

IMPLEMENTASI PERMAINAN BONGKAR PASANG DALAM MELEJITKAN BERBAGAI ASPEK PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI PADA PAUD IT AR-RAHMAH BANDA ACEH

Hasnawati, Anizar Ahmad, Johari Efendi

Prodi PG-PAUD,FKIP, Universitas Syah Kuala, Jl. Tgk Hasan Krueng Kalee
Darussalam-Banda Aceh
email: hasnawati347@gmail.com

Implementasi permainan bongkar pasang merupakan inovasi kegiatan pembelajaran yang dapat mengembangkan aspek perkembangan pada anak usia dini. Bagaimanakah implementasi permainan bongkar pasang, jenis permainan bongkar pasang yang tersedia, dan aspek perkembangan yang dikembangkan melalui permainan bongkar pasang pada PAUD IT AR-RAHMAH Banda Aceh menjadi kajian dalam penelitian ini. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Sumber data terdiri atas subjek dan objek penelitian. Subjek penelitian terdiri atas 4 orang guru dan 116 orang anak yang terbagi atas TK A dan TK B. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa PAUD IT AR-RAHMAH Banda Aceh mengimplementasikan permainan bongkar pasang, jenis-jenis permainan bongkar pasang yang diimplementasikan adalah bongkar pasang lego, balok, huruf, angka, huruf hijaiyah, gambar buah-buahan, gambar sayur-sayuran, dan bongkar pasang transportasi. Aspek perkembangan yang dikembangkan melalui alat permainan bongkar pasang lego terdiri atas aspek agama, moral, kognitif, motorik, dan seni. Permainan bongkar pasang balok terdiri atas aspek agama, moral, kognitif, motorik, sosial emosional dan seni. Permainan Bongkar huruf terdiri atas aspek kognitif, motorik dan bahasa. Permainan bongkar pasang angka terdiri atas aspek kognitif dan motorik. Permainan bongkar pasang huruf hijaiyah terdiri atas aspek agama, moral, kognitif, dan bahasa. Permainan bongkar pasang gambar buah-buahan terdiri atas aspek kognitif, motorik, sosial emosional dan seni. Permainan bongkar pasang gambar sayur-sayuran terdiri atas aspek kognitif, motorik, sosial emosional dan seni. Permainan bongkar pasang transportasi terdiri atas aspek kognitif, motorik dan seni. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa implementasi permainan bongkar pasang pada PAUD IT AR-RAHMAH Banda Aceh dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan pada anak usia dini. Disarankan lembaga PAUD IT AR-RAHMAH Banda Aceh dapat meningkatkan sarana dan prasarana seperti ruang kelas yang diperluas maupun jumlah permainan yang diperbanyak agar anak dapat merasakan keamanan dan kenyamanan dalam melaksanakan proses belajar (bermain sambil belajar). Guru hendaknya dapat bersikap lebih sabar dalam menghadapi anak didiknya terutama dalam proses bermain bongkar pasang dan guru diharapkan lebih dekat secara personal dengan anak didik, agar proses bermain sambil belajar terlaksana dengan baik serta memudahkan guru dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangan dan kecerdasan pada anak usia dini.

Kata Kunci: aspek perkembangan, implementasi, permainan bongkar pasang

Dunia anak adalah dunia bermain. Semua anak di belahan bumi mana pun pasti senang

bermain. Bukan hanya karena bermain itu menyenangkan tetapi karena bermain

memiliki banyak sekali fungsi positif bagi anak-anak maupun orang dewasa. Melalui bermain, anak belajar banyak hal baru yang ditemukan dari bermain, dan juga anak dapat melakukan apa saja yang dari awalnya tidak dapat dilakukan sampai dapat dilakukan. Bermain dilakukan anak-anak dalam berbagai bentuk saat sedang melakukan aktivitas, mereka bermain ketika berjalan, berlari, mandi, menggali tanah, memanjat, melompat, bernyanyi, menyusun balok, menggambar, dan lain sebagainya.

Budiati (2008:14) menyatakan bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan merasa senang, dan bermain adalah suatu kebutuhan yang sudah ada dalam diri anak. Berdasarkan uraian tersebut dapat dipahami bahwa anak dapat mempelajari dan mengasah berbagai keterampilan dengan senang hati, tanpa merasa dipaksa atau pun terpaksa ketika melakukan kegiatan bermain.

Bermain adalah suatu kegiatan yang dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja baik dengan menggunakan atau tanpa menggunakan alat, yang nantinya akan menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Melalui bermain semua aspek perkembangan anak seperti, nilai-nilai moral, agama, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni anak dapat berkembang.

Para pendidik yang ingin mengembangkan aspek-aspek perkembangan pada anak diharapkan memilih kegiatan bermain yang menyenangkan dan anak dapat bersosialisasi dengan orang lain atau teman sebayanya. Docket dan Fleer

(Sujiono, 2010:34) berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak karena melalui bermain anak memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Berdasarkan pengertian tersebut dapat dipahami bahwa bermain merupakan suatu aktivitas yang unik, khas dan sangatlah berbeda dengan aktivitas lainnya seperti belajar dan bekerja yang apabila selalu dilakukan dalam rangka untuk mencapai suatu hasil akhir, dan proses dikesampingkan.

Bermain dari segi pendidikan adalah kegiatan permainan menggunakan alat yang mendidik serta alat yang bisa merangsang berbagai perkembangan anak, baik aspek kognitif, sosial, emosi, dan fisik yang dimiliki anak. Oleh karena itu, dari sudut pandang pendidikan bermain sangat membutuhkan alat permainan yang edukatif. Seperti salah satunya adalah permainan bongkar pasang. Permainan bongkar pasang adalah salah satu alat permainan edukatif berguna untuk anak dan merupakan alasan yang baik bagi guru menggunakan permainan tersebut dalam proses pembelajaran.

Pada prinsipnya dalam proses pembelajaran anak usia dini lebih diutamakan pada metode bermain sambil belajar yang sarat akan makna. Hal ini dilakukan karena metode ini lebih sesuai dengan kondisi anak-anak yang cenderung lebih suka bermain. Pada hakikatnya para pendidik haruslah memanfaatkan hal ini untuk mendidik anak usia dini dengan cara bermain sambil belajar yaitu disamping mereka bermain mereka sekaligus mengasah ketrampilan dan kemampuan. Cara ini akan lebih berkesan dalam memori otak anak untuk perkembangan pengetahuannya

karena pada usia dini adalah masa-masa perkembangan memori otak sangat pesat. Akan tetapi saat ini masih adanya lembaga PAUD yang enggan menggunakan konsep tersebut dalam proses pembelajarannya dan itu hanyalah sebagai simbol proses pembelajaran di lembaga tersebut namun pada pelaksanaannya adalah kata-kata yang tak bermakna.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di lembaga PAUD IT AR-RAHMAH yang terletak di Jalan Tgk. Abdurrahman Beurawe Kecamatan Kuta Alam Banda Aceh, PAUD ini menggunakan pendekatan sentra akan tetapi pada pengimplementasian (penerapannya) peneliti masih menemukan pembelajaran secara klasikal, mengembangkan pembelajaran calistung (baca, tulis dan berhitung), serta tentang prinsip belajar melalui bermain dan cenderung enggan untuk menggunakan alat permainan yang edukatif seperti permainan bongkar pasang dalam proses pembelajarannya. Alat permainan yang ada pada lembaga tersebut hanyalah sebagai pelengkap ruangan kelas (hanya dipajang), hakikatnya melalui permainan permainan bongkar pasang guru dapat mengembangkan berbagai aspek-aspek perkembangan pada anak usia dini.

Patmonodewo (Muzamil, 2010:46), mengemukakan bahwa “kata bongkar pasang berasal dari Bahasa Inggris (*Puzzle*) yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, media bongkar pasang merupakan media yang sederhana yang dimainkan dengan dibongkar dan dipasang”. Berdasarkan pengertian tersebut dapat dipahami bahwa media bongkar pasang merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang

berbagai kemampuan anak (aspek perkembangan anak), permainan ini dimainkan dengan cara membongkar kepingan bongkar pasang lalu memasang (mencocokkan) berdasarkan pasangannya, baik permainan bongkar pasang dua dimensi atau permainan bongkar pasang tiga dimensi.

Ismail (2009:199) mengatakan bahwa “bongkar pasang adalah permainan yang menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian, yang bermanfaat untuk melatih kecerdasan inteligensi anak”. Berdasarkan pengertian tersebut dapat dipahami bahwa media permainan bongkar pasang memiliki manfaat yang sangat besar, dikarenakan dengan permainan ini anak dapat menyatukan kembali posisi gambar pada tempatnya yang sesuai. Permainan bongkar pasang lebih mementingkan proses dari pada hasil. Selain itu, Permainan bongkar pasang melibatkan koordinasi mata dan tangan, sehingga cocok bagi anak-anak.

Muzamil (2010:78) menyatakan beberapa bentuk permainan bongkar pasang, yaitu bongkar pasang konstruksi (*construction puzzle*), bongkar pasang batang (*puzzle stick*), bongkar pasang lantai, bongkar pasang lantai, bongkar pasang huruf, bongkar pasang hijaiyah, bongkar pasang buah-buahan, bongkar pasang binatang, bongkar pasang transportasi, bongkar pasang logika, bongkar pasang lego, bongkar pasang duplo, bongkar pasang building block, bongkar pasang jigsaw, dan bongkar pasang papan pasak. Berdasarkan uraian diatas, dapat dipahami bahwa banyak jenis-jenis permainan bongkar pasang yang sangat bermanfaat untuk mengembangkan berbagai aspek-aspek perkembangan bagi anak usia

dini seperti aspek perkembangan agama dan moral, sosial emosional, kognitif, motorik, bahasa, dan seni. Permainan bongkar pasang sangatlah bervariasi sehingga membuat anak tidak bosan pada saat memainkannya.

Tedjasaputra (2011:71) langkah-langkah penggunaan media permainan bongkar pasang adalah sebagai berikut: a) Perhatikan gambar yang terdapat pada permainan bongkar pasang secara saksama; b) Bongkar (lepaskan) kepingan-kepingan permainan bongkar pasang; c) Mulai memasang kepingan-kepingan bongkar pasang dengan menggunakan jari-jari tangan sesuai dengan pasangannya: dan d) Pastikan kepingan-kepingan bongkar pasang terpasang dengan baik sehingga membentuk suatu gambar atau bentuk yang utuh. Berdasarkan uraian di tersebut dapat dipahami bahwa permainan bongkar pasang sangat penting dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini dan proses penggunaannya sangat mudah bagi anak usia dini.

Nani (2008:21) menyatakan bahwa pada umumnya, sisi edukasi permainan bongkar pasang bermanfaat untuk stimulasi mental, melatih koordinasi antara mata dengan tangan, melatih keterampilan pemecahan masalah dan penalaran, melatih daya kreatifitas, melatih konsentrasi, melatih logika, memperkuat daya ingat dan dengan memilih gambar/bentuk, dapat melatih berfikir matematis (menggunakan otak kiri). Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa permainan bongkar pasang memiliki banyak manfaat dan mengandung nilai-nilai edukasi dalam mengembangkan berbagai aspek-aspek perkembangan bagi anak usia

dini yang sangat berguna pada saat anak dewasa kelak.

Aspek yang dikembangkan yaitu aspek kognitif anak memikirkan susunan yang mana yang akan di cocokkan dari permainan bongkar pasang tersebut, aspek motorik halus anak menyusun bongkar pasang dengan menggunakan tangan maka motorik halus anak akan berkembang, aspek bahasa anak dapat menyebutkan gambar/bentuk yang terbentuk dari susunan bongkar pasang tersebut, aspek sosial emosional anak bisa bekerjasama dengan temannya dalam menyusun permainan bongkar pasang dan bisa melatih kesabaran anak, ketekunan dan ketelitian dalam menyusun bongkar pasang tersebut. Berdasarkan beberapa ulasan tersebut, dapat dipahami bahwa manfaat dari permainan bongkar pasang yaitu dapat melatih konsentrasi anak dan dapat meningkatkan serta mengembangkan berbagai aspek-aspek perkembangan. Kecerdasan dan kemampuan yang sudah dibawa anak sejak ia lahir.

METODE

Penelitian ini merupakan pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan serta perilaku orang yang diamati. Menurut (Nasution, 2003:9) dalam penelitian kualitatif peneliti mengumpulkan data berdasarkan observasi situasi yang wajar, sebagai mana adanya, tanpa dipengaruhi dengan sengaja. Selain itu peneliti juga sebagai "*key instrument*" atau alat penelitian utama. Oleh karena itu, peneliti menggunakan metode kualitatif sehingga peneliti dapat terjun kelapangan untuk mengamati

langsung tentang implementasi permainan bongkar pasang, jenis-jenis permainan yang diimplementasikan serta aspek-aspek yang dikembangkan melalui permainan bongkar pasang.

Penelitian ini dilakukan di PAUD IT AR-RAHMAH yang terletak di Jalan Tgk. Abdurrahman Beurawe Kecamatan Kuta Alam Banda Aceh. Subjek dalam penelitian ini adalah guru di lembaga PAUD IT AR-RAHMAH Banda Aceh yang berjumlah empat orang guru, data yang dikumpulkan semua informasi yang terkait dengan kegiatan pembelajaran dan kegiatan bermain anak yang berhubungan dengan implementasi permainan bongkar pasang pada PAUD IT AR-RAHMAH Banda Aceh.

Untuk mendapatkan data yang valid dalam peneliti ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi langsung, wawancara, dokumentasi dan arsip. Teknik analisis data menggunakan model Miles & Huberman (dalam Sugiyono, 2012:338) dimana terdapat tiga komponen utama yang harus benar-benar dipahami yaitu reduksi data (*reduction data*), penyajian data (*display data*), dan verifikasi/kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

PAUD IT AR-RAHMAH terletak di Kota Banda Aceh, tepatnya di Jalan. Tgk. Abdurrahman Lorong. C Gampong Beurawe Kecamatan. Kuta Alam Banda Aceh. PAUD IT AR-RAHMAH berdiri sejak tahun 1996. Lembaga ini berada di pinggir jalan dan dekat dengan perumahan penduduk, luas sekolah ini kurang lebih 700 m². PAUD IT AR-RAHMAH didirikan dengan beberapa alasan sebagai berikut: pendidikan yang mencerminkan nilai-nilai keislaman,

membiasakan dan menanam nilai agama dalam diri anak sambil bermain, sebagai suatu alternative terhadap sistem pendidikan anak usia dini yang lebih mengandalkan permainan.

Pendidikan anak usia dini islam terpadu (PAUD IT) AR-RAHMAH adalah pendidikan anak usia dini islam yang menjadikan pesan-pesan islami sebagai inspirator pada semua bidang pembelajaran. Memadukan bidang pembelajaran ini dengan bidang pembelajaran agama secara seimbang dan mengkondisikan lingkungan kehidupan yang penuh dengan nuansa islami. Mengintegrasikan secara optimal aspek kognitif, afektif dan psikomotor dalam proses belajar mengajar dan juga melibatkan peran serta orang tua dalam pembinaan dan pendidikan anak sehingga menjadikan PAUD IT AR-RAHMAH sebagai salah satu pendidikan anak usia dini yang paling diminati di lingkungan Gampong Beurawe dan desa-desa yang berada di sekitar Gampong Beurawe.

Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa PAUD IT AR-RAHMAH mengimplementasikan permainan bongkar pasang. Saat peneliti melakukan observasi pada kegiatan permainan bongkar pasang peneliti menemukan guru memberikan pilihan kepada anak-anak ketika ingin memainkan permainan bongkar pasang. Akan tetapi, permainan yang akan dimainkan sesuai dengan kegiatan yang telah disusun pada rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) oleh lembaga PAUD IT AR-RAHMAH. Guru memberikan contoh terlebih dahulu kepada anak-anak bagaimana cara memainkan permainan bongkar pasang. Setelah guru memberikan

contoh, anak bisa memainkan permainan bongkar pasang secara mandiri dan dapat berimajinasi, bereksplorasi serta membuat sendiri bentuk-bentuk yang anak sukai. Anak terlihat antusias pada saat memainkan permainan bongkar pasang yang dilakukan di dalam kelas.

Selain itu, peneliti melihat guru menyediakan waktu khusus untuk anak bermain bongkar pasang yaitu pada saat masuk sentra (persiapan dan balok) tepatnya pukul 09.45 s/d 10.45 serta menetapkan durasi waktu satu jam kepada anak untuk memainkan permainan bongkar pasang. Guru menyediakan alat khusus untuk bermain permainan bongkar pasang seperti lego, balok, serta bongkar pasang (huruf, angka, hijaiyah, buah-buahan, sayur-sayuran, binatang dan transportasi). Guru menetapkan kelas yang ingin memainkan permainan bongkar pasang yaitu pada kelas sentra persiapan dan sentra balok. Guru tidak melibatkan orang lain dalam kegiatan bermain permainan bongkar pasang ini, yang dimaksud orang lain di sini ialah orang yang bukan bagian dari PAUD IT AR-RAHMAH akan tetapi yang terlibat didalamnya hanyalah guru wali kelas, guru pendamping dan murid kelas tersebut saja.

Selanjutnya peneliti melihat anak-anak PAUD IT AR-RAHMAH sangat menyukai permainan bongkar pasang seperti lego, balok, serta bongkar pasang (huruf, angka, hijaiyah, buah-buahan, sayur-sayuran, binatang dan transportasi), setiap guru menyampaikan kepada anak akan memasuki kelas sentra balok dan persiapan, anak-anak sangat antusias, karena banyak sekali permainan-permainan yang anak sukai pada sentra tersebut. Peneliti juga melihat,

hampir tidak ada anak yang tidak suka bermain permainan bongkar pasang. Permainan bongkar pasang yang sangat dominan disukai oleh anak-anak PAUD IT AR-RAHMAH adalah balok dan lego karena dapat dibentuk dengan berbagai macam bentuk yang disukai anak.

Dalam hal ini guru tidak menuntut anak selalu benar dalam memainkan permainan bongkar pasang karena guru juga mengetahui bahwa pembelajaran pada anak usia dini adalah selalu berpusat pada anak. Adapun kendala-kendala yang ditemukan peneliti dalam penerapan permainan bongkar pasang ialah apabila ada anak yang murung sendiri dan enggan bermain permainan bongkar pasang maka disinilah peran guru dalam mengajak dan merangsang anak untuk bermain permainan bongkar pasang. Selanjutnya apabila anak-anak mendapat kendala dalam melakukan permainan bongkar pasang serta ada anak-anak yang suka mengambil dan merebut mainan temannya.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan kepada responden yaitu empat orang guru PAUD IT AR-RAHMAH, dua guru perwakilan dari sentra balok (kelas TK A1, dan B1) dan dua lainnya guru perwakilan pada sentra persiapan (kelas TK A1, dan B2). Peneliti menanyakan pertanyaan yang sesuai dengan pedoman wawancara serta menguraikan melalui empat poin pokok yaitu gambaran tentang implementasi permainan bongkar pasang pada PAUD IT AR-RAHMAH, kendala yang dihadapi oleh guru pada saat memainkan permainan bongkar pasang di PAUD IT AR-RAHMAH, aspek perkembangan yang dapat dikembangkan melalui permainan bongkar

pasang di PAUD IT AR-RAHMAH, dan pandangan guru apabila permainan bongkar pasang tidak diimplementasikan di lembaga dalam rancangan kegiatan pembelajaran anak sehari-hari (RPPM dan RPPH). Penguraian keempat poin tersebut adalah sebagai berikut:

Implementasi permainan bongkar pasang pada PAUD IT AR-RAHMAH

Berdasarkan hasil wawancara diketahui PAUD IT AR-RAHMAH mengimplementasikan permainan bongkar pasang. Permainan bongkar pasang yang dikenal oleh responden, yang tersedia di lembaga dan alat-alat permainan bongkar pasang yang diimplentasikan di PAUD IT AR-RAHMAH adalah lego, balok, serta bongkar pasang (huruf, angka, hijaiyah, buah-buahan, sayur-sayuran, binatang dan transportasi). Sebagian besar responden PAUD IT AR-RAHMAH ini hanya mengenal permainan bongkar pasang yang ada di lembaga tersebut, dan sebagian dari responden juga mengungkapkan apa manfaat serta pentingnya permainan bongkar pasang untuk tumbuh kembang anak usia dini.

Kendala yang dihadapi oleh guru pada saat memainkan permainan bongkar pasang di PAUD IT AR-RAHMAH

Berdasarkan hasil wawancara terlihat jelas bahwa kendala-kendala yang dihadapi oleh responden pada saat menerapkan permainan bongkar pasang, yaitu: kecilnya ukuran kelas, permainan yang masih kurang dibandingkan jumlah anak yang lebih dari pada 200 orang anak, dan anak kurang mendengar arahan dari guru serta saat guru pendamping tidak datang kesekolah, guru kerepotan karena jumlah murid yang

banyak. Selanjutnya responden menyatakan anak bermain permainan bongkar pasang pada saat memasuki pembelajaran sentra yaitu pada pukul 09.45 s/d 10.45. Durasi waktu yang diberikan satu jam dan itu sudah efektif untuk bermain sambil belajar pada anak usia dini, serta guru tidak membatasi usia anak yang ingin bermain bongkar pasang. Akan tetapi permainan bongkar pasang balok tidak diberikan kepada anak usia 2-3 (*playgroup*) karena berbahaya. Permainan bongkar pasang yang paling dominan disukai anak-anak adalah lego dan balok.

Aspek-aspek perkembangan yang dapat dikembangkan melalui permainan bongkar pasang di PAUD IT AR-RAHMAH

Berdasarkan hasil wawancara, responden mengungkapkan bahwa permainan bongkar pasang sangat penting serta bagus untuk perkembangan anak usia dini, karena permainan bongkar pasang dapat mengembangkan berbagai aspek-aspek perkembangan pada anak usia dini seperti aspek agama dan moral, aspek fisik motorik, aspek bahasa, aspek kognitif, aspek seni, dan aspek sosial emosional. Upaya guru dalam mengembangkan aspek perkembangan yaitu dengan merangsang, memotivasi, dan memberikan fasilitas berupa sarana dan prasarana yang dibutuhkan anak dalam berkreasi serta guru memberikan pujian terhadap hasil karya anak agar dapat meningkatkan perkembangannya dan kreativitasnya.

Pandangan guru apabila permainan bongkar pasang tidak diimplementasikan di lembaga dalam rancangan kegiatan pembelajaran anak sehari-hari (rppm dan rpph)

Berdasarkan hasil wawancara, responden mengungkapkan bahwa guru di PAUD IT AR-RAHMAH sangat setuju apabila permainan bongkar pasang diterapkan di lembaga tersebut dalam rancangan kegiatan pembelajaran anak sehari-hari (RPPM dan RPPH), karena dapat membantu guru dalam mengembangkan berbagai kemampuan (bakat) yang terpendam pada diri anak serta mengoptimalkan perkembangan dan kecerdasan pada anak.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, peneliti menemukan permasalahan yang menyangkut bagaimana implementasi permainan bongkar pasang, jenis permainan bongkar pasang dan aspek perkembangan yang dapat dikembangkan melalui permainan bongkar pasang di PAUD IT AR-RAHMAH Banda Aceh.

Berdasarkan hasil penelitian, PAUD IT AR-RAHMAH mengimplementasikan permainan bongkar pasang. Pentingnya implementasi bagi guru adalah agar anak mampu melaksanakan pembelajaran (bermain sambil belajar) melalui permainan bongkar pasang yang telah diterapkan di PAUD IT AR-RAHMAH Banda Aceh. Implementasi ini merupakan unsur pokok untuk mencapai tujuan dan sasaran pembelajaran yang telah ditentukan. Permainan bongkar pasang adalah penerapan jenis permainan yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan tertentu sehingga menjadi suatu bentuk.

Ismail (2009:199) menyatakan bahwa bongkar pasang adalah permainan yang menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian. Bongkar pasang memiliki manfaat yang sangat besar dalam melatih kecerdasan inteligensi anak. Berdasarkan uraian tersebut dapat dipahami bahwa media permainan bongkar pasang memiliki manfaat yang sangat penting, hal ini dikarenakan dengan permainan ini anak dapat menyatukan kembali posisi gambar pada tempatnya yang sesuai. Permainan ini yang terpenting bukanlah hasil akan tetapi proses anak dalam memainkan permainan bongkar pasang, karena proses lebih penting dari pada hasil.

Selanjutnya, peneliti menemukan bahwa di PAUD IT AR-RAHMAH guru hanya mengenal permainan bongkar pasang yang ada di lembaga tersebut saja, seperti lego, balok, serta bongkar pasang (huruf, angka, hijaiyah, buah-buahan, sayur-sayuran, binatang dan transportasi). Pada dasarnya permainan bongkar pasang adalah salah satu alat permainan edukatif berguna untuk anak dan merupakan alasan yang baik bagi guru menggunakan permainan tersebut dalam proses pembelajaran. Lain halnya menurut Muzamil (2010:78) menyatakan bahwa jenis permainan bongkar pasang yaitu: a) bongkar pasang konstruksi; b) bongkar pasang batang; c) bongkar pasang lantai; d) bongkar pasang angka; e) Bongkar pasang huruf; f) bongkar pasang hijaiyah; g) bongkar pasang buah-buahan; h) bongkar pasang binatang; i) bongkar pasang transportasi; j) bongkar pasang logika; k) bongkar pasang lego; l) bongkar pasang duplo; m) bongkar pasang building block; n)

bongkar pasang jigsaw; dan o). bongkar pasang papan pasak.

Dari uraian diatas dapat dipahami bahwa permainan bongkar pasang tidak hanya satu dua jenis saja akan tetapi permainan bongkar pasang memiliki jenis yang bervariasi yang akan membantu perkembangan anak dengan menyalurkan energi yang ada dalam dirinya dan dapat berlatih dalam suasana riang, gembira, serta bermanfaat untuk meningkatkan fungsi fisik dan psikisnya yang berguna untuk keberhasilannya dimasa yang akan datang.

Dalam permainan bongkar pasar peneliti menemukan aspek-aspek perkembangan yang dapat dikembangkan melalui permainan bongkar pasang di PAUD IT AR-RAHMAH Banda Aceh, seperti permainan bongkar pasang sangat penting dan bermanfaat untuk perkembangan anak usia dini, sesuai dengan pernyataan Ismail (2009:199) menyatakan bahwa bongkar pasang memiliki manfaat yang besar dalam melatih kecerdasan intelegensi anak, sebab dengan permainan ini anak benar-benar terpacu kemampuan berpikirnya untuk dapat menyatukan kembali posisi gambar pada tempatnya yang sesuai serta bongkar pasang melibatkan koordinasi mata dan tangan, sehingga cocok bagi anak usia dini.

Selanjutnya permainan bongkar pasang juga dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan pada anak usia dini seperti aspek agama dan moral, aspek fisik motorik, aspek bahasa, aspek kognitif, aspek seni, dan aspek sosial emosional. Hal ini selaras dengan Nani (2008:31) menyatakan bahwa bongkar pasang adalah salah satu permainan yang disukai anak dan aspek-aspek yang dapat dikembangkan dari permainan

bongkar pasang yaitu: aspek kognitif, aspek motorik halus, aspek bahasa, dan aspek sosial emosional.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Lembaga PAUD IT AR-RAHMAH Banda Aceh sudah mengemplementasikan permainan bongkar pasang. Jenis-jenis permainan bongkar pasang yang diimplementasikan di PAUD IT AR-RAHMAH Banda Aceh adalah balok, lego, bongkar pasang (huruf, angka, hijaiyah, buah-buahan, sayur-sayuran, binatang dan transportasi). Aspek-aspek perkembangan yang dapat dikembangkan melalui implementasi permainan bongkar pasang adalah aspek perkembangan agama dan moral, sosial emosional, motorik, kognitif, bahasa dan seni. Aspek perkembangan yang dikembangkan melalui alat permainan bongkar pasang lego terdiri atas aspek agama, moral, kognitif, motorik, dan seni. Permainan bongkar pasang balok terdiri atas aspek agama, moral, kognitif, motorik, sosial emosional dan seni. Permainan Bongkar huruf terdiri atas aspek kognitif, motorik dan bahasa. Permainan bongkar pasang angka terdiri atas aspek kognitif dan motorik. Permainan bongkar pasang huruf hijaiyah terdiri atas aspek agama, moral kognitif, dan bahasa. Permainan bongkar pasang gambar buah-buahan terdiri atas aspek kognitif, motorik, sosial emosional dan seni. Permainan bongkar pasang gambar sayur-sayuran terdiri atas aspek kognitif, motorik, sosial emosional dan seni. Permainan bongkar pasang transportasi terdiri atas aspek kognitif, motorik dan seni.

Saran

Lembaga diharapkan dapat meningkatkan sarana dan prasarana seperti ruang kelas yang diperluas maupun jumlah permainan yang diperbanyak agar anak dapat merasakan keamanan dan kenyamanan dalam melaksanakan proses belajar (bermain sambil belajar). Guru hendaknya dapat bersikap lebih sabar dalam menghadapi anak didiknya terutama dalam proses bermain bongkar pasang. Guru diharapkan lebih dekat secara personal dengan anak didik, agar proses bermain sambil itu terlaksana dengan baik serta memudahkan guru dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangan dan kecerdasan pada anak usia dini.

DAFTAR RUJUKAN

Ismail, Andang, 2009. *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media.

- Misbach, Muzamil. 2010. *Fasilitas Belajar di Sekolah*. <http://economicsjournal.blogspot.com/2010/09/fasilitas-belajar.html>. (diakses 15 november 2015: 09.27 WIB).
- Nasution. 2003. *Metode Research*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Patmonodewo, Soemiarti. 2008. *Pendidikan Pra Sekolah*. Jakarta: Erlangga.
- Sujiono, Nurani, Yuliani dan Bambang Sujiono. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Tedjasaputra, Mayke. 2001. *Bermain, Mainanan, Permainan*. Jakarta: Grasindo.