

## PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN SIKAP SOSIAL MULTIKULTURAL MELALUI PERMAINAN *PUZZLE* PADA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI Studi Di TK Mariana Padang

Oleh: Serli Marlina  
Universitas Negeri Padang

### Abstract

*This article present the findings of a study that aimed of this study is to develop the social multicultural attitudes through puzzle in early childhood education at Kindergarten Mariana Padang. The subject test in this study is one class in group B (consist of 25 students), while two classes has taken as the sample of this research. Kindergarten Mariana was selected as the main research subjects, because in this place the researchers found various multicultural students. The type of this research is development research that apply 4-D model, they are; (1) define, (2) design, (3) develop, and (4) disseminate (spreading). Due to time limitations of the study, the research is carried out only up to the third stage, namely development. The results of this study especially the social multicultural attitudes through puzzle is valid. It means that the social multicultural attitudes through puzzle can be applied during teaching and learning process. Besides, the results of the experiment shows that the social multicultural attitudes through puzzle practically applicable. In conclusion, the social multicultural attitudes device through puzzle can be used to increase the students' interest during teaching and learning process, also it can develop the students' social multicultural attitudes.*

**Keywords:** *perangkat pembelajaran, sikap sosial multikultural, permainan puzzle, pendidikan anak usia dini*

### PENDAHULUAN

Pentingnya pemahaman mengenai keragaman budaya di Indonesia maka pendidikan multikultural perlu dicarikan cara agar dapat tetap terinternalisasi dalam jiwa masyarakat. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan memberikan pendidikan multikultural melalui pengembangan sikap sosial multikultural sejak awal kepada anak usia dini. Sikap sosial multikultural adalah perilaku menerima perbedaan orang lain baik dari segi agama, suku, bangsa dan ras serta keadaan ekonomi, perilaku tersebut dilakukan secara terus menerus dan teraplikasi dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga sikap sosial multikultural dapat menjadi pondasi yang kokoh bagi perkembangan jiwa anak-anak. Karena pada dasarnya pengembangan manusia akan lebih mudah dilakukan pada usia dini. Usia dini merupakan usia emas (*golden age*) yang hanya terjadi sekali selama kehidupan seorang manusia. Apabila usia dini tidak dimanfaatkan dengan menerapkan pendidikan multikultural dan penanaman sikap yang baik tentunya kelak ketika

ia dewasa berkembang sikap kurang baik. Oleh karena itu pendidikan anak usia dini adalah investasi yang sangat mahal harganya bagi keluarga dan juga bangsa.

Supra Wimbari (Seminar *Early Children in Education Multicultural Perpectives: Multicultural Approach in Improving the Quality of Early Childhood Education* di UGM 17 Mei 2010) menyatakan pengembangan pendidikan budaya majemuk ditataran PAUD merupakan suatu kebutuhan yang mendesak untuk segera dilakukan. Palsalnya, kesadaran akan eksistensi diri telah dimulai saat anak berusia cukup muda. Seiring dengan pertambahan usia, anak akan mempunyai lingkaran sosial yang semakin besar. Jadi, sangat tepat jika pendidikan budaya majemuk melalui pengembangan sikap sosial multikultural dikaitkan dengan pendidikan anak usia dini karena pada masa inilah nilai-nilai dasar kemanusiaan diletakkan.

Pengembangan sikap sosial multikultural membantu peserta didik agar tidak tercerabut dari akar budaya sendiri akibat pertemuan budaya--budaya luar yang masuk seiring dengan lajunya

40



arus globalisasi dan bisa menghargai budaya-budaya lain yang berbeda dengan budayanya. Pengembangan sikap sosial multikultural juga dapat digunakan sebagai landasan kurikulum nasional dan sebagai langkah awal dalam mendidik warga menuju masyarakat Indonesia yang multikultural. Pengembangan pendidikan harus sesuai dengan tingkatan umur atau perkembangan seseorang, maka dari itu pengembangan pendidikan multikultural pada pendidikan anak usia dini ini lebih diarahkan pada pengembangan sikap sosial multikultural.

Pengembangan sikap sosial multikultural bisa dilakukan dan terealisasi oleh guru dalam proses pembelajaran apabila sikap sosial multikultural tersebut bisa dirumuskan dengan baik dan benar, maka dari itu pengembangan sikap sosial multikultural harus sejalan dengan pengembangan perangkat pembelajarannya. Hal tersebut dirumuskan agar proses pembelajaran terarah, sesuai perkembangan anak serta bisa digunakan dengan mudah oleh guru dilapangan. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan juga membutuhkan metode dan pendekatan yang tepat dalam pelaksanaannya. Dalam pengembangan perangkat pembelajaran sikap sosial multikultural pada pendidikan anak usia dini, metode yang tepat digunakan adalah bermain. Hal tersebut sejalan dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yaitu belajar seraya bermain dan bermain seraya belajar. Untuk pendekatan yang digunakan adalah melalui permainan *Puzzle*. Permainan yang dirancang melalui kegiatan bermain, serta dilaksanakan bersama oleh anak. Pada konsepnya permainan *puzzle* ini dapat mengembangkan sikap sosial anak (Syukron: 2011).

Realita dalam kehidupan masyarakat saat ini, sikap untuk bisa menerima perbedaan dan bisa hidup berdampingan dengan orang atau masyarakat yang berbeda dengannya (sikap sosial multikultural) sangat susah ditemukan, sehingga hal tersebut sering memicu konflik dan pertikaian dalam kehidupan masyarakat. Di kota Padang sendiri hal tersebut juga terlihat. Dalam bermasyarakat terlihat adanya kotak-kotak kehidupan antara suku bangsa lain dengan penduduk setempat, seperti adanya pemukiman yang mayoritas Cina, India dan penduduk asli. Hal ini tidak sejalan dengan konsep sikap sosial multikultural yang menginginkan masyarakat bisa hidup berdampingan walaupun berbeda kultur. Yang jadi permasalahan adalah bagaimana analisis

kurikulum dan analisis siswa kelompok B2 TK Mariana Padang untuk pengembangan perangkat pembelajaran sikap sosial multikultural melalui permainan *Puzzle* pada Pendidikan Anak Usia Dini Di TK Mariana Padang? Bagaimana perancangan perangkat pembelajaran sikap sosial multikultural melalui permainan *Puzzle* pada Pendidikan Anak Usia Dini Di TK Mariana Padang?

Tujuan pengembangan ini adalah mengembangkan perangkat pembelajaran sikap sosial multikultural melalui permainan *puzzle* pada pendidikan anak usia dini khususnya di TK Mariana Padang. Pengembangan sikap sosial multikultural pada pendidikan anak usia dini penting dilaksanakan karena mengacu pada pernyataan Agustian (2006) yang mengungkapkan masyarakat Negara Kesatuan Republik (NKRI) terdiri atas berbagai suku bangsa dan setiap suku bangsa berbeda dalam banyak hal dengan suku bangsa lainnya. Adanya berbagai perbedaan tidak hanya memberikan keunikan yang menarik yang dapat dibanggakan, namun dipihak lain dapat menimbulkan berbagai konflik. Dengan munculnya konflik besar di Indonesia seperti di Ambon, Poso, Aceh, Papua, dan konflik-konflik lainnya semakin dirasakan bahwa perlu ada cara untuk membekali anak-anak sebagai penerus bangsa untuk menghambat terjadinya konflik dan menjaga kesatuan NKRI.

Jika pengembangan sikap sosial multikultural tidak diberikan pada tahap anak usia dini dan hanya dibentuk pada usia lanjut, hal tersebut tidak akan berjalan dengan baik. karena pada masa usia dini penanaman hal-hal positif lebih tepat dilakukan. Suyanto (2005: 8) mengungkapkan, jika ingin mengembangkan bangsa yang cerdas, beriman dan bertaqwa, serta berbudi luhur hendaklah dimulai dari Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Oleh karena itu pengembangan sikap sosial multikultural pada pendidikan anak usia dini merupakan langkah yang sangat strategis untuk membentuk watak penerus bangsa berikutnya sehingga menciptakan manusia antarbudaya.

Dari hal di atas dapat dijelaskan bahwa adanya pengembangan sikap sosial multikultural pada pendidikan anak usia dini akan menghasilkan manusia antarbudaya. Pengembangan sikap sosial multikultural bagi anak usia dini sangat penting untuk didorong sebagai fondasi bagi pengembangan masyarakat Indonesia yang lebih terbuka, toleran, dan demokratis. Pengembangan

ini nantinya tidak sekadar terpaku pada dimensi kognitif atau pengetahuan, tetapi juga afektif dan psikomotorik.

PERMEN 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini menguraikan dalam Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak, lingkup perkembangan anak usia dini khususnya di Taman Kanak-kanak adalah nilai-nilai agama dan moral, fisik, kognitif, bahasa dan sosial emosional. Pengembangan perangkat pembelajaran sikap sosial multikultural melalui permainan *puzzle* dapat dikembangkan melalui lingkup perkembangan sosial emosional anak usia dini. Hal tersebut dilakukan karena dari lingkup perkembangan sosial emosional relevan untuk pengembangan perangkat pembelajaran sikap sosial multikultural. Mengacu pada pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di TK oleh Kementerian Pendidikan Nasional (2010: 4) dalam pengembangan perangkat pembelajaran sikap sosial multikultural, Rancangan Kegiatan Harian yang akan dirancang nantinya mengacu pada Lingkup perkembangan sosial emosional dan kemandirian.

Syamsu (2009: 122) menjelaskan perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Bisa juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral dan tradisi, meleburkan diri menjadi satu kesatuan dan saling berkomunikasi dan saling bekerjasama. Seseorang ketika dilahirkan belum bersifat sosial. Bisa dikatakan dia belum bisa untuk bergaul dengan orang lain. Agar bisa bergaul dengan orang lain maka seseorang harus belajar (sosialisasi) tentang cara-cara untuk menyesuaikan diri dengan orang lain. Apabila seseorang tersebut sudah mampu menyesuaikan diri dan meleburkan diri untuk bisa berbaur dengan masyarakat, berarti seseorang tersebut sudah sampai pada kematangan dalam hubungan sosial.

Piaget dalam teori kognitifnya (Hergenhahn, 2008: 324) menguraikan tahap-tahap perkembangan intelektual pada masa kanak-kanak. Dia mendeskripsikan menjadi empat:

- 1) *Sensorimotor Stage* (0-2 tahun)
- 2) *Preoperational Thinking* (2-7 tahun)
- 3) *Concrete Operation* (7-11 atau 12 tahun)
- 4) *Formal operations* (11 atau 12 – 14 atau 15 tahun)

Tahapan ini sudah baku dan saling berkaitan. Urutan tahapan tidak dapat ditukar atau dibalik karena tahap sesudahnya melandasi terbentuknya

tahap sebelumnya. Akan tetapi terbentuknya tahap tersebut dapat berubah-ubah menurut situasi seseorang. Perbedaan antara tahap sangat besar, karena ada perbedaan kualitas pemikiran yang lain, meskipun demikian unsur dari perkembangan sebelumnya tetap tidak dibuang. Jadi ada kesinambungan dari tahap ketahap, walaupun ada juga perbedaan yang sangat mencolok.

Perkembangan sosial pada anak usia dini mengikuti suatu pola perkembangan sosial yang nantinya memungkinkan adanya jadwal waktu sosialisasi yang baik, pola perkembangan sosial anak usia dini adalah a) Urutan perilaku sosial yang teratur, b) Pola sikap anak tentang minat terhadap aktivitas sosial, c) dan pemilihan teman (Hurlock; 1978: 258). Hurlock (1978: 262) juga menguraikan pola perilaku dalam situasi sosial pada masa kanak-kanak awal adalah kerjasama, persaingan, kemurahan hati, hasrat akan penerimaan sosial, simpati, empati, ketergantungan, sikap ramah, sikap tidak me-mentingkan diri sendiri, meniru, dan perilaku kelekatan (*attachment behavior*).

Vygotsky memandang bahwa sistem sosial sangat penting dalam perkembangan kognitif anak. Orang tua, guru dan teman berinteraksi dengan anak dan berkolaborasi untuk mengembangkan suatu pengertian. Jadi belajar terjadi dalam konteks sosial, dan muncullah istilah ZPD. ZPD diartikan sebagai daerah potensial seorang anak untuk belajar, atau suatu tahap dimana kemampuan anak dapat ditingkatkan dengan bantuan orang yang lebih ahli. Daerah ini merupakan jarak antara tahap perkembangan aktual anak yaitu ditandai dengan kemampuan mengatasi permasalahan sendiri batas tahap perkembangan potensial dimana kemampuan pemecahan masalah harus melalui bantuan orang lain yang mampu.

Suryana (2009: 14) mencontohkan anak usia 5 tahun belajar menggambar dengan bantuan pengarahan dari orang tua dan guru bagaimana caranya secara bertahap, sedikit demi sedikit bantuan akan berkurang sampai ZPD berubah menjadi tahap perkembangan aktual saat anak dapat menggambar sendiri. Oleh karena itu dalam mengembangkan setiap kemampuan anak diperlukan *scaffolding* atau bantuan arahan agar anak pada akhirnya menguasai keterampilan tersebut secara independen. Dalam mengajar guru perlu menjadi fasilitator di mana pendidik berada disana ketika anak-anak membutuhkan bantuan gurunya.

*Puzzle* merupakan salah satu mainan/alat peraga yang disukai oleh anak usia dini. *Puzzle* bisa dimainkan mulai dari usia 12 bulan. Anak edukatif dari umur 12 bulan bisa bermain dengan *puzzle* dua keping. Seiring dengan perkembangan anak, mereka akan menikmati *puzzle* dengan kepingan yang lebih banyak. Permainan *puzzle* sering dimainkan secara berkelompok. Disinilah peranan permainan *puzzle* dalam mengembangkan sikap sosial multikultural. Dalam permainan guru bisa menggabungkan anak yang multikultur (berbeda agama, ras, suku, bangsa ataupun dari segi ekonomi keluarga anak) kedalam satu kelompok bermain. Sehingga mereka merasakan kerukunan dalam lingkungan yang multikultur.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan pendidikan saat ini karena pengembangan pendidikan budaya majemuk di tataran PAUD merupakan suatu kebutuhan yang mendesak untuk segera dilakukan. Palsanya, kesadaran akan eksistensi diri telah dimulai saat anak berusia cukup muda. Berdasarkan jenis penelitian di atas Asikin, dkk (Tanpa tahun) mengutip pendapat Richey & Nelson (1996) menjelaskan bahwa penelitian pengembangan adalah "as the systematic study of designing, developing and evaluating instructional programs process, and product that must meet the criteria of internal consistency and effectiveness" (penelitian pengembangan merupakan studi yang sistematis tentang perancangan, pengembangan, pengevaluasian program pengajaran, proses dan produk yang harus memenuhi kriteria konsistensi internal dan keefektifan). Dengan demikian, fokus utama penelitian pengembangan menurut Richey & Nelson adalah mengembangkan pembelajaran dan menguji efektifitas penerapan pengembangan itu secara eksperimen.

Menurut Soenarto (2005: 1), penelitian pengembangan adalah upaya untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa materi, media atau strategi pembelajaran, digunakan untuk mengatasi masalah pembelajaran dan bukan untuk menguji teori. Dalam penelitian ini yang dikembangkan nantinya adalah berupa perangkat pembelajaran yang sejalan dengan metodenya, metodenya adalah bermain dengan permainan *Puzzle*.

*Puzzle* yang dirancang berasal dari kertas karton tebal. *Puzzle* yang dirancang berbentuk

persegi panjang, tingkat kesulitan *puzzle* sesuai dengan karakteristik anak usia dini dan memiliki potongan 14 sampai 15 potong. *Puzzle* yang dirancang dengan ukuran panjang 39cm dan lebar 33,5cm sehingga bisa dimainkan oleh empat sampai enam orang anak dalam satu kelompok. Alat permainan ini dirancang sesuai dengan tema dan sub tema yang sedang berjalan yaitu dengan tema tanah airku dan sub tema suku-suku bangsa. *Puzzle* yang dirancang adalah *puzzle* pakaian adat, *puzzle* rumah adat, *puzzle* tarian tradisional, *puzzle* alat musik tradisional.

## HASIL PENELITIAN

Analisis kurikulum dan analisis siswa sangat penting dilakukan. Analisis kurikulum dan analisis siswa dilakukan untuk menghindari adanya kesalahan dalam merancang perangkat pembelajaran.

Pada analisis kurikulum, indikator dan tujuan pembelajaran. Setelah indikator dan tujuan ditentukan maka dilakukan analisis konsep untuk menentukan materi-materi esensial yang akan dibahas dalam pembelajaran. Dari materi esensial tersebut, maka akan dihasilkan sebuah Rencana Kegiatan Mingguan dan Rencana Kegiatan Harian.

## Validitas Perangkat Pembelajaran Sikap Sosial Multikultural Melalui Permainan *Puzzle*

Pada deskripsi data validasi oleh 4 orang ahli (validator). Validitas yang dilakukan pada penelitian ini menekankan pada validitas materi, validitas media dan validitas bahasa. Validitas materi, validitas media dan validitas bahasa dinyatakan sangat valid oleh validator dengan rata-rata nilai sebesar 98,8. Berdasarkan hasil penilaian tersebut maka Perangkat Pembelajaran Sikap Sosial Multikultural Melalui Permainan *Puzzle* dinyatakan valid.

Secara konstruksi dinyatakan valid oleh validator karena susunan materi, perancangan media dan penggunaan bahasa pada perangkat pembelajaran sikap sosial multikultural melalui permainan *puzzle* telah memenuhi syarat-syarat penyusunan materi, perancangan media dan penggunaan bahasa yang baik. Materi perangkat pembelajaran yang disusun sejalan dengan RKM dan RKH yang dirancang, serta mengacu pada tema dan sub tema yang sedang berjalan. Media yang dirancang sesuai dengan tema dan sub tema, mudah dipahami anak dan bisa membuat anak menjadi antusias dalam menggunakan media

sebagai alat permainan dalam proses belajar. Serta bahasa yang digu-nakan pada perangkat pembelajaran pun mudah dipahami anak.

Hal di atas sejalan dengan pendapat Zaman dan Eliyawati (2010: 4), menurut mereka banyak manfaat yang dapat diperoleh dengan memanfaatkan media dalam pembelajaran yaitu: (1) Pesan/informasi pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih jelas, menarik, kongkrit dan tidak hanya dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka (verbalistik). (2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. Misalnya objek yang terlalu besar dapat digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film atau model. Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu dapat ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, dan lain-lain. Objek yang terlalu kompleks dapat disajikan dengan model, diagram dan lain-lain. (3) Meningkatkan sikap aktif siswa dalam belajar. (4) Menimbulkan kegairahan dan motivasi dalam belajar. (5) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan. (6) Memungkinkan siswa belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya. (7) Memberikan pengalaman dan persepsi yang sama bagi siswa.

Bisa ditarik kesimpulan bahwa perangkat pembelajaran yang dirancang telah sejalan dengan yang dikemukakan oleh Zaman dan Eliyawati, karena pesan dari perangkat pembelajaran sikap sosial multikultural bisa diterima oleh anak, budaya-budaya yang konkrit bisa dipindahkan dalam sebuah media seperti alat permainan sehingga bisa meningkatkan sikap aktif siswa dalam belajar dan menimbulkan kegairahan serta motivasi dalam belajar.

### **Praktikalis Perangkat Pembelajaran Sikap Sosial Multikultural Melalui Permainan *Puzzle***

Praktikalitas diketahui setelah dilakukannya uji coba. Ujicoba dilakukan untuk melihat keterpakaian perangkat pembelajaran sikap sosial multikultural melalui permainan *puzzle*. Data kepraktisan perangkat pembelajaran sikap sosial multikultural melalui permainan *puzzle* diperoleh dari angket guru dan hasil pemahaman siswa setelah proses belajar mengajar berlangsung.

Perangkat pembelajaran sikap sosial multikultural melalui permainan *puzzle* dinyatakan praktis berdasarkan rata-rata nilai sebesar 86,6 dengan kategori sangat valid. Hal tersebut tampak dari hasil pengetahuan anak dari sikap sosial

multikultural yang mereka ketahui. Penilaian tersebut diperoleh dari refleksi yang peneliti dilakukan oleh anak dan peneliti setelah proses pembelajaran berlangsung. Anak maju ke depan secara bergantian dan menceritakan jenis *puzzle* yang mereka susun dan menyatakan sikapnya jika menemukan hal yang sama dilapangan.

Dari aspek-aspek yang menjadi tujuan dalam pembelajaran bisa tercapai sehingga perangkat pembelajaran bisa dijadikan sumber belajar bagi anak usia dini. Sudjana (1997) mendefinisikan sumber belajar sebagai segala daya yang dapat dimanfaatkan guna memberi kemudahan kepada seseorang dalam belajarnya. Pengertian ini memberikan pengertian sumber belajar dalam arti luas juga. Sumber belajar diartikan sebagai daya yang dapat dimanfaatkan untuk kepentingan proses pembelajaran baik secara langsung maupun tidak langsung, sebagian atau secara keseluruhan.

### **Efektivitas Perangkat Pembelajaran Sikap Sosial Multikultural Melalui Permainan *Puzzle***

Efektivitas perangkat pembelajaran sikap sosial multikultural melalui permainan *puzzle* bisa dilihat dari aktivitas siswa dan hasil belajar.

Aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung merupakan salah satu informasi mengenai aktivitas siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Aktivitas siswa merupakan kegiatan atau perilaku yang terjadi selama proses pembelajaran. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran merupakan indikator adanya keinginan siswa untuk belajar. Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran sikap sosial multikultural dapat memunculkan aktivitas positif siswa. Menurut Schramm (1997 dalam Festiyed 2008: 35) salah satu fungsi media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar dengan baik.

Dari penelitian ini aktivitas siswa yang di amati oleh pengamat selama proses pembelajaran dengan menggunakan perangkat pembelajaran sikap sosial multikultural melalui permainan *puzzle* antara lain; Tanya jawab dengan guru, Memperhatikan penjelasan guru dengan serius, Menyusun *puzzle* sesuai petunjuk yang disampaikan, Bekerjasama dengan teman dalam menyelesaikan tugas, Mau berbagi dengan teman saat menyusun *puzzle*, Menghargai hasil karya orang lain.

Pada aspek pengamatan tanya jawab dengan guru, memperhatikan penjelasan guru dengan serius sehingga bisa disimpulkan proses pembelajaran dengan menggunakan perangkat pembelajaran sikap sosial multikultural melalui permainan *puzzle* berhasil meningkatkan aktivitas siswa. Untuk aspek menyusun *puzzle* sesuai petunjuk yang disampaikan, bekerjasama dengan teman dalam menyelesaikan tugas, mau berbagi dengan teman saat menyusun *puzzle*, menghargai hasil karya orang lain berada pada kategori sangat baik. sehingga kesimpulan yang diambil pada proses pembelajaran dengan menggunakan perangkat pembelajaran sikap sosial multikultural melalui permainan *puzzle* sangat berhasil meningkatkan aktivitas siswa.

Menurut Sriyono (dalam Yasa, 2008:1), aktivitas adalah segala kegiatan yang dilaksanakan baik jasmani atau rohani. Kegiatan-kegiatan yang dimaksud adalah kegiatan yang mengarah pada aktivitas dalam proses belajar dengan menggunakan perangkat pembelajaran sikap sosial multikultural melalui permainan *puzzle* seperti bertanya, memperhatikan, menyusun *puzzle* sesuai petunjuk yang disampaikan, bekerjasama dengan teman dalam menyelesaikan tugas, mau berbagi dengan teman saat menyusun *puzzle*, menghargai hasil karya orang lain.

Pada kelima aspek yang diamati, dapat dilihat persentasenya; 80% sangat baik dan 20% baik, sehingga dari gambaran ini dapat diambil kesimpulan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan perangkat pembelajaran sikap sosial multikultural melalui permainan *puzzle* berhasil meningkatkan aktivitas siswa.

Analisis hasil belajar digunakan untuk mengetahui ketuntasan sikap sosial multikultural tiap siswa pada perangkat pembelajaran sikap sosial multikultural melalui permainan *puzzle*. Di akhir pembelajaran siswa di ajak merefleksi pembelajaran yang telah berlangsung. Rata-rata hasil pengolahan nilai hasil belajar dibandingkan dengan KKM, sehingga akan diperoleh ketuntasan individu. Menurut Trianto (2010: 235) KKM adalah kriteria ketuntasan belajar yang ditentukan oleh satuan pendidikan (masing-masing sekolah). Nilai KKM untuk tema tanah airku dan sub tema suku-suku bangsa yang ditentukan oleh sekolah adalah 75. Dari 25 orang terdapat 22 orang siswa dengan nilai 75 dan 3 orang siswa memperoleh nilai 75, dengan demikian secara individual dinyatakan tuntas.

Depdikbud 1996 (dalam Trianto, 2010: 241) menjelaskan “setiap siswa dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan individual) jika proporsi nilainya 65%, dan suatu kelas dinyatakan tuntas belajarnya (ketuntasan klasikal) jika dalam kelas tersebut terdapat 85% siswa yang telah tuntas belajarnya”. Dengan demikian dapat kita simpulkan bahwa perangkat pembelajaran sikap sosial multikultural melalui permainan *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini terlihat dari perolehan nilai yang dicapai siswa dan rata-rata kelas di atas KKM.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil validasi dari validator menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran sikap sosial multikultural melalui permainan *puzzle* sudah valid. Artinya perangkat pembelajaran sikap sosial multikultural melalui permainan *puzzle* bisa digunakan dalam pembelajaran. Hasil uji coba yang dilakukan di TK Mariana Padang menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran sikap sosial multikultural melalui permainan *puzzle* sudah praktis. Perangkat pembelajaran sikap sosial multikultural melalui permainan *puzzle* yang digunakan dapat meningkatkan minat belajar dan aktivitas siswa, sehingga waktu yang tersedia dirasakan kurang cukup bagi anak karena adanya keinginan untuk mengulanginya kembali. Dan dapat membangun sikap sosial multikultural siswa. Efektifitas yang diamati pada pelaksanaan pembelajaran ini adalah aktivitas dan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil deskripsi dan analisis data, tingkat aktivitas siswa selama proses pembelajaran adalah siswa aktif.

### Saran

Pengembangan perangkat pembelajaran sikap sosial multikultural melalui permainan *puzzle* dapat dilakukan oleh guru-guru di sekolah yang memiliki karakteristik siswa yang sama dengan TK Mariana Padang. Namun yang perlu diperhatikan adalah validitas, praktikalitas serta efektifitas dari perangkat pembelajaran tersebut tidak boleh diabaikan, karena hal-hal tersebut sangat menentukan tingkat kualitas perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Pengembangan perangkat pembelajaran sikap sosial multikultural melalui permainan *puzzle* dapat dijadikan contoh bagi guru di sekolah lain yang memiliki karakteristik siswa yang sama dengan TK Mariana

Padang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan perangkat pembelajaran sikap sosial multikultural melalui permainan *puzzle* yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajar siswa serta dapat membentuk sikap sosial multikultural siswa. Oleh karena itu dapat dijadikan salah satu alternatif bagi guru.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, Murniati, dkk. 2006. *Pengembangan Model Pendidikan Multikultural untuk Anak Usia Sekolah-Panduan Untuk Guru*. (Online), <http://www.atmajaya.ac.id/content.asp?f=13&id=3453>, diakses 1 November 2011.
- Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- John W. Santrock. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Kompas. Com. 2009. *Dorong Pendidikan Multikultural Sejak Dini*. (Online), <http://edukasi.kompas.com/read/2009/11/02/02560417>, diakses 10 Juli 2011.
- 2009. *Dorong Pendidikan Multikultural Sejak Dini*. (Online), <http://edukasi.kompas.com/read/2009/10/31/15013147>, diakses 20 Agustus 2011.
- Mahfud, Choirul. 2008. *Pendidikan Multikultural*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Mulyatno. 2008. "Pendidikan Damai Bagi Anak-Anak Usia Dini: Belajar Dari Pedagogi Maria Montessori", Artikel Vol. 19 Tanggal 1 Oktober 2008.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009, *Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005, *Tentang Standar Nasional Pendidikan*.
- Soenarto. (2005). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif matakuliah tata hidang. *Inotek: Jurnal inovasi dan aplikasi teknologi*. Volume 9, Nomor 1, Februari 2005.
- Suryana, Dadan. (2009). Model Pembelajaran Siaga Gempa Bumi dan Tsunami di Taman Kanak-kanak. Program Pasca Sarjana. Universitas Negeri Jakarta.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Syukron. 2011. Upaya Penggunaan Media Games *Puzzle* Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. (Online), <http://syukronsahara.blogspot.com/2011/05/penggunaan-media-games-puzzle.html>, diakses tanggal 20 Februari 2012.
- Thiagarajan, Semme and Semmel M. 1974. *Instructional Development For Training Teachers Of Exceptional Children*.
- Tilaar. H.A.R. 2004. *Multikulturalisme; Tantangan-tantangan Global Masa Depan dalam Transformasi Pendidikan Nasional*. Jakarta: Grasindo.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Perenada Media Group.
- Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional* No. 20 Tahun 2003, Jakarta.
- Zein, Sulaiman. 2008. "Penanaman Nilai Moral Untuk Anak Sejak Usia Dini". (Online), <http://bbawor.blogspot.com/2008/08>, diakses tanggal 25 April 2010.