BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah dasar yang sangat penting dalam perkembangan anak, dimulai sejak kelahiran hingga anak memasuki jenjang pendidikan formal. PAUD bertujuan untuk memberikan dasar yang kuat untuk perkembangan anak di berbagai aspek, seperti fisik, mental, emosional, dan sosial. Pendekatan yang digunakan dalam PAUD cenderung menyenangkan dan berbasis permainan, dalam rentang ini anak lebih cenderung belajar akan pengalaman langsung yang menyenangkan.¹ Selain itu, PAUD tidak hanya fokus pada pencapaian akademis, melainkan juga pada pembentukan pribadi yang sehat, adaptif, dan mampu berinteraksi dengan lingkungan sosialnya.

Perkembangan anak usia 5-6 Tahun berada dalam fase perkembangan yang signifikan, interaksi sosial memainkan peran yang sangat penting. Pada tahap usia ini anak mulai belajar cara berinteraksi, bekerja sama, dan memahami apa yang dirasakan orang sekitarnya melalui berbagai aktivitas sosial yang mereka lakukan. Jean Piaget, seorang psikolog

¹ Base Fish, "Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Sebagai Pondasi Pembentukan Karakter Dalam Era Revolusi 4.0 Dan Society 5.0: Teknik Dan Keberlanjutan Pendidikan Karakter" 2507, no. February (2020): 1-9.

perkembangan, menyatakan bahwa interaksi sosial memiliki peran besar dalam pembentukan keterampilan kognitif dan emosional anak.² Dalam bidang pendidikan anak usia dini, interaksi sosial sering kali dikembangkan melalui aktivitas bermain, mengingat bermain adalah cara utama anak belajar dan beradaptasi dengan lingkungan mereka. Albert Bandura menyatakan bahwa anak belajar melalui observasi dan imitasi. Saat bermain *puzzle* bersama, anak meniru strategi teman atau guru dalam menyelesaikan masalah, lalu menginternalisasi perilaku positif seperti kesabaran dan kerja tim.³

Salah satu contoh permainan edukatif yang dapat merangsang perkembangan interaksi sosial anak adalah permainan *puzzle* yang efektif dijadikan sebagai media pembelajaran. Permainan *puzzle* tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif anak, seperti pemecahan masalah dan berpikir logis, tetapi juga mengajak anak-anak untuk bekerja sama, berdiskusi, dan berbagi tugas saat mereka menyusun *puzzle* bersama.⁴ Dalam proses ini, anak belajar berkolaborasi, mendengarkan pendapat orang lain, dan mencapai tujuan bersama, yang sangat Lev Vygotsky dalam penelitian Ivo Retna Wardani Wardani, seorang tokoh dalam teori perkembangan

² Mawar Pebriani and Astuti Darmiyanti, "Pengaruh Media Sosial Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 3 (2024): 9.

³ Albert Bandura, *Teori Belajar Sosial* (Jakarta: Pustaka Pelajar, 1977), 35-38.

⁴ Arif Rohman Hakim, "Mendorong Perkembangan Kognitif Anak Tunagrahita Melalui Permainan Edukatif," *JURNAL ILMIAH PENJAS (Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran)* 4, no. 3 (2018): 11-20.

kognitif, Vygotsky juga menyoroti peran penting interaksi sosial dalam proses belajar anak, dengan konsep melalui Zona perkembangan proksimal, anak dapat meningkatkan pemahaman dengan bantuan dan bimbingan orang lain, baik itu teman sebaya maupun orang dewasa.⁵ Dalam konteks permainan *puzzle*, anak-anak seringkali membutuhkan bantuan teman sebaya untuk menyelesaikan permainan, yang secara langsung meningkatkan interaksi sosial mereka dan membantu mereka belajar dari satu sama lain. Meski permainan *puzzle* sudah diterapkan dalam pembelajaran untuk mendukung perkembangan interaksi sosial anak, masih sedikit penelitian yang mengeksplorasi bagaimana permainan ini secara spesifik memengaruhi interaksi sosial anak dalam lingkungan sekolah. Oleh karena itu, sangat penting untuk meneliti lebih lanjut bagaimana permainan *puzzle* dapat mendorong interaksi sosial anak usia 5-6 tahun. Permainan *puzzle* memberikan kesempatan bagi anak untuk berkolaborasi, menyusun bagian-bagian *puzzle*, dan berbagi ide serta strategi.⁶ Proses ini mendorong anak untuk menjadi lebih sabar, mendengarkan orang lain, serta memahami perasaan teman mereka.

⁵ Ivo Retna Wardani Wardani, Mirza Immama Putri Zuani, and Nur Kholis, "Teori Belajar Perkembangan Kognitif Lev Vygotsky Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran," *DIMAR: Jurnal Pendidikan Islam* 4, no. 2 (2023): 332–346.

⁶ Sitti Aisyah Mu'min and Nova Sarfadillah Yultas, "Efektifitas Penerapan Metode Bermain Dengan Media Puzzle Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak," *Al-TA'DIB* 12, no. 2 (2020): 226.

Permainan *puzzle* juga menciptakan tantangan yang mengharuskan anak-anak untuk saling membantu dan mendukung teman mereka. Menurut teori Vygotsky, hal ini disebut sebagai dukungan. Dalam situasi ini anak yang lebih mampu dapat memberikan bantuan kepada teman yang kesulitan menyelesaikan tugasnya tertentu. Dengan saling membantu, anak-anak bukan hanya meningkatkan keterampilan sosial mereka melainkan dapat belajar dari pengalaman teman sebaya mereka.

Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan *puzzel* dapat secara efektif meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengetahui efektifitas dan dampak jangka panjang dari permainan ini pada usia 5-6 tahun perkembangan sosial dalam konteks pendidikan tertentu.

Di TK Kristen Kanuruan, telah menerapkan permainan *puzzle* digunakan sebagai sarana pembelajaran dalam mengembangkan keterampilan interaksi sosial, serta kognitif pada siswa. Namun penulis melihat adanya siswa yang kesulitan dalam berinteraksi dengan temannya, tidak mau berbicara dengan temannya, ketika guru memberikan tugas secara berkelompok, dan tidak mau bekerja sama.

Seiring dengan hal tersebut, penelitian terdahulu mengenai interaksi sosial dan permainan *puzzle* menunjukkan bahwa keduanya sangat berpengaruh dalam perkembangan anak. Misalnya, penelitian oleh Goffman dalam bukunya *The Presentation of Self in Everyday Life* mengungkapkan bahwa

interaksi sosial dalam kehidupan sehari-hari memiliki peran besar dalam pembentukan identitas diri seseorang.⁷ Menurut Vygotsky dan Piaget dalam penelitian Andriani Chondro Retno Handayaningsih et al, interaksi sosial sangat penting untuk perkembangan emosi dan kognitif anak. Begitu juga dengan Bandura yang mendefinisikan bahwa interaksi sosial dengan orang lain dapat memberikan pengaruh yang terhadap perilaku individu.⁸ Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian terkini adalah bahwa interaksi sosial tetap dianggap penting dalam perkembangan kognitif dan sosial individu. Perbedaan terletak pada pendekatan yang lebih kontemporer dalam mempelajari interaksi sosial, seperti pengaruh media sosial, komunikasi digital, dan interaksi virtual yang lebih banyak digali dalam penelitian saat ini.

Dalam hal permainan *puzzle*, penelitian terdahulu seperti yang dilakukan oleh Siegler membuktikan bahwa permainan *puzzle* dapat mendorong perkembangan keterampilan kognitif anak, termasuk kemampuan pemecahan masalah dan berpikir logis.⁹ Siegler dalam penelitian Lalu Moh, menekankan manfaat permainan *puzzle* dalam meningkatkan keterampilan interaksi sosial anak, dan lebih berfokus pada aspek sosial yang

⁷ Erving Goffman, "The Presentation of Self in Everyday Life," *Social Theory Re-Wired: New Connections to Classical and Contemporary Perspectives: Second Edition* (2016): 482–493.

⁸ Andriani Chondro Retno Handayaningsih et al., "Pembelajaran Berdiferensiasi Di Paud Dalam Konsep Sosial Kognitif Albert Bandura," *Proficio* 5, no. 1 (2024): 771–777.

⁹ Edi Hendri Mulyana, Istikhoroh Nurzaman, and Nur Asifa Fauziyah, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Warna," *Jurnal Paud Agapedia* 1, no. 1 (2017): 76–91.

berkembang melalui aktivitas bermain *puzzle* secara berkelompok. Persamaannya terletak pada pengakuan bahwa permainan *puzzle* memiliki dampak positif terhadap perkembangan anak, namun perbedaannya terletak pada fokus utama penelitian: jika penelitian Siegler menyoroti peningkatan kemampuan berpikir logis dan pemecahan masalah secara individu, penelitian saya melihat bagaimana permainan *puzzle* dapat meningkatkan interaksi sosial dalam pendidikan anak usia dini. Interaksi sosial ini termasuk bekerja sama, berbicara, dan berbagi.

Interaksi sosial, termasuk permainan edukatif seperti *puzzle*, dapat memainkan peran besar dalam perkembangan kognitif anak, menurut penelitian Vygotsky dalam penelitian Octavian Dwi Tanto, anak-anak dapat memperoleh keterampilan baru dengan lebih baik ketika mereka bekerja dengan orang dewasa atau teman sebaya yang lebih berpengalaman.¹⁰ Namun perbedaannya terletak pada fokus penelitian Vygotsky lebih menyoroti bagaimana interaksi sosial membantu perkembangan kognitif secara umum, sementara penelitian penulis lebih spesifik dalam mengkaji bagaimana Permainan *puzzle* ini dapat menjadi sarana efektif untuk mempromosikan interaksi sosial anak di lingkungan pendidikan anak usia dini.

¹⁰ Lalu Moh. Fahri and Lalu A. Hery Qusyairi, “,” *Palapa* 7, no. 1 (2019): 149–166.

Weisberg menyimpulkan dalam penelitian Octavian Dwi Tanto, menambahkan bahwa permainan *puzzle* dapat mengembangkan keterampilan berfikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah yang lebih baik. Bagian dapat disebabkan oleh tantangan yang diberikan dalam permainan *puzzle*, yang mengharuskan anak untuk menganalisis, mengevaluasi, dan mencari solusi yang tepat dalam menyusun bagian-bagian yang tersedia. manfaat signifikan dari permainan *puzzle* terletak pada kontribusinya terhadap perkembangan anak. Namun, terdapat perbedaan dalam fokus utama penelitian, Weisberg lebih menitik beratkan pada perkembangan kognitif, terutama dalam berpikir kritis dan pemecahan masalah, sementara penelitian saya lebih mengkaji bagaimana permainan *puzzle* dapat berkontribusi terhadap perkembangan interaksi sosial anak, seperti kerja sama, komunikasi, dan berbagi peran dalam lingkungan belajar.¹¹

B. Fokus Masalah

Untuk mengidentifikasi, mengatasi, dan mengevaluasi berbagai aspek yang mempengaruhi efektivitas permainan *puzzle* untuk meningkatkan interaksi sosial anak di TK Kristen Kanuruan.

¹¹ Octavian Dwi Tanto, *Inovasi Pembelajaran: Pendekatan Bermain, Sejarah, Sains, Dan Teknologi Digital* (Yogyakarta: Edupedia Publisher, 2025)2-4.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana efektivitas permainan *puzzle* untuk mengembangkan interaksi sosial di TK Kristen Kanuruan?

D. Tujuan Penelitian

Untuk menganalisis dan memberi wawasan yang komprehensif mengenai efektivitas permainan *puzzle* untuk mengembangkan interaksi sosial anak di TK Kristen Kanuruan.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Akademik

Bagi IAKN Toraja Khususnya Prodi PKAUD dimanfaatkan untuk mengembangkan mahasiswa dalam mata kuliah pengembangan sosial

2. Manfaat Praktis

- a. Menambah wawasan guru PAUD di TK Kristen Kanuruan.
- b. Dapat menambah dan meningkatkan perkembangan interaksi sosial siswa di TK Kristen Kanuruan
- c. Bagi penulis bermanfaat untuk menambah pengetahuan dan bermanfaat bagi pembaca yakni memberi informasi mengenai teori dalam interaksi sosial.

F. Sistematika Penulisan

Bab I: PENDAHULUAN , bab ini memuat uraian latar belakang masalah, rumusan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II: TINJAUAN PUSTAKA/LANDASAN TEORI, bab ini memuat teori interaksi sosial yang memuat: interaksi sosial anak usia dini 5-6 Tahun, indikator sosial anak usia dini 5-6 Tahun, faktor interaksi sosial anak usia dini 5-6 Tahun, karakteristik anak usia dini 5-6 Tahun. Perkembangan anak usia dini yang memuat tahap perkembangan anak usia dini, aspek perkembangan anak usia dini, permainan puzzle yang memuat kelebihan dan kekurangan permainan puzzle, *puzzle*, langkah-langkah permainan puzzle.

Bab III: METODE PENELITIAN, bab ini memuat jenis metode penelitian dan alasan pemilihannya, tempat penelitian, subjek penelitian/informan, jenis data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan teknik pemeriksaan keabsahan data.

Bab IV: Temuan pembahasan hasil penelitian dan Analisis akan membahas mengenai deskripsi hasil penelitian.

Bab V: Kesimpulan dan Saran