



## **PKM PEMANFAATAN *ESTAFER PUZLE* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL DAN MENGHUBUNGKAN POLA KATA ATAU CERITA DI TK AMANAH DESA SI GARA-GARA KECAMATAN PATUMBAK KABUPATEN SERDANG BEDAGAI SUMATERA UTARA**

**Tiflatul Husna<sup>1)</sup>, Putri Juwita<sup>2)</sup>**

Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah<sup>1,2)</sup>

### **ABSTRAK**

Perkembangan pesat akan dialami anak usia dini. Usia sejak dilahirkan sampai enam tahun adalah masa emas anak dalam fase imajinasi dan memperoleh asupan pemahaman citra yang baik dalam berbagai hal termasuk dalam proses belajar. Proses belajar yang terekam oleh anak haruslah sesuatu yang menyenangkan dan dapat meningkatkan daya kreatifitas. Untuk meningkatkan dan menstimulus kecerdasan itu, dilakukan dengan kegiatan yang menarik sebab bermain dan bergembira adalah cara belajar pada taraf usi ini. Permainan yang dapat dilakukan yaitu bermain sesuatu yang dapat merangsang gerak motoric, kemampuan bersosial, serta kecakapan individu. Ada permainan yang memang dirancang untuk meningkatkan fisik motorik dan sosial anak seperti permainan *estafet puzzle*. *Estafet puzzle* menarik sekali untuk diaplikasikan karena dalam menyelesaikan permainan harus bekerja sama dan dalam usaha itulah terdapat nilai pembelajaran untuk mencapai satu titik tujuan. *Estafet puzzle* adalah permainan yang bertujuan untuk mengasah kemampuan anak dalam mengenal dan menghubungkan pola, baik kata maupun cerita dengan disesuaikan dengan kemampuan siswa. Selain itu permainan puzzle dapat melatih kemampuan kognitif, motorik, dan *problem solving*. Hasil pengabdian ini adalah meningkatnya pemahaman guru dan orang tua dalam memahamai pemanfaatan estafet puzzle untuk membantu anak dalam kemampuannya menghubungkan pola kata atau cerita di TK Amanah yaitu sekitar 90,95%.

**Kata Kunci :** Anak usia dini, *Estafet puzzle*, Permainan.

### **ABSTRACT**

Rapid development will be experienced in early childhood. Age from birth to six years is the golden period for children in the imagination phase and getting a good intake of image understanding in various ways, including in the learning process. The learning process recorded by children must be something fun and can increase creativity. To increase and stimulate intelligence, it is carried out with interesting activities because playing and having fun is a way of learning at this age level. Games that can be done are playing something that can stimulate motoric motion, social skills, and individual skills. Some games are designed to improve children's physical, motor, and social skills, such as the puzzle relay game. The puzzle relay is very interesting to apply because in completing the game you have to work together and in that effort, there is value in learning to achieve one goal. Relay puzzle is a game that aims to hone children's ability to recognize and connect patterns, both words, and stories, according to the abilities of students. In addition, puzzle games can train cognitive, motoric, and problem-solving skills. The result of this service is the increasing understanding of teachers and parents in understanding the use of the puzzle relay to help children in their ability to connect word patterns or stories in Amanah Kindergarten, which is around 90.95%.

**Keywords:** Early childhood, Relay puzzle, Game.



## 1. PENDAHULUAN

Analisis situasi merupakan upaya untuk menggali informasi terkait lemah atau kuatnya sebuah tempat yang dapat dijadikan tolok ukur dalam memberikan sebuah program yang akan dilakukan. TK Amanah adalah Taman Kanak-kanak yang terletak di Jl. Mutiara Raya no 12 sd 14, Kec. Patumbak, Kab. Deli Serdang Provinsi Sumatra Utara. Terdapat beberapa kendala di TK Amanah yaitu kegiatan belajar mengajar anak-anak di TK tersebut masih membutuhkan pengetahuan terkait pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Guru membutuhkan wawasan tambahan agar berinovasi dan berkreasi serta tidak lagi menggunakan metode konvensional dan capaian pembelajaran dapat diraih dengan gembira. Diharapkan dengan tawaran metode yang diberikan, anak-anak mampu lebih bersosialisasi sesuai dengan tahap tumbuh kembang usia. Oleh karena itu anak-anak wajib dalam bimbingan dan arahan agar kemampuan sosialnya membaik dan tidak sibuk dengan imajinasinya sendiri. Kerja sama pun dapat meningkat saat bersama merampungkan tantangan yang diberikan oleh guru, membangun kedekatan atau emosional terhadap anak-anak lainnya.

Tentu kita tahu, anak dilahirkan dalam keadaan fitrah yaitu sudah ada benih-benih kebaikan di setiap anak untuk ditumbuhkembangkan sesuai tujuan penciptaannya di muka bumi. Hal itu menunjukkan bahwa pengalaman dan pendidikan anak merupakan faktor yang paling menentukan dalam perkembangan anak. Perkembangan setiap anak tidak sama dengan anak lainnya, sebab setiap individu diciptakan memiliki perbedaan dan perkembangan yang tidak sama. Anak di TK Amanah adalah anak yang memiliki usia rentang dari 4-5 tahun.

Perkembangan seluruh aspek-aspek itu sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak-anak. Bermain menjadi sesuatu yang menyenangkan bagi semua orang. Jangankan kanak-kanak, orang dewasa sekali pun sangat menyukai kegiatan bermain. Bermain dapat dilakukan di mana saja, baik luar ruangan maupun dalam ruangan. Bermain adalah sarana yang paling utama bagi pengembangan kemampuan bersosialisasi dan memperluas empati terhadap orang lain serta mengurangi sikap egosentrisme. Bermain dapat menumbuhkan dan meningkatkan rasa sosialisasi anak. melalui bermain anak dapat belajar perilaku prososial seperti menunggu giliran, kerjasama, saling membantu, dan berbagi.<sup>1)</sup>

Hal ini sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, bahwa lingkup perkembangan itu meliputi nilai-nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa dan sosial. Banyak cara yang dilakukan untuk meningkatkan perkembangan anak salah satunya memberikan sebuah pembelajaran seru dan penuh tantangan. Pembelajaran menarik dan efektif untuk anak salah satunya *estafet puzzle*. Metode ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk bermain namun memiliki nilai pembelajaran. Meningkatkan daya ingat dalam mengenal dan menentukan hubungan poladari kata



atau gambar. Permainan tersebut antara lain masuk ke dalam permainan fisik motorik dan sosial, karena adanya gerak tubuh dan melibatkan beberapa orang dalam permainan, sehingga untuk para pendidik bisa menggunakan jenis permainan ini terutama dalam pengembangan sosial anak dalam kerja sama.<sup>2)</sup>

Bermain estafet puzzle dapat mengaktifkan adrenalin pada anak sebab adanya tantangan yang diberikan untuk menyelesaikan sebuah persoalan secara berkelompok dan bergantian dengan teman-temannya, menjaga sportivitas dan sikap berjuang pantang menyerah. Berbagi tugas, bergilir, membentuk tim dengan visi dan misi bersama teman kelompoknya membuat anak mampu berkembang secara sosial.

Salah satu media pembelajaran yang menarik adalah bermain, yang menimbulkan interaksi antar anak, menumbuhkan kerjasama yang menciptakan suasana belajar sambil bermain menjadi lebih seru dan efektif. Ada kelebihan dari permainan ini yang dapat dirasakan oleh guru dan siswa itu sendiri, antara lain mengembangkan berpikir simbolik pada anak yakni ketika proses menghitung benda yang telah dipindahkan saat bermain estafet puzzle, setelah itu mampu menyebut urutan lambang bilangan 1-10 dan lainnya. Tentu saja, fisik-motorik turut berkembang pada saat anak melakukan aktivitas pemindahan benda. Selian itu, mengembangkan aspek kebahasaan pada anak dengan sesamanya dan dengan gurunya. Antusiasme pun tumbuh karena kemasannya perlombaan yang seru. Yang menang mendapat apresiasi, yang kalah mendapatkan dukungan untuk lebih berjuang. Tentu, sikap kooperatif pun secara tidak langsung terasah untuk lebih baik.

Permainan (games) sendiri merupakan segala konteks yang menimbulkan interaksi satu dengan yang lain antara pemain dengan cara mengikuti aturan-aturan yang ada serta telah ditentukan dalam mencapai sebuah tujuan.<sup>3)</sup> Dalam permainan *estafet puzzle*, pemindahan benda dari satu tempat ke tempat lain dengan tangkas dan tepat, cara penyerahan benda tersebut dari satu anak ke anak lain sesuai dengan aturan dalam setiap pertemuan yang ditentukan dan dapat dilakukan secara berbeda sesuai kebutuhan. Misal, anak dapat memindahkan benda dengan cara jongkok, melompat, melempar, dan lainnya.

## **2. METODE PELAKSANAAN**

Metode kegiatan ini adalah berupa pemberian informasi kepada guru-guru mengenai Permainan *Estafet puzzle* sebagai metode untuk meningkatkan kemampuan mengenal dan menghubungkan pola kata atau cerita. Berikut tahapannya:

### **1. Tahap Persiapan**

- a. Survei
- b. Pemantapan dan penentuan lokasi sasaran.

### **2. Tahap Pelaksanaan**

Memberikan modul dan menjelaskan kepada guru-guru mengenai estafet puzzle untuk dibaca dan diikuti serta dipraktikkan oleh salah satu guru.



### 3. Metode Pelatihan

Untuk melakukan kegiatan di atas maka metode yang digunakan adalah:

a. Metode Diskusi

Metode ini dipilih untuk menjelaskan kepada para guru bagaimana metode estafet puzzle untuk proses pembelajaran yang menarik dan efektif sehingga proses pembelajaran lebih bervariasi dan menyenangkan.

b. Metode Simulasi

Metode ini sangat penting bagi peserta pelatihan, baik di saat menerima penjelasan tentang sosialisasi estafet puzzle pada saat menstimulasikan, agar para guru paham dan menggali sebanyak mungkin informasi mengenai metode pembelajaran menyenangkan dengan *estafet puzzle*.

### 3. HASIL PEMBAHASAN

Anak-anak sangat menyukai permainan, sehingga bermain tidak hanya memberikan dampak positif tetapi juga memulihkan kesehatan, tidak hanya untuk anak-anak bahkan orang dewasa juga perlu bermain untuk mengurangi kepikunan yang dapat memperlambat daya pikir. Bermain dengan permainan yang tepat akan memberikan banyak manfaat. Apalagi bermain sambil belajar, selain mendapat kesenangan juga mendapat ilmu dan pengetahuan baru bagi yang memainkannya.

Adapun manfaat yang baik ketika menciptakan suasana belajar sambil bermain dalam kelas maupun luar kelas antara lain, sebagai sarana bagi anak untuk membangun hiburan dan menyediakan interaksi sosial, membangun semangat kerjasama tim, meningkatkan rasa percaya diri dan harga diri anak saat mampu menguasai permainan yang diberikan. Berdasarkan permasalahan yang dihadapi oleh mitra, maka alternatif solusi yang dapat ditawarkan adalah sebagai berikut:

1. Guru harus lebih banyak belajar dan mengikuti pelatihan-pelatihan mengenai metode-metode yang menarik untuk diajarkan kepada murid.
2. Menambah wawasan dan kreativitas guru mengenai *estafet puzzle* sebagai media dan alat untuk meningkatkan pengembangan anak dalam kegiatan bermain sambil belajar.
3. Meningkatkan kinerja guru untuk membangun suasana lebih unik dan juga asik sehingga tidak menimbulkan kebosanan pada murid.

Bermain merupakan kebutuhan bagi seorang anak, bermain adalah kegiatan asik dan menyenangkan. Bermain adalah jembatan anak untuk melakukan percobaan dan menjelajah hal-hal baru. Anak sangat membutuhkan bermain, untuk membangun pengalaman-pengalaman sosial. Orang tua tidak boleh melarang anak bermain, tetapi seharusnya orang tua memfasilitasi dan mengarahkan permainan pada anak-anak. Aktivitas bermain adalah aktivitas yang hanya untuk kesenangan, tidak ada tujuan akhir dari aktivitas bermain anak. Tetapi, langkah lebih baik dan efektifnya apabila permainan yang dimainkan oleh anak-anak menjadi tempat ia tumbuh dan belajar. Sehingga belajar yang dianggap membosankan kini dapat dinikmati dengan hati senang dan riang.



Permainan estafet secara umum dilakukan oleh sejumlah kelompok untuk saling bekerja sama dalam mencapai tujuan yang sama pula. Permainan ini masuk kedalam permainan fisik motorik dan sosial, karena adanya gerak tubuh dan melibatkan beberapa orang dalam permainan, sehingga untuk para pendidik bisa menggunakan jenis permainan ini terutama dalam pengembangan sosial anak dalam kerjasama.<sup>2)</sup> Menurut Ismail (2011:199) Puzzle adalah permainan yang menyusun suatu gambar atau benda yang telah di pecah dalam beberapa bagian. Puzzle merupakan permainan yang dapat digunakan melatih konsentrasi, meningkatkan daya ingat dan melatih kerjasama anak.<sup>4)</sup>

Permainan *estafet puzzle* adalah aktivitas yang menarik dan sangat berbeda dengan aktivitas lain seperti belajar dan bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir. Anak-anak umumnya sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya dimanapun mereka memiliki kesempatan, karena melalui bermainlah anak belajar tentang apa yang ingin mereka ketahui. Hingga pada akhirnya mereka mampu mengenal semua peristiwa yang terjadi disekitarnya.<sup>5)</sup>

Di luar atau di dalam kelas permainan ini dapat dilakukan. Seorang anak dapat mengambil kepingan puzzle kemudian memberikannya kepada pemain berikutnya hingga selesai. Akhirnya, pemain paling ujung akan *bertugas* menyusun kepingan puzzle hingga membentuk pola kata utuh.

Permainan *estafet puzzle* merupakan suatu bentuk permainan yang telah dibuat dengan kegiatan permainannya yang menarik serta dapat mengembangkan banyak aspek perkembangan pada anak, salah satunya yaitu perkembangan sosial emosional.

Dalam setiap metode tentu memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari metode estafet puzzle sebagai berikut :

- a. Siswa mampu berpikir simbolik dengan memngitung angka
- b. Membentuk sikap kooperatif karena permainan bersifat tim dan kerja sama
- c. Mengembangkan jasmani melalui gerakan fisik yang dilakukan dari satu titik tempat ke tempat berikutnya
- d. Meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak.
- e. Menumbuhkan semangat karena hormone adrenalin terpacu dalam perlombaan.

Kekurangan bermain estafet puzzle yakni:

1. Membuat jenuh karena lama menunggu giliran.
2. Permainan terhambat kalau salah satu ada yang tidak paham
3. Kelelahan karena bermain estafet puzzle membutuhkan banyak energy

Setelah dilakukan kegiatan pengabdian melalui ceramah dan tanya jawab, survey dilakukan kembali kepada duabelas orang peserta dan didapatkan hasilnya hanya satu orang tua yang masih belum terlalu memahami terkait model pembelajaran estafet puzzle dalam upaya pemanfaatan mencapai hasil pembelajaran, sedangkan sebelas peserta lainnya sudah paham, yaitu sekitar 90.95 %.



#### 4. KESIMPULAN

Belajar pada anak masa kini tidak monoton karena generasi alpha (kelahiran 2011-sekarang) tidak memiliki karakteristik seperti anak-anak milenial dan zaman yang terdahulu. Untuk itu perlu dihadirkan strategi dan metode yang mampu membuat anak jatuh cinta dengan kata belajar. Konsep belajar pada anak TK adalah bersama bermain bukan bermain bersama. Artinya, anak belum terlalu mengenal rambu-rambu dalam pertemanan. Dengan konsep bersama bermain ini, rentan sekali terjadi percekocokan dan keributan kecil. Sebenarnya, ini tidaklah terlalu masalah karena pada fase ini anak sedang belajar melakukan interaksi atau perkenalan dengan temannya. Namun, apabila sudah berada pada tahap serius, seperti mengejek, memukul hingga cidera maka orang dewasa wajib meleraikan dan memberikan nasihat dengan cara yang baik.

Kegiatan pengabdian kepada Masyarakat program PKM sudah dilakukan sampai tahapan pemberian pengetahuan dan juga pendampingan mengenai pemanfaatan estafet puzzle sebagai kemampuan mengenal pola kata atau cerita bagi pendidik dan peserta didik di **TK AMANAH**.

Berdasarkan survey awal, diperoleh hasil bahwa 8 dari 12 orang peserta pengabdian yang terdiri dari guru dan orang tua atau sekira 65% masih mengajarkan membaca dengan metode konvensional atau tidak tahu metode estafet puzzle dan lainnya sehingga anak diminta tertib dan tekun dalam mengenali huruf dan menggabungkan kata, akibatnya suasana menjadi monoton dan membosankan.

Setelah dilakukan kegiatan pengabdian masyarakat ini dengan melakukan metode diskusi dan simulasi diperoleh peningkatan pemahaman untuk memberikan pembelajaran menyenangkan dengan metode estafet puzzle dalam memberikan materi ajar mengenalkan huruf dan menghubungkan kata di TK Amanah melalui proses survey. Setelah dilakukan kegiatan pengabdian melalui ceramah dan tanya jawab, survey dilakukan kembali kepada duabelas orang peserta dan didapatkan hasilnya hanya satu orang tua yang masih belum terlalu memahami terkait model pembelajaran estafet puzzle dalam upaya pemanfaatan mencapai hasil pembelajaran, sedangkan sebelas peserta lainnya sudah paham, yaitu sekitar 90.95 %.

#### REFERENSI

- Wiyani, A.N. (2014). Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini. Yogyakarta :Gava Media.
- Aminudin. 2010. Atletik & Tekniknya. Bogor : Quadra
- Syamsidah. 2013. Permainan Bola Estafet Sebagai Media Pembelajaran Pada Anak Usia Dini.
- Ismail, Andang. 2011. Education Games. Jogjakarta : Pro U Media
- Melia, R., & Sumarni, S. (n.d.). *PENGARUH PERMAINAN ESTAFET PUZZLE TERHADAP KERJA SAMA ANAK KELOMPOK A TK. 19*.