

## PENGENALAN RUMAH TRADISIONAL MELALUI PERMAINAN PUZZLE PADA ANAK

Anisa<sup>1,\*</sup>, Finta Lissimia<sup>1</sup>, Anggana Fitri Satwikasari<sup>1</sup>, Ratna Dewi Nur'aini<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Jakarta,  
JI Cempakaputih Tengah 27 Jakarta Pusat 10510

\*anisa@ftumj.ac.id

### ABSTRAK

Pengabdian kepada masyarakat ini termasuk dalam tema besar Architecture For Kids yang dilaksanakan Prodi Arsitektur tahun 2019. Ada 2 subtema yaitu Kognisi Spasial, dan Pengenalan Rumah Tradisional. Pengenalan rumah tradisional dilakukan melalui beberapa permainan, salah satunya adalah puzzle. Media permainan disesuaikan dengan usia yang menjadi sasaran pengabdian masyarakat, yaitu usia SD kelas 1-3. Pengenalan rumah tradisional sejalan dengan pelajaran tematik SD yaitu mengenali budaya Indonesia. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini adalah metode diskusi kelompok dalam penyusunan puzzle sampai menjadi gambar rumah tradisional. Selain itu, metode diskusi juga diterapkan untuk menjelaskan asal daerah rumah tradisional tersebut beserta arsitekturnya. Setelah menyusun puzzle dan mendapatkan penjelasan melalui diskusi, anak-anak dapat lebih memahami dan mengenali rumah tradisional daripada hanya dengan melihat gambar 2D.

**Kata kunci:** rumah tradisional, puzzle, anak

### ABSTRACT

*Community service is included in the big theme of Architecture for Kids, which was implemented by the Architecture Study Program in 2019. There are 2 sub-themes, namely Spatial Cognition, and Introduction to Traditional Houses. Traditional house recognition is done through several games, one of which is puzzle. The game media is adjusted to the age that is the target of community service, namely elementary school age 1-3. The introduction of traditional houses is in line with elementary thematic lessons, namely recognizing Indonesian culture. The method used in the implementation of community service is the group discussion method in compiling the puzzle until it becomes a picture of a traditional house. In addition, the discussion method was also applied to explain the origin of the traditional house and its architecture. After compiling a puzzle and getting an explanation through discussion, children can understand and recognize traditional houses more than just by looking at 2D drawings.*

**Keywords:** traditional house, puzzle, kids

### 1. PENDAHULUAN

Puzzle merupakan salah satu permainan yang dapat kita kenalkan pada anak sejak usia dini. Puzzle pada intinya adalah permainan menyusun gambar, dengan cara mengacak gambar terlebih dahulu. Puzzle dapat dimainkan oleh anak-anak, remaja dan dewasa. Cara bermain puzzle untuk anak-anak, remaja dan dewasa adalah sama. Perbedaannya adalah pada puzzle dewasa, potongannya lebih banyak dan lebih rumit dari pada puzzle anak-

anak. Selain itu gambar untuk puzzle dewasa lebih kompleks dan memiliki banyak komponen gambar. Setelah puzzle diacak, kemudian disusun dalam bingkai dengan menghubungkan potongan-potongan kecil sampai menjadi gambar yang utuh. Kesulitannya terletak pada cara

Puzzle harus dipilih berdasarkan usia anak. Pada pengenalan puzzle di usia 10 bulan, pemilihan puzzle sederhana dengan 3 potongan sudah cukup. Makin tinggi usia anak anda

dapat mengenalkan dengan kerumitan yang lebih tinggi dengan gambar dan kepingan gambar yang semakin banyak. Bermain puzzle yang terlihat sederhana ini dapat membantu dalam perkembangan emosi anak.

Permainan puzzle dimainkan dengan cara menyusun gambar. Sebelum dimainkan, gambar diacak terlebih dahulu. Gambar disusun dengan menghubungkan kepingan sehingga susunannya menjadi gambar yang utuh. Bentuk kepingan puzzle umumnya dibuat secara tidak simetris. Modal utama dalam bermain puzzle terutama untuk anak-anak adalah kesabaran dan ketekunan. Puzzle dibuat dari potongan kayu atau karton. Dengan terbiasa bermain puzzle, lambat laun mental anak juga akan terbiasa untuk bersikap tenang, tekun, dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu. (name, 2017)

### Manfaat Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Anak-anak sangat menyukai permainan dengan alat maupun tanpa alat. Ada banyak alat permainan yang disukai anak-anak, salah satunya puzzle. Puzzle adalah alat permainan yang terdiri dari kepingan-kepingan gambar yang terpotong-potong yang terdiri dari 4-6 potong yang terbuat dari bahan karton, kayu, atau spon tebal dan apabila disusun akan menjadi sebuah gambar yang utuh. Sebagai bentuk permainan yang ramah anak, bermain puzzle memiliki banyak nilai edukatif. Tingkat kesulitan dalam bermain puzzle disesuaikan dengan usia dan perkembangan anak. Puzzle sederhana hanya terdiri dari empat sampai enam kepingan puzzle. Sedangkan puzzle untuk anak usia dini yang lebih rumit bisa mencapai enam sampai enam belas kepingan puzzle. (Munfarijah, 2018)

Kemampuan memegang benda membuat anak usia 2 tahun bisa memasang kepingan puzzle. Memasang kepingan *puzzle* berarti mengingat gambar utuh, kemudian menyusun komponennya menjadi sebuah gambar benda. Cara anak menyelesaikan gambar utuh puzzle adalah dengan menggunakan metode coba dan salah. Warna dan bentuk kepingan, dua hal yang diperhatikan saat memasang *puzzle*. Permainan ini membantu anak melatih kecerdasan visual. Tak cuma itu, permainan ini meningkatkan keterampilan anak menyelesaikan masalah sederhana. (name, tanpa tahun)

Kata puzzle sendiri berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang. Sedangkan Puzzle dalam kamus bahasa Indonesia diartikan sebagai tebak-tebakan. (name, 2017)

Pertama kali puzzle yang dibuat adalah jigsaw puzzle. Pada tahun 1766 oleh John Spilsbury seorang ahli pembuat peta, jigsaw puzzle tercipta melalui idenya yaitu menggambar sebuah peta pada lembaran kayu dan dipotong-potong berdasarkan batas garis negaranya. Puzzle ini dibuat untuk membantu dalam pelajaran (name, 2017)

Hingga saat ini, mulai banyak bermunculan jenis puzzle terbaru. Seperti permainan teka teki silang, puzzle labirin, puzzle mekanik, logic puzzle, construction puzzle, combination Puzzle, rubik's cube dan yang terbaru saat ini adalah puzzle hitung (name, 2017).

Berikut ini adalah beberapa manfaat bermain puzzle untuk anak (Revina, tanpa tahun):

- a. Problem solving  
Dengan bermain puzzle akan membantu meningkatkan memecahkan masalah. Permainan ini akan membantu anak anda untuk berpikir dari berbagai sudut pandang untuk menyelesaikan potongan-potongan puzzle hingga membentuk gambar.
- b. Mengembangkan kordinasi mata dan tangan. Puzzle memiliki berbagai gambar, bentuk dan warna. Dengan ragam yang berbeda akan membantu anak dalam meningkatkan kordinasi mata dan tangan mereka.
- c. Mengembangkan Keterampilan motorik anak. Dengan bermain puzzle, anak anda harus mengambil sesuatu yang membuat garis dan memindahkan barang tanpa harus membuat rusak. Ini akan menambah keterampilan motori.
- d. Mengembangkan keterampilan kognitif. Dengan bermain puzzle anak anda dilatih mengenali ukuran, gambar dan bentuk yang berbeda sehingga akan membantu anak anda dalam meletakan potongan puzzle di segala arah dengan harmonis dan bersamaan.
- e. Melatih Kesabaran. Dengan bermain puzzle anak akan dituntut untuk menggabungkan potongan puzzle sehingga harus sabar dalam menyusun gambar yang ada di kotak yang sudah disediakan.

Membiasakan anak-anak untuk memecahkan *puzzle* dengan cara mengumpulkan informasi, memahami situasi dan menemukan solusi dengan cepat akan menyiapkan anak untuk menghadapi kehidupan di masa dewasa. Teka-teki dan permainan *puzzle* membantu memperkuat logika anak, mengajarkan bagaimana berpikir secara kritis, memahami visualisasi gambar, mengasah kreativitas, dan meningkatkan keterampilan motorik. Berikut ini beberapa alasan utama mengapa *game puzzle* untuk anak sangat bermanfaat (Sumarsono, tanpa tahun) :

- a. Kegigihan.
- b. Problem Solving dan Berpikir Kritis.
- c. Koordinasi Tangan, Mata dan Keterampilan Motorik.
- d. Kreativitas.

### Tujuan Pengabdian Masyarakat

Tujuan dari Pengabdian masyarakat bertema ARCHITECTURE FOR KIDS :

Pengenalan Rumah Tradisional melalui permainan Puzzle adalah untuk melatih kognisi dan keterampilan motorik anak. Kegiatan ini bisa dilakukan pada anak SD berusia 7-9 tahun dengan tingkat kompleksitas puzzle yang berbeda.

### 2. METODE

Berikut langkah teknis pelaksanaan pengabdian masyarakat Architecture For Kids: Pengenalan Rumah Tradisional Melalui Permainan Puzzle :

1. Peserta sebanyak 10 anak dibagi dalam 5 kelompok.
2. Pada setiap kelompok, disediakan puzzle yang harus disusun beserta dengan gambar rumah tradisional yang menjadi acuan.
3. Setelah peserta melihat gambar acuan tersebut, kemudian secara berkelompok peserta mencoba menyusun puzzle
4. Setelah puzzle disusun, dibantu dengan fasilitator, peserta akan menceritakan tentang rumah tradisional tersebut.
5. Semua peserta akan mendapatkan hadiah sesudah menyelesaikan puzzle dan bisa menyebutkan rumah tradisional.

Alat dan Bahan yang disediakan :

1. Puzzle bergambar rumah tradisional

2. Karton tebal untuk dasar
3. Gambar acuan

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Tahap Persiapan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dikoordinasikan dengan RT 6 RW 8 Kelurahan Bedahan Kecamatan Sawangan Depok Jawa Barat. Peserta pada pengabdian masyarakat dengan rentang usia 7-9 tahun (1-3 SD).

Puzzle disediakan dari Tim Pengmas Prodi Arsitektur UMJ dengan gambar rumah tradisional.



#### Tahap Pelaksanaan

Peserta duduk melingkar dan mendengarkan penjelasan dari fasilitator tentang peta Indonesia dan sebaran rumah tradisional.

Setelah dilakukan penjelasan tentang Peta Indonesia beserta sebaran rumah tradisionalnya, kemudian penjelasan difokuskan pada ciri-ciri rumah tradisional di beberapa daerah di Indonesia.



Dengan posisi duduk melingkar, penjelasan oleh fasilitator menjadi lebih mudah dilakukan. Peserta bebas bertanya dan langsung dijawab oleh fasilitator.



Berikut beberapa slide powerpoint yang digunakan untuk membantu menjelaskan. Setelah mendapat penjelasan dan melihat gambar acuan, kemudian dilanjutkan dengan bermain puzzle.

Setelah selesai menyusun puzzle, kembali masing-masing peserta mengulang penjelasan dan menyebutkan ciri-ciri rumah tradisional beserta menyebutkan tempat asal rumah tradisional tersebut



#### 4. KESIMPULAN

Belajar dengan permainan masih menjadi salah satu pilihan untuk anak-anak. Hal ini dapat dilihat bahwa anak-anak lebih mudah mengenali rumah tradisional dengan bermain puzzle. Anak-anak jadi teroanding rasa ingin tahunya, mulai bertanya tentang rumah-rumah tersebut, antara lain dimana letaknya, dibuat dari apa, dan apa isi di dalamnya.

Secara arsitektural, pertanyaan anak-anak ini dapat langsung dijawab dengan gambar puzzle dan dengan materi yang telah disiapkan dalam power point. Anak-anak juga dapat melihat video yang berisi rumah tradisional untuk memperjelas puzzle tersebut.

#### UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan Terimakasih kepada Prodi Arsitektur FTUMJ dan warga RT 6 RW 8 Kelurahan Bedahan Kecamatan Sawangan yang telah mendukung dan memfasilitasi terlaksananya pengabdian masyarakat dalam rangkaian Architecture for Kids.

#### DAFTAR PUSTAKA

Munfarijah, I. (2018, September 30). Retrieved September 23, 2019, from <http://anggunpaud.kemdikbud.go.id/index.php/berita/index/20180930123905/Manfaat-Bermain-Puzzle-untuk-Anak>

name, n. (2017, Desember 21). Retrieved September 23, 2019, from <http://www.schoolpouringrights.com/unik/puzzle-permainan-sederhana-namun-memiliki-banyak-manfaat/>

name, n. (tanpa tahun). Retrieved September 23, 2019, from <https://www.ayahbunda.co.id/balita-psikologi/susun-puzzle-latih-kecerdasan-visual>

Revina. (tanpa tahun). Retrieved September 10, 2019, from <https://bidanku.com/manfaat-bermain-puzzle-untuk-anak>

Sumarsono, B. (tanpa tahun). Retrieved September 15, 2019, from <https://www.halopsikolog.com/manfaat-dan-contoh-game-puzzle-untuk-anak/>