

Pemanfaatan Media *Puzzle In-Group* Untuk Pembentukan Karakter Kerjasama Anak Di RA Al-Hidayah UIN Walisongo

^{1*}Nihayatu Asfarina; ²Lilif Muallifatul Khorida Filasofa

¹⁻²Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang Indonesia

²2103106006@student.walisongo.ac.id; ²liliffilasofa@walisongo.ac.id

*Penulis Koresponden

ABSTRAK: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pembentukan karakter anak untuk bekerjasama melalui permainan *puzzle in-group*. Penelitian ini didasarkan pada fakta bahwa anak-anak di RA Al-Hidayah UIN Walisongo kurang kerjasama, terutama mereka yang berada di kelas A. Anak usia dini memiliki kemampuan untuk berpikir kritis dan imajinasi mereka sangat besar, dan mereka memiliki keterampilan kerjasama yang kuat. Oleh sebab itu, keterampilan ini harus dirangsang sedini mungkin sehingga menjadi aset bagi anak-anak ketika mereka dewasa. Penelitian kualitatif deskriptif berbasis studi kasus ini mendeskripsikan sebuah proyek penelitian. Data dikumpulkan dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *puzzle* dapat membentuk karakter kerja sama anak di RA Al-Hidayah. Dalam hal ini, terlihat dari hubungan komunikasi antar anak yang membaik, pembagian peran yang lebih efektif, dan kemampuan mereka menyelesaikan *puzzle* dengan lebih cepat. Keterampilan berkolaborasi sangatlah penting bagi anak usia dini karena dapat memberikan dampak positif bagi tumbuh kembangnya.

KATA KUNCI: *puzzle in-group*, pembentukan, karakter, kerjasama.

Use Of *In-Group Puzzle* Media For The Formation Of Children's Cooperative Characters At RA Al-Hidayah UIN Walisongo

ABSTRACT: The purpose of this study is to determine the formation of children's characters to cooperate through *in-group puzzle* games. This research is based on the fact that children at RA Al-Hidayah UIN Walisongo lack cooperation, especially those in class A. Early childhood has the ability to think critically and their imagination is very large, and they have strong cooperation skills. Therefore, these skills must be stimulated as early as possible so that they become assets for children when they grow up. This case study-based descriptive qualitative research describes a research project. Data were collected by observation, interviews and documentation. The results of this study show that *puzzle* media can shape the character of children's cooperation in RA Al-Hidayah. In this case, it can be seen from the improved communication relationships between children, the more effective division of roles, and their ability to solve *puzzles* faster. Collaboration skills are very important for early childhood because they can have a positive impact on their growth and development.

KEYWORDS: *in-group puzzles*, formation, character, cooperation.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan intervensi pembinaan terhadap anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang memberikan rangsangan pendidikan yang mendorong pertumbuhan dan perkembangan fisik dan mental sehingga anak siap untuk belajar lebih lanjut (Amini & Aisyah, 2014). Masa bayi hingga usia enam tahun merupakan masa penting dimana karakter dan kepribadian seorang anak terbentuk. Perkembangan anak usia dini penting untuk menjaga kecerdasan, dan rasa ingin tahu anak usia dini membantu anak belajar lebih banyak. Pertumbuhan otak lebih cepat pada masa kanak-kanak dibandingkan pada masa dewasa. Pada usia ini, kecerdasan, perilaku, dan potensi seseorang mulai berkembang (Sujiono, 2013). Anak usia dini atau dikenal juga dengan masa emas (*golden age*) merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa. Pada tahap kehidupan ini, anak-anak menunjukkan ciri-ciri fisik, psikologis, dan moral yang istimewa dan tak biasa. (Silvia, 2023).

Seperti yang dijelaskan oleh Takuat (2019) rangsangan tumbuh kembang anak usia dini sangatlah penting. Masa usia dini merupakan masa yang bermakna bagi anak dan penting bagi mereka untuk mendapat rangsangan. Kemampuan bekerja sama dengan anak harus dikembangkan sejak usia muda. Keterampilan ini meliputi komunikasi, empati, tanggung jawab, dan kerja tim. Bakat yang perlu dikembangkan pada anak usia dini antara lain keterampilan pemecahan masalah dan keterampilan kepemimpinan.

Diyakini atau tidak, sebagian masyarakat Indonesia sudah kehilangan semangat solidaritas dan kerja sama. Anak-anak prasekolah perlu berpartisipasi dalam kegiatan yang menyenangkan untuk mengembangkan keterampilan sosial dan rasa kebersamaan ((Sisca, 2012). Supaya optimal, hendaknya menyesuaikan permainan yang mendidik dan menyenangkan dengan usia dan kepribadian anak (Imroatun, 2016; Mutiah & Daryanto, 2014).

Mutiah dalam Hidayatullah & Rohmadi (2010) menyebut salah satu tujuan pendidikan di RA/TK setelah anak lulus adalah mengembangkan kemampuan mereka untuk bekerja dalam kelompok. Anak-anak diajarkan untuk berkolaborasi secara timbal balik, baik sebagai individu maupun dalam kelompok. Mereka diajak untuk saling membantu, memberikan dorongan, mengkritisi, serta menghargai hasil karya teman-temannya.

Kata kemampuan, berasal dari kata mampu yang berarti dapat atau bisa. Kemampuan juga dikenal sebagai kompetensi, adalah pergeseran energi seseorang yang ditandai dengan pembentukan ide dan datang sebelum kapasitas untuk memiliki tujuan. Potensi individu dipengaruhi oleh keterampilan ini. proses pembelajaran di mana siswa harus memaksimalkan semua kemampuan yang dimilikinya (Sardiman, 2013).

Secara etimologis, kata karakter (Inggris: *character*) berasal dari bahasa Yunani, yaitu *charassein* yang berarti *to engrave* (Kevin Ryan & Karen E. Bohlin, 1999). Kata *to engrave* dapat diterjemahkan, mengukir atau melukis (Echols

dan Shadily, 1995). Penafsiran ini berasal dari gagasan bahwa karakter adalah representasi dari jiwa yang muncul dalam perilaku. Simon Philips mendefinisikan karakter sebagai seperangkat nilai yang menghasilkan sistem yang berfungsi sebagai dasar untuk sikap, perilaku, dan pikiran yang ditampilkan (Muslich, 2011). Karakter adalah kepribadian yang dianalisis dari perspektif moral atau etika.

“Menurut Triyanti dkk. (2016) bermain adalah kegiatan yang menyenangkan dan imajinatif bagi anak-anak yang dapat dilakukan dengan atau tanpa alat. Selama prasekolah, bermain adalah hak asasi manusia dari anak usia dini. Bermain merupakan komponen penting dalam perkembangan kepribadian anak usia dini. Bagi anak-anak, bermain bukan hanya cara untuk menghabiskan waktu tetapi sebagai alat untuk belajar. Setiap aktivitas bermain yang dilakukan oleh anak-anak prasekolah memiliki dampak positif bagi perkembangan kepribadian mereka.

Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang digunakan adalah *Puzzle in-group (puzzle)* yaitu alat permainan edukasi yang mengharuskan anggota kelompok untuk bekerjasama dalam menyusun bagian-bagian menjadi bentuk yang lengkap. Berbeda dari *puzzle* individu, *Puzzle In-Group* mendorong anak-anak untuk bekerjasama dalam kelompok untuk mencapai tujuan bersama, dengan fokus pada pengembangan keterampilan kerjasama tim. Sifat-sifat *puzzle* juga memfasilitasi proses berbagi pengetahuan. Permainan *puzzle* meningkatkan keterampilan kognitif, keterampilan motorik halus, keterampilan sosial, keterampilan logis, kesabaran, dan pemahaman pengetahuan (Taqiyah, 2023). Bermain dengan permainan *puzzle*, anak akan belajar bekerjasama antara koordinasi mata-tangan. Hal ini memungkinkan mereka untuk mempelajari sesuatu yang sesuai dengan kemampuan dan minat mereka (Permata, 2020).

Salah satu aspek pembangunan sosial adalah kerjasama dan didefinisikan sebagai sikap satu sama lain untuk menangani kepentingan dan tujuan umum. Oleh karena itu, kemampuan untuk bekerja sama sangat penting bagi anak-anak. Karena anak dapat berinteraksi saat mencapai tujuan dan saling membantu satu sama lain. Dalam proses kerjasama, anak dapat mengembangkan keterampilan sosial emosional, seperti belajar tanggungjawab, berbagi, saling membantu, dan memecahkan masalah (Farida dkk., 2022).

Namun faktanya, keterampilan sosial anak-anak di RA Al-Hidayah UIN Walisongo masih belum berkembang dengan baik, terutama kemampuan mereka untuk bekerjasama di kelas A. Hal ini diungkapkan dengan pengamatan peneliti bahwa anak-anak di kelas masih lebih suka bermain sendiri dan tidak mau bekerjasama dengan teman sebayanya. Beberapa anak bahkan mengambil mainan yang dimainkan teman-teman mereka tanpa memberi mereka kesempatan untuk bergabung. Mereka tidak peduli dengan pengalaman seperti apa yang dimiliki teman-teman mereka yang lain. Selain itu ada beberapa dari mereka tidak ingin berbagi mainan dan ingin menguasainya di kelas.

Munculnya problematika kemampuan kerjasama anak di RA Al-Hidayah UIN Walisongo, khususnya di kelas A, menjadi dasar penelitian ini. Kegiatan

melatih keterampilan kerjasama pada anak masih kurang. Untuk mencapai hal tersebut, perlu dilakukan kegiatan yang dapat melibatkan anak secara langsung agar keterampilan sosialnya dapat berkembang secara optimal. Diharapkan permainan menyusun *puzzle in-group* dapat membantu anak belajar bekerjasama dengan teman-teman. Menurut Astuti (2014) menyatakan bahwa permainan *puzzle* mengajarkan mereka kesabaran, sportivitas, persaingan yang sehat, kemauan menyerah, menerima kekalahan, dan memberi selamat kepada teman-teman yang menang.

Dengan demikian penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan kerjasama anak melalui media *puzzle in-group*. Anak usia dini memiliki kemampuan bekerjasama yang kuat sehingga kemampuan tersebut harus dikembangkan sedini mungkin agar menjadi bekal untuk anak ketika dewasa nantinya. Dalam penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu mampu memberikan sumbangan ilmiah dalam pendidikan anak usia dini. Sumbangan ilmiah yang dimaksud peneliti yaitu dalam bentuk interpretasi yang lebih mendalam terkait bagaimana kegiatan berbasis *puzzle in-group* dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak usia dini di RA Al-Hidayah UIN Walisongo.”

METODE

Metodologi penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus digunakan dalam penelitian ini untuk menganalisis bagaimana keterampilan kolaborasi anak meningkat melalui penggunaan *puzzle in-group* di RA Al-Hidayah UIN Walisongo. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari sampai dengan Februari 2024 di RA Al-Hidayah UIN Walisongo, Kecamatan Ngaliyan, Kabupaten Semarang. Data dikumpulkan melalui observasi langsung terhadap aktivitas anak dalam bermain *puzzle in-group*, wawancara yang dilakukan dengan guru, dan dokumentasi perkembangan keterampilan kooperatif anak. Partisipan penelitian terdiri dari anak-anak usia 4 sampai 5 tahun di Kelompok A), yang dibagi menjadi beberapa kelompok kecil. Informasi tambahan juga diberikan oleh guru kelas selama proses penelitian ini.

Pengaturan atau latar belakang alamiah digunakan dalam penelitian kualitatif untuk menafsirkan peristiwa dengan menggunakan berbagai metode kualitatif, seperti yang dijelaskan Denzyn dan Lincoln. Metode yang biasa digunakan meliputi wawancara, observasi, dan dokumentasi (Sidiq dkk., 2019). Studi kasus didefinisikan sebagai seperangkat kegiatan ilmiah yang dilakukan secara mendalam, komprehensif, dan menyeluruh untuk mengumpulkan pemahaman mengenai program, acara, atau kegiatan tertentu di tingkat individu, kelompok, kelembagaan, atau organisasi (Rahardjo, 2017). Kehidupan nyata dan hal-hal yang khas adalah tujuan penelitian studi kasus.

Menurut Sahir (2021), observasi mengacu pada metode pengumpulan data di mana peneliti secara langsung mengamati peristiwa yang sedang dipelajari di

lapangan. Abubakar (2021) menjelaskan bahwa wawancara melibatkan tanya jawab secara tatap muka, baik secara lisan maupun nonlisan, antara pewawancara dan narasumber untuk memperoleh informasi yang relevan bagi penelitian. Noor (2011) menyebutkan bahwa dokumentasi mencakup hasil atau bukti berupa dokumen, foto, dan media lain yang diperoleh selama pelaksanaan observasi dan wawancara.

HASIL

Hasil observasi kegiatan Pengenalan Persekolahan Lapangan (PLP) II dijadikan peneliti sebagai dasar penelitian media *puzzle in-group*. *Puzzle in-group* sendiri dianggap sebagai media pembelajaran menyenangkan yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan kerja sama anak dalam kelompok. Dengan menggunakan alat-alat tersebut, kegiatan pemecahan *puzzle* dilakukan secara kolaboratif oleh para anggota kelompok yang dibentuk, dengan setiap anak berkontribusi terhadap pencapaian bersama. Bentuk *puzzle in-group* yang digunakan dalam pembelajaran di RA Al-Hidayah sendiri yaitu berbentuk kotak kecil yang berasal dari papan kayu dengan gambar-gambar yang bervariasi. Setiap potongan *puzzle* berukuran sekitar 3x3 potongan yang mana akan disusun menjadi gambar yang utuh disetiap kelompok nantinya.

Gambar 1.

Bentuk *Puzzle*



Penelitian menunjukkan bahwa sebelum kegiatan dimulai, pembiasaan dilakukan terlebih dahulu oleh anak-anak, dimulai dengan baris-berbaris, kemudian mereka memasuki kelas. Sebelum memasuki kelas, stimulasi fisik motorik dan kemampuan kognitif diberikan oleh RA Al-Hidayah UIN Walisongo untuk merangsang kemampuan motorik dan kognitif anak secara optimal. Setelah itu, kelas dimasuki oleh anak-anak, yang kemudian membuat lingkaran kecil dan lingkaran besar sambil berpegangan tangan antar teman. Kegiatan tersebut dilanjutkan dengan memberi salam.

Lingkaran dibuat oleh guru dan anak-anak sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Kegiatan ini dilaksanakan seperti biasa, yang dimulai dengan salam, menanyakan kabar, berdoa, absen siswa, lalu dilanjutkan dengan asmaul husna dan murojaah surat-surat pendek. Kegiatan mengaji Yanbu'a dilakukan setelahnya sebelum *moving* kelas. Di RA, sistem pembelajaran yang diterapkan adalah *moving class*, yang bertujuan agar guru-guru yang ada dapat dikenalkan kepada siswa.

Pembelajaran pagi meliputi salam, absen kehadiran, doa pra belajar, bertanya kabar, dan pertanyaan siapa saja salah satu diantara mereka yang tidak masuk sekolah. Guru juga akan membahas tema-tema yang akan dimainkan anak-anak selama proses pembelajaran. Setelah guru menjelaskan topik pembelajaran dan sebelum kegiatan utama dimulai, anak terlebih dahulu diberikan media *puzzle* untuk menghangatkan dan merangsang semangat belajar.

Langkah pertama dalam permainan *puzzle in-group* adalah guru membagi kelompok kecil yang terdiri dari dua atau tiga anak menjadi kelompok-kelompok yang lebih kecil. Sebelum *puzzle* dibagikan, guru menjelaskan aturan mainnya. Dalam bermain *puzzle-in-group* anak-anak diperlihatkan gambar buah-buahan yang berbeda seperti apel, anggur, manggis, nanas, dan strowberry. Kemudian ada juga gambar binatang seperti panda, kepiting, ayam, dan sapi. Gambar *puzzle* yang dipilih ditentukan oleh guru berdasarkan tema kegiatan utama yang akan dilaksanakan. Misalnya, jika tema pembelajaran inti hari itu berkaitan dengan binatang, maka *puzzle* yang dipilih adalah gambar binatang. Setelah itu, perwakilan dari setiap kelompok diminta untuk mengambil *puzzle* yang telah ditentukan oleh guru. Masing-masing kelompok mendapatkan media *puzzle* untuk dimainkan bersama.

Guru merancang kegiatan ini untuk mengajarkan anak-anak melatih keterampilan berpikir, meningkatkan kemampuan bekerja sama dengan teman-teman dalam kelompok, serta mengembangkan keterampilan kognitif dan motorik halus mereka. Bu Ella, selaku guru kelas A, menyatakan bahwa kegiatan ini sejalan dengan tujuan tersebut:

“Biasanya anak-anak sebelum memulai kegiatan inti, saya biasakan untuk bermain *puzzle* terlebih dahulu untuk membangun semangat anak. Nah disitu saya melihat anak-anak untuk segera menyelesaikan permainan *puzzlenya*, mereka berkompetisi dengan kelompoknya atau kelompok-kelompok lain. Dengan begitu, menurut saya permainan *puzzle* ini bisa digunakan untuk menstimulasi kemampuan kognitif anak, melatih tangan dan daya pikir mereka, dan juga kemampuan sosial serta kemampuan kerjasama anak agar berkembang secara optimal. Karena bermain *puzzle* itu kan menggabungkan beberapa pola, sehingga bisa membentuk gambar yang utuh”. (Wawancara dengan Guru Kelas A di RA Al-Hidayah UIN Walisongo, 2024)

Puzzle dibongkar, diatur, dan disatukan kembali oleh masing-masing kelompok melalui kerjasama. Keterampilan sosial dan kerjasama anak-anak diperhatikan oleh peneliti, yang menunjukkan bahwa kemampuan tersebut mulai berkembang dan meningkat. Potongan *puzzle* disesuaikan dengan bijak oleh anak-anak, yang juga mampu melakukan komunikasi dua arah, berbagi dengan teman, dan berusaha memberikan yang terbaik. Meskipun begitu, ada beberapa anak yang masih mengalami kesulitan dalam bekerja sama. Misalnya, potongan-potongan *puzzle* sering diperebutkan oleh mereka, yang mengakibatkan pertengkaran saat bermain. Hal ini dipengaruhi oleh usia mereka yang masih labil. Sebagaimana dijelaskan oleh Bu Ella, guru kelas A:

“Usia sangat mempengaruhi perkembangan otak anak karena perkembangan otak kelas A yang usia 3-4 tahun dan kelas B usia 5-6 tahun itu sangat jauh berbeda, untuk kelas A sendiri itu masih tahap yang bukan langsung bisa tapi yang masih pelan-pelan mereka itu bisa menerima aturan, pengenalan dengan lingkungan sekitarnya. Jadi untuk anak kelas A sendiri masih butuh banyak sosialisasi terhadap lingkungan sekitar. Sedangkan untuk kelas B mungkin karena di kelas A dulu sudah mengalami dan di kelas B mereka sudah tahu aturan-aturan yang diterapkan maka ketika bermain *puzzle* pun akan berpengaruh antara kelas A dan kelas B. Untuk di kelas B itu sendiri ketika bermain *puzzle* mereka bisa kerjasama dan mereka bisa ngobrol dengan baik. Sedangkan untuk kelas A sendiri, mereka masih adaptasi. Kadang belum bisa menerima respon dari temannya, kadang mereka punya pilihan-pilihan antara satu sama lain yang belum mereka bisa terima. Jadi memang terkait perkembangan otak anak antara kelas A dan kelas B itu berbeda, makanya ketika bermain *puzzle* sendiri anak kelas A masih banyak yang terjadi perselisihan dikarenakan usia mereka yang masih labil”. (Wawancara dengan Guru Kelas A di RA Al-Hidayah UIN Walisongo, 2024)

Gambar 2.

Kegiatan Permainan *Puzzle In-Group*



Selama penelitian, banyak bentuk sikap kerja sama yang muncul. Salah satu contoh penting adalah kemampuan untuk berbagi tanggung jawab, terbukti ketika anak-anak berkolaborasi dalam menyusun *puzzle in-group*. Misalnya, seorang anak yang menyelesaikan bagian mereka lebih cepat dapat membantu teman sebaya yang menghadapi kesulitan, seperti yang terlihat ketika anak dari A menawarkan petunjuk kepada anak B untuk memasang potongan *puzzle* yang tepat. Selain itu, mereka menunjukkan kemampuan komunikasi yang kuat dengan mendengarkan secara aktif selama percakapan berlangsung, memastikan bahwa semua sudut pandang dihargai. Hal ini menunjukkan bahwa mereka memahami akan pentingnya kolaborasi dalam mencapai tujuan bersama.

Guru memainkan peran penting dalam mendorong kolaborasi selama permainan *puzzle in-group*, dimulai dengan penjelasan awal tentang pentingnya nilai kerja sama, distribusi tugas yang adil, dan contoh pembagian tugas. Dalam hal ini guru memantau perkembangan aktivitas selama permainan, mendorong partisipasi, dan menengahi perselisihan kecil. Guru mendorong anak-anak untuk memikirkan kembali pengalaman mereka dengan memberi mereka umpan balik setelah bermain dalam bentuk pujian dan ide untuk pengembangan. Melalui peran

ini, guru berhasil menciptakan suasana positif yang membantu anak-anak memahami dan mempraktikkan kerja sama secara optimal.

Beberapa masalah yang menghalangi kerja sama muncul selama permainan, seperti perselisihan anak-anak dan ketidakaktifan anggota kelompok. Untuk menyelesaikan masalah ini, guru segera menengahi konflik dengan meminta anak-anak untuk berbicara satu sama lain dan mencari solusi bersama. Guru juga mengingatkan kelompok bahwa setiap anak memiliki kesempatan untuk berpartisipasi dan mendengarkan satu sama lain. Tindakan guru menyebabkan anak-anak lebih suka bekerja sama, berbagi tugas, dan menghargai pendapat teman. Akibatnya, kerja kelompok semakin efektif.

Hasil penelitian melalui observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa pembentukan karakter kerjasama anak di RA Al-Hidayah UIN Walisongo mengalami peningkatan signifikan setelah media *puzzle in-group* digunakan. Peningkatan ini terlihat dari hubungan komunikasi antar anak yang membaik, pembagian peran yang lebih efektif, dan kemampuan mereka menyelesaikan *puzzle* dengan lebih cepat. Maka Penggunaan media itu dalam proses pembelajaran tidak hanya menjadikan pembelajaran anak lebih bermakna dan menyenangkan, tetapi juga mengembangkan keterampilan kerjasama, meningkatkan kepercayaan diri, melatih kemampuan berpikir, dan mengasah kemampuan bahasa serta motorik anak-anak (Dian, 2023).

PEMBAHASAN

Media disebut sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi antara sumber dan penerima, berasal dari kata Latin *medium* yang berarti antara. Media pembelajaran diklaim melingkupi semua sumber atau data yang diperlukan untuk berinteraksi dengan anak-anak, seperti komputer, televisi, proyektor, dan perangkat lunak lainnya (Pangastuti, 2019). Media memegang peranan sangat penting dalam komunikasi. Pesan dari pembicara tidak akan tersampaikan kepada penerima tanpa media atau perantara (Asyhar, 2011).

Media permainan yang disebut *puzzle* ialah terdiri dari potongan-potongan yang disusun untuk membentuk sebuah gambar atau teks yang telah ditentukan. *Puzzle* dianggap sebagai permainan bongkar pasang oleh masyarakat Indonesia. Pemain diharuskan untuk menyusun komponen-komponen dalam permainan tersebut (Silmi & Kusmarni, 2017). Keterampilan kognitif dan kerjasama anak ditingkatkan melalui penggunaan *puzzle* sebagai media pembelajaran. Media demikian dimainkan oleh anak-anak dengan membongkar bagian-bagian *puzzle* sesuai dengan bentuknya (Palintan & Asqia, 2022).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa jenis permainan yang disebut *puzzle* dibuat dengan melibatkan proses pembongkaran dan penyusunan kembali bagian-bagian untuk membentuk gambar atau teks sesuai pola yang telah ditentukan. Dalam pendidikan anak usia dini, *puzzle* sering dimanfaatkan sebagai media edukasi yang berfungsi sebagai alat pendukung pembelajaran yang memiliki

nilai edukatif. Anak-anak secara bertahap mengenali konsep bentuk, warna, angka, dan dimensi melalui media ini (Nisa dkk., 2024).

Berdasarkan Prima (2016) permainan *puzzle* memiliki beberapa tujuan, antara lain: (a) Anak-anak merasakan peningkatan kebersamaan ketika mereka memainkan permainan secara berkelompok, sehingga rasa persatuan dapat tumbuh. (b) Anak-anak merasakan peningkatan kebersamaan ketika mereka memainkan permainan secara berkelompok, sehingga rasa persatuan dapat tumbuh. (c) Kelompok anak-anak memecahkan permainan *puzzle* dengan mudah ketika mereka bekerja bersama. (d) Setiap anak merasakan rasa memiliki ketika mereka bekerja bersama dalam kelompok. (e) Anak-anak menumbuhkan rasa saling menghormati ketika mereka menuangkan ide-idenya dalam kegiatan kelompok untuk memecahkan masalah. Karena itu, saat bekerja dalam kelompok, anak perlu mempelajari cara menghormati pandangan teman-teman sekelasnya. (Bahar & Risnawati, 2019).

Kemampuan bekerjasama diidentifikasi sebagai salah satu pola perilaku sosial anak. Menurut Fauziddin (2016) semakin banyak kesempatan yang dimiliki anak untuk melakukan sesuatu secara berkelompok, maka akan semakin cepat proses pembelajaran ketika menerapkan kolaborasi. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Triyanti dkk. (2016) bahwa kerja sama memainkan peran yang sangat penting bagi makhluk sosial dalam menyelesaikan berbagai tugas dengan tujuan yang sama. Perkembangan emosional dapat ditingkatkan melalui stimulasi dini dari kemampuan ini, seperti membantu orang lain, berinteraksi dengan teman sebaya, dan menyelesaikan tugas kelompok. Sementara itu, dorongan terhadap kecenderungan untuk membantu dan kemampuan bekerjasama pada anak-anak belum dilakukan dengan optimal. Pengamatan peneliti terkait kegiatan pembelajaran *puzzle in-group* menunjukkan bahwa anak-anak seringkali tidak sepenuhnya terlibat dalam arahan dari guru mereka. Mereka cenderung berdebat dan penolakan untuk bekerjasama saat bermain *puzzle in-group* ditunjukkan oleh beberapa anak di RA Al-Hidayah UIN Walisongo. Problem ini mampu diatasi dengan menerapkan metode pembelajaran berbasis kerja kelompok, yang juga menumbuhkan semangat belajar anak dan meningkatkan keterampilan sosial mereka, termasuk dalam hal kerjasama (Kusyairy dkk., 2022).

Martono dalam Astuti (2014) menjelaskan bahwa guru sering menerapkan pembelajaran kooperatif dalam pendidikan anak usia dini untuk mengajarkan keterampilan sosial dan kerjasama. Anak mengembangkan keterampilan sosial mereka melalui tantangan bekerja dalam kelompok dengan menggunakan media *puzzle*. Dijelaskan oleh Yudha (2005) bahwa tujuan kerjasama masa kanak-kanak adalah (a) Membekali siswa dengan keterampilan baru yang terbaik agar partisipasi mereka dalam dunia yang terus berkembang dapat terjadi. (b) Peserta didik dibentuk untuk meningkatkan keterampilan komunikasi dan sosial. (c) Informasi dalam pembelajaran kooperatif diperoleh anak TK secara aktif tanpa hanya bergantung pada informasi yang diberikan guru. (d) Guru dan siswa dapat saling

berinteraksi dengan lebih baik melalui pembelajaran ini. Melalui proses sosial, saling pengertian diupayakan sebagai tujuan yang ingin dicapai.

Berdasarkan penelitian Haryono (2020) perkembangan sosial-emosional pada anak-anak berusia 4 hingga 5 tahun mengalami peningkatan melalui permainan *puzzle*, karena permainan ini meningkatkan minat, keterlibatan, dan antusiasme mereka. Kegiatan ini menghasilkan interaksi yang lebih komunikatif dengan teman sekelas. Berbagai jenis gambar *puzzle* yang tersedia untuk digunakan seperti *puzzle* buah, binatang, dan bagian tubuh yang menarik perhatian anak-anak. Permainan *puzzle* membantu anak-anak belajar mengidentifikasi berbagai jenis masalah yang dapat dipisahkan dan dikembalikan lagi ke bentuk semula, sehingga mendorong kompetisi dalam kelompok. Akibatnya, keterampilan kerjasama dan interaksi dengan teman dapat berkembang. Sementara kesabaran, daya tahan, dan akurasi mereka dalam mengatasi masalah juga perlu ditumbuhkan. Dengan demikian, hal ini permainan *puzzle* dapat berkontribusi pada pertumbuhan dan peningkatan perkembangan sosial-emosional mereka (Rakhmawati, 2022).

Terkait dengan keberhasilan anak dalam permainan *puzzle in-group* dicapai karena alat belajarnya memiliki sifat menyenangkan yang memungkinkan permainan dilakukan secara berkelompok. Materi dalam studi kelompok lebih mudah diterima oleh anak-anak karena respons yang baik dari mereka. Pembelajaran, pertukaran pengetahuan antar kelompok, dan fokus pada kegiatan belajar perlu dilatih oleh anak-anak (Nisem, 2020). Kemudian berkenaan dengan salah satu kelemahan dari permainan *puzzle in-group* berdasarkan penelitian yaitu ukuran media yang relatif kecil. Kondisi ini dapat menyebabkan hambatan dalam penggunaannya, terutama seandainya jumlah anak dalam satu kelompok cukup banyak. Anak-anak akan kesulitan untuk berinteraksi secara optimal dengan media *puzzle* tersebut. Karena ruang atau aksesnya terbatas, akibatnya ada anak yang kurang berkontribusi secara maksimal.

Kemampuan kolaborasi yang baik dianggap sebagai keterampilan utama bagi anak usia dini. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Astuti (2014) yang memaparkan bahwa anak terdorong untuk mempelajari lebih banyak mata pelajaran, merasa lebih nyaman, dan lebih termotivasi dalam belajar melalui pembelajaran secara kelompok. Selain itu, prestasi akademik yang tinggi dihasilkan, pemikiran kritis didorong, dan sikap positif terhadap mata pelajaran serta proses belajar terbentuk dari pembelajaran ini. Karakteristik psikologis yang sehat dan penerimaan terhadap perbedaan dalam kelompok juga dimiliki oleh anak-anak yang berperforma baik dalam kegiatan kooperatif.

SIMPULAN

Penelitian tentang pemanfaatan media *puzzle in-group* untuk membentuk karakter kerjasama anak di RA Al-Hidayah UIN Walisongo dapat disimpulkan bahwa keterampilan karakter anak untuk bekerja sama meningkat secara efektif melalui keterlibatan mereka dalam kegiatan bermain *puzzle*. Peningkatan ini terlihat

dari hubungan komunikasi antar anak yang membaik, pembagian peran yang lebih efektif, dan kemampuan mereka menyelesaikan *puzzle* dengan lebih cepat. Keterampilan berkolaborasi sangatlah penting bagi anak usia dini karena dapat memberikan dampak positif bagi tumbuh kembangnya. Media pembelajaran berbasis *puzzle in-group* membantu anak-anak mengembangkan daya tanggap mereka dan mempertahankan pengetahuan seperti kolaborasi.

Disarankan untuk pendidik agar fokus pada beberapa hal penting. Pertama, desain permainan harus disesuaikan agar sesuai dengan usia dan tahap perkembangan anak, dengan mempertimbangkan kompleksitas *puzzle* dan durasi aktivitas. Kedua, penting bagi pendidik untuk memberikan instruksi yang jelas mengenai aturan permainan dan untuk mempromosikan komunikasi di antara anak-anak, mendorong mereka untuk berbagi tanggung jawab. Ketiga, penilaian rutin terhadap proses dan hasil permainan diperlukan untuk mengukur seberapa efektif permainan *puzzle in-group* meningkatkan keterampilan kerja sama. Selain itu, penelitian lanjutan direkomendasikan untuk menyelidiki bagaimana media ini dapat digunakan di berbagai kelompok usia atau lingkungan pendidikan, termasuk lingkungan keluarga dan lembaga pendidikan lainnya, serta untuk menilai efeknya pada bidang perkembangan lain seperti kreativitas, pemecahan masalah, dan regulasi emosional pada anak usia 4-5 tahun.

DAFTAR PUSTAKA

- Amini, M., & Aisyah, S. (2014). Hakikat anak usia dini. *Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, 65, 1–43.
- Astuti, T. Y. (2014). Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Menyusun Puzzle Berkelompok di Rhaudhatul Athfal Masyithoh Kantongan Kelompok A. *Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Bahar, B., & Risnawati, R. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD di Kabupaten Gowa. *Publikasi Pendidikan*, 9(1), 77–86.
- Dian, M. (2023). Peningkatan Kemampuan Bekerja Sama Melalui Kegiatan Bermain Puzzle Di TK Negeri Pembina Pangkep. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(2), 1326–1334.
- Farida, N., Siregar, S., & Tamba, S. (2022). Meningkatkan Kemampuan Kerjasama melalui Permainan Menyusun Puzzle pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kenanga Raya. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(02), 61–72.
- Fauziddin, M. (2016). Peningkatan kemampuan kerja sama melalui kegiatan kerja kelompok pada anak kelompok A TK Kartika Salo Kabupaten Kampar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 29–45.
- Haryono, M. (2020). Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Puzzle Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun Kota Bengkulu. *Journal Of Dehasen Educational Review*, 1(1), 5–11.

- Hidayatullah, M. F., & Rohmadi, M. (2010). *Pendidikan karakter: Membangun peradaban bangsa*. Yuma Pustaka.
- Imroatun, I. (2016). Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Utama Anak Raudhatul Athfal. *aş-şibyān: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 40–48.
- Kusyairy, U., Qalbi, N., & Prihatin, S. (2022). Penerapan Bermain Puzzle Gambar Melalui Metode Kerja Kelompok dalam Meningkatkan Sikap Mau Membantu pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Aisyiyah 1 Tidung. *KHIDMAH: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(2), 175–184.
- Mutiah, M., & Daryanto, H. (2014). *Mengembangkan Kemampuan Sosial Anak Melalui Permainan Sepak Bola Kelompok B TK Idola Shiraathal Mustaqim Tahun Pelajaran 2013/2014*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Nisa, N. I., Musa, S., & Sutarjo, S. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. *Jendela PLS: Jurnal Cendekiawan Ilmiah Pendidikan Luar Sekolah*, 9(1), 33–42.
- Nisem, N. (2020). Upaya Ppeningkatan Keterampilan Menghitung Pecahan Senilai Menggunakan Media Puzzle. *Jurnal Ilmiah WUNY*, 2(1).
- Palintan, T. A., & Asqia, N. (2022). Meningkatkan Kemampuan Konsentrasi Anak Melalui Media Puzzle Pada Anak Kelompok B Di Ra Umdil Al-Ihsan Parepare. *Anakta: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 87–92.
- Pangastuti, R. (2019). Media puzzle untuk mengenal bentuk geometri. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 1(1), 50–59.
- Permata, R. D. (2020). Pengaruh permainan puzzle terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia 4-5 tahun. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 5(2), 1–10.
- Rahardjo, M. (2017). *Studi kasus dalam penelitian kualitatif: Konsep dan prosedurnya*.
- Rakhmawati, R. (2022). Alat Permainan Edukatif (APE) untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Bulletin of Counseling and Psychotherapy*, 4(2), 381–387.
- Sidiq, U., Choiri, M., & Mujahidin, A. (2019). Metode penelitian kualitatif di bidang pendidikan. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1–228.
- Silmi, M., & Kusmarni, Y. (2017). Menumbuhkan karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran sejarah melalui media puzzle. *FACTUM: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, 6(2).
- Silvia, S. (2023). Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak melalui Permainan Warna dengan Media Benang di RA At Taslim Pangalengan. *Journal Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 63–77.
- Sisca, M. H. (2012). Aneka permainan outbond untuk kecerdasan dan kebugaran. *Yogyakarta: Bintang Cemerlang*.

- Takuat, H. H. (2019). *Meningkatkan Kemampuan Sosial Pada Anak Usia Dini Melalui Bermain Puzzle Di Kelompok B2 TK Alkhairaat 1 Pusat Palu*. IAIN Palu.
- Taqiyah, S. Z. (2023). Implementasi Manual Media Kaana Puzzle Dalam Pembelajaran Tata Bahasa Arab. *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4(1), 34–51.
- Triyanti, E., Saparahayuningsih, S., & Sumarsih, S. (2016). Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama Melalui Bermain Simbolik. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 1(1), 28–35.

