzzle*

Permainan *puzzle* edukatif telah menjadi hal yang umum dan mudah ditemukan saat ini. Bahan-bahan yang digunakan untuk membuat *puzzle* juga bervariasi, seperti kayu, kertas, plastik, karet, busa (foam), dan lain-lain. Menurut Astuti (2016), “Permainan *puzzle* adalah konsep permainan menyusun gambar secara benar, dengan melihat bentuk, warna, dan ukuran.”

Permainan *puzzle* mengandalkan insting atau kecerdasan spasial, di mana pemain harus membongkar dan memasang kembali kepingan-kepingan *puzzle* sesuai dengan bentuk, pola, atau warna yang tepat. Dengan bermain *puzzle*, diharapkan anak dapat berlatih menemukan, menyusun ulang, dan mengubah sesuatu yang tampak terpisah menjadi satu kesatuan yang bermakna.

Ismail (2006) mendefinisikan *puzzle* sebagai permainan yang melibatkan penyusunan gambar atau benda yang terbagi dalam beberapa bagian. Soebacham (2012) menyatakan bahwa *puzzle* terdiri dari kepingan-kepingan gambar tertentu yang dapat melatih kreativitas, keterampilan, dan tingkat konsentrasi.

Bermain *puzzle* merupakan cara di mana anak-anak dapat merasakan kesenangan melalui permainan yang melibatkan membongkar dan memasang kembali kepingan-kepingan gambar menjadi gambar utuh berdasarkan warna atau

bentuknya. Hal ini dapat melatih konsentrasi dan kreativitas anak. Menurut Hamalik (2008), penggunaan media *puzzle* dalam proses belajar dapat meningkatkan minat, motivasi, dan rangsangan belajar, serta membuat peserta didik termotivasi untuk menyelesaikan *puzzle* dengan cepat dan tepat.

Dengan menggunakan media *puzzle* yang berisi bentuk, warna, dan ukuran, diharapkan peserta didik akan tertarik untuk belajar mengenal suatu bentuk suatu benda melalui permainan *puzzle*. Hal ini akan merangsang anak untuk melatih pengenalan angka, menghafal, dan melafalkan angka. *Puzzle* merupakan media yang menarik bagi anak-anak dan dapat melatih mereka dalam memecahkan masalah serta ketelitian dalam menyusun *puzzle*.

c. Karakteristik Bermain *Puzzle*

Karakteristik permainan *puzzle* yang dijelaskan oleh Tedjasaputra (2001) dapat memberikan gambaran tentang sifat permainan ini:

- 1) Bongkar-pasang bentuk yang sederhana dan tidak rumit

Puzzle biasanya terdiri dari potongan-potongan yang harus disusun sedemikian rupa sehingga membentuk gambar atau pola tertentu. Karakteristik ini menunjukkan bahwa permainan *puzzle* dirancang untuk memberikan tantangan yang sesuai dengan tingkat kesulitan yang dapat diatasi oleh pemain, terutama anak-anak.

- 2) Warna yang menarik dan kontras

Warna-warna yang menarik dan kontras pada *puzzle* tidak hanya membuatnya lebih estetik, tetapi juga membantu pemain dalam membedakan potongan-potongan *puzzle* satu sama lain. Hal ini penting untuk mempermudah proses penyusunan *puzzle*.

- 3) Dibuat dari bahan kayu atau plastik

Bahan pembuatan *puzzle* seperti kayu atau plastik memberikan kekuatan dan daya tahan pada potongan-potongan *puzzle*. Selain itu, bahan-bahan ini juga mudah dibersihkan dan umumnya lebih awet dibandingkan dengan bahan lainnya.

- 4) Tidak mudah rusak dan aman digunakan

Karena biasanya dimainkan oleh anak-anak, *puzzle* dirancang agar tahan lama dan tidak mudah rusak. Selain itu, bahan-bahan yang digunakan

dalam pembuatan *puzzle* juga aman bagi pemain, sehingga orang tua tidak perlu khawatir tentang potensi bahaya saat anak bermain dengan *puzzle*.

Dengan karakteristik ini, permainan *puzzle* menjadi salah satu pilihan yang baik untuk melatih kemampuan kognitif, motorik, dan kreativitas anak-anak, sambil memberikan kesenangan dalam proses belajar dan bermain.

d. Ciri-ciri Permainan *Puzzle*

Ciri-ciri *puzzle* menurut Tedjasaputra (2001: 81) dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Dapat digunakan dalam berbagai cara
Puzzle dapat dimainkan dengan berbagai tujuan, manfaat, dan bentuk yang beragam. Hal ini menunjukkan fleksibilitas permainan *puzzle* dalam memenuhi berbagai kebutuhan dan keinginan pemain.
- 2) Ditujukan untuk anak-anak dan berfungsi untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan serta motorik anak
Puzzle dirancang khusus untuk anak-anak dengan tujuan utama untuk membantu mengembangkan berbagai aspek kecerdasan dan motorik mereka. Melalui pemecahan *puzzle*, anak-anak dapat melatih kemampuan pemecahan masalah, konsentrasi, dan koordinasi tangan-mata.
- 3) Segi keamanan sangat diperhatikan baik dari bentuk maupun penggunaan
Keamanan merupakan faktor penting dalam permainan *puzzle*, baik dari segi desain *puzzle* itu sendiri maupun dari cara penggunaannya. *Puzzle* dirancang agar aman digunakan oleh anak-anak dan tidak menyebabkan bahaya.
- 4) Membuat anak terlibat secara aktif
Puzzle mendorong anak-anak untuk terlibat secara aktif dalam proses bermain. Mereka harus berpikir dan bertindak untuk menyelesaikan *puzzle*, sehingga membantu meningkatkan keterlibatan dan partisipasi mereka.
- 5) Sifatnya konstruktif
Permainan *puzzle* memiliki sifat konstruktif karena melibatkan pemecahan masalah dan konstruksi ulang potongan-potongan *puzzle* menjadi gambar

utuh. Hal ini membantu mengembangkan kreativitas dan pemikiran konstruktif anak-anak.

Dengan ciri-ciri ini, *puzzle* tidak hanya menjadi permainan yang menyenangkan, tetapi juga menjadi alat yang efektif dalam pembelajaran dan pengembangan berbagai aspek kecerdasan anak-anak.

e. Fungsi Bermain *Puzzle*

Fungsi permainan *puzzle* menurut Yudiasmini (2014) dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Mengenalkan bentuk-bentuk yang tidak beraturan

Permainan *puzzle* membantu dalam mengenalkan bentuk-bentuk yang tidak beraturan kepada pemainnya. Hal ini membantu dalam mengembangkan pemahaman visual dan pengenalan pola.

2) Melatih analisis-sintesis atau menguraikan dan menyatukan kembali pada bentuk semula

Puzzle melatih pemainnya dalam melakukan analisis-sintesis, yaitu kemampuan untuk menguraikan suatu gambar atau pola menjadi bagian-bagian yang lebih kecil dan kemudian menyatukannya kembali menjadi bentuk utuh. Hal ini membantu dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dan berpikir kritis.

3) Melatih motorik halus

Permainan *puzzle* juga melatih motorik halus, yaitu kemampuan koordinasi dan kontrol gerakan tangan yang halus dan presisi. Hal ini sangat penting untuk perkembangan kemampuan menulis dan kegiatan lain yang memerlukan kontrol gerakan tangan yang halus. Dengan fungsi-fungsi tersebut, permainan *puzzle* tidak hanya sebagai hiburan semata, tetapi juga sebagai alat yang efektif dalam pengembangan berbagai keterampilan kognitif dan motorik pada pemainnya.

f. Manfaat Bermain *Puzzle*

Menurut Arsad (2007), *puzzle* memiliki manfaat yang melampaui sekadar mengasah keterampilan anak. *Puzzle* juga bermanfaat untuk:

1) Meningkatkan keterampilan kognitif

Melalui *puzzle*, anak dilatih untuk memecahkan masalah, menganalisis, dan berpikir secara rasional, serta mengembangkan kemampuan abstraksi.

2) Meningkatkan keterampilan motorik halus

Bermain *puzzle* melibatkan penggunaan otot-otot kecil, seperti jari, yang membantu dalam mengembangkan keterampilan motorik halus anak.

3) Melatih kemampuan nalar

Puzzle membantu dalam melatih kemampuan anak untuk berpikir logis dan menganalisis situasi dengan lebih baik.

4) Melatih kesabaran

Bermain *puzzle* memerlukan kesabaran untuk menyelesaikan tugas yang kompleks, sehingga membantu anak dalam mengembangkan kemampuan kesabaran.

5) Pengembangan pengetahuan

Puzzle dapat membantu anak dalam belajar mengenai bentuk, warna, serta konsep ruang, dan juga dapat meningkatkan pemahaman anak terhadap berbagai konsep.

6) Meningkatkan keterampilan sosial

Jika dimainkan dalam kelompok, *puzzle* dapat meningkatkan interaksi sosial anak, seperti saling menghargai, membantu, dan berdiskusi untuk menyelesaikan *puzzle*.

Astuti (2016) juga menyatakan bahwa *puzzle* dapat membantu pengembangan kognitif anak, meningkatkan keterampilan motorik halus, serta meningkatkan keterampilan sosial anak. Dari berbagai manfaat tersebut, kegiatan bermain *puzzle* dalam pembelajaran dapat membantu dalam pengembangan kognitif anak, khususnya dalam hal pengenalan suatu benda, sesuai dengan fokus penelitian yang diangkat.

g. Kelemahan *Puzzle*

Kelemahan dari bermain *puzzle*, menurut Wahyuni dan Maureen (2011), antara lain sebagai berikut:

1) Memerlukan waktu yang lebih panjang

Proses menyelesaikan *puzzle* biasanya membutuhkan waktu yang cukup lama, terutama untuk *puzzle* yang kompleks.

- 2) Lebih menekankan pada indera penglihatan

Puzzle cenderung lebih fokus pada penggunaan indera penglihatan daripada indera lainnya, seperti pendengaran atau perabaan.

- 3) Kelas menjadi kurang terkendali

Ketika anak-anak bermain *puzzle*, terkadang kelas dapat menjadi kurang terkendali karena anak-anak cenderung fokus pada *puzzle* mereka.

Sementara itu, menurut Mari (Resiyanti, 2010: 20), kelemahan bermain *puzzle* adalah sebagai berikut:

- 1) Menekankan pada indera penglihatan

Puzzle cenderung lebih menekankan pada penggunaan indera penglihatan daripada indera lainnya.

- 2) Gambar yang terlalu kompleks kurang efektif dalam pembelajaran

Puzzle dengan gambar yang terlalu kompleks mungkin kurang efektif dalam membantu pembelajaran anak-anak.

- 3) Gambar kurang maksimal bila diterapkan dalam kelompok besar

Jika *puzzle* dimainkan dalam kelompok besar, gambar pada *puzzle* mungkin tidak terlihat dengan jelas oleh semua anak.

Berdasarkan kelemahan-kelemahan tersebut, dapat disimpulkan bahwa meskipun bermain *puzzle* dapat memiliki manfaat, namun ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, seperti waktu yang dibutuhkan untuk bermain dan fokus pada indera penglihatan, serta efektivitasnya dalam kelompok besar.

h. Langkah bermain *Puzzle*

Untuk melibatkan anak dalam bermain *puzzle* di sekolah, guru perlu membuat perencanaan terlebih dahulu tentang kegiatan tersebut. Perencanaan ini harus mencakup langkah-langkah yang mendukung proses pembelajaran. Menurut Tedjasaputra (2001, langkah-langkah kegiatan bermain *puzzle* meliputi:

- 1) Memperlihatkan potongan-potongan gambar *puzzle*

Guru menunjukkan potongan-potongan gambar *puzzle* seperti potongan *puzzle* bintang, bulan, dan matahari.

- 2) Memperkenalkan gambar *puzzle* secara utuh

Guru memperkenalkan gambar *puzzle* secara keseluruhan dengan menunjukkan *puzzle* bintang, bulan, dan matahari.

3) Membimbing anak menyusun gambar *puzzle*

Guru membimbing anak menyusun gambar *puzzle* dengan potongan-potongan yang terpisah, kemudian anak menyusun gambar *puzzle* secara utuh.

Menurut Yulianti (2008), langkah-langkah permainan *puzzle* adalah sebagai berikut:

1) Melepaskan kepingan *puzzle* dari papannya

Guru melepaskan kepingan *puzzle* dari papan *puzzle*.

2) Mengacak kepingan *puzzle*

Guru mengacak kepingan *puzzle* tersebut.

3) Meminta anak untuk memasangnya kembali

Anak diminta untuk memasang kembali kepingan *puzzle*.

4) Memberikan tantangan pada anak

Anak ditantang untuk memasang *puzzle* dengan cepat, misalnya dengan hitungan dari 1-10 atau menggunakan stopwatch.

Berdasarkan pendapat di atas, dalam pembelajaran ini, langkah-langkah penggunaan media *puzzle* dapat dikembangkan sebagai berikut:

1) Guru memperlihatkan dan menjelaskan cara bermain *puzzle* kepada anak.

2) Guru menyebutkan angka yang ada pada *puzzle*, kemudian anak mengikuti dengan menyebutkan angka tersebut.

3) Guru membagikan *puzzle* kepada anak dan meminta mereka untuk mencoba membongkar dan memasangnya kembali.

4) Guru membimbing anak dalam bermain *puzzle* dan memberikan tantangan pada mereka untuk memasang *puzzle* dengan cepat.

5) Guru mengamati dan memberi penilaian kepada anak atas permainan *puzzle* yang mereka lakukan.

i. Klasifikasi *Puzzle* untuk Anak berdasarkan jumlah kepingan

Puzzle adalah permainan yang menguji kemampuan kita untuk memecahkan masalah dengan menyusun potongan-potongan yang berbeda menjadi sebuah gambar atau bentuk yang utuh. Berdasarkan jumlah

kepingannya, puzzle dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa kategori. Pada usia 2-3 tahun, potongan puzzlenya tidak lebih 4 keping, usia 3-4 tahun potongan puzzlenya tidak lebih dari 5 keping, untuk anak usia 4-5 tahun potongan puzzlenya tidak lebih dari 6 keping dan 5-6 tahun tidak lebih dari 10 keping (Tedjasaputra, 2001).

Berikut adalah klasifikasi puzzle berdasarkan jumlah kepingannya:

1) Puzzle dengan 4-24 Kepingan

Puzzle Anak-Anak Awal (*Early Childhood Puzzles*). Biasanya terdiri dari potongan besar dan sederhana, ideal untuk anak-anak usia 2-3 tahun. Puzzle ini membantu mengembangkan koordinasi mata-tangan dan keterampilan motorik halus.

2) Puzzle dengan 25-50 Kepingan

Puzzle Anak-Anak (*Children's Puzzles*), ditujukan untuk anak-anak yang lebih besar (4-6 tahun), puzzle ini memiliki potongan yang lebih kecil dan lebih kompleks dibandingkan dengan puzzle untuk anak-anak yang lebih muda.

3) Puzzle dengan 51-100 Kepingan

Puzzle Prasekolah (*Preschool Puzzles*), cocok untuk anak-anak usia prasekolah (5-7 tahun), puzzle ini mulai memperkenalkan anak-anak pada konsep yang lebih kompleks dan gambar yang lebih detail.

4) Puzzle dengan 101-300 Kepingan

Puzzle Pemula (*Beginner Puzzles*), untuk anak-anak yang lebih tua atau pemula yang baru memulai dengan puzzle. Ini adalah langkah berikutnya dalam meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dan kesabaran.

Puzzle dengan 301-500 Kepingan

5) Puzzle Menengah (*Intermediate Puzzles*)

Cocok untuk orang dewasa pemula atau anak-anak usia 8-10 tahun yang mencari tantangan lebih besar.

Pemilihan puzzle yang tepat berdasarkan jumlah kepingan sangat penting untuk memastikan bahwa puzzle tersebut sesuai dengan tingkat keterampilan dan kesabaran pemecah puzzle.

j. Indikator Kemampuan Pengenalan Suatu Benda Pada Anak Usia Dini

Indikator kemampuan pengenalan suatu benda pada anak usia dini dapat mencakup berbagai aspek, termasuk kemampuan mengidentifikasi, mengklasifikasikan, dan memberikan informasi dasar tentang suatu benda. Berikut adalah beberapa indikator yang dapat digunakan untuk menilai kemampuan pengenalan suatu benda pada anak usia dini:

1) Mengidentifikasi Benda

Anak dapat mengenali berbagai jenis benda.

2) Mengklasifikasikan Berdasarkan Jenis

Anak dapat mengelompokkan benda berdasarkan jenisnya.

3) Menggambarkan Fungsi Benda

Anak dapat menjelaskan secara sederhana fungsi masing-masing benda, misalnya mobil digunakan untuk perjalanan darat, pesawat terbang digunakan untuk perjalanan udara, dan sebagainya.

4) Mengenali Perbedaan Antar Benda

Anak dapat membedakan antara satu benda dengan yang lainnya berdasarkan ciri-ciri fisiknya, seperti bentuk, ukuran, warna, dan cara kerjanya.

5) Menggunakan Istilah yang Tepat

Anak dapat menggunakan istilah yang tepat untuk mengidentifikasi dan menjelaskan benda, seperti menyebutkan nama-nama benda dengan benar.

6) Berinteraksi dengan Model Benda

Anak dapat bermain dengan mainan atau model benda, mengidentifikasi nama dan fungsi masing-masing benda tersebut.

7) Menunjukkan Minat dan Antusiasme

Anak menunjukkan minat yang tinggi terhadap suatu benda tertentu, baik melalui gambar, mainan, cerita, atau aktivitas lain yang melibatkan suatu benda.

8) Menggambar atau Menyusun *Puzzle* Benda

Anak dapat menggambar suatu benda atau menyusun *puzzle* benda tertentu dengan baik sesuai dengan gambaran yang benar.

Indikator-indikator ini dapat digunakan sebagai acuan untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan anak

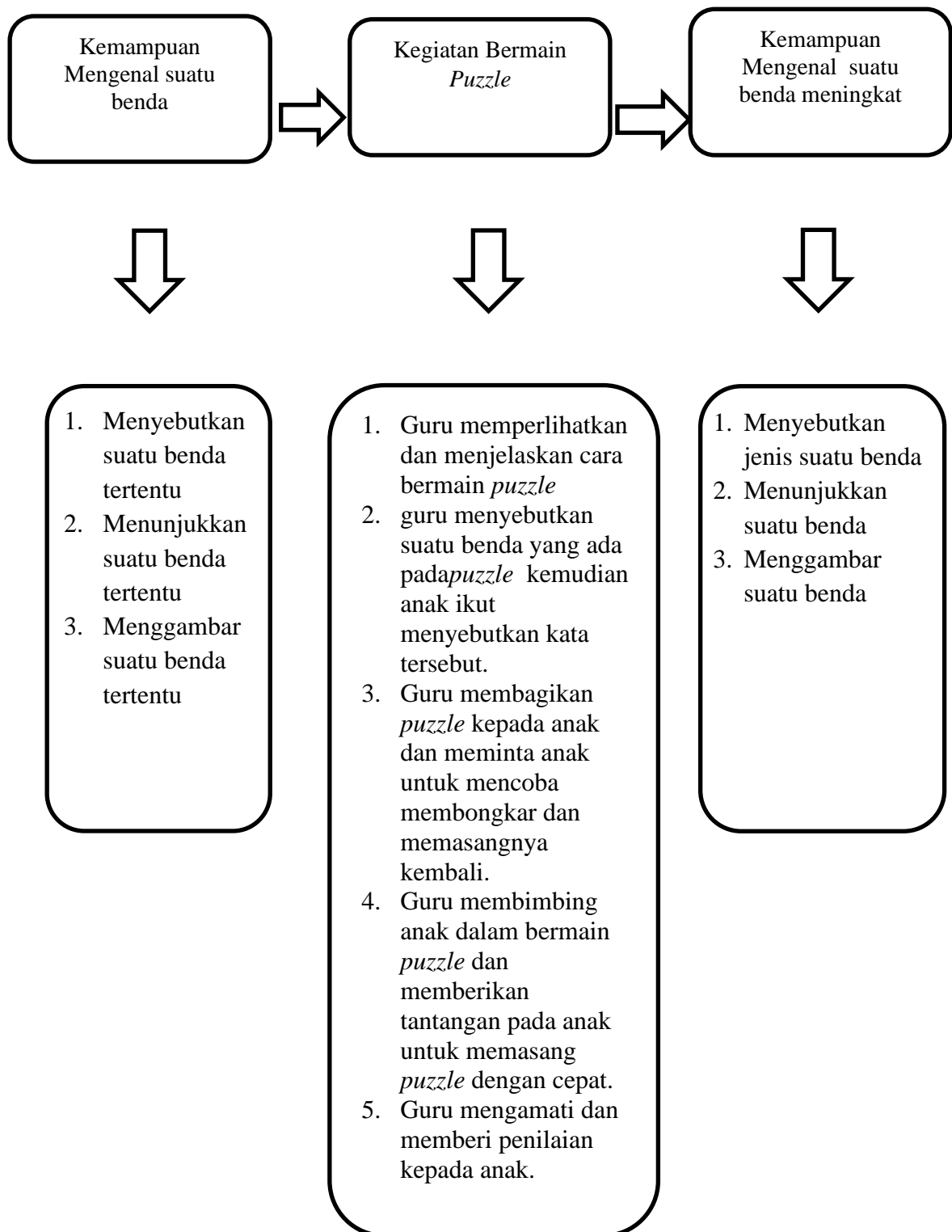
usia dini dalam mengenal benda. Dengan demikian, anak dapat belajar tentang suatu benda secara menyenangkan dan efektif.

C. Kerangka Konseptual

Kemampuan belajar anak dipengaruhi oleh berbagai faktor. Hasil belajar adalah hasil dari berbagai faktor yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Di KB-TK Insan Mulia, pengenalan suatu benda dilakukan dengan berbagai cara oleh guru. Namun, guru tidak menjelaskan materi secara detail tentang mengenal suatu benda tertentu. Kegiatan yang dilakukan hanya sebatas memperlihatkan gambar yang sesuai dengan gambar benda tertentu, padahal pembelajaran akan lebih efektif jika menggunakan media pembelajaran. Kurangnya penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu faktor rendahnya kemampuan anak dalam mengenal suatu benda.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan perlakuan yang efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal suatu benda pada anak, salah satunya melalui penggunaan media yang menyenangkan seperti *puzzle*. Permainan *puzzle* dapat sangat membantu dalam merangsang kemampuan mengenal suatu benda pada anak, karena anak dapat secara tidak langsung belajar mengenali suatu benda melalui media *puzzle*.

Melalui proses pembelajaran ini diharapkan kemampuan mengenal suatu benda pada anak dapat meningkat dengan baik. Kerangka konseptual penelitian ini tentang pelaksanaan kegiatan bermain *puzzle* di KB-TK Insan Mulian Kabupaten Malang dapat dilihat pada skema berikut:



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Menurut Sugiyono (2019), pendekatan kualitatif bertujuan untuk memahami fenomena sosial dalam konteksnya yang alami. Pendekatan ini menekankan pada pemahaman mendalam tentang makna, pandangan, dan pengalaman yang dialami oleh individu atau kelompok dalam situasi yang sebenarnya. Dalam penelitian kualitatif, data dikumpulkan melalui interaksi langsung dengan subjek penelitian, observasi, wawancara, atau analisis dokumen, dan kemudian dianalisis secara deskriptif dan interpretatif. Penelitian kualitatif tidak berusaha untuk menguji hipotesis atau membuat generalisasi, melainkan lebih fokus pada pemahaman mendalam tentang suatu topik.

2. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian deskriptif. Sugiyono (2019) menjelaskan bahwa penelitian deskriptif adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan atau menjelaskan suatu fenomena secara sistematis, terperinci, dan akurat. Tujuan utama dari penelitian deskriptif adalah untuk menyajikan gambaran yang lengkap tentang suatu fenomena, tanpa melakukan manipulasi atau perubahan pada fenomena tersebut. Penelitian ini akan mendeskripsikan pelaksanaan kegiatan bermain *puzzle* pada anak kelompok bermain di KB-TK Insan Mulia.

Kegiatan bermain *puzzle* adalah aktivitas menyusun potongan-potongan gambar menjadi gambar utuh dengan menggunakan panduan gambar asli melalui metode bermain. *Puzzle* yang memiliki konten pendidikan dapat merangsang perkembangan berbagai aspek kognitif anak.

B. Data dan Sumber Data

Jenis Data dalam penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu data primer dan data sekunder.

1. Data Primer

Data primer adalah data yang dikumpulkan secara langsung oleh peneliti dari sumber pertama. Data primer dalam penelitian ini bersumber dari hasil wawancara yang dilakukan dengan guru KB-TK Insan Mulia. Selain itu, data primer juga diperoleh dari observasi atas pelaksanaan kegiatan bermain *puzzle*.

2. Data Sekunder

Data sekunder ialah data yang telah dikumpulkan oleh pihak lain atau sumber lain untuk tujuan lain yang kemudian digunakan kembali oleh peneliti. Data sekunder dalam penelitian ini bersumber dari dokumentasi tentang kegiatan bermain *puzzle* yang diperoleh dari KB-TK Insan Mulia. Penelitian.

C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi merupakan proses kompleks yang melibatkan berbagai proses biologis dan psikologis, seperti yang dikemukakan oleh Hadi dalam Sugiyono (2019). Dalam penelitian ini, observasi dilakukan secara sistematis terhadap kegiatan bermain *puzzle*. Observasi dilakukan dengan mengamati:

- 1) Kegiatan *puzzle*
- 2) Klasifikasi *puzzle* yang digunakan.
- 3) Kemampuan anak mengenal suatu benda

b. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data tentang kegiatan bermain *puzzle* di KB-TK Insan Mulia Kabupaten Malang, seperti laporan kegiatan, foto kegiatan, dan data relevan lainnya.

c. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengetahui kegiatan bermain *puzzle* di KB-TK Insan Mulia melalui penjelasan dari guru.

2. Prosedur Pengumpulan Data

Prosedur pengumpulan data melalui beberapa tahap, mulai dari perencanaan hingga analisis data:

a. Perencanaan

Peneliti merumuskan instrumen pengumpulan data seperti pedoman wawancara, *list* observasi dan *list* dokumentasi.

b. Pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi berdasar instrumen yang telah disusun

D. Analisis Data

Dalam penelitian ini data dianalisis menggunakan analisis data kualitatif Miles dan Huberman, yang mengacu pada serangkaian proses analisis yang digunakan untuk memahami, mengorganisir, dan menafsirkan data kualitatif. Berikut adalah tahapan analisis data kualitatif Miles dan Huberman:

1. Pengumpulan Data

Langkah pertama dalam analisis data kualitatif adalah mengumpulkan data dari berbagai sumber, seperti wawancara, observasi, atau analisis dokumen. Data dapat berupa teks, catatan lapangan, transkripsi wawancara, dokumentasi dan catatan observasi.

2. Reduksi Data

Setelah data terkumpul, langkah berikutnya adalah reduksi data, yaitu proses penyederhanaan data dengan menghapus informasi yang tidak relevan atau mengidentifikasi pola-pola yang muncul. Teknik seperti pengkodean dan kategorisasi sering digunakan dalam proses ini.

3. Display Data

Data yang telah direduksi kemudian ditampilkan dalam bentuk yang lebih terstruktur, seperti tabel, diagram, atau grafik. Display data membantu

peneliti untuk memvisualisasikan pola-pola dan hubungan antar elemen data.

4. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

Dalam langkah ini, peneliti menarik kesimpulan dari data yang telah dianalisis dan memverifikasi temuan-temuan tersebut. Hal ini melibatkan interpretasi makna dari pola-pola yang muncul dan mengaitkannya dengan pertanyaan penelitian atau kerangka teoritis yang relevan.

E. Pemeriksaan Keabsahan Data

Dalam analisis data kualitatif, pemeriksaan keabsahan data merupakan proses yang penting untuk memastikan bahwa temuan yang dihasilkan dari analisis tersebut dapat diandalkan dan valid. Pemeriksaan keabsahan data kualitatif melibatkan beberapa strategi untuk memastikan kualitas dan integritas data. Dalam penelitian ini cara pemeriksaan keabsahan data dalam analisis data kualitatif menggunakan Triangulasi data

Triangulasi adalah proses membandingkan dan mencocokkan temuan dari berbagai sumber data, metode, atau peneliti. Hal ini dapat dilakukan dengan membandingkan temuan dari wawancara, dengan temuan dari observasi lapangan, dan dokumentasi atau dengan membandingkan data dari berbagai sumber. Triangulasi memperkuat keabsahan temuan dengan memastikan bahwa pola atau temuan yang sama muncul dari berbagai sumber.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Dalam penelitian yang dilaksanakan di KB-TK Insan Mulia, kegiatan bermain puzzle menjadi perhatian utama sebagai bagian integral dari pengembangan anak usia dini. Melalui pengamatan mendalam terhadap pelaksanaan kegiatan ini, serta analisis terhadap berbagai jenis puzzle yang digunakan, dapat dipaparkan pola klasifikasi berdasarkan jumlah keping puzzle. Dalam sub bab ini, diuraikan secara rinci tentang proses pelaksanaan kegiatan bermain puzzle dan klasifikasi puzzle yang menjadi dasar penting bagi pemahaman perkembangan anak-anak di KB-TK Insan Mulia.

Paparan hasil penelitian ini diperoleh melalui pendekatan triangulasi, yang menggabungkan data dari tiga sumber utama: wawancara dengan guru, pengamatan atau observasi langsung yang dilakukan oleh peneliti, serta analisis hasil dokumentasi kegiatan bermain puzzle. Dengan mengintegrasikan perspektif dari berbagai narasumber, dapat memberikan gambaran yang komprehensif dan mendalam tentang pelaksanaan kegiatan bermain puzzle dan klasifikasi puzzle berdasarkan jumlah keping yang digunakan di TK-KB Insan Mulia.

1. Pelaksanaan Kegiatan Bermain Puzzle

Dalam sub sub bab ini, dipaparkan berbagai aspek yang menjadi pondasi kuat bagi keberhasilan kegiatan atau program ini. Dimulai dari penetapan tujuan yang jelas, hingga perencanaan yang teliti dalam mengintegrasikan kegiatan ini ke dalam kurikulum. Frekuensi kegiatan, strategi pengatasi kendala, dan upaya

inovasi yang kami lakukan juga menjadi fokus utama dalam mengembangkan dan memperkaya pengalaman bermain puzzle bagi anak-anak di KB-TK Insan Mulia.

a. Tujuan utama dalam Melaksanakan Kegiatan Bermain *Puzzle*

Merujuk pada hasil wawancara dengan narasumber dalam penelitian ini, ada beberapa tujuan utama dalam melaksanakan kegiatan bermain puzzle. Pertama melatih kognitif anak dalam mengingat urutan-urutan dari apa yang mereka lihat dari permainan puzzle. Kedua, tujuan kegiatan bermain puzzle adalah untuk melatih motorik halus anak, melatih anak-anak dalam memecahkan masalah, serta untuk membantu anak-anak memahami konsep-konsep baru melalui bermain puzzle.

Dari penjelasan narasumber, dapat dinyatakan bahwa tujuan utama dalam melaksanakan kegiatan bermain puzzle adalah untuk mengembangkan kognitif anak, melatih motorik halus, memecahkan masalah, dan membantu pemahaman konsep-konsep baru melalui aktivitas bermain puzzle. Hal tersebut didukung oleh hasil pengamatan.

Berdasarkan hasil observasi, tujuan utama dari pelaksanaan kegiatan bermain puzzle di KB-TK Insan Mulia terungkap jelas. Kegiatan ini dirancang dengan tujuan yang sangat khas, yaitu untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak secara holistik. Melalui bermain puzzle, anak-anak tidak hanya dilatih dalam aspek kognitif, seperti pemecahan masalah dan pemahaman konsep-konsep baru, tetapi juga dalam pengembangan motorik halus mereka.

Berikut ini adalah dokumentasi yang menunjukkan kegiatan bermain puzzle salah satunya untuk meranggang kemampuan motorik anak.



Gambar 4.1

Bermain Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Motorik Anak

b. Frekuensi Kegiatan Bermain Puzzle

Mengacu pada hasil wawancara dengan narasumber dalam penelitian ini, frekuensi kegiatan bermain puzzle di TK-KB Insan Mulia dilakukan dengan beberapa kondisi. Kegiatan bermain puzzle dilakukan mengikuti tema pembelajaran yang ada di kelas, yang biasanya dilakukan sebagai media pembelajaran.

Kegiatan bermain puzzle dilakukan setelah belajar usai, sebelum istirahat dimulai, dengan tema yang telah dipelajari. Anak-anak biasanya bermain puzzle dengan waktu yang sedikit. Namun, semua narasumber tidak menyebutkan secara spesifik seberapa sering kegiatan ini dilakukan.

Sesuai dengan hasil pengamatan, dapat diketahui bahwa kegiatan bermain puzzle di KB-TK Insan Mulia, tidak dilakukan setiap hari, atau setiap minggu. Kegiatannya menyesuaikan kegiatan dan tema yang telah disusun.

Berikut ini hasil dokumentasi kegiatan bermain puzzle dilakukan di TK-KB Insan Mulia, yang tidak mengacu pada waktu tertentu tetapi menyesuaikan tema dan rencana pembelajaran.



Gambar 4.2
Kegiatan Bermain Puzzle di TK KB Insan Mulia Menyesuaikan Tema

c. Penentuan Jenis dan Tingkat Kesulitan

Narasumber dalam penelitian ini, menyatakan bahwa guru menentukan jenis dan tingkat kesulitan puzzle yang cocok untuk usia 3-5 tahun dengan beberapa pendekatan. Penentuan jenis dan tingkat kesulitan puzzle berdasarkan tema pembelajaran yang ada di kelas, seperti Profesi Dokter, Profesi Tentara. Guru memilih puzzle dengan tingkat kesulitan yang sesuai dengan usia anak-anak, yaitu puzzle dengan 4-9 kepingan.

Berdasarkan penjelasan narasumber tersebut, dapat dinyatakan bahwa guru menentukan jenis dan tingkat kesulitan puzzle yang cocok untuk usia 3-5 tahun berdasarkan tema pembelajaran yang ada di kelas dan memilih puzzle dengan jumlah kepingan yang sesuai dengan kemampuan anak-anak pada rentang usia.

Penjelasan dari narasumber guru di TK Insan Mulia relevan dengan hasil observasi. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa peran guru dalam menentukan jenis dan tingkat kesulitan puzzle sangatlah krusial. Guru-guru di TK-KB Insan Mulia secara cermat memilih puzzle yang sesuai dengan tema pembelajaran yang sedang dipelajari di kelas. Misalnya, saat tema pembelajaran adalah tentang hewan, tumbuhan, dan benda lainnya, guru akan memilih puzzle dengan gambar-gambar kendaraan yang relevan.

Selain itu, guru juga memperhatikan tingkat kesulitan puzzle yang sesuai dengan rentang usia anak-anak, yang berkisar antara 3 hingga 5 tahun. Hal ini menunjukkan kesadaran akan pentingnya menyajikan materi yang sesuai dengan perkembangan kognitif anak-anak. Dalam pemilihan puzzle, guru juga memperhatikan jumlah kepingan yang tepat, agar tidak terlalu mudah atau terlalu sulit bagi anak-anak.

Berikut ini hasil dokumentasi tentang kegiatan bermain puzzle yang disesuaikan dengan tingkat kesulitannya.



Gambar 4.3
Kegiatan Bermain Puzzle di TK KB Insan Mulia disesuaikan Tingkat Kesulitan

d. Persiapan Ruang dan Waktu

Persiapan ruang dan waktu untuk bermain puzzle, mengacu pada hasil wawancara, dilakukan dengan pendekatan yang berbeda. Pertama persiapan ruang dan waktu untuk bermain puzzle dilakukan dengan cara mempersiapkan anak-anak untuk duduk dengan rapi sebelum memulai bermain puzzle. Hal ini bertujuan agar anak-anak lebih nyaman dalam membalik papan puzzle di meja dan menyusun kembali kepingan-kepingan puzzle tersebut. Kedua, persiapan ruang dan waktu untuk bermain puzzle dilakukan dengan cara menyuruh anak-anak duduk dengan rapi sebelum memulai bermain puzzle, agar lebih mudah dalam menyusun kepingan-kepingan puzzle ketika berada di dalam kelas .

Merujuk pada paparan narasumber tersebut, dapat dinyatakan bahwa persiapan ruang dan waktu untuk bermain puzzle melibatkan instruksi kepada anak-anak untuk duduk dengan rapi sebelum memulai aktivitas bermain puzzle, sehingga mereka dapat lebih fokus dan nyaman dalam menjalankan kegiatan tersebut. Hal tersebut relevan dengan hasil observasi tentang persiapan ruang dan waktu dalam kegiatan bermain puzzle di KB TK Insan Mulia.

Selaras dengan hasil wawancara, hasil observasi, juga menunjukkan bahwa persiapan ruang dan waktu untuk kegiatan bermain puzzle di KB TK Insan Mulia melibatkan langkah-langkah yang terencana dengan baik. Salah satu aspek pentingnya adalah instruksi kepada anak-anak untuk duduk dengan rapi sebelum memulai aktivitas bermain puzzle. Langkah ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang kondusif bagi anak-anak agar mereka dapat lebih fokus dan nyaman saat menjalankan kegiatan tersebut.

Berikut ini hasil dokumentasi yang menunjukkan persiapan ruang dan waktu dalam kegiatan bermain puzzle di TK Insan Mulia.



Gambar 4.4
Persiapan Kegiatan Bermain Puzzle

e. Pedoman atau strategi khusus dalam memandu anak-anak saat bermain puzzle

Ketiga narasumber dalam penelitian ini, menyatakan bahwa terdapat beberapa pedoman atau strategi khusus dalam memandu anak-anak saat bermain puzzle. Pertama guru mengajarkan anak-anak untuk memulai dari pojok terlebih dahulu saat bermain puzzle. Pendekatan ini bertujuan agar anak-anak lebih mudah melanjutkan kepingan-kepingan puzzle yang lain dan dapat meningkatkan konsentrasi serta ketelitian dalam menyelesaikan puzzle.

Kedua, menekankan pentingnya mengajarkan anak-anak untuk memulai dari pojok terlebih dahulu saat bermain puzzle. Selain itu, guru juga menekankan pada pengembangan kemampuan anak dalam memecahkan masalah, karena anak harus memecahkan teka-teki dalam menyusun kepingan-kepingan puzzle yang mereka mainkan.

Mengacu pada penjelasan ketiga narasumber tersebut, dapat diketahui bahwa pedoman atau strategi khusus dalam memandu anak-anak saat bermain puzzle meliputi pengajaran untuk memulai dari pojok terlebih dahulu, meningkatkan konsentrasi dan ketelitian, serta mengembangkan kemampuan anak dalam memecahkan masalah melalui aktivitas bermain puzzle. Hasil observasi, juga menyatakan bahwa guru-guru di TK-KB Insan Mulia menerapkan pedoman atau strategi khusus yang mendukung anak-anak saat bermain puzzle.

Salah satu strategi yang ditekankan adalah pengajaran untuk memulai dari pojok terlebih dahulu.. Selain itu, guru-guru juga berfokus pada meningkatkan konsentrasi dan ketelitian anak-anak saat bermain puzzle. Guru memberikan arahan dan dorongan agar anak-anak dapat fokus pada detail-detail kecil dalam merangkai puzzle, sehingga memperkuat kemampuan kognitif dan motorik halus mereka.

Selanjutnya, melalui aktivitas bermain puzzle, guru-guru di TK-KB Insan Mulia juga berupaya mengembangkan kemampuan anak-anak dalam memecahkan masalah. Guru mendorong anak-anak untuk berpikir kritis, mencari pola, dan menemukan solusi atas tantangan yang dihadapi dalam merangkai puzzle.

Berikut ini adalah dokumentasi arahan dan bimbingan guru dalam sebelum melakukan kegiatan bermain puzzle di TK Insan Mulia.



Gambar 4.5
Pedoman dan arahan Guru dalam Kegiatan Bermain Puzzle

f. Pengintegrasian kegiatan bermain puzzle dengan kurikulum atau rencana pembelajaran

Sesuai hasil wawancara dengan ketiga narasumber dalam penelitian ini, cara mengintegrasikan kegiatan bermain puzzle dengan kurikulum atau rencana pembelajaran dilakukan dengan suatu pendekatan. Guru mengambil puzzle yang sesuai dengan tema pembelajaran yang ada di kelas agar anak-anak dapat memahami gambar tersebut. Dengan demikian, kegiatan bermain puzzle menjadi salah satu metode untuk memperkuat pemahaman konsep yang diajarkan dalam kurikulum. Hal ini membantu anak-anak dalam mengaitkan konsep pembelajaran dengan aktivitas bermain puzzle.

Dari paparan narasumber tersebut, dapat dinyatakan bahwa cara mengintegrasikan kegiatan bermain puzzle dengan kurikulum atau rencana pembelajaran dilakukan dengan memilih puzzle yang sesuai dengan tema

pembelajaran yang ada di kelas. Hal ini membantu anak-anak dalam memahami konsep pembelajaran dan mengaitkannya dengan aktivitas bermain puzzle.

Hasil wawancara tersebut, diukung oleh hasil observasi, yang menunjukkan secara jelas bahwa cara mengintegrasikan kegiatan bermain puzzle dengan kurikulum atau rencana pembelajaran di TK-KB Insan Mulia dilakukan dengan cermat dan terencana. Guru-guru memilih puzzle yang sesuai dengan tema pembelajaran yang sedang diajarkan di kelas. Melalui pendekatan ini, anak-anak tidak hanya bermain puzzle sebagai kegiatan terpisah, tetapi juga secara langsung terlibat dalam pembelajaran konsep yang sedang dipelajari. Misalnya, jika tema pembelajaran adalah tentang hewan, guru akan memilih puzzle dengan gambar-gambar hewan yang relevan.

Berikut ini dokumentasi tentang pengintegrasian kegiatan bermain puzzle dengan kurikulum atau rencana pembelajaran di TK-KB Insan Mulia.



Gambar 4.6
Pengintegrasian dalam Kegiatan Bermain Puzzle

g. Cara mengevaluasi perkembangan anak-anak selama kegiatan bermain puzzle

Hasil wawancara dengan narasumber, menyatakan bahwa terdapat informasi mengenai cara mengevaluasi perkembangan anak-anak selama kegiatan bermain puzzle. Cara mengevaluasi perkembangan anak-anak selama kegiatan bermain puzzle dilakukan dengan meminta anak-anak untuk membalik papan puzzle pada meja atau lantai. Setelah itu, anak-anak diminta untuk menyusun kembali kepingan-kepingan puzzle tersebut. Dengan demikian, guru dapat melihat kemampuan anak dalam menyusun puzzle dan memahami konsep yang terkandung di dalamnya.

Cara mengevaluasi perkembangan anak-anak selama kegiatan bermain puzzle dilakukan dengan memberikan contoh terlebih dahulu dengan membalik papan puzzle ke meja, lalu menginstruksikan anak-anak untuk menyusun kembali kepingan-kepingan puzzle tersebut. Melalui aktivitas ini, guru dapat melihat kemajuan anak dalam memecahkan masalah dan memahami gambar-gambar yang ada di puzzle.

Berdasarkan paparan narasumber, dapat dinyatakan bahwa cara mengevaluasi perkembangan anak-anak selama kegiatan bermain puzzle meliputi meminta anak-anak untuk menyusun kembali kepingan-kepingan puzzle setelah membalik papan puzzle. Hal ini membantu guru untuk melihat kemampuan anak dalam memecahkan masalah, konsentrasi, dan pemahaman konsep yang terkandung dalam puzzle.

Hasil pengamatan, juga memberikan informasi bahwa cara mengevaluasi perkembangan anak-anak selama kegiatan bermain puzzle di TK-KB Insan Mulia dilakukan dengan pendekatan yang sistematis dan efektif. Salah satu metode

evaluasi yang teramati adalah dengan meminta anak-anak untuk menyusun kembali kepingan-kepingan puzzle setelah membalik papan puzzle.

Berikut ini dokumentasi tentang cara mengevaluasi perkembangan anak-anak selama kegiatan bermain puzzle di TK-KB Insan Mulia.



Gambar 4.7
Melakukan Pengamatan untuk Menevaluasi Kegiatan Bermain Puzzle

h. Perubahan atau Perkembangan Pada Anak Melalui Kegiatan Bermain Puzzle

Berdasarkan hasil wawancara dengan ketiga narasumber dalam penelitian ini, terdapat informasi mengenai perubahan atau perkembangan yang terjadi pada anak-anak setelah mereka rutin berpartisipasi dalam kegiatan bermain puzzle. Anak-anak dapat memecahkan masalah sendiri. Setelah rutin berpartisipasi dalam kegiatan bermain puzzle, anak-anak menjadi lebih terampil dalam memecahkan masalah secara mandiri. Mereka belajar untuk berpikir logis dan strategis dalam menyusun kepingan-kepingan puzzle untuk membentuk gambar yang utuh. Peningkatan pemahaman tentang gambar-gambar. Anak-anak dapat mengetahui

gambar-gambar yang sebelumnya belum mereka kenali. Mereka juga dapat memahami fungsi dari barang-barang tersebut, seperti hewan laut atau hewan pemakan daging. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dalam pemahaman konsep dan pengenalan objek-objek sekitar.

Dari penjelasan narasumber tersebut, dapat dinyatakan bahwa rutin berpartisipasi dalam kegiatan bermain puzzle dapat membantu anak-anak dalam mengembangkan kemampuan memecahkan masalah, meningkatkan pemahaman konsep, serta mengasah keterampilan kognitif dan motorik halus mereka. Hal itu didukung oleh hasil observasi.

Berdasarkan hasil observasi, terbukti bahwa partisipasi rutin dalam kegiatan bermain puzzle memberikan kontribusi besar dalam perkembangan anak-anak di TK-KB Insan Mulia. Melalui pengalaman berulang dalam bermain puzzle, anak-anak secara konsisten terlatih dalam mengembangkan kemampuan memecahkan masalah. Selain itu, kegiatan bermain puzzle juga membantu mengasah keterampilan kognitif anak-anak, seperti pengamatan, konsentrasi, dan analisis. Mereka harus memperhatikan detail-detail kecil, mempertahankan fokus, dan mengelola informasi secara efisien saat merangkai puzzle. Tidak hanya itu, kegiatan ini juga berkontribusi pada pengembangan motorik halus mereka, karena anak-anak harus mengkoordinasikan gerakan tangan mereka dengan presisi dalam menempatkan setiap keping puzzle dengan tepat.

Berikut ini hasil dokumentasi tentang Perubahan atau Perkembangan Pada Anak Melalui Kegiatan Bermain Puzzle.



Gambar 4.8
Perubahan atau Perkembangan Pada Anak Melalui Kegiatan Bermain Puzzle

- i. Kendala atau tantangan yang sering dihadapi guru dalam melaksanakan kegiatan bermain puzzle

Terdapat kendala atau tantangan yang sering dihadapi guru dalam melaksanakan kegiatan bermain puzzle. Anak-anak mudah menyerah dan kurang sabar: Salah satu kendala yang sering dihadapi guru adalah perilaku anak-anak yang cenderung menyerah dengan cepat dan kurang sabar dalam menyusun kepingan-kepingan puzzle. Hal ini dapat menghambat proses belajar dan membutuhkan kesabaran ekstra dari guru dalam membimbing anak-anak.

Dari penjelasan narasumber, dapat diketahui bahwa kendala utama yang sering dihadapi guru dalam melaksanakan kegiatan bermain puzzle adalah tingkat kesabaran dan ketekunan anak-anak dalam menyelesaikan puzzle. Hal itu selaras dengan hasil observasi.

Mengacu pada pengamatan, terungkap bahwa kendala utama yang sering dihadapi oleh guru dalam melaksanakan kegiatan bermain puzzle di TK-KB Insan Mulia adalah tingkat kesabaran dan ketekunan anak-anak dalam menyelesaikan

puzzle. Anak-anak cenderung kehilangan minat atau motivasi saat menghadapi puzzle yang lebih rumit atau memerlukan waktu yang lebih lama untuk diselesaikan.

Berikut ini dokumentasi tentang kendala dan hambatan yang dihadapi guru dalam kegiatan bermain puzzle di KB TK Insan Mulia. Anak-anak ada yang kurang antusias dalam menyelesaikan kegiatan bermain puzzle.



Gambar 4.9
Tidak semua Anak Antusias dalam Bermain Puzzle

j. Cara mengatasi kendala dan tantangan

Berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber dalam penelitian ini, terdapat salah satu cara untuk mengatasi kendala dan tantangan yang sering dihadapi guru dalam melaksanakan kegiatan bermain puzzle, adalah dengan memberikan contoh dan bimbingan. Guru dapat memulai dari pojok atau

memberikan petunjuk awal dalam menyusun puzzle. Dengan memberikan contoh dan bimbingan, anak-anak akan lebih mudah memahami langkah-langkah yang diperlukan dalam menyelesaikan puzzle.

Guru juga dapat mengatasi kendala kesabaran anak-anak dengan memberikan dorongan positif, pujian, dan motivasi saat anak-anak menghadapi kesulitan dalam menyusun puzzle. Dengan memberikan dukungan dan penghargaan atas usaha anak-anak, mereka akan merasa termotivasi untuk terus mencoba dan belajar.

Dari penjelasan narasumber, dapat diketahui bahwa untuk mengatasi kendala dan tantangan yang sering dihadapi guru dalam melaksanakan kegiatan bermain puzzle, diperlukan pendekatan yang melibatkan bimbingan, contoh konkret, pujian, motivasi, dan dukungan positif kepada anak-anak. Hal tersebut relevan dengan hasil observasi.

Berdasarkan hasil observasi, terbukti bahwa guru di TK-KB Insan Mulia menghadapi kendala dan tantangan dalam kegiatan bermain puzzle dengan pendekatan yang beragam dan terstruktur. Mereka mengadopsi pendekatan yang melibatkan bimbingan langsung, memberikan contoh konkret, memberikan pujian, memberikan motivasi, dan memberikan dukungan positif kepada anak-anak.

Selain itu, guru juga memberikan contoh konkret dengan menunjukkan teknik atau strategi yang efektif dalam menyelesaikan puzzle, sehingga memberikan inspirasi dan panduan kepada anak-anak. Pujian diberikan untuk mengakui usaha dan prestasi anak-anak, sehingga meningkatkan motivasi dan percaya diri mereka.



4.10
Bimbingan Guru dalam Bermain Puzzle

2. Klasifikasi

a. Klasifikasi Puzzle

Hasil wawancara dengan ketiga narasumber dalam penelitian ini, didapatkan informasi mengenai klasifikasi puzzle berdasarkan jumlah kepingan puzzle yang digunakan di KB-TK Insan Mulia. Di KB-TK Insan Mulia, terdapat klasifikasi puzzle berdasarkan jumlah kepingan puzzle yang digunakan untuk anak usia 3-5 tahun, yaitu sekitar 4 hingga 9 kepingan puzzle .

Dari penjelasan narasumber tersebut, dapat dinyatakan bahwa di KB-TK Insan Mulia, klasifikasi puzzle berdasarkan jumlah kepingan puzzle yang digunakan untuk anak usia 3-5 tahun adalah sekitar 4 hingga 9 kepingan puzzle. Hal ini sesuai dengan tingkat kesulitan yang cocok untuk anak-anak usia tersebut dalam memainkan puzzle.

Berdasarkan hasil observasi, di TK-KB Insan Mulia, terdapat klasifikasi puzzle berdasarkan jumlah kepingan puzzle yang digunakan untuk anak usia 3-5 tahun. Secara umum, puzzle yang digunakan memiliki sekitar 4 hingga 9 kepingan. Penentuan jumlah kepingan ini didasarkan pada pertimbangan akan tingkat kesulitan yang sesuai untuk anak-anak usia tersebut dalam memainkan puzzle. Dengan jumlah kepingan yang terbatas namun mencukupi, anak-anak dapat merasa tertantang namun tidak terlalu kewalahan saat mencoba menyelesaikan puzzle. Hal ini sesuai dengan prinsip pengembangan pembelajaran anak usia dini yang menekankan pada penyajian materi yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

Berikut ini dokumentasi, klasifikasi puzzle yang digunakan di KB-TK Insan Mulia



Gambar 4.11
Klasifikasi Puzzle

b. Kriteria penggunaan puzzle berdasarkan jumlah kepingan puzzle yang digunakan di KB-TK Insan Mulia

Berdasarkan hasil wawancara dengan ketiga narasumber dalam penelitian ini, dapat diketahui kriteria penggunaan puzzle berdasarkan jumlah kepingan puzzle yang digunakan di KB-TK Insan Mulia. Kriteria penggunaan puzzle di KB-TK Insan Mulia adalah menggunakan puzzle yang memiliki jumlah kepingan yang sedikit, yaitu sekitar 4 hingga 9 kepingan. Hal ini dipilih karena sesuai dengan tingkat kesulitan yang cocok untuk anak usia 3-5 tahun dalam memainkan puzzle.

Berdasarkan penjelasan narasumber, dapat diketahui bahwa kriteria penggunaan puzzle berdasarkan jumlah kepingan puzzle yang digunakan di KB-TK Insan Mulia adalah menggunakan puzzle dengan jumlah kepingan yang sedikit, sekitar 4 hingga 9 kepingan. Hal ini bertujuan untuk memfasilitasi anak-anak dalam menyelesaikan puzzle sesuai dengan tingkat perkembangan dan kesulitan yang sesuai dengan usia mereka.

Hasil observasi menunjukkan terdapat kriteria penggunaan puzzle berdasarkan jumlah kepingan puzzle yang digunakan. Kriteria ini menekankan penggunaan puzzle dengan jumlah kepingan yang sedikit, kisaran sekitar 4 hingga 9 kepingan. Tujuan utama dari penggunaan kriteria ini adalah untuk memfasilitasi anak-anak dalam menyelesaikan puzzle sesuai dengan tingkat perkembangan dan kesulitan yang sesuai dengan usia mereka. Selain itu, penggunaan kriteria ini juga membantu guru dalam menyajikan pengalaman bermain puzzle yang sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran anak usia dini. Berdasarkan

pengamatan, anak dengan usia 3-4 tahun telah mampu menggunakan puzzle dengan jumlah keping puzzle lebih dari 5.

B. Pembahasan Penelitian

1. Pelaksanaan Kegiatan Bermain Puzzle di KB TK Insan Mulia

Kegiatan bermain puzzle di TK-KB Insan Mulia tidak hanya sekadar hiburan, tetapi juga merupakan bagian penting dari pendekatan pembelajaran yang holistik untuk anak usia dini. Tujuan utama dari kegiatan ini adalah untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, termasuk kognitif, motorik, dan sosial-emosional. Melalui puzzle, anak-anak dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, meningkatkan konsentrasi, memperkuat pemahaman konsep, serta mengasah keterampilan motorik halus mereka.

Terlihat dengan Frekuensi kegiatan bermain puzzle, di TK-KB Insan Mulia disesuaikan dengan kurikulum dan jadwal pembelajaran anak-anak. Kegiatan ini dilakukan secara rutin, namun tidak terlalu sering agar tidak mengganggu kegiatan pembelajaran lainnya. Biasanya, kegiatan bermain puzzle dilakukan beberapa kali dalam seminggu, tergantung pada tema pembelajaran yang sedang berlangsung di kelas.

Dalam hal penentuan jenis dan tingkat kesulitan puzzle di TJ KB Insan Mulia dilakukan dengan mempertimbangkan usia dan tingkat perkembangan anak-anak. Guru-guru memilih puzzle yang memiliki jumlah kepingan yang sesuai dengan kemampuan anak-anak dalam memecahkan masalah. Pendekatan ini tidak hanya menyesuaikan dengan tema pembelajaran dan usia anak-anak, tetapi juga memperhatikan kemampuan kognitif dan motorik mereka, sehingga

meningkatkan efektivitas kegiatan bermain puzzle sebagai alat pembelajaran. Dengan demikian, anak-anak dapat merasa tertantang namun tidak terlalu kewalahan saat menyelesaikan puzzle.

Persiapan ruang dan waktu untuk kegiatan bermain puzzle melibatkan instruksi kepada anak-anak untuk duduk dengan rapi sebelum memulai aktivitas bermain puzzle. Hal ini membantu menciptakan lingkungan yang kondusif bagi anak-anak agar mereka dapat lebih fokus dan nyaman dalam menjalankan kegiatan tersebut. Dengan demikian, para guru di TK-KB Insan Mulia secara aktif memperhatikan aspek-aspek non-akademis yang dapat memengaruhi efektivitas pembelajaran, seperti kenyamanan dan kedisiplinan dalam ruang kelas. Hal ini menunjukkan komitmen mereka dalam menciptakan pengalaman belajar yang optimal bagi setiap anak.

Pedoman atau strategi khusus dalam memandu anak-anak saat bermain puzzle meliputi memberikan bimbingan langsung, memberikan contoh konkret, memberikan pujian, memberikan motivasi, dan memberikan dukungan positif kepada anak-anak. Langkah ini membantu anak-anak untuk memiliki titik awal yang jelas dalam merangkai puzzle, sehingga dapat membangun kepercayaan diri dan meminimalisir kebingungan. Dengan pendekatan ini, guru dapat membantu anak-anak mengatasi kesulitan dan meningkatkan kesabaran serta keterampilan mereka dalam bermain puzzle. Dengan demikian, penggunaan pedoman atau strategi khusus ini tidak hanya memandu anak-anak dalam bermain puzzle, tetapi juga membantu mengembangkan berbagai keterampilan kognitif dan problem-solving yang penting dalam perkembangan mereka.

Pengintegrasian kegiatan bermain puzzle dengan kurikulum atau rencana pembelajaran dilakukan dengan memilih puzzle yang sesuai dengan tema pembelajaran yang ada di kelas. Hal ini membantu anak-anak dalam memahami konsep pembelajaran dan mengaitkannya dengan aktivitas bermain puzzle. Cara mengevaluasi perkembangan anak-anak selama kegiatan bermain puzzle dilakukan dengan meminta anak-anak untuk menyusun kembali kepingan-kepingan puzzle setelah membalik papan puzzle. Hal ini membantu guru untuk melihat kemampuan anak dalam memecahkan masalah, konsentrasi, dan pemahaman konsep yang terkandung dalam puzzle.

Dengan demikian, anak-anak dapat mengaitkan aktivitas bermain puzzle dengan konsep pembelajaran yang mereka pelajari, sehingga membantu mereka untuk lebih memahami dan mengingat materi tersebut. Pendekatan ini juga memperkuat hubungan antara pengalaman belajar di kelas dengan aktivitas di luar kelas, menciptakan pengalaman pembelajaran yang terintegrasi dan bermakna bagi anak-anak.

Perubahan atau perkembangan pada anak melalui kegiatan bermain puzzle meliputi peningkatan kemampuan memecahkan masalah, konsentrasi, pemahaman konsep, serta pengembangan keterampilan motorik halus. Dengan rutin berpartisipasi dalam kegiatan bermain puzzle, anak-anak dapat mengalami perkembangan yang signifikan dalam berbagai aspek perkembangan mereka.

Anak-anak belajar untuk menghadapi tantangan, menemukan pola, dan mencari solusi, yang secara langsung memperkaya keterampilan pemecahan masalah mereka. Selain itu, kegiatan ini juga berdampak positif pada pemahaman konsep. Dengan menghadirkan puzzle yang terkait dengan materi pembelajaran,

anak-anak dapat mengasimilasi dan menginternalisasi konsep-konsep tersebut dengan cara yang lebih konkret dan menyenangkan.

Kendala atau tantangan yang sering dihadapi guru dalam melaksanakan kegiatan bermain puzzle adalah tingkat kesabaran dan ketekunan anak-anak dalam menyelesaikan puzzle. Anak-anak cenderung kehilangan minat atau motivasi saat menghadapi puzzle yang lebih rumit atau memerlukan waktu yang lebih lama untuk diselesaikan.

Untuk mengatasi kendala dan tantangan tersebut, guru melakukan pendekatan yang melibatkan bimbingan langsung, memberikan contoh konkret, pujian, motivasi, dan dukungan positif kepada anak-anak. Dengan pendekatan yang tepat, guru dapat membantu anak-anak mengatasi kesulitan dan meningkatkan kesabaran serta keterampilan mereka dalam bermain puzzle.

Dengan memberikan bimbingan langsung, guru memberikan arahan yang jelas dan spesifik kepada anak-anak untuk membantu mereka mengatasi kesulitan dalam menyelesaikan puzzle. Motivasi yang diberikan oleh guru juga berperan penting dalam meningkatkan semangat anak-anak untuk tetap berusaha dan tidak menyerah ketika menghadapi tantangan. Selain itu, dukungan positif yang diberikan oleh guru memberikan rasa aman dan nyaman bagi anak-anak untuk mencoba, gagal, dan belajar dari kesalahan mereka.

Teori perkembangan anak menekankan pentingnya dukungan dan bimbingan dari orang dewasa dalam memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak. Menurut teori tentang perkembangan kognitif anak, interaksi dengan orang dewasa atau teman sebaya yang lebih mampu dapat membantu anak-anak mengatasi tantangan dan memperluas zona perkembangan proximal

mereka. Oleh karena itu, melalui pendekatan yang melibatkan dukungan dan bimbingan dari guru, anak-anak dapat mengatasi kendala dan tantangan dalam bermain puzzle dan mencapai perkembangan yang optimal.

2. Klasifikasi Puzzle Berdasarkan Jumlah Keping yang Digunakan di KB TK Insan Mulia

Klasifikasi puzzle berdasarkan jumlah kepingan yang digunakan di KB TK Insan Mulia bertujuan untuk memfasilitasi pengalaman belajar yang sesuai dengan kemampuan anak-anak. Dengan memilih puzzle yang jumlah kepingannya sesuai, anak-anak dapat merasa terlibat secara aktif tanpa merasa terlalu sulit atau terlalu mudah.

Dalam klasifikasi ini, jumlah kepingan puzzle yang digunakan biasanya berkisar antara 4 hingga 9 kepingan. Pemilihan jumlah kepingan ini didasarkan pada tingkat kesulitan yang dapat diterima oleh anak-anak usia 3-5 tahun. Puzzle dengan jumlah kepingan yang lebih sedikit memungkinkan anak-anak untuk mencerna dan menyelesaikan tugas tanpa terlalu banyak tekanan.

Hal tersebut sesuai dengan teori yang menyatakan bahwa, di masing-masing usia memiliki tingkat kerumitan puzzle. Pada usia 2-3 tahun, potongan puzzlenya tidak lebih 4 keping, usia 3-4 tahun potongan puzzle nya tidak lebih dari 5 keping, untuk anak usia 4-5 tahun potongan puzzle nya tidak lebih dari 6 keping dan 5-6 tahun tidak lebih dari dari 10 keping (Tedjasaputra, 2001).

Klasifikasi ini juga mempertimbangkan tahapan perkembangan kognitif anak-anak. Dalam usia prasekolah, anak-anak sedang mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dan pemahaman konsep. Oleh karena itu,

menggunakan puzzle dengan jumlah kepingan yang sesuai dapat mendukung perkembangan kognitif mereka.

Dengan memilih puzzle yang jumlah kepingannya sesuai, anak-anak dapat merasakan keberhasilan dan prestasi dalam menyelesaikan tugas. Hal ini memberikan pengalaman bermain yang positif dan membangun kepercayaan diri mereka.

Klasifikasi puzzle berdasarkan jumlah kepingan juga dapat diintegrasikan dengan kurikulum atau rencana pembelajaran di TK-KB Insan Mulia. Dengan memilih puzzle yang sesuai dengan tema pembelajaran yang sedang diajarkan, guru dapat memperkuat hubungan antara pengalaman bermain dan pembelajaran di kelas.

Dengan memperhatikan semua hal di atas, klasifikasi Puzzle Berdasarkan Jumlah Keping yang Digunakan di KB TK Insan Mulia memberikan landasan yang kuat dalam memilih jenis puzzle yang mendukung perkembangan anak-anak secara optimal. Pendekatan ini tidak hanya memperhitungkan aspek kognitif, tetapi juga menekankan kenyamanan dan pengalaman bermain yang bermakna bagi anak-anak.

C. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan utama dari penelitian ini adalah sulitnya untuk menggeneralisasikan hasil penelitian ini ke populasi yang lebih luas. Penelitian ini dilakukan di TK-KB Insan Mulia secara spesifik, sehingga hasilnya tidak dapat diterapkan dengan langsung pada institusi pendidikan lainnya. Namun, dengan memperhatikan konteks dan karakteristik masing-masing institusi, temuan-temuan

ini masih dapat memberikan wawasan yang berharga bagi pembuat kebijakan dan praktisi pendidikan.

Pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dapat dipengaruhi oleh subjektivitas individual. Meskipun upaya telah dilakukan untuk meminimalkan bias, namun tetap ada potensi untuk adanya pengaruh subjektif dalam interpretasi hasil. Oleh karena itu, penting untuk mempertimbangkan peran dan dampak subjektivitas dalam analisis data penelitian ini.

Keterbatasan waktu dan sumber daya juga dapat menjadi faktor pembatas dalam penelitian ini. Ada keterbatasan dalam jangka waktu yang tersedia untuk mengamati dan menganalisis data, serta dalam akses terhadap sumber daya yang diperlukan untuk penelitian. Namun, upaya telah dilakukan untuk memaksimalkan efisiensi penggunaan waktu dan sumber daya yang tersedia agar dapat memperoleh hasil penelitian yang berkualitas.

Meskipun terdapat sejumlah keterbatasan, dengan memperhatikan keterbatasan-keterbatasan tersebut, penelitian ini tetap memberikan kontribusi yang berharga dalam pemahaman tentang pelaksanaan kegiatan bermain puzzle di TK-KB Insan Mulia. Disamping itu, keterbatasan-keterbatasan ini juga memberikan arahan untuk penelitian lebih lanjut yang dapat mengatasi keterbatasan penelitian ini.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian tentang pelaksanaan bermain puzzle pada anak kelompok bermain di KB-TK Insan Mulia, dapat disimpulkan bahwa :

1. Pelaksanaan bermain *puzzle* pada anak kelompok bermain di KB-TK Insan Mulia merupakan bagian integral dari pendekatan pembelajaran di lembaga KB-TK Insan Mulia. Anak-anak terlibat secara aktif dalam kegiatan bermain puzzle sebagai sarana untuk mengembangkan berbagai keterampilan kognitif dan motorik, serta memperdalam pemahaman mereka tentang suatu benda. Melalui pengamatan dan wawancara, terungkap bahwa guru-guru di TK-KB Insan Mulia telah menyusun kegiatan bermain puzzle dengan cermat, memilih puzzle yang sesuai dengan tema pembelajaran dan tingkat kesulitan yang cocok untuk usia prasekolah. Selain itu, kegiatan ini juga diintegrasikan dengan baik dalam kurikulum atau rencana pembelajaran, membantu anak-anak untuk mengaitkan konsep pembelajaran dengan pengalaman praktis. Kesimpulan ini menegaskan pentingnya kegiatan bermain puzzle dalam mendukung perkembangan holistik anak usia dini di TK-KB Insan Mulia, serta memberikan landasan untuk pengembangan pendekatan pembelajaran yang lebih efektif dan berdaya guna.
2. Perbedaan klasifikasi *puzzle* yang digunakan pada anak kelompok bermain di KB-TK Insan Mulia, didasarkan pada usia anak. Terdapat pendekatan yang cermat dalam memilih jenis puzzle yang sesuai dengan usia dan

perkembangan anak-anak. Penelitian ini mengungkap bahwa klasifikasi puzzle yang digunakan berkisar antara 4 hingga 9 kepingan, dengan pertimbangan terhadap tingkat kesulitan yang cocok untuk anak usia prasekolah. Keputusan ini didasarkan pada upaya untuk menciptakan pengalaman bermain yang menantang namun memungkinkan anak-anak untuk meraih kesuksesan. Dengan memperhatikan karakteristik pengembangan anak usia dini, klasifikasi puzzle ini dirancang untuk mendukung perkembangan kognitif, motorik, dan sosial-emotional mereka. Kesimpulan ini menegaskan pentingnya pendekatan yang terarah dan sensitif dalam memilih bahan bermain, yang dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan memperkaya bagi anak-anak di KB-TK Insan Mulia.

B. Saran

Mengacu pada hasil penelitian dan kesimpulan, maka dapat disarankan beberapa hal berikut :

1. Untuk meningkatkan kegiatan bermain puzzle di KB-TK Insan Mulia, disarankan untuk memperluas variasi puzzle yang digunakan dengan mempertimbangkan tema-tema pembelajaran yang beragam. Misalnya, binatang, buah-buahan, tumbuhan, bentuk geometris, dan lainnya. Dengan demikian, anak-anak dapat mengalami pengalaman belajar yang lebih menyeluruh dan mendalam, sambil tetap terlibat dalam kegiatan bermain yang menyenangkan dan bermanfaat.
2. Disarankan untuk mengadopsi pendekatan diferensiasi dalam klasifikasi puzzle, dengan memperhitungkan tingkat kesulitan yang beragam sesuai dengan perkembangan individu anak. Hal ini akan memungkinkan setiap

anak untuk terlibat dalam aktivitas bermain yang sesuai dengan kemampuan mereka, sehingga memaksimalkan potensi pembelajaran dan perkembangan mereka secara holistik. Dengan strategi ini, kegiatan bermain puzzle di KB-TK Insan Mulia dapat menjadi lebih inklusif, bervariasi, dan mendukung pertumbuhan anak-anak secara optimal.

3. Untuk penelitian selanjutnya disarankan agar melakukan komparasi pelaksanaan kegiatan bermain puzzle antara dua atau beberapa lembaga KB-TK agar dapat dilihat secara utuh dan lebih memperhatikan karakteristik dari masing-masing lembaga.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti dkk. 2010. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak*. Jakarta: PT Kawan Pustaka.
- Arsad. 2007. *Media Pendidikan dan Penerapannya*. Bandung: PT Remaja Karya.
- Astuti, Yuli. 2016. *Cara Mudah Asah Otak Anak*. Yogyakarta: Penerbit FlashBooks
- Busthomi, Yazid. 2012. *Panduan Lengkap PAUD Melejitkan Potensi dan Kecerdasan ANAK USIA DINI*. Jakarta: Citra Publishing.
- Departemen Pendidikan Nasional 2007. *Seri Model Pembelajaran Pedoman Pembelajaran Berhitung Permulaan di TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar.
- Desmita. 2009. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Erfantini, Imroatul Hayyu, Mulyoto, Galig Puji, & Fitriah, Nurlaili. 2020. Bimbingan Kelompok Teknik Modeling Untuk Meningkatkan Percaya Diri Anak Usia Dini. *PRE-SCHOOL. Jurnal Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1).
- Hamalik, Oemar. 2008. *Media Pendidikan*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti.
- Ismail, Andang. 2006. *Educatioan Games Menjadi Cerdas dan Ceria Dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Nuansa Aksara.
- Kurikulum Taman Kanak-Kanak. (2010). *Pengembangan Silabus di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: DepDikNas.
- Masnipal. 2013. *Siap Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Masito, dkk.. 2007. *Strategi Pembelajaran Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Mukhlis, Ahmad. 2023. Metakomunikasi Anak Usia Dini : Analisis Dari Permainan Sosial Berpura-pura. *Psikoislamika, Jurnal Psikologi Islam (JPI)*, 14 (1), 2017.
- Naufalia, Madarina Rizqi, & Santoso, Sandy Tegariyani Putri. 2023. Strategi Akomodasi Komunikasi Guru TK Pada Proses Pembelajaran di Kelas. *KIDDO, Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1).
- Peraturan Menteri Pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014. *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Pratini. 2010. *Pengantar Ilmu Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Grafindo Litera Media
- Rangkuti, Julia Sarah. 2016. *Rumah Main Anak*. Yogyakarta: Sahabat Sejati Publishing
- Sanjaya, Wina. 2013. *Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Soebacham, Agustina. 2012. *Permainan Asyik Bikin Anak Pintar*. Yogyakarta: IN Azna Books.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Metode Perkembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Susanti, Rikza Azhorona. 2023. Pengembangan Media Maza Raksasa untuk Aspek Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 8(1).
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Tajudin, dkk. 2003. *Kumpulan Rumus Matematika Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: DepDikNas.
- Tedjasaputra, Mayke. S. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Tilong, Adi D. 2016. *49 Aktivitas Pendongkrak Kinerja Otak Kanan dan Kiri Anak*. Yogyakarta: Penerbit Laksana.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2013 Tentang *Sistem Pendidikan Nasional Beserta Penjelasannya*. Jogjakarta: Buku Biru.
- Wahyuni dan Maureen. 2011. *Manfaat dan Tips Memilih Puzzle*. [w.ww.alat-peraga.net/manfaat-tips-memilih-puzzle.htm](http://www.alat-peraga.net/manfaat-tips-memilih-puzzle.htm) (diakses 16 Februari 2017).
- Wahyuningtyas, Dessy Putri. 2019. Optimalisasi Personal Awareness Anak Usia Dini. *Jurnal Warna*, 3(1), 2019.
- Wiriana. 2008. *Perkembangan Kognitif Pada Anak*. (online). (<http://www.doctoc.com/docs/20992333/perkembangankognitif-padaanak>, diakses 26 Februari 2016).
- Yulianti, Rani 2008. *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Laskar Aksara

Yusiasmini, Ujianti Agung. 2014. *Penerampan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Puzzle dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif*, (diakses 16 Februari 2017).

LAMPIRAN 1

INSTRUMEN WAWACARA GURU KB – TK INSAN MULIA

Nama Narasumber :

Jabatan/posisi :

Lama Menjadi Guru :

Pendidikan Terakhir :

NO	Pertanyaan	Jawaban
1	Seberapa sering kegiatan bermain puzzle dilakukan di kelas Anda?	
2	Bagaiman Anda menentukan jenis dan tingkat kesulitan puzzle yang cocok untuk usia 3-5 tahun?	
3	Apa yang menjadi tujuan utama Anda dalam melaksanakan kegiatan bermain puzzle?	
4	Persiapan dan pelaksanaan kegiatan bagaimana Anda mempersiapkan ruang dan waktu untuk bermain puzzle?	
5	Apakah Anda memiliki pedoman atau strategi khusus dalam memandu anak-anak saat bermain puzzle?	
6	Bagaimana Anda mengintegrasikan kegiatan bermain puzzle dengan kurikulum atau rencana pembelajaran Anda?	
7	Ada berapa klasifikasi puzzle berdasarkan jumlah kepingan puzzle yang digunakan di KB-TK Insan Mulia?	
8	Apaa kriteria pungunaan puzzle berdasarkan jumlah kepingan puzzle yang digunakan di KB-TK Insan Mulia?	
9	Bagaimana Anda mengevaluasi perkembangan anak-anak selama kegiatan bermain puzzle?	

10	<p> Apa saja perubahan atau perkembangan yang Anda amati pada anak-anak setelah mereka rutin berpartisipasi dalam kegiatan bermain puzzle? </p>	
11	<p> Apa saja kendala atau tantangan yang sering Anda hadapi dalam melaksanakan kegiatan bermain puzzle? </p>	
12	<p> Bagaimana Anda mengatasi kendala tersebut? </p>	
13	<p> Apa saran atau rekomendasi Anda untuk meningkatkan pelaksanaan kegiatan bermain puzzle di KB-TK Insan Mulia? </p>	
14	<p> Apakah Anda memiliki ide atau inovasi baru terkait kegiatan bermain puzzle yang dapat diterapkan di KB-TK Insan Mulia? </p>	

TRANSKIP WAWACARA GURU KB – TK INSAN MULIA

Nama Narasumber : Ibu Asih

Jabatan/posisi : Guru

Lama Menjadi Guru di KB-TK Insan Mulia : 7 tahun

Pendidikan Terakhir : S1 Pendidikan

NO	Pertanyaan	Jawaban
1	Seberapa sering kegiatan bermain puzzle dilakukan di kelas Anda?	Setelah belajar usai tapi memiliki waktu sedikit sebelum istirahat di mulai biasanya anak bermain puzzle dengan tema yang dipelajari contohnya Traspotasi
2	Bagaiman Anda menentukan jenis dan tingkat kesulitan puzzle yang cocok untuk usia 3-5 tahun?	Mengunakan puzzle yang ada didalam rencana pembelajaran anak-anak dan untuk tingkat kesulitan anak kita menggunakan puzzle dengan kepingan 4-9 keping
3	Apa yang menjadi tujuan utama Anda dalam melaksanakan kegiatan bermain puzzle?	Untuk melati kognitif anak dalam mengingat urutan-urutan dari apa yang dia lihat dari permainan puzzle
4	Persiapan dan pelaksanaan kegiatan bagaimana Anda mempersiapkan ruang dan waktu untuk bermain puzzle?	Kita memintak anak untuk duduk yang rapi sebelum mulai bermain puzzle biar lebih enak untuk membalik papan puzzle di meja dan menyusun kembali
5	Apakah Anda memiliki pedoman atau strategi khusus dalam memandu anak-anak saat bermain puzzle?	Kita mengajarkan anak-anak utuk memulai dari pojok terlebih dahulu agar muda untuk melanjutkan kepingan-kepingan puzzle yang lain
6	Bagaimana Anda mengintegrasikan kegiatan bermain puzzle dengan kurikulum atau rencana pembelajaran Anda?	Kita mengambil puzzle yang mana sesuai dengan tema pembelajaran yang ada

		didalam kelas agar anak tau gimana gambar tersebut
7	Ada berapa klasifikasi puzzle berdasarkan jumlah kepingan puzzle yang digunakan di KB-TK Insan Mulia?	Yang digunakan Untuk usia 3-5 tahun 4 samapi 9 keping puzzle
8	Apaa kriteria pgunaan puzzle berdasarkan jumlah kepingan puzzle yang digunakan di KB-TK Insan Mulia?	Kita menggunakan puzzle yang sedang mana mempunyai kepingan dikit yaitu 4-9 kepingan
9	Bagaimana Anda mengevaluasi perkembangan anak-anak selama kegiatan bermain puzzle?	Dimana anak disuruh melihat gambar tersebut sebelum membalikan gambar pada meja atau lantai dan anak tersebut disuruh mecusun kembali kepingan-kepingan puzzle tersebut
10	Apa saja perubahan atau perkembangan yang Anda amati pada anak-anak setelah mereka rutin berpartisipasi dalam kegiatan bermain puzzle?	Anak-anak dapat mengetahui bagai mana gambar-gambar yang belum diketagui dan kegunaan dari gambar tersebut
11	Apa saja kendala atau tantangan yang sering Anda hadapi dalam melaksanakan kegiatan bermain puzzle?	Anak tidak begitu sabar untuk mencocokkan kepingan-kepingan puzzle
12	Bagaimana Anda mengatasi kendala tersebut?	Kita ajarkan muali dari pojok dan seterusnya menyusun kembali
13	Apa saran atau rekomdasi Anda untuk meningkatka pelaksaan kegiatan bermain puzzle di KB-TK Insan Mulia?	Kita menggunakan puzzle yang ukuran sedang dengan kepingan 4-9 keping dan memiliki gambar dan warna menarik seperi gambar Hewan
14	Apakah Anda memiliki ide atau inovasi baru terkait kegiatan bermain puzzle yang dapat diterapkan di KB-TK Insan Mulia?	Kita meyuruh anak melatih konsenterasi melalui bermain puzzle untuk menyelesaikan kepingan-kepingan yang tersusun di dalam alas puzzle

Nama Narasumber : Ibu Icah

Jabatan/posisi : Guru

Lama Menjadi Guru di KB-TK Insan Mulia : 5 Tahun

Pendidikan Terakhir : S1 Pendidikan

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Seberapa sering kegiatan bermain Puzzle dilakukan di kelas Anda?	Kita bermain puzzle sesuai dengan tema yang ada di kelas dan puzzle sebagai media pembelajaran didalam kelas
2	Bagaiman Anda menentukan jenis dan tingkat kesulitan puzzle yang cocok untuk anak usia 3-5 tahun?	Kita mengambil sesuai dengan tema pembelajaran yang ada di kelas seperti Profesi Dokter untuk tingkat kesulitan anak kita bisa menggunakan 4 samapai 9 keping puzzle
3	Apa yang menjadi tujuan utama Anda dalam melaksanakan kegiatan bermain puzzle?	Untuk melati anak-anak memecakan masalah dan utuk mengetahui sesuatu melai bermain puzzle
4	Persiapan dan pelaksanaan kegiatan bagaimana Anda mempersiapkan ruang dan waktu untuk kegiatan bermain puzzle?	Kita menyuruh anak-anak duduk di tempatnya dengan rapi sebelum bermain puzzle di muali agar anak lebih muda meyusun kepingan-kepingan puzzle ketika didalam kelas
5	Apakah Anda memiliki pedoman atau strategi khusus dalam pemanduan anak-anak bermain puzzle?	Kita mengajarkan anak-anak utuk memulai dari pojok terlebih dahulu agar muda untuk melanjutkan kepingan-kepingan puzzle yang lain
6	Bagaimana Anda mengintegrasikan kegiatan bermain puzzle dengan kurikulum atau rencana	Kita mengambil puzzle yang mana sesuai dengan

	pembelajaran Anda?	tema pembelajaran yang ada didalam kelas agar anak tau gimana gambar tersebut dan kegunaan barang tersebut
7	Apa berapa klasifikasi puzzle berdasarkan jumlah keping puzzle yang digunakan di KB-TK Insan Mulia?	Untuk usia 3-5 tahun 4 samapi 9 keping puzzle yang digunakan
8	Apa kriteria penggunaan puzzle berdasarkan jumlah keping puzzle yang digunakan di KB-TK Insan Mulia?	Kita menggunakan puzzle yang mana mempunyai kepingan dikit yaitu 4-9 kepingan
9	Bagaimana Anda mengevaluasi perkembangan anak-anak selama kegiatan bermain puzzle?	Dimana anak membalikan papan puzzle pada meja atau lantai setelah itu anak di mintah untuk menyusun kembali kepingan-kepingan puzzle tersebut
10	apa saja perubahan atau perkembangan yang Anda amati pada anak-anak setelah mereka rutin berpartisipasi dalam kegiatan bermain puzzle?	Anak-anak dapat mengetahui bagai mana gambar-gambar yang belum diketagui dan fungsi dari barang tersebut seperti mobil
11	Apa saja kendala atau tantangan yang sering Anda hadapi dalam melaksanakan kegiatan bermain puzzle?	Anak mudah meyerah dan tidak begitu sabar utuk meyusun kepingan-kepingan puzzle
12	Bagaimana Anda mengatasi kendala tersebut?	Kita memberikan contoh utuk memulai dari pojok terlebih dahulu
13	Apa saran rekonendasi Anda untuk meningkatkan pelaksanaan kegiatan bermain puzzle di KB-TK Insan Mulia?	Kita menggunakan puzzle yang berukuran sedang dan memiliki gambar yang menarik seperti Propesi Tentara dengan kepinagan sedikit seperti 4-9 keping puzzle

14	Apakah Anda memiliki ide atau inovasi baru terkait kegiatan bermain puzzle yang dapat diterapkan di KB-TK Insan Mulia?	Dimana kita Mengikatkan kemampuan anak dalam memecakan masalah, sebab anak harus memecakan teka-teki dalam meyusun kepingan -kepingan puzzle yang anak mainkan
----	--	--

Nama Narasumber : Ibu Alifiyah

Jabatan/posisi : Guru

Lama menjadi Guru di KB-TK Insan Mulia : 5 tahun

Pendidikan Teakhir : S1 Pendidikan

NO	Pertanyaan	Jawaban
1	Seberapa sering kegiatan bermain puzzle dilakukan di kelas Anda?	Mengikuti tema pembelajaran yang ada di kelas Contonya : Transpotasi dimana guru menunjukan gambaran kendaraan mengunakan puzzle sebai media
2	Bagaimana Anda menentukan jenis dan tingkatan kesulitan puzzle yang cocok untuk anak usia 3-5 tahun?	Melalui pembelaran yang ada dikelas dengan tema yang terdapat di permainan puzzle tersebut dan untuk tingakat kesulitan yang cocok untuk usia 3-5 tahun yaitu 4-9 keping puzzle
3	Apa yang menjadi tujuan utama Anda dalam melaksanakan kegiatan bermain puzzle?	Melati motorik halus anak dan juga melati anak-anak memecakan masalah dan utuk mengetahui sesuatu melai bermain puzzle
4	Persiapan dan pelaksanaan bagaimana Anda mempersiapkan ruang dan waktu untuk	Kita menyuruh anak-anak menyelesaikan tugas yang

	kegiatan bermain puzzle?	dinerikan guru terlebih dahulu setelah itu kita suruh kembali ketempat duduk nya sebelum bermain puzzle di dalam kelas
5	Apakah Anda memilih pedoman atau strategi khusus dalam memandu anak-anak bermain puzzle?	Kita mengajarkan anak-anak utuk memulai dari pojok terlebih dahulu agar muda untuk melanjutkan kepingan-kepingan puzzle yang lain
6	Bagaimana Anda mengintegrasikan kegiatan bermain puzzle dengan kurikulum atau rencana pembelajaran Anda?	Kita mengambil puzzle yang mana sesuai dengan tema pembelajaran yang ada didalam kelas agar anak tau gimana gambar tersebut
7	Apa berapa klasifikasi puzzle berdasarkan jumlah kepingan yang digunakan di KB-TK Insan Mulia?	Yang kita gunakan Untuk anak usia 3-5 tahun 4 samapi 9 keping puzzle
8	Apa kriteria penggunaan puzzle berdasarkan jumlah keping puzzle yang digunakan di KB-TK Insan Mulia?	Kita menggunakan puzzle yang mana memiliki kepingan sedikit sekitar 4-9 keping
9	Bagaimana Anda mengevaluasi perkembangan anak-anak selama kegiatan bermain puzzle?	Kita memberikan contoh terlebih dahulu dengan membalikan papan puzzle ke meja terus kita suruh anak menyusun kembali kepingan-kepingan puzzle pada papan puzzle tersebut
10	Apa saja perubahan atau perkembangan yang Anda amati pada anak-anak setelah mereka rutin berpartisipasi dalam kegiatan bermain puzzle?	Anak-anak bisa memecakan masalah sendiri dan anak-anak dapat mengetahui bagai mana gambar-gambar yang belum diketagui dan fungsi dari barang tersebut seperti hewan

		laut atau hewan pemakan daging
11	Apa saja kendala atau tantangan yang sering Anda hadapi dalam melaksanakan kegiatan bermain puzzle?	Anak-anak mudah menyerah terlebih dahulu sebelum mencobanya dan tidak begitu sabar menyusun kepingan-kepingan puzzle
12	Bagaimana Anda mengatasi kendala tersebut?	Kita memberikan contoh kepada anak dengan meletakkan kepingan mulai dari pojok terlebih dahulu agar mudah menyusun selanjutnya
13	Apa saran atau rekomendasi Anda untuk meningkatkan pelaksanaan kegiatan bermain puzzle di KB-TK Insan Mulia?	Kita menggunakan puzzle yang berukuran sedang dan memiliki gambar yang menarik seperti Propesi Polisi dengan kepingan sedikit seperti 4-9 keping puzzle
14	Apakah Anda memiliki ide atau inovasi baru terkait kegiatan bermain puzzle yang dapat diterapkan di KB-TK Insan Mulia?	Kita meyuruh anak-anak bermapasangan untuk melatih kerja sama dengan teman untuk memecahkan masalah dengan berkelompok bermain puzzle

LAMPIRAN 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) KB INSAN MULIA TAHUN AJARAN 2023/2024

Semester/Minggu/Hari ke : 1 / 2 / 2
Hari, tanggal : Kamis, 03 Agustus 2023
Kelompok usia : 3 – 4 Tahun
Tema / subtema / sub subtema : Diri Sendiri /Anggota Tubuh / Bagian Tubuh Bawah
KD : 1.1 – 2.1 – 3.6 – 4.6 - 3.7 – 4.7

Proses Kegiatan

A. PEMBUKAAN (15 Menit)

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang aku ciptaan Tuhan
6. Berdiskusi tentang anggota tubuh bagian bawah
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI (60 Menit)

1. Mengamati/memperhatikan guru bercerita tentang anggota tubuh bagian bawah
2. Menanya : anak di motivasi untuk bertanya tentang anggota tubuh bagian bawah
3. Mengumpulkan informasi menalar dan mengkomunikasikan anak memperhatikan penjelasan guru tentang anggota tubuh bagian bawah

Kegiatan 1 : Menyebutkan anggota tubuh bagian bawah

Kegiatan 2 : Melingkari gambar anggota tubuh bagian bawah

Kegiatan pengaman : Menyusun lego

C. RECALLING (15 MENIT)

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

C. ISTIRAHAT (15 MENIT)

1. Cuci tangan, berdo'a, makan bersama (bekal anak dari rumah)
2. Bermain bebas di luar kelas

D. PENUTUP (15 MENIT)

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Mensyukuri bahwa aku sebagai ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Menyebutkan anggota tubuh bagian bawah
 - b. Dapat mewarnai gambar dengan rapi
 - c. Dapat melingkari gambar anggota tubuh bagian bawah
 - d. Dapat menyusun lego dengan baik

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Lisa Effendi

Guru Kelompok Bermain

Sungatmiasih

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
KB INSAN MULIA TAHUN AJARAN 2023/2024**

Semester/Minggu/Hari ke : 1 / 2 / 1
Hari, tanggal : Selasa, 01 Agustus 2023
Kelompok usia : 3 – 4 Tahun
Tema / subtema / sub subtema : Diri Sendiri / Anggota Tubuh / Bagian Tubuh Atas
KD : 1.1 – 2.1 – 3.7 – 4.7 - 3.9 – 4.9 – 3.15 – 4.15

Proses Kegiatan

A. PEMBUKAAN (15 Menit)

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang aku ciptaan Tuhan
3. Menyanyi lagu "Dua mata saya"
4. Berdiskusi tentang anggota tubuh bagian atas
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI (60 Menit)

1. Mengamati/memperhatikan guru bercerita tentang anggota tubuh bagian atas
2. Menanya : anak di motivasi untuk bertanya tentang nama-nama anggota tubuh bagian atas
3. Mengumpulkan informasi menalar dan mengkomunikasikan anak memperhatikan penjelasan guru tentang anggota tubuh bagian atas
Kegiatan 1 : Menyebutkan nama-nama anggota tubuh bagian atas
Kegiatan 2 : Mewarnai gambar wajah anak
Kegiatan pengaman : Melakukan 2-3 perintah secara berurutan (mengangkat tangan)

C. RECALLING (15 MENIT)

5. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
6. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
7. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
8. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

C. ISTIRAHAT (15 MENIT)

1. Cuci tangan, berdoa, makan bersama (bekal anak dari rumah)
2. Bermain bebas di luar kelas

D. PENUTUP (15 MENIT)

5. Menanyakan perasaannya selama hari ini
6. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
7. Ber cerita pendek yang berisi pesan-pesan
8. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Mensyukuri bahwa aku sebagai ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
5. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Menyebutkan anggota tubuh bagian atas
 - b. Dapat mewarnai gambar dengan rapi
 - c. Dapat melakukan 2-3 perintah secara berurutan (mengangkat tangan)

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Lisa Effendi

Guru Kelompok Bermain

Sungatmiasih

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
KB INSAN MULIA TAHUN AJARAN 2023/2024

Semester/Minggu/Hari ke : 1 / 2 / 2
Hari, tanggal : Kamis, 03 Agustus 2023
Kelompok usia : 3 – 4 Tahun
Tema / subtema / sub subtema : Diri Sendiri /Anggota Tubuh / Bagian Tubuh Bawah
KD : 1.1 – 2.1 – 3.6 – 4.6 - 3.7 – 4.7

Proses Kegiatan

A. PEMBUKAAN (15 Menit)

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang aku ciptaan Tuhan
6. Berdiskusi tentang anggota tubuh bagian bawah
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI (60 Menit)

1. Mengamati/memperhatikan guru bercerita tentang anggota tubuh bagian bawah
2. Menanya : anak di motivasi untuk bertanya tentang anggota tubuh bagian bawah
3. Mengumpulkan informasi menalar dan mengkomunikasikan anak memperhatikan penjelasan guru tentang anggota tubuh bagian bawah
Kegiatan 1 : Menyebutkan anggota tubuh bagian bawah
Kegiatan 2 : Melingkari gambar anggota tubuh bagian bawah
Kegiatan pengaman : Menyusun lego

C. RECALLING (15 MENIT)

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

C. ISTIRAHAT (15 MENIT)

1. Cuci tangan, berdo'a, makan bersama (bekal anak dari rumah)
2. Bermain bebas di luar kelas

D. PENUTUP (15 MENIT)

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Mensyukuri bahwa aku sebagai ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Menyebutkan anggota tubuh bagian bawah
 - b. Dapat mewarnai gambar dengan rapi
 - c. Dapat melingkari gambar anggota tubuh bagian bawah
 - d. Dapat menyusun lego dengan baik

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Lisa Effendi

Guru Kelompok Bermain

Sungatmiasih

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
KB INSAN MULIA TAHUN AJARAN 2023/2024

Semester/Minggu/Hari ke : 1 / 1 / 2
Hari, tanggal : Kamis, 27 Juli 2023
Kelompok usia : 3 – 4 Tahun
Tema / subtema / sub subtema : Diri Sendiri / Identitas Diri / Ayah dan Ibu
KD : 1.1 - 2.1 – 3.2 – 4.2 – 3.5 – 4.5 - 3.15 – 4.15

Proses Kegiatan

A. PEMBUKAAN (15 Menit)

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Menyanyi lagu " Satu-satu aku sayang Ibu"
3. Berdiskusi tentang aku ciptaan Tuhan
4. Berdiskusi tentang identitas anak (nama ayah dan ibu)
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI (60 Menit)

1. Mengamati/memperhatikan guru bercerita tentang ayah dan ibu
2. Menanya : anak di motivasi untuk bercerita tentang identitas ayah dan ibu nya
3. Mengumpulkan informasi menalar dan mengkomunikasikan anak memperhatikan penjelasan guru tentang ayah dan ibu
Kegiatan 1 : Menyebutkan nama ayah dan ibu
Kegiatan 2 : Mewarnai gambar ayah dan ibu
Kegiatan pengaman : Bermain plastisin membuat bentuk orang

C. RECALLING (15 MENIT)

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

C. ISTIRAHAT (15 MENIT)

1. Cuci tangan, berdo'a, makan bersama (bekal anak dari rumah)
2. Bermain bebas di luar kelas

D. PENUTUP (15 MENIT)

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Mensyukuri bahwa aku sebagai ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Menunjukkan diri anak
 - b. Menyebutkan identitas orang tua
 - c. Dapat menyayangi orang tua
 - d. Dapat mewarnai gambar dengan rapi
 - e. Dapat membuat bentuk orang dengan plastisin

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Lisa Effendi

Guru Kelompok Bermain

Sungatmiasih

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
KB INSAN MULIA TAHUN AJARAN 2023/2024

Semester/Minggu/Hari ke : 1 / 1 / 3
Hari, tanggal : Jumat, 28 Juli 2023
Kelompok usia : 3 – 4 Tahun
Tema / sub tema : Diri Sendiri / Identitas Diri/Kakek Nenek
KD : 1.1 – 2.1 – 3.2 – 4.2 - 3.5 – 4.5 – 3.15 – 4.15

Proses Kegiatan

A. PEMBUKAAN (15 Menit)

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Menyanyi lagu " Satu-satu aku sayang Ibu"
3. Berdiskusi tentang aku ciptaan Tuhan
4. Berdiskusi tentang identitas anak (nama kakek dan nenek)
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI (60 Menit)

1. Mengamati/memperhatikan guru bercerita tentang kakek dan nenek
2. Menanya : anak di motivasi untuk bercerita tentang identitas nya
3. Mengumpulkan informasi menalar dan mengkomunikasikan anak memperhatikan penjelasan guru tentang identitas kakek dan nenek
Kegiatan 1 : Menyebutkan nama kakek dan nenek nya
Kegiatan 2 : Maze mencari gambar kakek dan nenek
Kegiatan pengaman : Bermain balok membentuk orang

C. RECALLING (15 MENIT)

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

C. ISTIRAHAT (15 MENIT)

1. Cuci tangan, berdo'a, makan bersama (bekal anak dari rumah)
2. Bermain bebas di luar kelas

D. PENUTUP (15 MENIT)

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Mensyukuri bahwa aku sebagai ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Menunjukkan diri anak
 - b. Menyebutkan identitas kakek dan nenek
 - c. Dapat mencari gambar kakek dan nenek
 - d. Dapat menyusun balok menjadi bentuk orang

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Lisa Effendi

Guru Kelompok Bermain

Sungatmiasih

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
KB INSAN MULIA TAHUN AJARAN 2023/2024

Semester/Minggu/Hari ke : 1 / 1 / 1
Hari, tanggal : Selasa, 25 Juli 2023
Kelompok usia : 3 – 4 Tahun
Tema / subtema / sub subtema : Diri Sendiri / Identitas Diri / Jenis Kelamin
KD : 1.1 – 2.1 – 3.5 – 4.5 – 3.12 – 4.12 - 3.15 – 4.15

Proses Kegiatan

A. PEMBUKAAN (15 Menit)

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang aku ciptaan Tuhan
3. Berdiskusi tentang identitas anak dengan lengkap (Jenis Kelamin)
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI (60 Menit)

1. Mengamati/memperhatikan guru bercerita tentang perbedaan jenis kelamin
2. Menanya : anak di motivasi untuk bertanya tentang perbedaan jenis kelamin
3. Mengumpulkan informasi menalar dan mengkomunikasikan anak memperhatikan penjelasan guru tentang Jenis kelamin
Kegiatan 1 : Mewarnai gambar anak sesuai dengan jenis kelamin
Kegiatan 2 : Mengenal dan menebali garis datar
Kegiatan pengaman : Menghitung teman sesuai jenis kelamin

C. RECALLING (15 MENIT)

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

C. ISTIRAHAT (15 MENIT)

1. Cuci tangan, berdo'a, makan bersama (bekal anak dari rumah)
2. Bermain bebas di luar kelas

D. PENUTUP (15 MENIT)

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Mensyukuri bahwa aku sebagai ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Menunjukkan diri anak
 - b. Menyebutkan jenis kelamin
 - c. Dapat mewarnai gambar dengan rapi
 - d. Dapat menebali garis dengan rapi
 - e. Dapat menghitung teman sesuai jenis kelamin

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Lisa Effendi

Guru Kelompok Bermain

Sungatmiasih

LAMPIRAN 3
SURAT IZIN PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
JalanGajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id), email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : 2360/Un.03.1/TL.00.1/06/2024 07 juni 2024
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : **Izin Penelitian**

Kepada

Yth. Kepala KB-TK Insan Mulia
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Lailatun Nikmah
NIM : 17160040
Jurusan : Pendidikan Anak Usia Dini (PIAUD)
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2023/2024
Judul Skripsi : **Pelaksanaan Kegiatan Bermain Puzzle Anak Usia 3-5 Tahun**
Lama Penelitian : **Juni 2024** sampai dengan **Agustus 2024** (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

An Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademi



Dr. Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PIAUD
2. Arsip



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
http://fitk.uin-malang.ac.id email: fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 1362/Un.03.1/TL.00.1/04/2024
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : -
: Izin Survey

18 April 2024

Kepada

Yth. Kepala KB - TK Insan Mulia
di
Kabupaten Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal Skripsi pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Lailatun Nikmah
NIM : 17160040
Tahun Akademik : Genap - 2023/2024
Judul Proposal : **Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini melalui Kegiatan Bermain Puzzle di PAUD Insan Mulia**

Diberi izin untuk melakukan survey/studi pendahuluan di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Dekan,
Dekan Bidang Akademik

Mhammad Walid, MA
19730823 200003 1 002

- Tembusan :
1. Ketua Program Studi PIAUD
 2. Arsip