

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Menurut pandangan Agama Islam, anak merupakan amanah titipan Allah SWT. Yang harus dijaga, dirawat dan dibimbing dengan sebaik-baiknya pada setiap orang tua. Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang mendasar melalui pembinaan dan pengembangan potensi anak. Maka dari itu pendidikan anak usia dini hendaknya disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui anak usia dini dan memberikan pembiasaan yang baik kepada anak agar dapat mudah untuk menstimulasinya.¹ Jika kemampuan dan perkembangan anak tidak diperhatikan dengan baik maka anak akan mengalami berbagai hambatan pada masa pertumbuhan dan perkembangannya.²

Pertumbuhan dan perkembangan pada anak usia dini harus diperhatikan oleh orang tua untuk membantu memberikan pendidikan dalam menstimulasi perkembangan aspek psikis dan fisiknya. Aspek fisik meliputi motorik anak seperti melompat, berlari dan menulis sedangkan aspek psikis anak seperti perasaan dan sikap terhadap lingkungan disekitarnya, dalam aspek ini dapat dilakukan dengan memberi contoh dengan perilaku sifat yang baik dari anggota keluarga. Tidak

¹ Venna Kurniasari, *upaya meningkatkan Kemampuan Bermain lima aspek perkembangan anak usia dini 5-6 tahun melalui kegiatan bermain melempar dan menangkap bola di RA AL-HIDAYAH, Desa Magelung*, (MahaAnak universitas islam negeri walisongo, jurusan PIAUD, Fakultas ilmu dan keguruan, tahun 2020) Hal. 1

² Baharudin, *Paradigma Psikologi Islam, Studi Tentang Elemen Psikologi dari Al-Qur'an*(Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2004), Hal. 148.

hanyadilakukan dengan orang tuanya tetapi bisa di lakukan dilingkungan sekitar atau dengan teman sebayanya.

Pendapat dari Bachrudin Musthafa anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia antara satu hingga lima tahun. Pengertian ini berdasarkan pada batasan psikologi perkembangan anak yang meliputi bayi berusia 0-1 tahun, usia dini berusia 1-5 tahun, masa kanak-kanak akhir berusia 6-12 tahun. Anak usia dini ialah kelompok yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik yaitu pola pertumbuhan dan perkembangan, intelengensi, sosial emosional, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkemabangan anak.³ Memberi rangsangan atau stumulasi pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak siap untuk memasuki sekolah dasar selanjutnya.⁴

Hadist mendidik anak

كُلُّ مَوْلُودٍ يُوَلَّدُ عَلَى الْفِطْرَةِ فَأَبَوَاهُ يُهَوِّدَانِهِ أَوْ يُنَصِّرَانِهِ أَوْ يمجِّسَانِهِ كَمَثَلِ الْبُهَيْمَةِ تُنْتَجِجُ الْبُهَيْمَةَ هَلْ

UNUGIRI تَرَى فِيهَا جَدْعَاءَ

“Setiap anak dilahirkan dalam keadaan fitrah, kedua orangtuanyalah yang menjadikannya Yahudi, Nasrani, dan Majusi” (HR.Bukhari dan Muslim)⁵Hadist

³ Melyani, pennggunaan media animasi dalam meningkaKelomok Bermainan kemampuan sosial emosional anak usia dini kelompok B2 Taman Kanak-Kanak AftihuJannah Sukarame Bandar Lampung,(skripsi mahaAnak UIN Raden intan lampung , Jurusan PIAUD, Fakultas Tarbiyah dan keguruan,Tahun 2017), hlm 4

⁴ Martuti , Mendirikan dan mengelola PAUD, (Kreasi Wacana : Sidoarjo 2009) Hal 36

⁵ Shohih Bukhori, *Dar Al Kotob Al-Ilmiyah*, (Lebanan, 2020 M/1441 H : 4/6035) Hal 94

perilaku sabar

وَمَنْ يَسْتَعْفِفْ يُعِفَّهُ اللَّهُ ، وَمَنْ يَسْتَغْنِ يُغْنِهِ اللَّهُ ، وَمَنْ يَتَصَبَّرْ يُصَبِّرْهُ اللَّهُ ، وَمَا أُعْطِيَ أَحَدٌ

عَطَاءً خَيْرًا وَأَوْسَعَ مِنَ الصَّبْرِ

Artinya: "Barangsiapa yang berusaha menjaga diri, maka Allah menjaganya, barangsiapa yang berusaha merasa cukup, maka Allah mencukupinya. Barangsiapa yang berusaha bersabar, maka Allah akan menjadikannya bisa bersabar dan tidak ada seorang pun yang dianugerahi sesuatu yang melebihi kesabaran." (HR Bukhari No 1469).⁶

Anak usia dini atau yang di sebut *golden age* masa emas atau usia 0-6 tahun pada usia ini anak akan mulai belajar memahami apapun yang di ajarkan oleh orangtuanya.⁷ Maka orangtua adalah sebagai lingkungan awal atau yang terdekat pada anak wajib untuk memberikan pendidikan yang baik dan berlandaskan keagamaan. Selain Pendidikan yang di ajarkan di sekolah ada juga pendidikan yang harus di ajarkan oleh orang tua kepada anak yaitu pendidikan akhlakunya seperti hadist yang diriwayatkan Turmudzi dan Ibnu Majah, bahwa pendidikan yang paling berharga pada anak adalah pendidikan akhlakunya.⁸

Aspek perkembangan anak usia 3-4 tahun berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan fisik yaitu; koordinasi Kerja samadan kasar,

⁶ Shohih Bukhori, *Dar Al Kotob Al-Ilmiyah*, (Lebanan, 2020 M/1441 H : 4/7154) Hal 378

⁷ Jauhari, Muchtar. *Fikih pendidikan* (Remaja Rosdakarya, Bandung 2005)

kecerdasan meliputi daya pikir, kecerdasan emosi dan kecerdasan spiritual, soail emosional meliputi sikap da perilaku, bahasa dan komunikasi sesuai perkembangan anak.⁹. Salah satu aspek pengembangan yang penting untuk anak usia dini adalah pengembangan kemampuan sosial emosional anak. Dalam aspek ini kemampuan sosial emosional yang positif mempermudah anak untuk bergaul dan belajar lebih baik dalam sifat sosial emosionalnya. Oleh karena itu, membantu anak untuk bisa memahami perasaan mereka dan anak lainnya hal itu sangat penting untuk menumbuhkan rasa sosial emosional anak.

Perkembangan sosial emosional anak usia dini adalah kemampuan anak untuk mengelola dan mengekspresikan emosi baik secara positif maupun negatif , anak juga dapat belajar secara aktif dengan teman sebayanya atau orang yang lebih dewasa di lingkungan mereka. Perkembangan sosial emosional merupakan proses dimana anak belajar beradaptasi dengan teman sebayanya dan untuk memahami orang-orang di lingkungan disekitarnya.¹⁰ perkembangan sosial emosional juga sangat sensitif bagi anak-anak untuk memahami perasaan satu sama lain dengan berintrasi dengan kehidupan sehari-hari. Apabila anak memiliki kemampuan sosial yang baik, maka anak akan lebih mudah untuk menyesuaikan dirinya dalam situasi atau lingkungan baru yang akan dihadapinya, baik itu dalam beradaptasi di lingkungan keluarga, teman sebanya dan bisa beradaptasi lingkungan sekolahnya.

⁹ Yuliani Nuraini Sujino, *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*,(PT: indeks Jakarta 2013)hlm 6-7

¹⁰ Farida Mayar, *Perkembangan sosial anak usia dini sebagai bibit untuk masa depan bangsa, dalam jurnal Al-Ta'lim* (padang: Universitas negeri padang dan penerbit *Faculty of Education and teacher Training IAIN Imam Bonjol Padang*), No. 6/November 2013. 459

Dalam perkembangan kerja sama yang baik bagi anak sangatlah mudah baginya untuk mengatur suasana hati, menghilangkan kecemasan, rasa bersalah, menekan amarah yang tidak dapat diatur menggunakan kecerdasan berfikir. Pengembangan kerja sama yang baik bagi anak mungkin akan muncul hubungan yang efektif antara teman sebaya, dan dapat menjadikan dirinya untuk memiliki aktivitas belajar dan komunikasi antara temannya dengan baik dan bisa membuat anak lebih gembira saat bermain.

Kemampuan kerja sama pada anak usia dini perlu distimulasi sedini mungkin dengan cara yang tepat dan sesuai, kerja sama adalah aktivitas yang dilakukan beberapa orang untuk mencapai tujuan yang telah disepakati bersama. Dalam pendidikan anak usia dini kerja sama dapat diartikan sebagai usaha yang dilakukan bersama-sama untuk menyelesaikan sesuatu yang telah disepakati bersama dengan teman-temannya.¹¹

Anak bisa memiliki perkembangan ketrampilan sosial dan kerja sama dengan baik apabila orang tua memberikan pola asuh yang baik, namun kebanyakan orang tua terkadang masih mengira bahwa ketrampilan kognitif anak seperti membaca dan menulis itu lebih utama, di sisi lain ketrampilan sosial emosional dan kerja sama juga sangat di butuhkan oleh anak, dalam hal ini anak bisa mulai belajar cara berintraksi yang baik dengan teman, orang lain dan lingkungan sekitar, selain itu dapat memenuhi kebutuhan anak dalam bersikap toleransi, menghargai

¹¹ Neneng hasanah, "MeningkaKelompok Bermain kemampuan kerja sama anak usia 4-5 tahun melalui kegiatan *fun cooking* di RA DARUSSALAM Kedoya Jakarta Barat", (MahaAnak institut PTIQ, Jurusan PIAUD, Fakultas tarbiyah, tahun 2020) Hal 6

pendapat orang lain, dan bisa memecahkan masalah.¹² Orangtua berfikir saat anak masuk lembaga pendidikan sudah cukup untuk membentuk ketrampilan kerja sama pada anak padahal ketrampilan sosial dan kerja sama pada anak juga perlu di stimulasi di dalam keluarga dan lingkungan sekitar.

Bermain merupakan kegiatan yang sangat disukai setiap semua anak . walaupun kegiatan ini dapat dilakukan tanpa menggunakan alat permainan, tetapi hampir semua kegiatan bermain justru menggunakan alat permainan. Alat Peraga Edukatif (APE) adalah sarana yang dapat merangsang aktifitas anak untuk mempelajari sesuatu tanpa anak menyadarinya, baik menggunakan teknologi modern, konvensional, dan tradisional.¹³ Ada pula yang bisa di buat sendiri dari bahan-bahan yang di temui dilingkungan sekitar, seperti mainan dari kulit jeruk, Puzzle yang terbuat dari karton telur bahkan ada alat permainan yang lebih populer bagi kalangan anak tertentu dibandingkan dengan alat permainan lainnya.¹⁴

Anak akan bermain dan bereksplorasi sesuai dengan kebutuhan dan perkembangannya. Kegiatan main dan bereksplorasi yang menyenangkan akan membawa anak kepada pengalaman yang positif dalam segala aspek. Proses bermain anak identik dengan penggunaan alat permainan. Alat permainan pada dasarnya adalah semua alat bermain yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki sifat seperti bongkar pasang, mengelompokkan,

¹² M. Fadilah, M.Pd.I (et al), *Edutainment pendidikan anak usia dini*,(Yogyakarta:kencana, 2014), Hal 10.

¹³ Ismatul Khasanah (et al). *Pemanfaatan Lingkungan Dan Barang Bekas Sebagai Alat Permainan Edukatif (Ape)* Pos Paud Kelurahan Tambak Rejo Semarang. (Tahun 2016) Hal. 27

¹⁴ Zaman, Badru (et al). *Media dan Sumber Belajar KELOMOK BERMAIN.*(Tangerang : Universitas Terbuka, 2013)Hal.63.

memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, menyempurnakan desain, atau menyusun sesuai bentuk utuhnya.¹⁵

Puzzle dikatakan sebagai salah satu jenis permainan yang menggunakan potongan benda atau gambar yang di susun sampai terbentuk menjadi gambar yang utuh.¹⁶ Dan jika dilihat dari jenis bahan yang digunakan memiliki beragam jenis ada yang terbuat dari karton, atau juga dapat dibuat dari kayu. Dengan menyusun bentuk-bentuk *puzzle* menjadi satu maka menstimulus anak untuk sabar dan bekerja sama dengan teman dan juga mengasah kreatifitas selain itu anak juga bisa belajar sambil bermain. Sesuai dengan perkembangan anak dan semakin tinggi usia anak, maka makin tinggi juga tingkat kesulitan *puzzle* . Hal ini dapat dilihat dari jumlah potongan atau kepingan yang digunakan semakin banyak jumlahnya.¹⁷

Dengan demikian peneliti menggunakan permainan *puzzle* telur pintar ini untuk strategi pengembangan aspek sosial emosional anak di Kelompok Bermain An Nur dapat dilakukan melalui bermain sambil belajar yakni dengan menggunakan permainan *puzzle* telur pintar yaitu salah satu permainan yang dapat di terapkan dalam kegiatan pembelajaran di Kelompok Bermain. Permainan *puzzle* telur pintar dalam pembelajaran dapat melatih motorik halus, melatih kognitif, daya

¹⁵ Wulan Adiarti, *Alat Permainan Edukatif Berbahan Limbah Dalam Pembelajaran Sains Di Taman Kanak-Kanak*. Lembaran Ilmu Kependidikan Jilid 38, No. 1(Tahun 2009) Hal. 80

¹⁶ Danang Suchahyo dan Supriyono, *Penggunaan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar di sekolah dasar*, (Surabaya : PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya), Volume 01/ Tahun 2015, Hal 3

¹⁷ Ela Latifatul Fajariyah, *penerapan media puzzle untuk meningkat hasil belajar Anak mata pelajaran ips kelas v SDN 01 Sumberejo Kota Gajah*, (IAIN Metro, jurusan PGMI, Fakultas Tarbiyah dan ilmu keguruan, tahun 2017), Hal.16

ingat, melatih kesabaran, anak, melatih ketrampilan sosial dan melatih kerja sama anak.¹⁸

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Syisva Nurwita (2019) yaitu tentang pemanfaatan media puzzle dalam mengembangkan motorik anak di Paud AIZA Kabupaten Kepahing, menyatakan bahwa dengan media puzzle mampu melatih motorik anak di Paud AIZA Kabupaten Kepahing. Penelitian yang dilakukan oleh Omah Rochmah (2020) upaya meningkatkan kemampuan kerja sama melalui permainan ular naga pada anak kelompok B1 RA Baiturrahmah Bima Kota Cirebon, menyatakan hasil pembelajaran permainan ular naga mampu meningkatkan kemampuan kerja sama.

Berdasarkan latar latar belakang dan Penelitian terdahulu berharap dengan menggunakan permainan *puzzle* telur pintar bisa untuk menstimulasi aspek perkembangan pada anak usia 3-4 tahun di lembaga Kelompok Bermain An Nuur Purwosari. Dan salah satu jenis kegiatan yang di ajarkan untuk mengembangkan keterampilan kerja sama pada anak, karena permainan ini merupakan permainan yang membutuhkan kerja sama dengan teman untuk menyelesaikannya, sehingga anak harus saling berkomunikasi dengan temannya, memecahkan masalah dengan menyusun *puzzle* tersebut hingga selesai dan anak juga saling bergotong-royong, mau berbagi permainan dengan temanya dan saling bekerja sama maka dengan itu akan terlihat perkembangan sosial emosiaonal pada anak. Untuk itu penulis ingin

¹⁸ Eni Estuti Sabaryanti, *Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Untuk Bidang Al-Qur'an Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IX Smp Negeri 1 Ngaglik Sleman*, (Tesis Universitas Islam Indonesia Yogyakarta, Program Pacasarjana, Fakultas Ilmu Agama, Tahun 2018), Hlm 46.

melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Permainan *Puzzle* telur pintar untuk Menstimulasi Kerja Sama Pada Anak Usia 3-4 Tahun di Kelompok Bermain An Nuur Kecamatan Purwosari Kabupaten Bojonegoro**”

A. Rumusan Masalah

1. Bagaimana permainan *puzzle* telur pintar dalam menstimulasi kerja sama anak usia 3-4 tahun di Kelompok Bermain An Nuur Kecamatan Purwosari Kabupaten Bojonegoro?
2. Adakah pengaruh permainan *puzzle* telur pintar dalam menstimulasi kerja sama anak usia 3-4 tahun di Kelompok Bermain An Nuur Kecamatan Purwosari Kabupaten Bojonegoro?

B. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana permainan *Puzzle* telur pintar dalam menstimulasi kerja sama anak usia dini di Kelompok Bermain An Nuur Purwosari
2. Untuk mengetahui pengaruh permainan *Puzzle* telur pintar dalam menstimulasi kerja sama anak usia dini di Kelompok Bermain An Nuur Purwosari

C. Signifikan Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat penelitian ini adalah untuk mengembangkan kerja sama pada anak usia 3-4 tahun melalui permainan *puzzle* telur pintar diKelompok Bermain An Nuur Purwosari

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi sekolah

Dalam penelitian ini dapat memberikan pengetahuan yang baru bagi sekolah untuk menambah permainan dalam pembelajaran dan kemudian dapat di kreasikannya dengan cara menggunakan metode yang lebih menarik

b. Manfaat bagi guru

Dapat memberikan metode baru dalam pembelajaran menstimulasi kerja sama di Kelompok Bermain An Nuur dan menambah motivasi untuk lebih berkreasi dalam pembuatan permainan.

3. Manfaat bagi anak

Dapat mengembangkan proses pembelajaran yang efektif dalam kemampuan kerja sama anak agar anak bisa belajar untuk melatih tanggung jawab, anak bisa Saling berintrasi dan berkomunikasi dengan temannya, anak mampu memecahkan masalah/ menyelesaikan tugas hingga selesai.

4. Manfaat untuk peneliti

Memberikan pengalaman dan pengetahuan mengenai bagaimana melakukan penelitian yang benar cara melatih pengaruh kerja sama anak melalui permainan *puzzle* telur pintar ini, Untuk anak usia 3-4 Tahun di Kelompok Bermain An Nuur Purwosari.

D. Hipotesis

Secara singkat dan sederhana, hipotesis penelitian adalah dugaan sementara.

Dugaan tersebut dibuat oleh penulis atau peneliti dengan mengacu pada data

awal yang diperoleh. Kemudian dugaan benar atau salah ditentukan berdasarkan hasil penelitian. Adapun rumusan hipotesis dalam penelitian ini:

Ho : Tidak ada pengaruh dalam peningkatan kerja sama anak melalui permainan *puzzle* telur pintar di Kelompok Bermain An Nuur kecamatan purwosari.

Ha : Ada pengaruh dalam peningkatan kerja sama anak melalui permainan *puzzle* telur pintar di Kelompok Bermain An Nuur kecamatan Purwosari.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari kemungkinan meluasnya penafsiran terhadap permasalahan yang akan di bahas dalam penelitian ini. Maka perlu disampaikan definisi operasional yang digunakan oleh peneliti.

1. Kemampuan kerja sama adalah aktivitas atau kegiatan bermain yang dilakukan beberapa anak untuk mencapai dan menyelesaikan permainan yang telah dilakukan bersama-sama. Dalam kelompok usia 3-4 tahun di Kelompok Bermain An Nuur Purwosari untuk perkembangan kerja sama masih belum berkembang dengan baik terkadang anak masih ingin bermain secara individu dan belum bisa berbagi dan belum mampu beradaptasi dengan teman di sekitarnya. Dengan cara menstimulasi perkembangan kerja sama maka anak dapat menyelesaikan permainan bersama dan bisa saling berkomunikasi dengan temannya.
2. Permainan *puzzle* telur pintar yang dimaksud dalam penelitian adalah permainan yang mampu menstimulasi perkembangan kerja sama pada anak, hal ini dilihat saat bermain *puzzle* telur pintar anak akan berkerja

sama untuk memasang telur sesuai warna dan menggabungkan bagian-bagian telur sehingga menjadi seperti bentuk lingkaran menyerupai telur dan saling berintraksi atau saling menolong satu masa lain.¹⁹

F. Orisinalitas Penelitian

Tabel 1.1
Penelitian terdahulu

No	Penelitian	Metode penelitian	Perbedaan	Persamaan	Hasil penelitian
1	Syisva Nurwita 2019 Pemanfaatan media Puzzle dalam mengembangkan motorik anak di paud AIZA Kabupaten Kepahiang	Kualitatif deskriptif	Perbedaannya terletak pada aspek yang dikembangkan	Persamaannya adalah media yang digunakan yaitu sama menggunakan media puzzle	Media Puzzle dapat Mengembangkan Motorik seperti melatih koordinasi mata dan tangan, dimana anak mampu menempel Puzzle sesuai dengan bentuk. Dengan Puzzle anak memiliki keterampilan memecahkan masalah, saat anak mengalami kesulitan mencocokkan Puzzle . anak juga mampu mengelola emosi.
2	Omah Rochmah 2020 Upaya meningkatkan kemampuan kerja sama melalui permainan ular naga pada anak kelompok B1	Penelitian tindakan kelas (PTK)	Perbedaan terletak pada usia anak anak yang dituju	Persamaannya adalah sama-sama mengembangkan aspek kerja sama pada anak	Hasil pembelajaran permainan ular naga dapat dilihat melalui tingkat keberhasilan tindakan yang telah dilakukan pada setiap tahapan siklus yang mengalami peningkatan. Dengan kalkulasi peningkatan kemampuan kerjasama anak sebesar

¹⁹ Nor Hanifah, *Pengaruh Bermain Peran Terhadap Perkembangan Bahasa Anak KELOMOK BERMAIN AL-HUSNA Malang*, (Skripsi mahaAnak UIN Maulan Malik Ibrahim Malang, jurusan Psikologi, tahun 2018) Hal 51.

	RA Baiturrahman Bima Kota Cirebon				92,86% maka dapat dikatakan bahwa kemampuan kerjasama anak berada pada kriteria baik atau meningkat
3	Jeni Widya Wati 2018 Pengembangan permainan puzzle berbasis multimedia interaktif dalam meningkatkan kerja sama anak usia dini di TK Pertiwi Kabupaten 50 Kota	Research and Development (R&D)	Perbedaan terletak di lokasi penelitian dan subjek penelitian	Persamaannya adalah sama-sama meningkatkan kerja sama anak menggunakan puzzle	Penelitian pengembangan permainan puzzle berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan macromedia flash 8 untuk meningkatkan kerjasama anak hasil validasi dari para validator dengan persentase aspek konsruk 81,73, aspek konten 75, dan aspek bahasa 7,5 dan hasil keseluruhan dengan persentase 77,24%. berdasarkan hasil angket respon guru dan observasi pelaksanaan pembelajaran dengan persentase 87,5. berdasarkan hasil observasi aktivitas anak selama permainan puzzle dilakukan dengan persentase 88,39.
4	Rahmat sucipto febrianto 2021 Pengaruh penggunaan <i>E-Learning</i> terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas IX di Smp di negri 1 siompu barat kabupaten buton selatan	Kuantitatif eksperimen	Perbedaan terletak pada usia yang diteliti	Persamaan menggunakan metode kuantitatif	Hasil belajar siswa penggunaan media pembelajaran e-learning dalam pembelajaran Bahasa Indonesia lebih efektif dibandingkan pembelajaran menggunakan pendekatan konvensional dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IX di SMP Negeri 1 Siompu Barat. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada Pengaruh Penggunaan E-

					Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada Kelas eksperimen (IX A) dengan kelas kontrol (IX C) di SMP Negeri 1 Siempu Barat Kabupaten Buton Selatan.
--	--	--	--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Tabel 1.2
Posisi penelitian

No.	Nama Peneliti dan Tahun Penelitian	Judul penelitian	Metode penelitian	Hasil penelitian
1	Alfiatun, (2023)	Pengaruh Permainan <i>Puzzle telur pintar</i> Untuk Menstimulasi Kerja Sama Pada Anak Usia 3-4 Tahu di Kelompok Bermain An Nuur Kecamatan Purwosari Kabupaten Bojonegoro	Metode penelitian kuantitatif	terdapat peningkatan nilai kreativitas sebesar 1,6 dan 0,38. Ternyata hasil evaluasi menunjukkan perbaikan yang cukup signifikan. Dengan demikian proses perbaikan pembelajaran yang dilakukan peneliti dapat terlaksana sesuai dengan tujuan perbaikan, sehingga hasil kreativitas dapat meningkat melalui penerapan STEAM (<i>Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics</i>).

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan dalam skripsi ini pada bagian awal berisi tentang halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan, keaslian tulisan, halaman motto, persembahan, abstrak, abstract, kata pengantar, pedoman transliterasi, daftar isi, daftar tabel, dan daftar gambar.

Pada bagian inti penulis membagi menjadi lima bagian, yaitu :

1. Bab I memuat : tentang hal-hal yang penting dan mendasar sebelum melangkah ke proses inti (pokok pembahasan) dalam bab pendahuluan ini, meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, definisi operasional orisinalitas penelitian, sistematika pembahasan.
2. Bab II memuat : tentang pembahasan mengenai kajian teori yang di antaranya teori-teori yang terkait dengan judul, penelitian terdahulu, dan kerangka berfikir.
3. Bab III memuat : tentang metode penelitian yang terdiri dari pendekatan dan jenis penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan pengecekan keabsahan data.
4. Bab IV memuat : tentang inti dari penelitian ini yaitu berisi tentang hasil penelitian mengenai " Pengaruh Permainan Puzzle Telur Pintar (Patepin) Untuk Menstimulasi Sosial Emosional Pada Anak Usia 3-4 Di Lembaga Kelompok Bermain An Nuur Kecamatan Purwosari Kabupaten Bojonegoro".
5. Bab V : tentang penutup yang meliputi kesimpulan, dan saran-saran,