Volume 5 Issue 2 (2021) Pages 2124-2133
Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Perkenalan Dunia Internasional sebagai Pendidikan Multikutural pada Anak Usia Dini melalui Metode *Bermain Puzzle*

Arofah Minasari[1]✉, Dyah Indraswati[2], Andrik Purwasito[3], Ignatius Agung Satyawan[4]
Hubungan Internasional, Universitas Sebelas Maret Surakarta (1,3,4)
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Mataram (2)
DOI: 10.31004/obsesi.v5i2.733

Abstrak
Dunia internasional dekat dengan kehidupan anak-anak modern, sehingga pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) memerlukan kurikulum ini melalui pendidikan multikultural. Kurikulum ini jarang ada di Lembaga TK karena minimnya pengetahuan dan jumlah guru TK yang fokus di bidang ini. Penelitian dilakukan dengan pengumpulan data melalui observasi selama 3 kali kunjungan ke TK, wawancara dan dokumentasi. Kunjungan pertama, peneliti mengumpulkan minat siswa terhadap metode pembelajaran dan menemukan metode pembelajaran dengan bermain puzzle, kemudian dilakukan pengenalan kurikulum internasional melalui metode kreativitas mengajar. Selanjutnya peneliti mempresentasikan materi dengan permainan puzzle, dimulai dengan pengenalan nama negara, mengaplikasikannya pada permainan, dan menguji siswa untuk menyebutkan nama negara tertentu. Peneliti menemukan kemudahan bagi siswa dalam mengingat dan mengucapkan nama-nama negara, sehingga dapat disimpulkan bahwa penyampaian kurikulum baru dengan metode bermain puzzle dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini khususnya untuk mengenal dunia internasional sebagai materi pendidikan multikultural.
Kata kunci: *pendidikan usia dini; multicultural; negara internasional; bermain puzzle*

Abstract
The international world is close to the modern children lives, so Kindergarten education requires this curriculum through multicultural education. This curriculum rarely exists in kindergarten institutions due to the lack of knowledge and the number of teachers who focus on this field. The research was conducted by collecting data through observation during 3 visits to kindergarten, interviews and documentation. First visit, researchers gathered students' interest in learning methods and found learning methods by playing puzzles, then introduced the international curriculum through the teaching creativity method. Furthermore, the researcher presented the material with a puzzle game, starting with the introduction of the name of the country, applying it to the game, and testing students to name a particular country. Researchers find it easy for students to remember and pronounce the names of countries, so it can be concluded that the delivery of the new curriculum with the puzzle playing method can improve early childhood cognitive abilities, especially to get to know the international world as multicultural education material.
Keywords: *early childhood education; multiculturalism; international countries; playing the puzzle*

Copyright (c) 2021 Arofah Minasari, Dyah Indraswati, Andrik Purwasito, Ignatius Agung Satyawan
✉ Corresponding author:
Email Address: arofah.minasari@gmail.com (Surakarta, Indonesia)
Received 25 August 2020, Accepted 19 January 2021, Published 25 February 2021

DOI: 10.31004/obsesi.v5i2.733

PENDAHULUAN

Anak merupakan generasi penerus keluarga dan bangsa. Peran orang tua sangat penting bagi tumbuh kembang anak sehingga mampu mencapai generasi yang tangguh. Salah satu tanggung jawab orang tua adalah memberikan pendidikan formal bagi anak adalah melalui Lembaga pendidikan. Hal ini dikarenakan Lembaga pendidikan memiliki prosedur yang terstruktur dalam mendidik anak khususnya untuk anak usia diri (Setiawan, 2013). Disamping itu, pendidikan anak usia dini sangat penting sebagai landasan pembentukkan kepribadian manusia secara utuh, yaitu melalui budi pekerti luhur, pembentukkan karakter, terampil, cerdas ceria dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa (Devianti et al., 2020). Pernyataan ini juga didukung dengan temuan bahwa usia dini merupakan masa keemasan (*golden age*) dimana perkembangan anak berjalan dengan cepat dan menjadi dasar kepribadiannya ketika dewasa kelak (Prahesti et al., 2019). Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) diperlukan sebagai sarana memenuhi hak anak sesuai UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional bahwasannya PAUD ditujukan bagi anak sejak lahir sampai usia 6 tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk pertumbuhan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam pendidikan selanjutnya (Andriani, 2012).

Dengan perkembangan jaman yang begitu pesat, banyak Lembaga pendidikan berusaha sebaik mungkin dalam menawarkan jasa mereka. Berbagai Lembaga selalu memperbaharui sistem dan fasilitas Lembaga untuk menarik para konsumen, dalam hal ini adalah peserta didik (Flores et al., 2016). Para orang tua dituntut untuk bijak dalam memilih Lembaga pendidikan yang tepat untuk anak mereka. Karena di Lembaga tersebut anak akan dididik dengan sedemikian rupa untuk menghadapi masa depan. Ditambah, guru dan orang tua memiliki peran penting dalam merangsang dan memberikan fasilitas tumbuh kembang anak (Ragil et al., 2020). Kebijakan orang tua dalam memilih Lembaga pendidikan yang tepat mampu meningkatkan kualitas pendidikan anak.

Pada Lembaga pendidikan usia dini terdapat banyak kurikulum yang diajarkan, yaitu metode pembelajaran yang tidak lepas dari kegiatan bermain yang dikembangkan sesuai dengan tahapan, terlebih pada anak usia 3-6 tahun. Hal ini mampu memaksimalkan aspek kreatifitas anak melalui proses pendekatan anak dengan interaksi dinamis antara guru dengan murid atau antar sesama murid (Nuraini, 2017). Disamping itu, perkembangan era globalisasi menuntut adanya peningkatan kurikulum sehingga menciptakan kurikulum baru bagi Lembaga pendidikan usia dini. Salah satunya adalah perkenalan negara dunia internasional sebagai materi pendidikan multikutural. Materi ini sudah banyak diterapkan, khususnya di Lembaga pendidikan yang ada di kota besar dimana banyak Lembaga yang saling bersaing untuk mencerdaskan anak bangsa (Janah et al., 2019). Perkembangan kurikulum di beberapa lembaga kota besar juga dipengaruhi oleh tata letak kota besar yang menuntut masyarakatnya untuk berkembang lebih cepat. Hal ini dipengaruhi oleh iklim lingkungan yang ketat akan persaingan. Tidak hanya lingkungan kehidupan masyarakatnya saja yang dituntut untuk semakin maju, tapi juga lembaga-lembaga fasilitas umum juga bergerak cepat untuk menyeimbangi kualitasnya. Disamping itu, kota besar memiliki potensi fisik maupun non fisik, yaitu potensi fisiknya berupa kekayaan alam dan potensi non fisiknya berupa sumber daya manusia yang berkualitas (Sufa & Setiawan, 2020).

Sumber daya manusia yang berkualitas dapat diamati dari kesanggupan, kecakapan, kemampuan untuk mengerjakan sesuatu (Bahasa, 2011). Munandar menambahkan bahwa kemampuan adalah daya anak dalam melakukan suatu Tindakan hasil dari pembawaan dan Latihan. Berbeda dengan pernyataan Robin yang dikutip oleh Ahmad Susanto (Susanto, 2012) tentang kemampuan yang merupakan suatu kapasitas tugas dalam suatu pekerjaan tertentu. Sedangkan kognitif adalag Tindakan mengenal dan memikirkan situasi dimana tingkah laku itu terjadi (Fauziddin, 2016)

Dalam memahami dunia anak secara aktif, diperlukan adanya skema (kerangka kognitif) yang merupakan konsep pikiran individu untuk mengkoordinasikan dan

DOI: 10.31004/obsesi.v5i2.733

menginterpresentasikan informasi (Nayazik et al., 2019). Sedangkan proses kognitif adalah proses gambar perubahan dlam pikiran, intelegensi dan Bahasa seseorang. Selanjutnya, proses sosial-emosi melibatkan perubahan dalam hubungan antara seseorang dengan orang lainnya, meliputi perubahan emosi dan perubahan kepribadian (Mulyani, 2017).

Karateristik pada perkembangan kognitif anak usia 5 hingga 6 tahun menunjukkan kemampuan anak dalam beberapa keahlian, seperti mengkreasikan tanah liat menjadi suatu bentuk, menyebutkan angka bilangan, memahami konsep sama dengan, besar-kecil suatu bilangan, memahami suatu fenomena sebab-akibat, menunjukkan kejanggalan pada suatu gambar, Menyusun balok-balok menjadi sebuah bangunan serta Menyusun kepingan puzzle sederhana. Media puzzle mengandalkan unsur-unsur visual dan tidak diikuti unsul lain seperti audio atau gerak, sehingga mampu mengembangkan daya imajinasi dan kreatifitas pikir pada anak (Astuti & Aziz, 2019). Kognitif merupakan proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif erat hubungannya dengan tingkat kecerdasan (inteligensi) yang menandai orang dengan berbagai minat terutara yang berhubungan dengan ide-ide dan belajar.

Metode bermain mampu membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan bagi peserta didik. Disamping itu, metode bermain mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam menggenal bentuk (Syukron Al Mubarok & Amini, 2019). Putri juga menambahkan bermaian adalah suatu kegiatan langsung dan spontan, dimana ada kegiatan interakasi antar manusia dengan manusia lainnya, dengan benda disekitar serta dikemas dalam kegiatan yang menyenangkan (senang dan gembira). Dilanjutkan dengan adanya inisiatif sendiri serta keterlibatan daya khayal, pancaindra dan seluruh anggota tubuh (Putri et al., 2016).

Puzzle adalah salah satu bentuk permaianna yang mampu mengasah cara berfikir anak. Beberapa keunggulan permainan ini adalah mempermudah anak dalam mengingat dan memahami konsep-konsep informasi, memancing keatifitas anak serta mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak. Tujuan dari metode permainan ini adalah menuntut nalar anak semakin terasah (Yuniati, 2018). Istilah puzzle dikenal sebagai permaian bongkar pasang atau teka-teki. Banyak penelitian bahwa permainan ini mengasah kemampuan anak dalam memecahkan beragam masalah dengan menggunakan logika serta mengembangkannya. Disamping itu, puzzle juga memiliki banyak manfaat, seperti menciptakan keadaan yang menyenangan saat memainkannya sehingga mampu menurunkan rasa cemas dan kekecewaan pada anak. hal ini juga didukung bahwa permaianna puzzle mampu meningkatkan ketrampilan motoric halus pada anak (Fitriani et al., 2017) .

Permaianan puzzle ini cocok untuk segala usia. Artinya, para orang tua atau tenaga pendidik bisa turun tangan untuk begabug dalam permainan ini. Kegiatan antar anak dan orang tua ini mampu mempererat hubungan antara orang tua dan anak. fungsi lainnya adalah Ketika sang anak merasa kesulitan dalam menetukan posisi yang tepat pada permainan puzzle, orang tua mampu membantu dan memotivasi mereka dalam menyelesaikan tugasnya. Motivasi orang tua bisa menumbuhkkan rasa percaya diri anak serta memberikan kenyamanan pada anak sehingga anak akan lebih aktif dalam berpartisipasi dikegiatan lainnya.

Keadaan ini mendorong banyak pihak untuk mengenal dan menanamkan berbagai pengetahuan untuk melihat dunia internasional. Hal ini didukung oleh pesatnya perkembangan era globalisasi dimana masyarakat akan berhadapan dengan berbagai macam fenomena, mulai dari percepatan teknologi, kesepakatan internasional, pendidikan, hingga politik internasional. Agar bisa mengikuti perkembangan zaman dalam era globalisasi, diperlukan pengembangan sumber daya manusia dengan mempersiapkan tenaga terampil sedini mungkin melalui pendidikan (Guru et al., 2021). Untuk itu, beberapa sekolah di kota besar mulai menerapkan kurikulum bertema dunia internasional melalui materi pendidikan multikultural, begitu pula dengan kurikulum yang berlaku untuk tingkat pendidikan usia

DOI: 10.31004/obsesi.v5i2.733

dini. Dengan menyesuaikan kurikulum pendidikan usia dini, maka materi ini hanya memperkenalkan beberapa nama negara yang ada di sekitar negara Indonesia, seperti negara yang ada di Asia Tenggara. Tujuan dari pembelajaran ini untuk mengenalkan kepada siswa usia dini bahwa dunia itu luas dan terdapat banyak negara.

Kesadaran akan pentingnya pengetahuan dunia internasional bagi generasi dini di suatu wilayah masih belum menyebar secara rata. Berapa sekolah TK di desa masih belum menerapkan kurikulum tersebut. Hal ini disebabkan karena minimnya kompetensi dan kualitas materi yang dimiliki oleh para pendidik di tingkat sekolah TK (Ishimine & Tayler, 2014). Tidak hanya itu, latar belakang pendidikan guru TK yang tidak sesuai dengan bidang yang diajarkan serta minimnya pelatihan dasar dalam materi perkenalan dunia internasional untuk tingkat sekolah TK di beberapa wilayah (Sufa & Setiawan, 2020).

Pengetahuan dunia internasional sangat dekat dengan kehidupan anak-anak modern. Salah satu caranya untuk mendisiplinkan pengetahuan tersebut adalah dengan menyisipkan ilmu pengetahuan dunia internasional di pendidikan tingkat dasar, yaitu sekolah Taman kanak-kanak. Kurikulum ini dikenal dengan pendidikan multikultural yang merupakan program persekolahan yang diimplementasikan melalui pembelajaran multikultur dalam lingkup mikro di kelas, sebagai conditioning membangun habituasi subyek belajar yang mau menerima dan menghargai perbedaan. Melalui pembelajaran multikultural, siswa dapat mencapai kesuksesan dalam mengurangi prasangka dan diskriminasi. Sekolah merupakan institusi yang memiliki fungsi sebagai transfer of knowledge dan condong pada transfer of values. Faktualitas perbedaan etnis, ras, agama, dan budaya, justru dapat dijadikan pembelajaran untuk membangun pengetahuan, keterampilan serta sikap subyek belajar dalam membangun multikulturalisme (Primawati, 2014).

Bermain puzzle merupakan metode yang akan peneliti lakukan untuk menyampaikan materi perkenalan dunia internasional. Peneliti berupaya menyesuaikan pembelajaran dengan usia dan tingkat pemahaman siswa serta dilengkapi dengan teknik-teknik yang membuat siswa tidak mudah merasa bosan seperti bercerita, bernyanyi bersama, dan menebak gambar. Metode pembelajaran tersebut dianggap sesuai dengan usia anak karena akan menambah tantangan dan mengurangi kejenuhan dalam belajar (Suhazli et al., 2017). Penelitian yang dilakukan oleh (Mu'min & Yultas, 2020) menunjukkan penggunaan metode bermain puzzle efektif meningkatkan kemampuan kognitif anak. Bermain puzzle memberikan manfaat mengasah otak, melatih koordinasi mata dan tangan, melatih membaca, menalar, kesabaran, dan memberikan pengetahuan.

Metode pembelajaran melalui puzzle merupakan permainan edukatif yang mengandung nilai pendidikan sesuai dengan usia dan tingkat perkembangan anak, yaitu berfungsi untuk merangsang perkembangan fisik, sosial, Bahasa dan kognitif pada anak. Menurut Kliegman 2012 terkait yang dimaksud dengan kemampuan kognitif adalah hasil hubungan perkembangan otak dan sistem nervous serta pengalaman-pengalaman yang membantu anak dalam beradaptasi dengan lingkungannya (Muloke et al., 2017). Pieget juga menambahkan bahwa perkembangan kognitif anak pada umumnya memiliki empat tahapan, yaitu tahap sensorimotor, praoperasional, oparisonal konkret dan formal operasional (Mukhlisah. AM, 2015) Dalam teori perkembangan kognitif dijelaskan bahwa anak beradaptasi dengan lingkungannya dan menginterpretasikan objek dengan kejadian-kejadian disekitarnya pada perkembangan kognitif tahap praoperasional (early childhood) dalam rentan usia 5-6 tahun terdapat perubahan yang terlihat jelas, yaitu meningkatnya aktifitas represenasi atau simbol pada anak (Muloke et al., 2017). Keterkaitan bermain puzzle dengan materi dunia internasional adalah sedari kecil siswa sudah dibiasakan untuk melihat dan memahami perbedaan, sehingga itu dapat menumbuhkan semangat multikulturalisme dan jiwa persatuan. Pemahaman ini akan sangat berpengaruh pada pembentukan karakter anak di masa depan. Bermain puzzle merupakan metode yang efektif agar siswa dapat memahami makna dari materi pembelajaran dunia internasional.

DOI: 10.31004/obsesi.v5i2.733

Dalam penyampaian materi ini, para pendidik memilih untuk menggunakan puzzle sebagai sarana pembelarajan. Hal ini dilakukan karena permainan puzzle dianggap mampu meningkatkan kemampuan kognitif kepada anak sehingga materi dapat diterima dengan baik. Kemampuan kognitif diperlukan oleh anak usia dini untuk mengembangkan pengetahuan terkait apa saja yang mereka dengar, lihat, raba, rasa ataupun cium melalui pancaindra. Bermain puzzle merupakan metode mengembangkan kognitif dan motoric siswa secara bersamaan. Pada Lembaga pendidikan usia dini, pengembangan kognitif juga dikenal dengan sebutan pengembangan daya pikir atau pengembangan intelektual (Sujiono, 2014).

Metode pembelajaran melalui bermain merupakan metode yang sering digunakan untuk meningkatkan kognitif anak usia dini. Metode ini digunakan untuk menyampaikan pengetahuan baru kepada anak sehingga siswa mampu menerima informasi dengan mudah. Metode bermain merupakan kegiatan yang dikemas dengan keceriaan dan kegembiraan. Disamping itu, tujuan dari metode bermain adalah menekankan pada caranya daripada hasil yang diperoleh dari kegiatan itu.

Pada saat melakukan observasi di TK Bangsri 02 yang berlokasi di Koncang, Bangsri, Kecamatan Karangpandan, Kabupaten Karanganyar, Provinsi Jawa Tengah pada bulan Maret 2020 ditemukan dalam penyampaian materi perkenalan dunia internasional pada Lembaga pendidikan usia dini dirasa cukup mengalami kesulitan dalam segi proses maupun hasil. Hal ini diketahui dalam observasi awal, peserta didik ditunjuk untuk menghafal 10 negara di asia tenggara, akan tetapi masih merasa kesulitan dan sering tertukar antara bendera negara dan nama negara.

Sebelum dilakukannya penyampaian materi ini, anak didik di TK sudah pernah mengenal beberapa negara asing. Akan tetapi perkenalan sebelumnya hanya melalui cerita dan bahasa asing sederhana (seperti ucapan salam dan perkenalan). Pada metode pembelajaran sebelumnya, materi ini disampaikan bertujuan untuk memperkenalkan secara singkat tentang dunia internasional kepada peserta didik. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk menyampaikan materi secara mendalam melalui kegiatan "Perkenalan Dunia Internasional Sebagai Pendidikan Multikutural Pada Anak Usia Dini Malalui Metode Bermain Puzzle (Kemampuan Kognitif)". Peneliti berupaya melakukan kegiatan lanjutan untuk memperdalam materi yang sudah pernah disampaikan sebelumnya.

Tahapan penelitian yang akan dilakukan adalah dengan menggunakan metode perkenalan untuk menuju ke materi inti. Metode tersebut terdiri dari tahap bercerita, bernyanyi dan melihat video sebagai sarana perkenalan melalui audio visual (Prahesti et al., 2019). Selanjutnya peneliti masuk ke metode inti, metode permainan puzzle, yaitu berupa bendera negara yang telah dipotong-potong dan meminta peserta didik untuk Menyusun gambar tersebut menjadi bendera yang sempurna serta menyebutkan nama negara dari sebuat bendera.

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan metode bermain puzzle dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal dunia internasional kepada pada anak usia dini.

METODOLOGI

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Peneliti memiliki peran penting karena berperan untuk merencanakan, melaksanakan, mengumpulkan data, menganalisa hingga pada akhirnya melaporkan hasil penelitian. Sedangkan teman sejawat yang berstatus sebagai guru di Lembaga pendidikan usia dini juga berperan untuk mendampingi dan mengawasi pelaksanaan pembelajaran. Variabel penelitian, indikator, dan sub indicator disusun oleh peneliti berdasarkan kompetensi dasar materi dunia internasional yang akan diajarkan kepada siswa Taman Kanak-Kanak. Kisi-kisi yang digunakan dalam penelitian sebagaimana ditampilkan pada tabel 1.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrument Penelitian Kemampuan Kognitif dalam Mengenalkan Negara-Negara Asia Tenggara

DOI: 10.31004/obsesi.v5i2.733

Variabel	Indikator	Aspek Pengamatan (Sub Indikator)
- Kemampuan kognitif dalam menyebutkan negara-negara di Asia Tenggara	- Mengenalkan negara-negara di Asia Tenggara - Menunjukkan bendera suatu negara di Asia Tenggara	- Mengenalkan negara-negara melalui cerita dan melihat tayangan video - Mengenalkan negara-negara melalui nyanyian. - Menyusun Nama dan bendera Negara dalam kepingan *puzzle* secara urut. - Menyusun Nama dan bendera Negara dalam kepingan *puzzle* secara acak - Menyusun *puzzle* sesuai urutan angka yang tertera disetiap keping *puzzle* - Menyusun kepingan *puzzle* sehingga menjadi susunan gambar Bendera Negara. - Menyebutkan Nama negara di Asia tenggara dengan menunjuk bendera *puzzle* yang sudah tersusun

HASIL DAN PEMBAHASAN

Salah satu peran pendidikan multikultural dalam lembaga pendidikan usia dini adalah untuk menumbuhkan rasa menghormati dengan tulus, adanya toleransi terhadap keberagaman budaya di tengah masyarakat plural (Suradi, 2018). Dengan demikian, pendidikan multikultural membantu peserta didik untuk mengerti, menerima serta menghargai orang dari suku, budaya dan nilai yang berbeda. Dalam dunia internasional terdapat banyak negara-negara di wilayah bagian. Seperti yang diketahui bahwa dunia terbagi menjadi lima benua. Sedangkan satu benua terdapat beberapa wilayah bagian. Dilanjutkan dengan pembagian negara-negara di wilayah bagian tersebut. tujuan dari pembagian negara-negara diwilayah adalah untuk mempermudah dalam mengenali suatu identitas negara, bahkan untuk menggenal penduduknya. Hal ini dikarenakan seringkali karakter penduduk disebabkan karena iklim di negara tersebut. Sedangkan beberapa negara memiliki iklim yang sama dikarena berada di wilayah yang sama (Setiawan, 2013).

Asia tenggara merupakan salah satu wilayah bagian di benua Asia. Di Asia Tenggara terdapat 11 (sebelas) negara yang memiliki iklim dan karakter penduduk yang hampir sama. Pengetahuan dasar ini perlu diperkenalkan kepada anak usia dini agar memberi mereka wawasan yang luas terkait besarnya dunia internasional (Totok, 2018). Dalam penyampaian materi, para pendidik harus menyesuaikan tema pendidikan dengan usia anak yang diajar. Hal ini penting diperhatikan agar tema yang akan disampaikan diterima oleh para siswa. Disamping itu, tujuan sekolah usia dini adalah lahan bermain anak. Para pendidik dituntut untuk menciptakan wahana bermain yang edukatif sehingga siswa bisa menikmati proses pelajaran dan tidak bosan untuk sekolah.

Pada pembelajaran awal, kami menyiapkan materi berupa negara-negara yang ada di Asia Tenggara sebagai topik utama. Sebagai sarana pendukung, kami menyampaikan materi melalui gambar dan cerita. Hal ini dianggap ampuh untuk menarik perhatian para siswa. Seperti yang diketahui, gambar visual dan cerita mampu menarik perhatian anak usia dini terhadap topik tersebut. Metode bercerita merupakan penyampaian atau penyajian materi pembelajaran melalui cerita lisan yang disampaikan oleh guru kepada anak didik. Seperti yang diungkapkan oleh Gunarti-2008 bahwa penyampaian materi pembelajaran di taman kanak-kanak melalui metode bercerita dilaksanakan dengan upaya memperkenalkan, memberi keterangan bahkan menjelaskan tentang hal baru dalam rangka menyampaikan materi terkait pengembangan potensi dasar anak taman kanak-kanak (Gunarti, W & Muis, 2014).

Dalam materi perkenalan dunia internasional, kami mempersiapkan slide yang berisikan gambar ikon dan bendera pada negara yang ada di Asia Tenggara. Seperti ikon

DOI: 10.31004/obsesi.v5i2.733

negara Indonesia, yaitu Monument Nasional yang berada di Jakarta, ikon negara Malaysia yaitu Menara Kembar yang berada di kuala lumpur, serta ikon negara Singapura adalah Merlion. Materi tersebut disampaikan dengan bercerita tentang sejarah singkat negara, alasan ikon negara diciptakan serta cerita-cerita menarik lainnya. Setelah perkenalan singkat tentang negara, kami melanjutkan dengan memberi bendera sebagai alat perkenalan. Memberikan contoh bendera merupakan hal yang menyenangkan, siswa terlihat antusias ketika memegang bendera dan berusaha mengibarkannya. Hal ini membantu motoric anak pada saat mengibarkan bendera mereka. Sekali-kali kami juga menguji mereka dengan menanyakan bendera negara mana yang sedang mereka kibarkan.

Metode selanjutnya adalah metode bermain puzzle. Permainan ini kami pilih karena telah diyakini mampu menguatkan daya ingat anak didik dalam mengingat gambar dan nama dari suatu bendera negara. Pada prakteknya, kami memberi setiap anak satu bendera yang sudah kami potong dan meminta peserta didik untuk menyusun bendera tersebut menjadi sempurna. Kami juga menyediakan contoh bendera yang sudah jadi, sehingga peserta didik tidak merasa kesulitan dalam menyusun puzzle. Selama permainan, kami juga mendampingi para siswa dengan satu tenaga pendidik untuk mendampingin empat orang siswa. Hal ini kami persiapkan untuk mengantisipasi Ketika peserta didik merasa kesulitan.

Gambar 1. Perkenalan Negara-Negara yang Ada di Asia Tenggara

Gambar 2. Perkenalan Simbol Negara Melalui Bendera Negara

Gambar 3. Siswa antusias bermain Puzzle

Gambar 1 menunjukkan proses belajar mengajar yang dimulai dengan menunjukkan gambar dan menjelaskan nama-nama setiap negara yang tergabung di ASEAN berikut dengan ciri khas negara tersebut. Misalnya Indonesia yang beribukota di Jakarta dan memiliki Monumen Nasional (Monas) sebagai icon. Sedangkan pada gambar 2. pengenalan symbol negara menggunakan bendera negara. Pada proses ini peneliti sudah menyiapkan beberapa bendera negara sebagai media pembelajaran. siswa begitu antusias dalam melakukan permainan dimana guru menyebutkan ciri-ciri negara yang dijawab oleh siswa dengan mengangkat benderanya. Gambar 3. memperlihatkan bagaimana siswa dengan keterampilannya mencoba menyusun potongan-potongan gambar bendera agar menjadi gambar yang utuh. Proses ini diyakini dapat meningkatkan daya ingat siswa akan materi yang sedang dipelajarinya.

Hasil penerapan dari metode permainan *puzzle* dalam perkenalan dunia internasional melalui pendidikan multikultural pada anak usia dini memberi dampak pada perkambangan kognitif pada anak. Pada awalnya, siswa merasa sulit untuk menerima materi yang diberikan. Tenaga pendidik merangsang ketertarikan anak melalui 3 metode, yaitu bercerita dan melihat video, bernyanyi dan ditutup dengan bermain puzzle. Tenaga pendidik memilih metode ini karena disesuaikan dengan ketertarikan anak usia dini terhadap suatu topik. Dalam proses penyampaian materi, guru merangkumnya dalam diagram berikut.

Pada awal perkenalan materi, guru menyampaikan melalui cerita dan melihat tayangan video. Dari data ini terlihat pada awal pemberian materi siswa terlihat bosan dan tidak tertarik dengan tema yang disampaikan. Hal ini disebabkan karena materi tergolong baru dan asing bagi siswa. Untuk itu, pada pendidik merancang penyampaian materi melalui

DOI: 10.31004/obsesi.v5i2.733

nyanyian. Dari sini mulai terlihat antusiasme siswa terhadap materi dunia internasional. Siswa mulai bergabung dan turut dalam pembelajaran.

Metode terakhir adalah mengolah materi dengan permainan puzzle. Dalam sesi ini terlihat jelas ketertarikan siswa terhadap materi yang diberikan. Permainan puzzle dianggap sangat menyenangkan bagi siswa dan mampu menarik minat siswa terhadap suatu materi. Dalam pelaksanaannya, siswa akan diberikan satu buah bendera yang dirancang seperti permainan puzzle. Siswa diminta untuk menyelesaikan tugasnya, yaitu menyusun bendera menjadi sempurna dan menyebutkan negara dari bendera tersebut.

Dari penelitian yang telah dilakukan, terbukti bahwa permainan puzzle mampu melatih daya ingat anak, khususnya dalam menyebutkan bendera suatu negara di Asia Tenggara. Soetjingsih juga menambahkan bahwa permainan puzzle juga dianggap sebagai alat permainan edukatif yang mengandung nilai pendidikan sesuai dengan usia dan tingkat perkembangan anak, yaitu berfungsi untuk merangsang perkembangan fisik, sosial, Bahasa dan kognitif pada anak (Soetjiningsih, 1995). Hal ini terbukti bahwa peserta didik di Lembaga pendidikan usia dini sulit dalam menentukan atau menyebutkan suatu bendera negara. Para gurupun memulai dengan perkenalan negara melalui banyak cara, mulai dari bernyanyi, bercerita, menontoh video dan ditutup dengan permainan puzzle. Dan setelah bermain dengan puzzle dan sedikit tebak-tebakan, daya ingat anak semakin tajam dan mampu menyebutkan nama suatu negara dari suatu bendera.

SIMPULAN

Metode pembelajaran melalui permainan *puzzle* pada anak dalam Perkenalan Dunia Internasional Sebagai Pendidikan Multikutural Pada Anak Usia Dini Malalui Metode Bermain *Puzzle* (Kemampuan Kognitif) mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal nama negara, bendera atau ikon negara-negara di Asia tenggara. Dalam prakteknya, metode ini juga diselingi dengan bernyanyi, bercerita serta melihat tayangan edukatif terkait dengan negara-negara yang menjadi materi utama. Hingga pada akhirnya, peserta didik yang berusia dini ini mampu menyebutkan bendera suatu negara tanpa bantuan dan dampingan para guru.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada kepala Universitas Sebelas Maret di Surakarta yang telah memfasilitasi penelitian ini hingga selesai, pihak sekolah khususnya guru dan anak TK Bangsri 02, Karanganyar atas kerjasamanya selama penulis melakukan penelitian. Begitu juga kepada pengelola jurnal Obsesi yang telah menerbitkan artikel hasil penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Andriani, T. (2012). Permainan tradisional dalam membentuk karakter anak usia dini. *Sosial Budaya*, *9*(1), 121–136. https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24014/sb.v9i1.376

Astuti, R., & Aziz, T. (2019). Integrasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Kanisius Sorowajan Yogyakarta. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *3*(2), 294. https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.99

Bahasa, P. (2011). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. http://www.kamusbesar.com/38643/surealisme

Devianti, R., Sari, S. L., & Bangsawan, I. (2020). Pendidikan Karakter untuk Anak Usia Dini. *MITRA ASH-SHIBYAN: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, *3*(02), 67–78. https://doi.org/10.46963/mash.v3i02.150

Fauziddin, M. (2016). Meningkatkan kemampuan kognitif anak melaui kegiatan membilang dengan metode bermain media kartu angka. *Jurnal AUDI*, *1*(2).

Fitriani, W., Santi, E., & Rahmayanti, D. (2017). Terapi Bermain Puzzle Terhadap Penurunan Tingkat Kecemasan Pada Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) Yang Menjalani

DOI: 10.31004/obsesi.v5i2.733

Kemoterapi Di Ruang Hematologi Onkologi Anak. *Dunia Keperawatan*, *5*(2), 65. https://doi.org/10.20527/dk.v5i2.4107

Flores, R. L., Curby, T. W., Coleman, H., & Melo, K. (2016). Using Early Learning Standards to Provide High-Quality Education for All Children: The Early Learning Guidelines Toolkit. *Theory into Practice*, *55*(2), 145–152. https://doi.org/10.1080/00405841.2016.1157422

Gunarti, W & Muis, A. (2014). Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Aud. In *Jakarta: Depdiknas*.

Guru, P., Dasar, S., & Gorontalo, U. N. (2021). *Menghadapi Era Abad 21 : Tantangan Guru Pendidikan Anak Usia Dini di Kabupaten Bone Bolango Abstrak*. *5*(1), 85–92. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.527

Ishimine, K., & Tayler, C. (2014). Assessing quality in early childhood education and care. *European Journal of Education*, *49*(2), 272–290. https://doi.org/10.1111/ejed.12043

Janah, R., Akbar, Z., & Yetti, E. (2019). Pengaruh Iklim Organisasi terhadap Kinerja Guru PAUD di Kota Depok. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(1), 234. https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.236

Mu'min, S. A., & Yultas, N. S. (2020). Efektifitas Penerapan Metode Bermain dengan Media Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak. *Al-TA'DIB*, *12*(2), 226. https://doi.org/10.31332/atdbwv12i2.1217

Mukhlisah. AM. (2015). Pengembangan kognitif jean piaget dan peningkatan belajar anak diskalkulia(studi kasus pada mi pangeran dipenogoro surabaya). *Jurnal Kependidikan Islam*, *6*, 118–143.

Muloke, I., Ismanto, A., & Bataha, Y. (2017). Pengaruh alat permainan edukatif (puzzle) terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di desa linawan kecamatan pinolosian kabupaten bolaang mongondow selatan. *Jurnal Keperawatan UNSRAT*, *5*(1), 111977.

Mulyani, N. (2017). Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Raushan Fikr*, *3*(1), 133–147. https://doi.org/10.24090/jimrf.v3i1.1013

Nayazik, A., Suwignyo, J., & Meidika, F. (2019). Peningkatan Kemampuan Kognitif Dalam Mengurutkan Lambang Bilangan Melalui Media Kartu Angka. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, *9*(2), 160–171. https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i2.p160-171

Nuraini, Y. (2017). Pengembangan Model Kegiatan Sentra Bermain Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, *11*(2), 386–400. https://doi.org/10.21009/jpud.112.15

Prahesti, S. I., Taulany, H., & Dewi, N. K. (2019). Gerak dan Lagu Neurokinestetik (GELATIK) untuk Menumbuhkan Kreativitas Seni Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(1), 162. https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.289

Primawati, L. (2014). Pembelajaran Multikultural Melalui Pendidikan Multikultural Berbasis Nilai Kebangsaan. *JUPIIS: JURNAL PENDIDIKAN ILMU-ILMU SOSIAL*, *5*(2), 82–92. https://doi.org/10.24114/jupiis.v5i2.1117

Putri, ni luh sri lastiari, Pudjawan, K., & Ujianti, putu rahayu. (2016). Penerapan metode bermain berbantuan media lotto untuk meningkatkan perkembangan kognitif. *E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha*, *4*(2).

Ragil, Y. A., Meilani, S. M., & Akbar, Z. (2020). Evaluasi Sistem Penjaminan Mutu Internal Program Studi S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(2), 567. https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.420

Setiawan, D. (2013). Reorientasi Tujuan Utama Pendidikan IPS Dalam Perspektif Global. *JUPIIS: JURNAL PENDIDIKAN ILMU-ILMU SOSIAL*, *5*(2), 58–72. https://doi.org/10.24114/jupiis.v5i2.1115

Soetjiningsih. (1995). *Konsep Bermain Anak Dalam Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: EGC.

DOI: 10.31004/obsesi.v5i2.733

Sufa, F. F., & Setiawan, M. H. Y. (2020). Implementasi Penjaminan Mutu pada Lembaga PAUD di Solo Raya. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(2), 559. https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.408

Suhazli, A., Atthariq, A., & Anwar, A. (2017). Game Puzzle "Numbers in English"Berbasis Android Dengan Metode Fisher Yates Shuffle Sebagai Pengacak Potongan Gambar. *Jurnal Infomedia*, *2*(1), 1–6. https://doi.org/10.30811/.v2i1.476

Sujiono, Y. N. (2014). *Hakikat Pengembangan Kognitif*. 1–35.

Suradi, A. (2018). Pendidikan Berbasis Multikultural dalam Pelestarian Kebudayaan Lokal Nusantara di Era Globalisasi. *JUPIIS: JURNAL PENDIDIKAN ILMU-ILMU SOSIAL*, *10*(1), 77. https://doi.org/10.24114/jupiis.v10i1.8831

Susanto, A. (2012). *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Kencana.

Syukron Al Mubarok, A. A., & Amini, A. (2019). Kemampuan Kognitif dalam Mengurutkan Angka melalui Metode Bermain Puzzle Angka. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(1), 77. https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.221

Totok, T. (2018). Peneguhan Masyarakat Multikultural Indonesia Melalui Aktualisasi Pendidikan Pancasila dan. *JUPIIS: JURNAL PENDIDIKAN ILMU-ILMU SOSIAL*, *10*(1), 21. https://doi.org/10.24114/jupiis.v10i1.8340

Yuniati, E. (2018). Puzzle mempengaruhi perkembangan motorik halus anak usia prasekolah Di TK At Taqwa Mekarsari Cimahi. *Jurnal Kesehatan Poltekkes Ternate*, *11*(1), 36. https://doi.org/10.32763/juke.v11i1.85