**PENGUNAAN ALAT PERAGA PUZZLE DALAM MENINGKATKAN MINAT
BAKAT ANAK DI TK ABA LAMBA KECAMATAN CURIO
KABUPATEN ENREKANG**

*(Use of puzzle tools in improving children's interest in TK Aba Lamba Kecamatan Curio
Enrekang Distric)*

Nurahmi Jamudi

rahmijamudi_piaud@gmail.com

Universitas Muhammadiyah Parepare

Nurlina Jalil

Nurlinajalil82@gmail.com

Universitas Muhammadiyah Parepare

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh pentingnya media dalam merangsang minat dan bakat belajar anak di Taman Kanak-kanak ABA Lamba. Jenis penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif. Lokasi penelitian di Taman Kanak-kanak ABA Lamba. Waktu penelitian selama dua bulan. Sumber data primer adalah kepala sekolah dan pendidik Taman Kanak-kanak ABA Lamba, sumber data sekunder adalah berupa dokumen-dokumen, arsip, foto yang berkaitan dengan profil lembaga Taman Kanak-kanak ABA Lamba. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan alat peraga puzzle sangat penting dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat dan bakat anak di taman kanak kanak aba lamba, karena setelah diadakan penelitian didapati puzzle yang dapat meningkatkan minat seperti puzzle ayam, puzzle gajah, puzzle buah anggur, puzzle buah pisang dan puzzle profesi guru. Dalam hal ini guru dan orang tua harus senantiasa mendukung dan memberi pujian atas keberhasilannya menyelesaikan pembelajaran. Sedangkan bakat anak dalam mengikuti pembelajaran berfungsi sangat besar karena dapat mendorong individu untuk menyelesaikan kegiatan dengan hasil yang baik. Seseorang yang memiliki bakat yang tinggi akan melakukan kegiatan belajar dengan semangat untuk selalu belajar dan belajar sampai di dapat prestasi yang maksimal.

Kata Kunci : Alat Peraga, Puzzle, Minat dan Bakat.

ABSTRACT

This research is motivated by the importance of media in stimulating children's interest and learning talents in Kindergarten ABA Lamba. The type of research used is qualitative research methods. The research location is in the kindergarten ABA Lamba. Study time for two months. Primary data sources are principals and Kindergarten educators of ABA Lamba Kindergarten, secondary data sources are documents, archives, photos related to the profile of the ABA Lamba Kindergarten institution. The results of this study indicate that the use of puzzle teaching aids is very important. It is important in learning to increase children's interest and talent in Aba Lamba Kindergarten, because after the research was conducted it was found that puzzles that could increase interest were found, such as chicken puzzles, elephant puzzles, grape puzzles, banana fruit puzzles and teacher professional puzzles. In this case, teachers and parents must always support and give praise for their success in completing learning. Meanwhile, children's talents in participating in learning have a very large function because they can encourage individuals to complete activities with good results. Someone who has high talent will carry out learning activities with the enthusiasm to always learn and learn until he gets maximum achievement.

Keywords: teaching aids, puzzles, interest and talent.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia, manusia hidup di dunia ini dalam melakukan pekerjaan dituntut untuk memiliki ilmu sesuai dengan apa yang ia kerjakan, karena bekerja tanpa ilmu maka tidak akan menghasilkan hasil yang maksimal, untuk mendapatkan hasil yang maksimal maka pendidikan itu harus dimulai dari pendidikan anak.

Taman Kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang ada di jalur pendidikan formal. Pendidikan prasekolah adalah pendidikan untuk membantu pertumbuhan, perkembangan, jasmani dan rohani anak diluar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar. Tujuan program kegiatan belajar Taman Kanak-kanak adalah untuk membantu meletakkan dasar perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan kreativitas yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan. Selain itu di sekolah peserta didik tidak hanya belajar teori tetapi juga perlu media alat peraga seperti alat peraga *puzzle* agar lebih memahami pelajaran yang di berikan kepada peserta didik.

Puzzle adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan. *Puzzle* juga dapat disebut permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikir dan tangan.¹ penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam memahami dan meningkatkan perhatian tentang materi yang di ajarkan sehingga dapat meningkatkan minat dan bakat anak.

Minat merupakan proses pengembangan dalam mencampurkan seluruh kemampuan yang ada untuk mengarahkan individu pada kegiatan yang diinginkannya atau diminatinya. Minat pada anak juga berbeda-

beda Jika dilihat dari segi minat belajarnya ada anak yang suka menerima pembelajaran membaca, ada yang suka menulis, menggambar, mewarnai dan lain-lain. Walaupun itu semua memang mencakup pembelajaran anak waktu di sekolah, tetapi kemauan anak juga tidak menentu.

Bakat merupakan potensi yang dimiliki oleh anak, bakat ini bisa dari gen atau bawaan pada waktu lahir dan juga faktor dari luar. Misalnya anak mempunyai bakat menyanyi, menari, bermain peran seperti itu orangtua dan guru harus mendukung bakat dari anak jangan sampai memaksakan kehendak anak. Bakat yang berasal dari gen yaitu asli saat ia lahir mempunyai bakat tersebut dan dia menyukai bakat itu. Orangtua dan guru harus mengetahui bagaimana minat dan bakat yang dimiliki anak.

Berdasarkan observasi awal yang didapatkan di lapangan di Taman Kanak-kanak Aba Lamba Desa Sanglepongan adalah sekolah yang memiliki prasarana alat peraga yang sangat memadai salah satunya adalah alat peraga *puzzle*. Adanya alat peraga *puzzle* pada proses pembelajaran, diharapkan membantu dalam meningkatkan belajar, minat dan bakat anak, hingga dapat tercapai tujuan yang diharapkan .

Menggunakan alat peraga tujuan utama yang diinginkan adalah hasil belajar yang digunakan untuk mengetahui sebatas mana anak memahami dan mengerti pembelajaran dan kemampuan kreativitas guru dalam memberikan pelajaran di dalam kelas perlu di tingkatkan.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah: 1) Bagaimana bentuk penggunaan alat peraga *puzzle* dalam meningkatkan minat dan bakat anak di Taman Kanak-kanak Aba Lamba Desa Sanglepongan Kecamatan Curio Kabupaten Enrekang ? 2) Bagaimana keaktifan anak dengan penggunaan alat peraga *puzzle* dalam meningkatkan minat dan bakat anak di Taman Kanak-kanak Aba Lamba Desa Sanglepongan Kecamatan Curio Kabupaten Enrekang ?

3) Apa faktor pendukung dan penghambat dalam meningkatkan minat dan bakat anak di Taman Kanak-kanak Aba Lamba Desa

¹Rosiana khomsah, *penggunaan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di akses pada tanggal 2 februari 2018*
<http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsdarticle/view/3119>.

Sanglepongan Kecamatan Curio Kabupaten Enrekang?

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian adalah salah satu jenis penelitian yang bertujuan mendeskripsikan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta dan sifat populasi tertentu, atau mencoba menggambarkan fenomena secara detail.²

Penelitian ini dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak ABA Lamba yang terletak di Jalan Desa Sanglepongan. Lokasi penelitian sangat mudah dijangkau oleh penulis, Selain dekat dari tempat tinggal penulis juga mempunyai ikatan hubungan secara emosional dengan para guru di Taman Kanak-Kanak ABA Lamba dengan harapan dapat membantu penulis dalam melakukan penelitian.

LANDASAN TEORITIS

Alat Peraga

Alat peraga adalah seperangkat benda konkret yang dirancang, secara sengaja yang di gunakan untuk membantu menanamkan dan mengembangkan konsep-konsep pada mata pelajaran tertentu. Dengan alat peraga, hal-hal yang abstrak dapat di sajikan dalam bentuk model model yang berupa benda kongkret yang dapat dilihat, dipegang sehingga dapat lebih mudah di pahami.³

Fungsi alat peraga:1) Menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dengan jalan meningkatkan semangat dan antusiasme belajar peserta didik, 2) Alat peraga berfungsi untuk memudahkan komunikasi guru kepada peserta didik dalam menyampaikan informasi atau materi yang dipelajari. Dengan penggunaan alat peraga ini, maka hambatan bahasa menjadi terselesaikan. 3) Selain untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, penggunaan alat peraga dalam proses pembelajaran ini juga akan bisa menghindari kerancuan, sebab belajar bisa dilakukan dengan lebih sistematis dan teratur.4) Menimbulkan minat sasaran

pendidikan. Dengan adanya alat peraga, dipastikan para peserta didik akan menjadi lebih penasaran dan antusias untuk mengetahui lebih dalam mengenai materi yang akan dipelajari. Sehingga mereka pun akan lebih aktif dan interaktif.5) Semangat dan minat belajar yang besar akan memicu peserta didik untuk bekerja lebih keras dalam upaya memahami materi yang sedang dipelajari. Sehingga dapat dipastikan bahwa dengan penggunaan alat peraga ini maka peserta didik akan mampu menangkap informasi yang lebih banyak.6) Alat peraga juga berfungsi untuk membantu dalam mengatasi berbagai hambatan dalam proses pendidikan, misalnya hambatan untuk menemukan bahasa yang tepat, hambatan untuk menalar materi abstrak yang dipelajari, hambatan untuk menyimpulkan informasi yang diterima dan hambatan-hambatan lain yang mungkin terjadi dalam proses pembelajaran.7) Fungsi lain dari alat peraga dalam dunia pendidikan juga untuk merangsang para peserta didik untuk mengimplementasikan atau melaksanakan pesan-pesan yang disampaikan melalui materi yang dipelajari.8) Membantu peserta didik untuk belajar dengan cepat dan menguasai lebih banyak materi yang disampaikan oleh guru. Ini karena lebih banyak indera mereka yang bekerja.9) Penggunaan alat peraga dalam proses pembelajaran juga berfungsi untuk menghindari metode pembelajaran yang bersifat verbalis. Metode verbalis tidak hanya akan membuat peserta didik sulit untuk menangkap informasi yang disampaikan, tetapi juga akan membuat suasana belajar menjadi tidak menyenangkan dan bahkan membosankan. Apabila dibiarkan berlanjut, kondisi ini juga dapat berdampak pada kegagalan proses pembelajaran dan transfer ilmu yang dilakukan.10) Alat peraga juga berfungsi untuk mempermudah penerimaan informasi oleh sasaran pendidikan. Sebagaimana telah disampaikan bahwa pengetahuan seseorang diterima melalui panca indera. Berdasarkan penelitian para ahli, menyimpulkan bahwa indera yang paling banyak menyalurkan pengetahuan ke dalam otak adalah indera penglihatan atau mata.

Puzzle

²A. Muri Yusuf, *Metode Penelitian; Kuantitatif, Kualitatif, dan Gabungan* (Cet. II; Jakarta: Kencana, 2015)

³<http://www.alatperaga.web.id/pengertian-alat-peraga-pembelajaran/> Di akses pada tanggal 19 desember 2017

Puzzle secara bahasa Indonesia diartikan sebagai tebakkan. Tebakkan adalah sebuah masalah yang diberikan sebagai hiburan, yang biasanya ditulis atau dilakukan.

Permainan *puzzle* merupakan bentuk permainan yang menantang daya kreatifitas dan ingatan peserta didik lebih mendalam dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah, namun tetap menyenangkan sebab bisa diulang-ulang. Tantangan dalam permainan ini akan selalu memberikan efek ketagihan untuk selalu mencoba dan terus mencoba hingga berhasil.

Bermain *puzzle* dapat memberikan kesempatan pada anak untuk berfikir dan bertindak imajinatif serta penuh daya khayal yang erat hubungannya dengan perkembangan kreatifitas anak. Proses kemerdekaan anak akan memberikan kemampuan lebih pada anak untuk mengembangkan pikirannya mendapatkan kesenangan dan kemenangan dari bentuk permainan tersebut. Ambisi untuk memenangkan permainan tersebut akan memberikan daya optimal gerak anak dan usaha anak, sehingga akan terjadi kompetisi yang beragam dari anak.

Puzzle pertama kali di buat oleh *John Spilsbury* Ia adalah seorang pembuat peta. Selain membuat peta, ia juga sibuk mengajar anak-anak sekolah, khususnya mata pelajaran geografi. Ia membuat *puzzle* yang bernama “*jigsaw puzzle*”. Pembelajaran dengan menyusun kepingan kepingan *puzzle* peta tersebut, peserta didik akan belajar tentang lokasi, posisi, dan hubungan antar masing-masing Negara. John memproduksi *puzzle* dan kemudian ia jual. Model *puzzle* berkembang, mengikuti perkembangan zaman hingga saat ini ada berbagai macam *puzzle* dengan berbagai tema, bahan, pola dan keunikan.⁴

Fungsi *puzzle*: 1) Melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran. 2) Melatih koordinasi mata dan tangan. 3) Melatih logika. Memperkuat daya ingat. 4) Mengenalkan peserta didik pada konsep

hubungan. 5) Memilih gambar atau bentuk, dapat melatih berpikir matematis.

Minat dan Bakat

Minat merupakan sebuah dorongan dari dalam diri seseorang atau sesuatu yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara selektif yang menyebabkan suatu objek atau kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan dan mendatangkan kepuasan dari dalam dirinya.⁵ Pengertian lain minat merupakan proses pengembangan dalam mencampurkan seluruh kemampuan yang ada untuk mengarahkan individu pada kegiatan yang diinginkannya atau diminatinya. Minat pada anak juga berbeda-beda. jika dilihat dari segi minat belajarnya ada anak yang suka menerima pembelajaran membaca ada yang suka menulis, menggambar, mewarnai dan lain-lain. Walaupun itu semua memang mencakup pembelajaran anak waktu di sekolah, tetapi mood/kemauan anak juga tidak menentu. Jadi bagaimana guru bisa melakukan pembelajaran sesuai dengan emosi anak pada saat itu supaya anak tidak bosan dan senang dengan pembelajaran yang diterimanya.

Mereka dewasa semakin yakin mereka mengenal pekerjaan yang diidamkan, semakin besar minat mereka terhadap kegiatan di kelas maupun di luar kelas yang mendukung tercapainya aspirasi itu. minat menambah kegembiraan pada setiap kegiatan yang ditekuni seseorang. Apabila anak berminat pada suatu kegiatan pengalaman mereka akan jauh menyenangkan dari pada mereka merasa bosan. Lagi pula jika anak tidak memperoleh kegembiraan suatu kegiatan, mereka akan berusaha seperlunya saja. Akibatnya prestasi mereka jauh lebih rendah dari pada kemampuan mereka.

Bakat merupakan potensi yang dimiliki oleh anak. Bakat ini bisa dari gen atau bawaan pada waktu lahir dan juga faktor dari luar. Misalnya anak mempunyai bakat menyanyi, menari, bermain peran seperti itu orangtua harus mendukung bakat dari anak jangan sampai memaksakan kehendak anak. Apabila anak dipaksa tidak sesuai dengan

⁴Zepe kak dunia belajar anak.id/sejarah-puzzle dan manfaat edukatif 2017 Di akses pada tanggal 15 desember 2017

⁵Hera Lestari Mikarsa, panduan pendidikan berbasis bakat siswa; Optimalisasi Minat Dan Bakat Anak, (Jogjakarta: Diva Press, 2013), h.27

yang diinginkannya anak jadi tidak maksimal dalam menjalankan hal itu. Bakat yang berasal dari gen yaitu asli saat ia lahir mempunyai bakat tersebut dan dia menyukai bakat itu.

Secara keseluruhan minat dan bakat dapat dikembangkan melalui tahap-tahap sebagai berikut:

(1) Perlu keberanian

Keberanian membuat kita mampu menghadapi tantangan atau hambatan, baik yang bersifat fisik dan psikis maupun kendala-kendala sosial atau yang lainnya. Keberanian akan memungkinkan kita melihat jalan keluar berhadapan dengan berbagai kendala yang ada, dan bukan sebaliknya, membuat kita takut dan melarikan diri secara tidak bertanggung jawab.

(2) Perlu didukung latihan

Latihan adalah kunci dari keberhasilan. Latihan disini bukan saja dari segi kualitasnya tetapi juga dari segi motivasi yang menggerakkan setiap usaha yang kelihatan secara fisik.

(3) Perlu didukung Lingkungan

Lingkungan disini tentu dalam arti yang sangat luas, termasuk manusia, fasilitas, biaya dan kondisi sosial lainnya., yang turut berperan dalam usaha pengembangan bakat dan minat.⁶

Anak

Merujuk dari kamus umum bahasa indonesia mengenai pengertian anak secara etimologis diartikan dengan manusia yang masih kecil ataupun manusia yang belum dewasa.⁷

Anak disebut juga sebagai manusia kecil yang memiliki potensi untuk di kembangkan. Anak selalu aktif, dinamis, antusias, dan ingin tahu terhadap sesuatu yang di lihat, di dengar, dirasakan, sehingga mereka seolah-olah tidak pernah berhenti bereksplorasi dan belajar. Anak bersifat egosentrik, memiliki rasa ingin tahu secara ilmiah, merupakan makhluk sosial, unik ,kaya dengan fantasi, memiliki

6

<http://minartirahayu.blogspot.co.id/2013/03/pengertian-bakat-dan-minat.html> (Di akses pada tanggal 08 januari 2017)

⁷ W.J.S Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia* (Balai Pustaka: Amirko, 1984 h. 25

daya perhatian yang merupakan masa paling potensial untuk belajar.⁸

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bentuk penggunaan alat peraga *puzzle* dalam meningkatkan minat dan bakat anak di taman Kanak-kanak ABA Lamba.

Anak belajar di Taman Kanak ABA Lamba desa Sanglepongan Kecamatan Curio Kabupaten Enrekang berusia antara 5-6 tahun keatas sehingga pola pembinaannya disesuaikan dengan tingkat usia mereka dan kesesuaian mereka mengikuti pembinaan apa yang diinginkan. Alat peraga *puzzle* yang digunakan bervariasi tidak semuanya sama. Berdasarkan wawancara yang saya lakukan kepada Ibu Sumarni G bahwa:

“Alat peraga *puzzle* yang diberikan kepada anak, sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan isi pembelajaran merangsang pikiran, perasaan perhatian dan kemampuan anak sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar guna meningkatkan minat dan bakatnya dan cara pengaplikasian alat peraga tersebut dilaksanakan dengan pengawasan guru di sekolah dan pengawasan orangtua di rumah”.⁹

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah di atas menunjukkan bahwa peserta didik dalam menggunakan alat peraga *puzzle* adalah sebagai alat bantu pembelajaran yang digunakan guru dan orangtua untuk memotivasi peserta didik memperjelas informasi atau kesan pengajaran, memberi variasi pembelajaran dan memperjelas pembelajaran dalam meningkatkan minat dan bakat anak .

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan untuk anak dan peranan orangtua adalah, a) pembelajaran rutin (bimbingan belajar) di rumah pada saat orangtua istirahat, b) pengenalan alat peraga oleh orangtua terhadap anak, c) pengaplikasian alat peraga diluar

⁸ Yuliani Nuriani Sujono, *konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Cet. Jakarta Barat, 2009) .h.6

⁹ Sumarni G Kepala Sekolah Taman Kanak-kanak ABA Lamba Wawancara Tanggal 08 Mei 2018

lingkungan sekolah, d) studi mandiri melalui bantuan orangtua. d) observasi perkembangan anak ketika pengenalan dasar pelajaran melalui alat peraga.

Saat penelitian berlangsung saya menjumpai orangtua peserta didik di sekolah kemudian saya mewawancarai orangtua peserta didik tersebut menurutnya bahwa:

“Peranan orangtua sangat penting memberikan perhatian penuh berupa arahan, bimbingan dan motivasi untuk anak, dimana dalam pengawasan orangtua, anak diperkenalkan dasar pelajaran apakah menggunakan media seperti alat peraga *puzzle* atau tidak menggunakan media seperti pengenalan huruf, cara menulis, dan sebagainya”.¹⁰

Saya menganggap bahwa semua orang berhak memberikan pendidikan termasuk orang tua anak, sesuai dengan ajaran yang diketahuinya sesuai dengan norma norma agama, termasuk perlindungan terhadap diri sendiri yang merupakan hak asasi manusia. Jadi sebetulnya anak itu termasuk tanggung jawab kita bersama, kalau tidak ada yang memperhatikan mereka lalu siapa?. Maka kita harus sadar bahwa sebagian harta kita juga ada hak untuk mereka. Sedangkan tujuannya adalah menanamkan nilai-nilai spiritual dan moral kepada anak, memberikan pendidikan, keterampilan menulis, kerajinan yang cukup sehingga dapat terbebas dari kebodohan.

Dibuktikan dengan hasil observasi langsung ketika anak berada di lingkungan sekolah, dimana beberapa anak begitu sopan kepada gurunya. Hal itu menunjukkan bahwa pesan moral serta arahan arahan dari orang tua yang ditanamkan ketika berada di rumah atau di luar sekolah sangat berpengaruh besar terhadap perilaku anak ketika berada disekolah. Serta hasil wawancara dengan orang tua menyatakan bahwa anak anak sangat senang belajar dengan arahan melalui permainan, dimana anak dapat lebih cerdas dalam belajar serta dapat menciptakan hal hal baru yang belum pernah dikerjakan sebelumnya melalui permainan yang diarahkan oleh guru.

Guru juga sangat berperan mendukung anak dalam belajar apalagi ketika masa perkembangan anak, misalnya, anak membuat permainan rumah dengan menggunakan kertas dan buku akan tetapi si anak bertanya kepada guru tentang hal yang baru dia lakukan, maka si guru wajib memberikan tepuk tangan ataupun pujian lainnya agar si anak merasa bangga. Selain itu, guru juga sangat dibutuhkan sebagai pendamping tumbuh kembangnya anak, misalnya pada perkembangan belajar anak dalam sikap, perilaku, maupun lisan anak.

Anak memiliki rasa penasaran yang tinggi dan ketika bermain kadang anak mempunyai pertanyaan yang sangat banyak dimana hal itu bertujuan untuk mengetahui apa fungsi dari benda benda akan mereka kenal, huruf yang mereka ingin tahu, serta tulisan tulisan yang baru saja akan dikenal dan dalam taraf itu guru maupun orangtua memiliki peran untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut dengan jawaban yang mudah diterima dan dipahami dengan mudah dan baik oleh si anak. Maka hal itu guru akan memperkenalkan dan menjawabnya melalui beberapa trik ataupun beberapa alat peraga misalnya *puzzle*.

Menurut ibu Sulpiati S.Pd.I bahwa bentuk penggunaan alat peraga *puzzle* untuk meningkatkan minat dan bakat anak adalah sebagai berikut:

1. Bentuk penggunaan alat peraga *puzzle* binatang yaitu Ayam

Puzzle ayam yang terbuat dari gabus yang disusun sesuai deretan huruf abjad mulai dari huruf A sampai huruf Z. *puzzle* ayam anak dapat mengenal huruf abjad, mengenal bentuk huruf abjad, mengetahui binatang yang berkaki dua

Penggunaan:

- Tunjukkan kepada anak gambar secara utuh
- Bongkar potongan potongan *puzzle* ayam
- Anak diminta untuk menyusun kembali huruf huruf sesuai dengan arahan guru dan deretan huruf abjad A sampai Z.

2. Bentuk penggunaan alat peraga *puzzle* huruf hijaiyah

Puzzle huruf hijaiyah terdapat 29 huruf yang diawali dengan huruf (Alif) dan diakhiri

¹⁰Hanira Orang tua peserta didik Taman kanak-kanak aba Lamba, wawancara, tanggal 08 Mei 2018

Nurahmi Jamudi/Nurlina Jalil

dengan huruf (Ya) yang dapat di buat dari berbagai macam benda seperti kayu, kardus dan gabus. Dengan permainan *Puzzle* huruf hijaiya anak dapat mengenal dan menyebutkan huruf hijaiya dan dapat mengetahui deretan huruf hijaiyah.

Penggunaan:

- a) Tunjukkan kepada anak gambar secara utuh
- b) Bongkar potongan potongan huruf hijaiyah
- c) Potongan huruf hijaiyah yang terbongkar diambil kemudian
- d) Anak diminta menyusun kembali potongan huruf hijaiyah sesuai dengan arahan guru dan deretan huruf hijaiyah.

3. Bentuk penggunaan alat peraga *puzzle* profesi guru

Puzzle profesi guru yang terbuat dari kayu yang memiliki berbagai macam bentuk, ukuran dan warna. Dengan *puzzle* guru anak dapat mengetahui bahwa guru adalah orang yang sangat berjasah mengajari kita di sekolah, anak juga dapat mengenal bentuk, cara berpakaian rapi dan warna pakaian guru.

Penggunaan:

- a) Tunjukkan kepada anak gambar secara utuh
- b) Bongkar potongan potongan gambar *puzzle* guru
- c) Anak diminta menyusun kembali potongan gambar *puzzle* guru sesuai dengan arahan guru

4. Bentuk penggunaan alat peraga *puzzle* buah anggur

Puzzle buah anggur yang dapat dibuat dari bahan kayu, triplek dan lain-lain, buah anggur memiliki bentuk seperti kelereng dapat dicat dengan warna ungu sehingga anak dapat mengenal bentuk dan warna dari buah anggur.

Penggunaan:

- a) Tunjukkan kepada anak gambar secara utuh
- b) Bongkar potongan potongan gambar *puzzle* anggur
- c) Anak diminta menyusun kembali potongan gambar *puzzle* anggur sesuai dengan arahan guru.

5. Bentuk penggunaan alat peraga *puzzle* binatang yaitu gajah

Puzzle binatang gajah yang dapat dibuat dari

bahan kayu, atau tripleks yang tersusun dari angka angka sehingga anak dapat mengetahui binatang yang berkaki empat dan dengan mudah mengenal angka.

Penggunaan:

- a) Tunjukkan kepada anak gambar secara utuh
- b) Bongkar potongan potongan gambar *puzzle* anggur
- c) Anak diminta menyusun kembali potongan gambar *puzzle* anggur sesuai dengan arahan guru¹¹

Wawancara di atas dapat menunjukkan bahwa alat peraga *puzzle* memiliki banyak manfaat apabila dipergunakan didalam pembelajaran sehingga minat belajar anak dapat meningkat untuk itu guru harus punya kerja keras dan tidak henti hentinya untuk selalu memberikan arahan atau bimbingan. Begitupula dengan bakat dalam pembelajaran berfungsi sangat besar karena dapat mendorong individu untuk menyelesaikan kegiatan dengan hasil yang baik. Seseorang yang memiliki bakat yang tinggi akan melakukan kegiatan belajar dengan semangat untuk selalu belajar dan belajar sampai didapat prestasi yang maksimal menyelesaikan masalah yang dihadapinya.

Pada hasil penelitian diatas setelah penjelasan cara penggunaan dari berbagai alat peraga *puzzle* ada anak yang suka *puzzle* huruf hijaiyyah, ada yang suka *puzzle* buah anggur, ada yang suka *puzzle* binatang gajah, ada yang suka *puzzle* binatang ayam, dan ada yang suka *puzzle* profesi guru, maka muncullah minat anak karena mereka masing-masing mamilih permainan yang mereka inginkan kemudian bakat mereka dapat berkembang karena dapat menyelesaikan permainan tersebut sehingga menjadi permainan yang utuh kembali. Berikut beberapa dokumentasi pada saat belajar berlangsung.

Keaktifan anak dengan penggunaan alat peraga *puzzle* dalam meningkatkan minat dan bakat anak di Taman Kanak-kanak Aba Lamba.

Keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat

¹¹Sulpiati Guru taman kanak-kanak aba lamba, wawancara tanggal 10 mei 2018

dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat di pisahkan¹². Belajar yang berhasil harus melalui berbagai macam aktifitas baik aktifitas fisik maupun psikis. Aktifitas fisik adalah peserta didik giat aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu bermain maupun bekerja, ia tidak hanya duduk, mendengarkan, dan melihat. Peserta didik yang memiliki aktifitas kejiwaan adalah ketika daya jiwanya bekerja sebanyak banyaknya atau banyak berpungsi dalam rangka pembelajaran maka minat dan bakatnya akan semakin berkembang pula. Keberhasilan guru memberikan pembelajaran meningkatkan minat dan bakat anak adalah tergantung pada keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Ketika peneliti melakukan wawancara dengan ibu Sulpiati S.Pd.I menyampaikan bahwa :

“Ada berbagai macam cara anak dapat mengembangkan keaktifannya guna mengembangkan minat dan bakatnya yaitu dengan bermain permainan seperti ayung ayungan, jungkitan, luncuran, mandi bola dan paling utama adalah memberikan pelajaran berupa arahan di sertai dengan media seperti *puzzle* guna dapat lebih mudah memahami pelajaran yang diberikan”¹³.

Sementara itu dikesempatan yang lain peneliti melakukan wawancara dengan guru Taman Kanak-kanak ABA Lamba tentang perkembangan pengetahuan anak dengan penggunaan alat peraga *puzzle* ibu hasmi S.Pd menjelaskan bahwa:

“Menggunakan alat peraga *puzzle* pengetahuan anak dapat berkembang karena alat peraga *puzzle* merupakan potongan potongan gambar yang dapat disusun membentuk gambar yang utuh sehingga pengetahuan anak dapat berkembang dimana alat peraga *puzzle* dapat memperkuat daya ingat, melati konsentrasi, mengenalkan anak pada

konsep hubungan, merangkai bentuk dan melatih kesabaran”¹⁴.

Berdasarkan hasil wawancara di atas menunjukkan bahwa keaktifan peserta didik dalam, proses pembelajaran dapat berkembang dan merangsang pengetahuan mengembangkan minat dan bakat anak yang dimilikinya, peserta didik juga dapat berlatih untuk berfikir kritis, dan dapat memecahkan permasalahan permasalahan dalam kehidupan sehari hari.

Gambaran diatas sangat jelas bahwa setiap anak memiliki berbagai macam karakter atau berbeda keinginan karena mereka ingin mengembangkan minat dan bakat yang dimiliki masing-masing anak seperti pada permainan yang diperkenalkan, ada anak yang mengakui lebih suka permainan *puzzle* binatang, *puzzle* propesi, dan *puzzle* buah buahan.

Saat bermain berlangsung tanpa anak sadari bahwa minat dan bakat anak berkembang karena telah memilih permainan yang diinginkan dan menyelesaikan permainan melakukan kegiatan belajar dengan semangat untuk selalu belajar dan belajarsampai didapat prestasi yang maksimal menyelesaikan masalah yang dihadapinya.

Faktor pendukung dan penghambat dalam meningkatkan minat dan bakat anak di Taman Kanak-kanak Aba Lamba.

Minat dan bakat memiliki fungsi yang sangat signifikan bagi anak dalam belajar demikian pentingnya minat dan bakat belajar anak harus ditumbuh kembangkan secara maksimal. Usaha menumbuh kembangkan minat dan bakat ini sangat ditentukan oleh pendukungnya. Secara umum ada dua aspek besar yang turut mendukung minat dan bakat ini yaitu aspek diri anak (faktor internal) dan aspek luar anak (faktor eksternal) selanjutnya dua aspek ini akan saling mempengaruhi. Ada kemungkinan minat dan bakat anak yang memang sudah ada dalam dirinya akan berkurang manakala faktor eksternal tidak

¹²<http://www.pengertianahli.com/27/4/2014> di akses pada tanggal 04 juli 2018

¹³Sulpiati Guru Taman Kanak-kanak ABA Lamba, wawancara tanggal 10 mei 2018

¹⁴ Hasmi Guru taman kanak-kanak aba lamba, wawancara tanggal 15 mei 2018

mendukungnya apalagi merintanginya¹⁵. Sehubungan dengan peneliti jelaskan di atas dan untuk mengetahui faktor pendukung dalam meningkatkan minat dan bakat anak di taman Kanak-kanak ABA Lamba maka peneliti melakukan wawancara dengan ibu hasmi S.Pd menjelaskan bahwa:

“Faktor pendukung dalam meningkatkan minat dan bakat anak yaitu dengan menyediakan berbagai alat pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan bakat anak seperti permainan didalam ruangan pembelajaran yaitu alat peraga *puzzle*, bongkar pasang, balok susun, meronce. Sedangkan permainan luar sekolah seperti ayunan, jungkitan, bola dunia dan sebagainya sehingga anak tidak bosan dan tanpa di sadari minat dan bakat anak akan berkembang”.¹⁶

Berdasarkan wawancara di atas menunjukkan bahwa paktor pendukung peningkatan minat dan bakat anak adalah dengan menyediakan berbagai macam media pembelajaran sehingga peserta didik dapat antusias mengikuti pembelajaran.

Menurut ibu hasmi S.Pd menjelaskan bahwa:

“Kurangnya partisipasi dari guru dan kurangnya dukungan dari orangtua maka minat dan bakat anak terhambat”.¹⁷

Berdasarkan hasil wawancara diatas menunjukkan bahwa kurangnya media pembelajaran yang disediakan guru di sekolah maka anak merasa bosan dan tidak ada motivasi di dalam diri anak untuk mengikuti pembelajaran dan adanya keyakinan dari orangtua bahwa lingkunganlah yang menyebabkan dirinya tidak mempunyai kesempatan mengembangkan minat dan bakatnya. Inilah yang menghambat anak untuk mencoba melakukan sesuatu yang baru, karena pada dasarnya mereka masih tergantung pada ada dan tidaknya persetujuan

dari lingkungan terhadap pendapat atau tindakan yang mereka inginkan.

Pembahasan

Bentuk penggunaan alat peraga *puzzle* dalam meningkatkan minat dan bakat anak di Taman Kanak-kanak ABA Lamba.

Macam macam alat peraga *puzzle* yakni *puzzle* batang, *puzzle* lantai, *puzzle* angka, *puzzle* transportasi, *puzzle* geometrid an lain lain. Penggunaan alat peraga *puzzle* di Taman Kanak-kanak ABA Lamba dilakukan oleh pendidik yakni alat peraga *puzzle* binatang, Huruf hijaiyyah, alat peraga *puzzle* profesi guru, dan alat peraga *puzzle* buah. Obsevasi awal sebelum menggunakan alat peraga *puzzle* minat dan bakat anak belum meningkat karena belum mengetahui cara penggunaan alat peraga tersebut. Setelah alat peraga diterapkan minat anak meningkat karena mereka masing-masing memilih permainan yang mereka inginkan kemudian bakat mereka dapat berkembang karena dapat menyelesaikan permainan tersebut sehingga menjadi permainan yang utuh kembali.

Penggunaan alat peraga *puzzle* binatang ayam dan gajah di Taman Kanak-kanak ABA Lamba yang disusun sesuai dereta angka, maka minat dan bakat anak yang muncul:

Minat:

1. Sosial yaitu anak dapat bergaul, bertanggung jawab, berprikemanusiaan dan sukakerja kelompok.

2. Konvensional yaitu menyukai lingkungan yang tertib, tenang, efisien, dan senang kegiatan yang berhubungan dengan angka.

Bakat :

1. Bakat khusus numerical yaitu bakat tentang konsep konsep dalam bentuk angka.

2. Bakat khusus abstrak yaitu bakat yang bukan kata maupun angka tetapi berbentuk pola, rancangan, diagram, ukuran-ukuran, bentuk-bentuk dan posisi-posisi.

Penggunaan alat *puzzle* huruf hijaiyyah di Taman Kanak-kanak ABA Lamba yang yang disusun dengan 29 huruf al-*Qur'an* yang diawali dengan huruf (alif) dan

¹⁵ <http://minat-dan-bakat.blingspot.com/2014/01/faKtor-pendukung-pengembangan-minat-dan-bakat>.

¹⁶Hasmi Guru taman kanak-kanak ABALlamba, wawancara tanggal 15 mei 2018.

¹⁷ Hasmi Guru Taman Kanak-kanak ABA Lamba, wawancara tanggal 15 mei 2018

diakhiri dengan huruf (ya), maka minat dan bakat anak yang muncul.

Minat:

1. Sosial yaitu anak dapat bergaul, bertanggung jawab, berprilaku manusia, sering alim, dan suka kerja kelompok.

2. Konvensional yaitu menyukai lingkungan yang tertib, tenang, efisien, dan senang kegiatan yang berhubungan dengan angka.

Bakat:

1. Bakat umum merupakan kemampuan yang berupa potensi dasar, yang bersifat umum, artinya setiap orang memilikinya.

2. Bakat khusus abstrak yaitu bakat yang bukan kata maupun angka tetapi bentuk pola, rancangan, diagram, ukuran-ukuran, bentuk-bentuk dan posisi-posisi.

Penggunaan alat peraga *puzzle* profesi guru di Taman Kanak-kanak ABA Lamba yang disusun dengan berbagai macam bentuk ukuran dan warna maka minat dan bakat anak yang muncul.

Minat:

Sosial yaitu anak dapat bergaul, bertanggung jawab, berprilaku manusia sering alim, dan suka kerja kelompok.

Bakat:

Bakat khusus abstrak yaitu bakat yang bukan kata maupun angka tetapi bentuk pola, rancangan, diagram, ukuran-ukuran bentuk-bentuk dan posisi-posisi.

Penggunaan alat peraga *puzzle* buah anggur di Taman Kanak-kanak ABA Lamba yang disusun dengan berbagai macam bentuk ukuran dan warna maka minat dan bakat anak yang muncul.

Minat:

Sosial yaitu anak dapat bergaul, bertanggung jawab, berprilaku manusia sering alim, dan suka kerja kelompok.

Bakat:

Bakat khusus abstrak yaitu bakat yang bukan kata maupun angka tetapi bentuk pola, rancangan, diagram, ukuran-ukuran bentuk-bentuk dan posisi-posisi.

Peningkatan minat dan bakat pada anak, dimana guru mempunyai jalan sendiri untuk mengembangkan minat dan bakat anak anak melalui permainan salah satunya adalah alat peraga *puzzle*. Salah satu peran guru adalah selalu memberikan pelajaran untuk perkembangan anak, dimana anak diperkenalkan huruf, tulisan, angka dan sebagainya melalui beberapa jenis permainan alat peraga *puzzle* dengan arahan guru, misalnya anak diperkenalkan menyusun *puzzle* sesuai jumlah angka, huruf dan lain-lain.

Keaktifan anak dengan penggunaan alat peraga *puzzle* dalam meningkatkan minat dan bakat anak di Taman Kanak-kanak ABA Lamba

Keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat di pisahkan.¹⁸ Keaktifan anak dengan menggunakan alat peraga *puzzle* di Taman Kanak-kanak ABA Lamba dilakukan untuk memperkuat daya ingat, melatih konsentrasi, mengenalkan anak pada konsep hubungan, merangkai bentuk dan melatih kesabaran dalam meningkatkan minat dan bakat anak.

Faktor pendukung penghambat dalam meningkatkan minat dan bakat anak di Taman Kanak-kanak ABA Lamba

Faktor pendukung dalam meningkatkan minat dan bakat anak dua yakni faktor internal dan faktor eksternal.

1. Faktor internal yaitu 1). Faktor bawaan ini merupakan faktor yang mendukung perkembangan individu dalam minat dan bakat sebagai totalitas karakteristik individu yang di wariskan orangtua kepada anak dalam segala potensi melalui fisik maupun psikis yang dimiliki individu sebagai pewarisan dari orang tuanya. Bakat juga sangat berhubungan dengan fungsi otak bila otak kiri dominan, segala tindakan dan verbal, intelektual, teratur rapi dan logis. Sedangkan otak kanan berhubungan dengan masalah spasial, nonverbal estetik, dan artistik, serta atletis. 2). faktor kepribadian yaitu keadaan

¹⁸<http://www.pengertianahli.com/27/4/2014> di akses pada tanggal 04 juli 2018

psikologis dimana perkembangan potensi anak tergantung pada diri dan emosi anak itu sendiri. Hal ini akan membantu anak dalam membentuk konsep serta optimis dan percaya diri dalam mengembangkan minat dan bakatnya.

2. Faktor eksternal a. faktor lingkungan merupakan olahan dari berbagai hal untuk mendukung pengembangan minat dan bakat anak. Faktor lingkungan terbagi atas : 1) lingkungan keluarga merupakan tempat latihan atau belajar anak dan tempat anak memperoleh pengalaman karena keluarga merupakan lingkungan pertama dan paling penting bagi anak. 2) lingkungan sekolah merupakan suatu lingkungan yang dapat mempengaruhi proses belajar mengajar. Lingkungan ini sangat mempengaruhi bagi pengembangan minat dan bakat karena di lingkungan ini minat dan bakat anak di kembangkan secara insentif. 3) lingkungan sosial merupakan suatu lingkungan yang berhubungan dengan kehidupan masyarakat. di lingkungan ini anak akan mengaktualisasikan minat dan bakatnya kepada masyarakat.

Faktor pendukung dalam meningkatkan minat dan bakat anak di Taman Kanak-kanak ABA Lamba yaitu dengan adanya berbagai alat pembelajaran seperti alat peraga puzzle bongkar pasang, balok susu, ayunan, jungkitan, lain-lain sebagainya.

Adanya penjelasan tentang faktor pendukung minat dan bakat anak maka dapat pula dijelaskan faktor penghambat dalam meningkatkan minat dan bakat anak. Faktor penghambat yang bersifat internal yaitu berasal dari individu itu sendiri dan faktor eksternal yaitu berasal dari lingkungan. Faktor eksternal lainnya yang di kemukakan oleh Rogerst yaitu tentang evaluasi menurut Rogerst untuk memupuk kreativitas pendidik tidak memberikan evaluasi atau setidaknya menunda memberikan evaluasi sewaktu anak sedang berkreasi. faktor penghambat dalam meningkatkan minat dan bakat anak di Taman Kanak-kanak ABA Lamba yaitu kurangnya partisipasi guru dan kurangnya dukungan dari orangtua.

PENUTUP

Dari hasil penelitian yang dilakukan, peneliti mendapatkan hasil, sebagai berikut:

Bentuk penggunaan alat peraga *puzzle* dalam meningkatkan minat dan bakat anak di taman kanak kanak aba lamba adalah sebagai berikut:

Alat peraga *puzzle* binatang ayam anak dapat mengenal huruf abjad mulai dari huruf Asampai Z, mengenal bentuk huruf abjad, mengetahui binatang yang berkaki dua .

Alat peraga *puzzle* binatang gajah yang tersusun dari angka angka sehingga anak dapat dengan mudah mengenal angka 1-20, dan mengetahui binatang yang berkaki empat

Alat peraga *Puzzle* huruf hijaiyya dapat membantul anak dan menyebutkan huruf hijaiyya dan dapat mengetahui deretan huruf hijaiyyah.

Alat peraga *puzzle* guru, anak dapat mengetahui bahwa guru adalah orang yang sangat berjasah mengajari kita di sekolah, dapat pula mengetahui cara berpakaian dengan rapi dan warna pakaian guru.

Alat peraga *puzzle* buah anggur, anak dapat mengenal bentuk dan warna dari buah anggur.

Keaktifan anak dengan penggunaan alat peraga *puzzle* dalam meningkatkan minat dan bakat anak di Taman Kanak-kanak Aba Lamba sebagai berikut:

Cara anak dapat mengembangkan keaktifannya yaitu dengan menyediakan permainan seperti ayung ayungan, jungkitan, luncuran, mandi bola dan paling utama adalah memberikan pelajaran berupa arahan di sertai dengan media seperti *puzzle* guna dapat dengan mudah memahami pelajaran yang diberikan

Menggunakan alat peraga *puzzle* pengetahuan anak dapat berkembang karena alat peraga *puzzle* merupakan potongan potongan gambar yang dapat disusun membentuk gambar yang utuh, alat peraga *puzzle* dapat juga memperkuat daya ingat, melati konsentrasi, mengenalkan anak pada konsep hubungan, merangkai bentuk dan melatih kesabaran. Faktor pendukung dan penghambat dalam meningkatkan minat dan bakat anak di Taman Kanak-kanak ABA Lamba

Faktor pendukung dalam meningkatkan minat dan bakat anak yaitu dengan menyediakan berbagai alat pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan bakat anak seperti permainan didalam ruangan pembelajaran yaitu alat peraga *puzzle*, bongkar pasang, balok susun, meronce. Sedangkan permainan luar sekolah seperti ayunan, jungkitan, bola dunia dan sebagainya sehingga anak tidak bosan dan tanpa di sadari minat dan bakat anak akan berkembang.

Faktor penghambat dalam meningkatkan minat dan bakat anak yaitu dengan kurangnya partisipasi dari guru dan kurangnya dukungan dari orangtua.

DAFTAR PUSTAKA

A. Kadir Ahmad, *Dasar-Dasar Metode Penelitian Kuantitatif*, Ed. I: Makassar: CV. Indobis Media Centre, 2003

A. Muri Yusuf, *Metode Penelitian; Kuantitatif, Kualitatif, dan Gabungan* Cet. II; Jakarta: Kencana, 2015

Amboro Panji *Pengertian - Tujuan - Dan Manfaat – Alat - Peraga /amp /? espv https://www.google.co.id/ amp/ s/ =di akses pada tanggal 15 Desember 2017*

Departemen Agama RI, *Alquran dan Terjemahannya Al-jumanatul Ali* Cv Penerbit J-ART 2004

Diaryapipah *pengertian penelitian kualitatif. http://www.diaryapipah.com ht. Di akses 12-1- 2017.*

G Sumarni Kepala Sekolah Taman kanaK-kanak ABA Lamba. *Wawancara Tanggal 08 Mei 2018*

H Djaali. *Psikolog belajar* Jakarta:P.T Bumi aksara.<http://blogspot.com>

Hadjar Ibnu, *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian Kualitatif dalam Pendidikan* Cet. II; Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1999, h. 111.

Hanira Orangtua peserta didik Taman kanak kanak ABA Lamba, *wawancara, tanggal 08 Mei 2018*

Hasmi, Guru Taman Kanak-kanak ABA Lamba, *wawancara tanggal 15 mei 2018*

[http://minat-dan-bakatblogspot.com/2014/01/factor-pendukung-pengembangan-minat-dan-bakat.](http://minat-dan-bakatblogspot.com/2014/01/factor-pendukung-pengembangan-minat-dan-bakat)

Khomsah Rosiana, *penggunaan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di akses pada tanggal 2 february 2018* [http://jurnal.mahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitianpgsdarticle/view/1119.](http://jurnal.mahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitianpgsdarticle/view/1119)

Mikarsa Hera Lestari, *panduan pendidikan berbasis bakat siswa; Optimalisasi Minat Dan Bakat Anak, Jogjakarta:Divya Press,2013*

[Minartirahayuhttp://blogspot.co.id/2013/03/pengertian-bakat-dan-minat](http://blogspot.co.id/2013/03/pengertian-bakat-dan-minat). Html

Murni Wahid, *Cara Mudah Menulis Proposal Dan Laporan Penelitian Lapangan Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif, Tesis Dan Disertasi* Malang :UM press, 2008

Nawawi Hadari Dan Mimi Martini, *Penelitian Terapan* Yogyakarta: Gajahmada University Peress, 1996

Panjiamboro.<https://wordpress.com/2013/05/17/di-akses-pada-tanggal-20-desember-2017>

Poerwadarminta W.J.S, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Balai Pustaka: Amirko, 1984

Putri wulan *Meningkatkan Kompetensi - Belajar-Anak – Melalui – Minat – Dan - Bakat* <https://www.kompasiana.com> Diakses tanggal 15 desember 2017

Nurahmi Jamudi/Nurlina Jalil

Rilakkuma-<http://stories.blogspot.co.id/2015/03/pengertian-tujuan-manfaat-bakat.html>

Sanjaya Wina, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, Prenada Media Grup

Sulpiati, Guru Taman Kanak-kanak ABA Lamba, *wawancara tanggal 10 mei 2018*

Sumadi Suryobroto, *psikologi perkembangan edisi IV*, 1990, Yogyakarta, Rake sarasin.

Undang-Undang *SISDIKNAS NO 20* tahun 2003, Bandung: Citra Umbara

Yuliani Nuriani Sujono, *konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* Cet. Jakarta Barat, 2009

Zepe kak *dunia belajar anak.id/sejarah-puzzle dan manfaat edukatif 2017*

Prastowo Andi, *Metode Penelitian Kualitatif*, Jogjakarta: Ar-Ruz Media, 2011

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kualitatif Dan R Dan D*, Bandung: Alfabeta, 2008, Cet, IV

Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, Bandung: Alfabeta, 2007, h.94