

BAB II

KAJIAN SUMBER

II.1 Studi Literatur

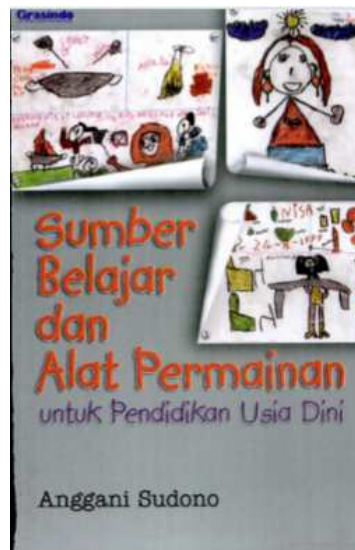
Studi Literatur dilakukan dengan mengumpulkan dan mempelajari buku fisik dan buku elektronik atau *E-Book*, dan sumber-sumber *internet* terpercaya yang berhubungan dengan judul skripsi ini yang dapat dijadikan referensi dalam membuat karya.

1. *Puzzle*

Menurut sumber dari Bidanku.com, *Puzzle* adalah mainan menyusun gambar, gambar diacak terlebih dahulu. Sehingga anak mencoba menyusunnya di dalam bingkai dengan menghubungkan potongan-potongan kecil sehingga menjadi gambar utuh. Kepingin gambar *puzzle* umumnya dibuat tidak simetris sehingga keping gambar itu unik dan membantu pemain dalam memudahkan menyusun. Dari bentuk dan potongan *puzzle* dapat disesuaikan sesuai dengan anak anda. Pilihan potongan *puzzle* yang tidak terlalu rumit untuk metode awal mengenalkan permainan *puzzle* pada anak. *Puzzle* sudah dapat dikenalkan pada anak berusia 10 bulan dengan kepingan *puzzle* yang sedikit dan mudah. Makin tinggi usia anak anda dapat mengenalkan dengan kerumitan yang lebih tinggi dengan gambar dan kepingin gambar yang semakin banyak. Taukah anda, bahwa bermain puzzle

yang terlihat sederhana ini dapat membantu dalam perkembangan emosi anak. (Bidan Pevi Revina, STr.Keb, 2014).

2. Buku Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Usia Dini



Gambar II.1 Screenshot E-Book oleh Anggani Sudono yang berjudul “Sumber belajar dan Alat Permainan”.

Berdasarkan kutipan dari *E-Book* Anggani Sudono yang berjudul “Sumber Belajar dan Alat Permainan”, menjelaskan bahwa Alat permainan berfungsi untuk mengenalkan lingkungan dan membimbing anak untuk mengenali kekuatan maupun kelemahan dirinya. Anak didik secara aktif melakukan kegiatan permainan dan secara optimal menggunakan seluruh pancainderanya secara aktif. Kegiatan atau permainan yang menyenangkan juga meningkatkan aktivitas sel otak mereka. Lebih lanjut, keaktifan sel otak akan membantu memperlancar proses pembelajaran anak.

Berdasarkan kutipan dari *E-book* Anggani Sudono yang berjudul “Sumber Belajar dan Alat Permainan”, penulis akan menjadikannya sebagai acuan dalam hal *puzzle* yang baik dan aman bagi anak.

3. Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini



Gambar II.2 Screenshot *E-Book* oleh M. Fadlillah, M.Pd.I yang berjudul “Buku Ajar Bermain & Permainan”

Menurut Slamet Suyanto (2015: 124-126) bermain memiliki peran penting dalam perkembangan anak pada hampir semua bidang perkembangan, baik perkembangan fisik-motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional. Lebih lanjut mengenai peran bermain bagi perkembangan anak dapat dilihat melalui uraian berikut ini :

- a. Bermain mengembangkan kemampuan motorik.

Plaget berpendapat bahwa anak terlahir dengan kemampuan *reflex*, kemudian ia belajar menggabungkan dua atau lebih gerak *reflex*, dan pada akhirnya ia

mampu mengontrol gerakannya. Melalui bermain anak belajar mengontrol gerakannya menjadi terkoordinasi. Selain itu, dengan bermain memungkinkan anak bergerak secara bebas, sehingga anak mampu mengembangkan kemampuan motoriknya.

b. Bermain mengembangkan kemampuan kognitif.

Masih menurut Piaget bahwa anak belajar mengkonstruksikan pengetahuan dengan berinteraksi dengan objek yang ada disekitarnya. Bermain menyediakan kesempatan untuk menggunakan inderanya, seperti menyentuh, mencium, melihat dan mendengarkan, untuk mengetahui sifat-sifat objek. Dalam konsep *edutainment* hal ini disebut sebagai *global learning* (belajar menyeluruh).

c. Bermain mengembangkan kemampuan afektif.

Kemampuan afektif adalah kemampuan yang berhubungan dengan sikap seseorang. Kemampuan ini dapat dikembangkan dan dilatih melalui kegiatan bermain. Caranya yaitu dengan melaksanakan dan mengikuti aturan-aturan permainan yang telah dibuat bersama. Karena dalam setiap permainan pasti memiliki aturan. Aturan akan diperkenalkan oleh teman bermain sedikit demi sedikit, tahap demi tahap sampai setiap anak memahami aturan mainnya. Oleh karena itu, bermain melatih anak dalam menyadari akan adanya aturan dan pentingnya mematuhi aturan. Yang demikian itu merupakan tahap awal dari perkembangan moral anak.

d. Bermain mengembangkan kemampuan bahasa.

Pada saat anak bermain akan menggunakan Bahasa, baik untuk berkomunikasi dengan temannya atau hanya sekedar untuk menyatakan pikirannya. Menurut Vigotsy dalam Slamet Suyanto (2005: 125) menyebutkan bahwa bermain dengan bercakap-cakap menggambarkan anak sedang dalam tahap menggabungkan pikiran dan Bahasa sebagai satu kesatuan. Jadi dengan bermain secara otomatis Bahasa anak akan dapat berkembang dengan baik.

e. Bermain mengembangkan kemampuan sosial.

Pada saat bermain anak secara langsung anak berinteraksi dengan anak yang lain. Interaksi tersebut mengajarkan anak bagaimana merespons, memberi, dan menerima, menolak atau setuju ide dan perilaku anak yang lain. Sikap yang demikian itu sedikit demi sedikit akan mengurangi rasa egosentrisme pada anak dan mengembangkan kemampuan sosialnya.

Kutipan diatas berasal dari *Ebook* M. Fadlillah, M.Pd.I. yang berjudul “Buku ajar Bermain dan Permainan Anak Usia Dini” dan menjadi acuan dalam bagian tujuan dan manfaat dari permainan *puzzle*.

4. Buku Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini



Gambar II.3 *E-Book* dari Dr. Masganti Sit, M.Ag. yang berjudul “Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini”

Berdasarkan *E-Book* dari Dr. Masganti Sit, M.Ag. yang berjudul “Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini” menjelaskan bahwa perkembangan anak usia dini mencakup delapan aspek, yaitu : perkembangan fisik, perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, perkembangan sosial, perkembangan moral, perkembangan emosional, perkembangan kepribadian, dan perkembangan agama. Didalam psikologi perkembangan anak usia dini juga dibahas teori-teori perkembangan anak usia dini.

E-Book karya Dr. Masganti Sit, M.Ag. yang berjudul “Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini” juga menjadi acuan untuk melihat psikologi anak, agar karya puzzle yang dibuat dapat melatih anak menjadi lebih sabar dan tidak mudah marah.

5. Buku Psikologi Pendidikan



Gambar II.4 Buku karya Muhibbin Syah yang berjudul “Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru”

Dalam buku karangan milik Muhibbin Syah yang berjudul “Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru”, dijelaskan bahwa manfaa psikologi pendidikan ialah untuk membantu para guru dan para calon guru dalam mengembangkan pemahaman yang lebih baik mengenai pendidikan dan prosesnya.

Chaplin (1972) menitikberatkan manfaat psikologi pendidikan untuk memecahkan masalah-masalah yang terdapat dalam dunia pendidikan dengan cara menggunakan metode-metode yang disusun secara rapi dan sistematis.

6. Buku Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA dan Anak Kelas Awal SD/ MI

Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Masa usia dini (0-6 tahun) merupakan masa keemasan (*golden age*) dimana stimulus seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya. Masa awal kehidupan anak merupakan masa terpenting dalam rentang kehidupan seorang anak. Pada masa ini pertumbuhan otak sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat (eksplosif), begitu pun dengan perkembangan fisiknya. Dengan kata lain, bahwa anak usia dini sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupun mental yang paling pesat. Pertumbuhan dan perkembangan tersebut telah dimulai sejak prenatal, yaitu sejak dalam kandungan. Pembentukan sel saraf otak, sebagai modal pembentukan kecerdasan, terjadi saat anak dalam kandungan. Setelah lahir tidak terjadi lagi pembentukan sel saraf otak, tetapi hubungan antarsel saraf otak (sinap) terus berkembang. Begitu pentingnya usia dini, sampai ada teori yang menyatakan bahwa pada usia empat tahun 50% kecerdasan telah tercapai, dan 80% pada usia delapan tahun.

II.2. Tinjauan Karya

Tinjauan karya ini merupakan bentuk pemaparan orisinalitas penulis sebagai referensi dalam membuat karya. Berikut beberapa tinjauan karya yang menjadi referensi penulis, agar orientasinya tidak jauh dari konsep yang akan dibuat.



Gambar II.5 Permainan Bongkar Pasang hewan Badak dan Gajah

Sumber : Neza Yasser Novianto (2014)

Neza Yasser Novianto, Mahasiswa dari Universitas Sepuluh November membuat *puzzle* (bongkar pasang) dengan bentuk media 3D dan menjadikan referensi dan ide bagi penulis untuk membuat *puzzle* hewan-hewan langka di Indonesia, yang merupakan salah satu cara untuk mengedukasi anak melalui permainan.



Gambar II.6 Puzzle pemandangan alam

Sumber : Isna Ari Kesuma (2018)

Isna Ari Kesuma, mahasiswi dari UIN Maulana Malik Ibrahim Malang membuat *puzzle* dengan tema Alam Indonesia sebagai referensi, yang membuat penulis ingin membuat *puzzle* bertema hewan langka di Indonesia yang tujuannya untuk memperkenalkan anak dengan hewan langka kepada anak.



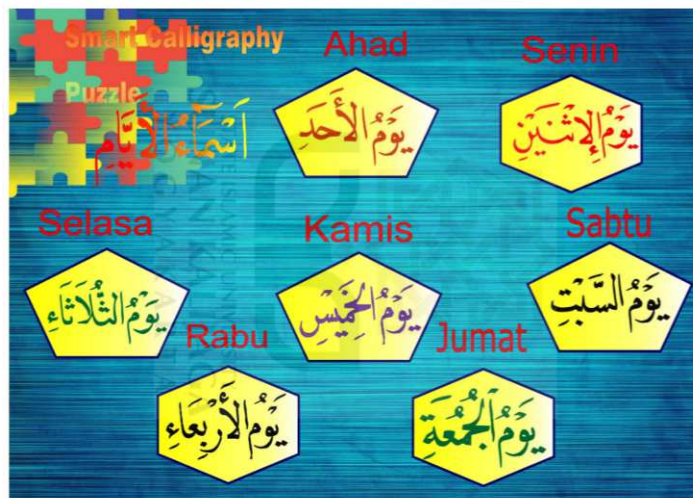
Gambar II.7 *Puzzle* BaaDaaBoo Untuk Anak tuna netra 4-5 Tahun
Sumber : Fikria Nur Baiti (2020)

Fikria Nur Baiti, seorang mahasiswi angkatan 2015 Institut Teknologi Sepuluh November membuat *Puzzle* untuk anak usia dini, khususnya untuk anak tuna netra yang berfokus untuk pengenalan huruf *Braille* atau sistem tulisan sentuh bagi penyandang tuna netra dengan bentuk bangun datar. Penulis menjadikan ini sebagai referensi dalam membuat *puzzle* yang memberikan manfaat bagi anak, agar dapat mengembangkan motorik anak serta meningkatkan daya nalar dan sebagainya.



Gambar II.8 Puzzle kreasi berbahan dasar kardus
Sumber : Bangsaid.com (2014)

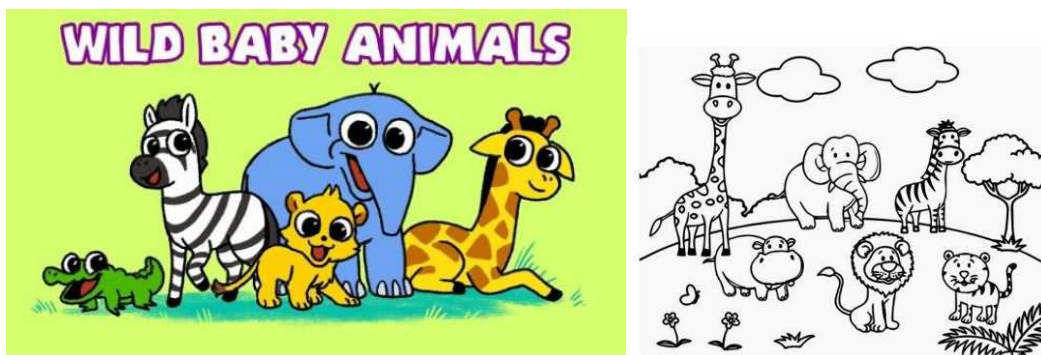
Puzzle kreasi dari Bangsaid.com merupakan puzzle berbahan dasar kardus yang mudah dibuat dirumah, namun mudah rusak atau tidak bertahan lama, sedangkan penulis akan membuat puzzle berbahan dasar kayu yang tidak mudah rusak jika dimainkan oleh anak-anak usia dini.



Gambar II.9 Smart Calligraphy Puzzle
Sumber : Corry Ivada (2017)

Corry Ivada, mahasiswi dari UIN Sunan Kalijaga membuat *puzzle* kaligrafi untuk pengenalan anak usia dini, sedangkan penulis akan membuat *puzzle* yang mudah dipahami dan lebih terlihat menarik dengan bentuk dan warna yang cocok untuk anak usia dini.

Konsep gambar hewan yang digunakan untuk anak agar terlihat menarik dan sesuai untuk usia dini :



Gambar II.10 Konsep gambar yang digunakan
Sumber : Love Inshallah (2019)

