

**UPAYA PENGEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL MELALUI
KEGIATAN BERMAIN KOOPERATIF TIPE PUZZLE PADA
ANAK KELOMPOK A DI TK IT AL MUMTAZ**

**(Penelitian Tindakan Kelas pada Aspek Perkembangan Sosial Emosional di TK
IT Al Mumtaz)**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Program Studi
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Disusun Oleh :

**PUTRI PUSPITA
NIM.2086207005**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI
2024**

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul

**UPAYA PENGEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL MELALUI KEGIATAN
BERMAIN KOOPERATIF TIPE PUZZLE PADA ANAK KELOMPOK A DI
TK IT AL MUMTAZ**

**(Penelitian Tindakan Kelas pada Aspek Perkembangan Sosial
Emosional di TK IT Al Mumtaz)**

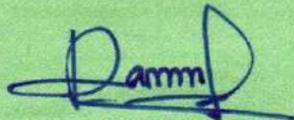
Disusun oleh :

Nama : Putri Puspita
NIM : 2086207005
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Bangkinang, Juni 2024

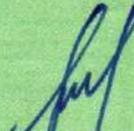
Disetujui oleh :

Pembimbing I



Putri Asilestari, M.Pd
NIP TT 096. 542. 140

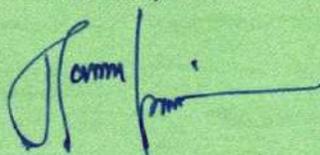
Pembimbing II



Melvi Lesmana Alim, M.Pd
NIP TT 096. 542. 100

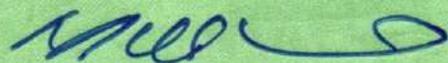
Mengetahui,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan,



Dr. Nurmalina, M.Pd
NIP.TT 096. 542. 104

Program Studi PAUD
Ketua,



Dr. Musnar Indra Daulay, M.Pd
NIP TT 096. 542. 108

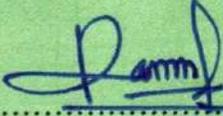
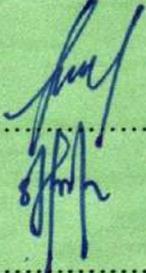
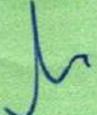
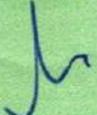
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI

**Dinyatakan lulus setelah dipertahankan didepan tim penguji skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai**

Judul : Upaya Pengembangan Sosial Emosional Melalui Kegiatan Bermain
Kooperatif Tipe Puzzle Pada Anak Kelompok A di TK IT Al Mumtaz

**Nama : Putri Puspita
NIM : 2086207005
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Tanggal Pengesahan : Juni 2024**

Tim Penguji

No	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Putri Asilestari, M.Pd	(..... )
2. Sekertaris	: Melvi Lesmana Alim, M.Pd	(..... )
3. Anggota 1	: Lusi Marleni, M.Pd	(..... )
4. Anggota 2	: Dr. Masrul, M.Pd	(..... )

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Upaya Pengembangan Sosial Emosional Melalui Kegiatan Bermain Kooperatif Tipe Puzzle Pada Anak Kelompok A di TK IT Al Mumtaz” ini dan seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan tersebut, saya siap menanggung resiko yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap karya saya.

Bangkinang, Juni 2024

Yang membuat pernyataan,



Putri Puspita
2086207005

PERSEMBAHAN

Seiring rasa syukur kepada Allah SWT, karya ini saya persembahkan untuk :

1. Ucapan syukur dan terimakasih kepada Allah SWT yang tak henti-henti memberikan petunjuk, kemudahan dan kelancaran atas terselesaikannya Skripsi saya.
2. Kedua orang tua saya, ayah (Udin Rosidin) dan Ibu (Salamah) yang telah memberikan ridho, doa, dukungan moril ataupun material, serta seluruh curahan kasih sayang yang tidak pernah berhenti selama perkuliahan, ayah dan ibu adalah sosok yang sangat berjasa dalam hidup saya sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi ini.
3. Kakak ku tersayang (Yuli Rosita,Cecep Supriatna, Heriono dan Ria Aristiani, S.E) dan keponakan saya (Khalisa Azahra dan Arshaka Gema Al Mesi) yang selalu mendukung saya dengan sepenuh hati dan menjadi semangat dihidup saya.
4. Riki Ramanda saya ucapkan terima kasih atas dukungan maupun bantuan yang diberikan selama proses penulisan skripsi saya.
5. Kemendikbud saya ucapkan terima kasih atas kesempatan yang telah diberikan kepada saya untuk menjadi salah satu penerima beasiswa Kartu Indonesia Pintar Kuliah (KIPK) sehingga saya bisa melanjutkan sekolah tinggi.
6. Terima kasih kepada Ibu dosen pembimbing saya atas segala arahan dan bimbingannya dalam penyusunan skripsi ini.
7. Terima kasih kepada Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini atas segala arahan dan bimbingannya dalam penyusunan skripsi ini.
8. Seluruh pihak yang telah membantu kelancaran penulisan karya ini.

ABSTRAK

Putri Puspita 2024 :Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Melalui Bermain Kooperatif Tipe Puzzle Pada Anak Kelompok A di TK IT Al Mumtaz (Penelitian Tindakan Kelas Pada Aspek Perkembangan Sosial Emosional Di TK IT Al Mumtaz)

Anak Usia Dini adalah mereka yang berusia 0-6 tahun yang sedang beradadalam fase proses pertumbuhan dan perkembangan paling pesat. Maka dari itu, seluruh aspek perkembangan anak harus distimulasi sejak dini agar dapat berkembang secara optimal. Termasuk perkembangan sosial emosional anak. Perkembangan sosial emosional adalah kemampuan individu untuk mengelola perasaannya dan berinteraksi dengan orang serta lingkungan sekitar, dalam bentuk ekspresi maupun tindakan. Perkembangan sosial emosional anak kelompok A di TK IT Al Mumtaz belum semua berkembang dengan optimal. Maka peneliti berinisiatif untuk melakukan penelitian tindakan kelas melalui bermain kooperatif tipe puzzle.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan dari kegiatan bermain kooperatif terhadap perkembangan sosial emosional pada anak kelompok A di TK IT Al Mumtaz. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dengan guru. Penelitian ini terdiri dari dua siklus dan disetiap siklusnya dilaksanakan 2 kali pertemuan. Subjek penelitian ini adalah 8 anak kelompok A TK IT Al Mumtaz yang terdiri dari 4 laki-laki dan 4 perempuan. Objek penelitian adalah bermain kooperatif tipe puzzle dalam perkembangan sosial emosional. Teknik pengumpulan data melalui observasi dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi kegiatan anak dan kegiatan guru. Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan perkembangan sosial emosional melalui bermain kooperatif tipe puzzle.

Berdasarkan hasil observasi pada pratindakan menunjukkan bahwa perkembangan sosial emosional anak sebesar 30% dengan rincian mampu mengendalikan perasaan sebesar 28%, mau berbagi, menolong dan membantu teman sebesar 28% dan mau menaati aturan sebesar 34%. Hal ini juga terlihat pada siklus I perkembangan sosial emosional anak dari 34% meningkat menjadi 76,5% pada siklus II. Maka dapat penulis simpulkan bahwa melalui bermain kooperatif tipe puzzle dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional pada anak kelompok A di TK IT Al Mumtaz.

Kata Kunci : *Perkembangan Sosial Emosional, Bermain Kooperatif, Permainan Puzzle.*

ABSTRACT

Putri Puspita 2024 : Efforts to improve social emotional development through puzzle type cooperative play in group A children at Al MumtazIT Kindergarten

(classroom action research on aspects of social emotional development in IT Al Mumtaz Kindergarten)

Early Childhood are those aged 0-6 years who are in the phase of the most rapid growth and development process. Therefore, all aspects of a child's development must be stimulated from an early age so that they can develop optimally. Including children's social emotional development. Social emotional development is an individual's ability to manage their feelings and interact with people and the surrounding environment, in the form of expressions and actions. Not all of the social emotional development of group A children at Al Mumtaz IT Kindergarten has developed optimally. So the researcher took the initiative to conduct classroom action research through puzzle-type cooperative play.

This research aims to determine the improvement of cooperative play activities on the social emotional development of group A children at Al Mumtaz IT Kindergarten. The type of research used is Classroom Action Research which is carried out collaboratively between researchers and teachers. This research consisted of two cycles and in each cycle two meetings were held. The subjects of this research were 8 children from group A of Kindergarten IT Al Mumtaz, consisting of 4 boys and 4 Women. The object of the research is deep puzzle type cooperative play social emotional development. Data collection techniques through observation and documentation. The instruments used were observation sheets of children's activities and teacher activities. The data analysis technique was carried out using quantitative descriptive. The results of the research show that there is an increase in social emotional development through puzzle type cooperative play.

Based on the results of pre-action observations, it shows that the child's social emotional development is 30% with details being able to control feelings at 28%, willing to share, help and help friends at 28% and willing to obey rules at 34%. This can also be seen in cycle I of children's social emotional development from 34% increasing to 76.5% in cycle II. So the author can conclude that through cooperative puzzle-type play, it can improve the social emotional development of group A children at AL Mumtaz IT Kindergarten.

Keywords: *Social Emotional Development, Cooperative Play, Puzzle Games.*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah S.W.T yang telah memberikan taufik dan hidayah-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini tepat pada waktunya. Sholawat beriring salam tercurahkan pada junjungan kita yaitu Nabi Muhammad S.A.W. Skripsi ini berjudul **“Upaya Pengembangan Sosial Emosional Melalui Kegiatan Bermain Kooperatif Tipe Puzzle Pada Anak Kelompok A di TK IT Al Mumtaz ”**. Penulisan Skripsi ini untuk memenuhi tugas akhir dan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.

Karena keterbatasan ilmu dan pengetahuan penulis miliki, maka dengan tangan terbuka dan hati yang lapang penulis menerima kritik dan saran dari berbagai pihak demi kesempurnaan dimasa yang akan datang. Dalam penulisan Skripsi ini juga tidak luput dari bantuan serta dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Prof. Dr. Amir Luthfi selaku Rektor Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai atas segala kebijakan dan perhatian.
2. Dr. Nurmalina, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan dan penyelesaian Skripsi ini.
3. Dr. Musnar Indra Daulay, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan dan penyelesaian Skripsi ini.

4. Putri Asilestari, M.Pd selaku dosen pembimbing satu yang telah memberikan bantuan dan arahan didalam penyusunan Skripsi ini.
5. Melvi Lesmana Alim, M.Pd selaku dosen pembimbing dua yang telah memberikan bantuan dan arahan didalam penyusunan Skripsi ini.
6. Lusi Marleni, M.Pd selaku dosen penguji satu yang telah memberikan saran dalam Skripsi saya sehingga dapat selesai.
7. Dr. Masrul, M.Pd selaku dosen penguji dua yang telah memberikan saran dalam Skripsi saya sehingga dapat selesai.
8. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai yang telah membekali berbagai ilmu kepada peneliti sehingga bermanfaat dalam penyelesaian Skripsi ini.
9. Salamah Ibunda, Udin Rosidin Ayahanda, Yuli Rosita, Cecep Supriatna, Ria Aristiani,S.E dan Heriono kakak saya yang telah memberikan semangat, motivasi, moril, material, doa, dukungan serta seluruh curahan kasih sayang yang tidak pernah berhenti selama perkuliahan sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini.
10. Teman seperjuangan angkatan 2020 Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai kelas reguler dan non regular, Serta sahabatku Lia Nurjanah, Sri Rizki, Witri Febrianti, Rizka Maharani, Janatul Aini, Fitri Lestari, Irma Safitri, Aini Safitri, Nurma Widia Sari, Ummu Badriyah, Eva Astriani, Vaya Laurenti dan Lismadiatun yang telah

memberikan bantuan dan support selama perkuliahan sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini.

11. Iim Rohimah,S.Pd,I selaku Kepala Sekolah TK IT Al Mumtaz yang telah memberikan izin serta bantuan dalam melakukan penelitian sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini.
12. Fadhilah Minhatul Maula selaku Ibu Guru TK IT Al Mumtaz yang memberikan bantuan dalam melakukan penelitian sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini.

Sebagai makhluk Allah SWT yang tidak luput dari kesalahan, penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna baik dari segi penyusunan maupun dari segi isi. Oleh karena itu, kritik dan saran yang sifatnya membangun semangat penulis harapkan dari semua pihak demi kesempurnaan Skripsi ini. Akhir kata semoga Skripsi ini bermanfaat bagi kita semua dalam upaya peningkatan mutu pendidikan.

Bangkinang, Juni 2024

Putri Puspita

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	
PERNYATAAN.....	i
PERSEMBAHAN.....	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.5 Penjelasan Istilah.....	8

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori	10
2.1.1 Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini	10
a. Pengertian Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini	10
b. Indikator Perkembangan Sosial Emosional	14
c. Karakteristik Perkembangan Sosial Emosional	15
d. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial Emosional	17
2.1.2 Bermain Kooperatif.....	20
a. Pengertian Bermain Kooperatif.....	20
b. Tujuan Bermain Kooperatif	22
c. Manfaat Bermain Kooperatif	23
d. Ciri - ciri Bermain Kooperatif.....	24
e. Jenis-jenis Kegiatan Bermain Kooperatif	25
2.1.3 Permainan Puzzle	26
a. Pengertian Permainan Puzzle.....	26
b. Manfaat Permainan Puzzle	27
c. Jenis – jenis Permainan Puzzle	28
d. Tujuan Penggunaan Permainan Puzzle.....	31

e.. Cara Bermain Permainan Puzzle.....	31
2.2 Penelitian Yang Relevan.....	32
2.3 Kerangka Pemikiran.....	37
2.4 Hipotesis Tindakan.....	39

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Setting Penelitian	40
3.2 Subjek Penelitian.....	40
3.3 Metode Penelitian.....	40
3.4 Prosedur Penelitian.....	41
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	47
3.6 Instrumen Penelitian.....	48
3.7 Teknik Analisis Data.....	49

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Pra- Tindakan.....	52
4.2 Deskripsi Hasil Tindakan Tiap Siklus.....	55
4.2.1 Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Siklus I	55
4.2.2 Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Siklus II	65
4.3 Perbandingan Hasil Tindakan Antar Siklus	74
4.4 Pembahasan.....	77

BAB V KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan	80
5.2 Saran.....	81

DAFTAR PUSTAKA.....82

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Indikator Perkembangan Sosial-Emosional Anak Usia 4-5 Tahun	14
Tabel 3.1 Skor Kriteria Peningkatan Aktivitas Anak.....	50
Tabel 3.2 Indikator Keberhasilan	51
Tabel 4.1 Data Hasil Pratindakan Penilaian Perkembangan Sosial Emosional Anak Kelompok A TK IT Al Mumtaz.....	54
Tabel 4.2 Data Peningkatan Perkembangan Sosial Emosional Siklus I Pertemuan 1	61
Tabel 4.3 Data Peningkatan Perkembangan Sosial Emosional Siklus I Pertemuan 2	63
Tabel 4.4 Data Peningkatan Perkembangan Sosial Emosional Siklus II Pertemuan 1	70
Tabel 4.5 Data Peningkatan Perkembangan Sosial Emosional Siklus II Pertemuan 2	72

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Jenis Puzzle Logika.....	31
Gambar 2.2 Skema Kerangka Berfikir.....	38
Gambar 3.1 Siklus Kegiatan PTK (Arikunto 2010:137).....	43
Gambar 4.1 Grafik Data Peningkatan Perkembangan Sosial Emosional Anak dari Pratindakan,Siklus I dan Siklus II.....	76

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	86
Lampiran 2 Lembar Observasi.....	87
Lampiran 3 Hasil Penelitian.....	95
Lampiran 4 Dokumentasi	105

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Menurut UU sisdiknas No.20 tahun 2003 Pasal 28 ayat 1, Rentangan anak usia dini adalah usia 0-6 tahun yang tergambar dalam pernyataan yang berbunyi : Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Upaya ini dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Sisdiknas,2003). Sementara itu menurut direktorat pendidikan anak usia dini (PAUD), pengertian anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun, baik yang terlayani maupun yang tidak terlayani di lembaga pendidikan anak usia dini. Yuliani Sujiono (2014) menjelaskan, pada fase anak usia dini, organ otaknya sedang berada dalam pertumbuhan dan perkembangan paling pesat untuk membentuk karakter dan kepribadian serta kecerdasan dan kemampuan intelektualnya. Merujuk pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 13 PAUD, tertulis bahwa dalam untuk meningkatkan tumbuh kembang anak terdapat enam program perkembangan yaitu nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni (Permendikbud, 2015). Salah satu program pengembangan anak usia dini adalah pengembangan sosial emosional. Tujuan perkembangan sosial emosional adalah mengembangkan kemampuan

mengenalinya perasaan atau emosi diri sendiri, kemampuan mengendalikan emosi, kemampuan berempati terhadap perasaan orang lain, kemampuan memotivasi diri sendiri dan menjalin hubungan baik dengan orang lain. Keterampilan sosial dan emosional anak berkembang seiring bertambahnya usia dan bertambahnya pengalaman. Oleh karena itu, anak usia dini perlu memiliki keterampilan sosial emosional yang baik sejak dini.

Perkembangan sosial dan emosional anak merupakan kemampuan anak dalam beradaptasi dengan lingkungan sosialnya, yang paling mudah diamati ketika anak sudah mampu berkomunikasi dengan orang-orang disekitarnya. Kemampuan sosial emosional Menurut Hurlock, anak usia 5-6 tahun biasanya sudah mampu berkomunikasi (Yanti Lubis, 2019) baik dengan benda disekitarnya maupun dengan teman sebayanya. Ketika ia berkomunikasi dengan teman sebayanya, ia dicirikan oleh kepuasan terhadap prestasinya, kesadaran akan keadaan orang lain, dan kemampuan mengendalikan interaksi sosial emosionalnya. Jika seorang anak tidak dapat berkomunikasi dan berkomunikasi dengan baik maka ia belum berkembang secara maksimal. Namun terkadang orang tua kurang memperhatikan hal ini, sehingga peran pendidik sangat penting untuk memahami perasaan sosial anak, sehingga dapat mengembangkan keterampilannya secara maksimal. Selain itu anak memerlukan pendidikan dan pola asuh yang baik dari orang tuanya agar dapat mengembangkan perasaan sosial yang baik dan optimal, sehingga timbul pula perasaan sosial yang baik. Oleh karena itu, jika anak mendapat dorongan dari lingkungan pendidikan dan keluarganya sejak dini, tentu hal ini akan berdampak sebesar-besarnya terhadap

perkembangan sosial emosional anak. Namun jika anak tidak stimulasi sejak dini sebagaimana mestinya, maka hal ini menjadi faktor penghambat tumbuh kembang anak.

Oleh karena itu, perkembangan kematangan sosial anak dipengaruhi oleh metode pengajaran guru, permainan kooperatif merupakan jenis permainan yang melibatkan interaksi sosial dalam kelompok dan mendorong usaha serta kerja sama anak. Salah satu cara untuk mengembangkan kematangan sosial anak adalah dengan bermain kooperatif, yaitu cara bersosialisasi diri (anak) untuk belajar membina persahabatan, bekerja sama dengan teman, belajar berkomunikasi dan mengelola serta memecahkan masalah. Dimungkinkan untuk menciptakan lingkungan belajar yang positif, aktif, menyenangkan, membantu anak memahami pelajaran, dan melibatkan anak secara langsung, yaitu model pembelajaran permainan kooperatif tipe puzzle.

Model pembelajaran kooperatif tipe puzzle digunakan untuk menyelesaikan masalah karena model pembelajaran ini dapat memupuk kerja sama anak. Selain itu, anak juga tidak merasa jenuh dengan kegiatan yang sifatnya monoton. Melalui pendekatan permainan kooperatif, setiap anak dikembangkan jiwa kerjasama dan kebersamaannya. Mereka diberikan kegiatan permainan yang dapat dilakukan didalam maupun di luar kelas dalam bentuk kelompok, yang tujuannya memenangkan permainan. Permainan yang melibatkan anak-anak secara bersama dimaksudkan untuk meningkatkan kematangan sosial anak, kegiatan yang dilakukan secara berkelompok ini didalamnya terjadi interaksi sosial dimana anak belajar menghargai dan mengakui eksistensi anak-anak sepermainan lainnya. Penekanannya

adalah kerjasama dalam kelompok, yang mana merupakan salahsatu penilaian aspek perkembangan sosial anak. Dengan pendekatan ini, maka sosialisasi anak, jiwa kerjasama serta saling tolong menolong akan berkembang dengan baik. Dengan demikian, jiwa kompetisi anak pun akan berkembang harmonis karena terbiasa berinteraksi melalui kegiatan bermain bersama. Maka permainan kooperatif penting dalam mengembangkan kematangan sosial anak dan memberikan sebuah dasar bagi kegiatan-kegiatan berkelompok dimana anak-anak diharapkan ikut berpartisipasi di masa mendatang.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada 1 Maret 2024, terhadap perkembangan sosial emosional anak dalam kegiatan bermain mencocokkan angka dengan jumlah benda yang sesuai dengan angka yang dimiliki oleh anak dimana ditemukan 4 dari 8 anak yang masih belum berkembang pada aspek perkembangan sosial emosional anak di usia 4-5 tahun (kelompok A). Misalnya dalam hal rasa tanggung jawab terhadap diri sendiri dan orang lain, ditunjukkan oleh anak yang tidak sabar menunggu giliran, anak tidak mau bergiliran dengan teman saat bermain dan beberapa anak yang tidak sabar untuk melakukan apapun kemudian menunjukkan sikap agresif dan marah dengan mendorong temannya dan melempar benda yang akan digunakan untuk bermain. Ada juga anak-anak yang mengalami perkembangan rendah dalam hal melakukan kegiatan sesuai aturan seperti saat bermain kegiatan selalu ingin menjadi nomor satu meskipun guru sudah memberi mereka aturan. Kemudian, diketahui juga bahwa masih ada anak yang rendah keterampilan sosial emosional dalam hal keterampilan sosial emosional seperti tidak

mau membantu teman saat melakukan aktivitas sehingga dalam melakukan aktivitas anak cenderung individualistis meskipun anak berada dalam kegiatan kelompok. Begitu juga dengan masih ada anak-anak yang tidak mau bekerja sama dengan teman-teman, ditunjukkan dengan anak-anak yang menolak bermain bersama.

Hasil observasi ini juga di dukung dengan wawancara guru kelas A di TK IT Al Mumtaz, Ibu Fadhilah Minhatul Maula yang mengatakan masih ada anak yang belum mampu berperilaku sosial dan mengendalikan emosi nya dalam pergaulan sehari-hari dengan temannya. Karena anak selalu ingin menang sendiri dan sulit untuk diatur. Hal tersebut menjadi perhatian penting untuk sama-sama ditanggulangi dengan baik agar anak memiliki kemampuan sosial emosional yang baik

Alasan penelitian ini dilakukan di TK IT Al Mumtaz tahun ajaran 2023/2024 khususnya pada anak kelompok A dikarenakan perkembangan sosial emosional anak belum semua berkembang dengan baik. Terkait dengan hal tersebut peneliti mencoba memberikan perlakuan dengan menerapkan permainan kooperatif untuk melihat apakah terdapat peningkatan terhadap perkembangan sosial emosional anak. Melalui permainan kooperatif, guru diharapkan dapat mengembangkan kematangan sosial emosional anak, dimana anak dibimbing untuk mengelola permainan kooperatif dalam kelompok yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuannya dalam bekerja sama dengan teman satu tim, serta memahami bagaimana setiap orang saling memotivasi, mengendalikan emosi, menghargai satu sama lain, dan ikuti aturan dengan bersaing dengan teman-teman di kelompok yang berbeda dengan cara yang menyenangkan.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk mempelajari mengenai perkembangan sosial emosional anak. Oleh karena itu, penelitian ini akan dilakukan melalui jenis penelitian tindakan kelas dengan judul “ Upaya Pengembangan Sosial Emosional Melalui Kegiatan Bermain Kooperatif Tipe Puzzle Pada Anak Kelompok A di TK IT Al Mumtaz ”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah penerapan kegiatan bermain kooperatif tipe puzzle dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional pada anak kelompok A di TK IT Al Mumtaz”.

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah “Untuk mengetahui peningkatan dari kegiatan bermain kooperatif tipe puzzle terhadap perkembangan sosial emosional pada anak kelompok A di TK IT Al Mumtaz”.

1.4. Manfaat Penelitian

Secara garis besar, manfaat penelitian ini terdiri atas dua hal yaitu: manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis.

1. Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian melalui bermain kooperatif tipe puzzle dapat mempermudah peneliti dalam melakukan pembelajaran, serta memperkaya tentang

variasi media pembelajaran, metode-metode pembelajaran yang dilakukan di Taman Kanak-kanak (TK).

2. Secara praktis

a. Bagi Anak Didik

Anak didik sebagai subjek penelitian diharapkan dapat memperoleh pengalaman secara langsung mengenai pembelajaran secara aktif, kreatif dan menyenangkan melalui bermain kooperatif. Anak akan belajar untuk dapat mengendalikan emosional pada dirinya.

b. Bagi Guru

1) Dapat dijadikan sebagai masukan bagi para guru dalam rangka memberikan variasi pembelajaran agar tidak menjenuhkan sehingga dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional pada anak didik

2) Sebagai pertimbangan bagi guru dalam memilih metode pembelajaran yang menyenangkan bagi anak.

c. Bagi Sekolah

Dapat digunakan sebagai sumber masukan untuk kepentingan pengembangan kurikulum.

d. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman dan wawasan pribadi peneliti dalam mengembangkan metode pembelajaran khususnya dalam meningkatkan perkembangan sosial emosional melalui bermain kooperatif.

1.5. Penjelasan Istilah

Berikut adalah definisi istilah-istilah penting yang terkait dengan judul dan isi Skripsi ini. Untuk mempermudah pembahasan Skripsi ini, penulis telah menggaris bawahi kata-kata kunci penelitian berikut ini.

1) Perkembangan sosial emosional

Perkembangan sosial emosional adalah kemampuan individu untuk mengelola perasaannya dan berinteraksi dengan orang serta lingkungan sekitar, dalam bentuk ekspresi maupun tindakan yang dinampakkan melalui mimik wajah maupun aktivitas lainnya (verbal atau non verbal) sehingga orang lain dapat mengetahui dan bahkan memahami kondisi atau keadaan yang sedang dialaminya.

2) Bermain kooperatif

Bermain kooperatif merupakan kegiatan yang dilakukan secara berkelompok atau kelompok kecil yang terdiri dari dua atau tiga anak, dimana anak-anak belajar bekerja sama untuk mencapai tujuan yang sama yang bertujuan agar agar dapat saling menyemangati, mengendalikan emosi dan menghargai satu sama lain dan mengikuti peraturan dalam permainannya.

3) Permainan Puzzle

Permainan puzzle merupakan alat permainan edukatif (APE) yang bisa digunakan sebagai salah satu media pembelajaran anak. Permainan ini terdiri dari beberapa kepingan bentuk yang terpisah-pisah yang harus disusun menjadi sebuah gambar atau bentuk yang utuh.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Kajian Teori

2.1.1. Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini

a. Pengertian Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini

Perkembangan sosial merupakan peningkatan kemampuan individu dalam berinteraksi dengan orang lain, sedangkan perkembangan emosional adalah kemampuan individu untuk mengelola dan mengekspresikan perasaannya dalam bentuk ekspresi tindakan yang dinampakkan melalui mimik wajah maupun aktivitas lainnya (verbal atau non verbal) sehingga orang lain dapat mengetahui dan bahkan memahami kondisi atau keadaan yang sedang dialaminya. Hal tersebut menyebabkan perkembangan sosial emosional tidak dapat dipisahkan satu sama lain, karena sama-sama berhubungan dengan interaksi antara individu dengan individu maupun individu dengan society (Hanna Choirunnisa.A & Rizawati,2018).

Menurut Dodge, Colker, dan Heroman (2002) dalam Hildayani (2009), pada masa kanak-kanak awal perkembangan sosial emosional hanya seputar proses sosialisasi. Dimana anak belajar mengenai nilai-nilai dan perilaku yang diterimanya dari masyarakat. Pada masa ini, terdapat tiga tujuan perkembangan sosial emosional. Pertama, mencapai pemahaman diri (sense of self) dan berhubungan dengan oranglain. Kedua, bertanggungjawab atas diri sendiri yang meliputi kemampuan mengikuti aturan dan rutinitas, menghargai oranglain, dan

mengambil inisiatif. Ketiga, menampilkan perilaku sosial seperti empati, berbagi, dan mengantri dengan tertib. Sementara itu, (Nurmalisari2015) menyatakan bahwa perkembangan sosial emosional anak mencakup fakta bahwa seorang anak diharapkan memahami bagaimana mengelola dan mengekspresikan emosi positif dan negatif, aktif menjelajahi lingkungan, dan memiliki kemampuan untuk menjalin hubungan dengan teman sebaya, orang dewasa, dan orang lain disekitar mereka.

Menurut Sueann Robinson Ambron dalam Ahmad Juantika Nurihsan dan Agustin Mubiar mengartikan bahwa sosialisasi adalah suatu cara pembelajaran yang mengantarkan anak pada perkembangan kepribadiannya menjadi anggota masyarakat yang bertanggung jawab. Interaksi anak dengan orang tua, keluarga, teman dan orang lain juga penting, karena melalui interaksi itulah anak mulai mengembangkan sikap sosial. Selama bermain, perilaku sosial ditandai dengan sikap mandiri dan bekerja sama. Misalnya anak bisa menyelesaikan tugas, ingin bermain bersama, berbagi dengan orang lain, dan ingin membantu temannya. Hal ini merupakan tanda bahwa perkembangan sosial anak mengalami kemajuan.

Menurut Sujiono menyatakan bahwa perkembangan sosial emosional yang penting untuk dikembangkan dan harus dibelajarkan pada anak adalah rasa percaya, kemandirian, dan inisiatif. Rasa percaya diri, kemandirian, dan inisiatif pada anak sangat penting dimiliki pada diri anak. Maka perkembangan sosial emosioanal harus distimulus melalui kegiatan bermain sambil belajar agar anak

memiliki rasa percaya diri, mandiri, mau berbagi, membantu orang lain dan mengembangkan idenya sendiri. Jika perkembangan sosial emosional anak tidak distimulus sejak dini akan menyebabkan anak minder, selalu mengandalkan bantuan orang lain, ingin menang sendiri, tidak mau bekerjasama dan acuh tak acuh terhadap lingkungan sekitar yang juga berdampak saat dia dewasa.

Perkembangan sosial emosional yang dimiliki oleh individu dewasa adalah berawal dari perkembangan sosial emosional sejak usia dini, dan seiring dengan tahapan perkembangannya, maka perkembangan sosial emosional individu menjadi lebih kompleks. Perkembangan emosional individu pertama kali ditunjukkan dengan tangisan saat kelahirannya, sedangkan perkembangan sosial individu pada masa bayi ditandai dengan kemampuannya untuk berinteraksi dengan orang yang paling dekat dengannya, yaitu “mama”. Perkembangan sosial emosional saat bayi akan terlihat saat mama mengungkapkan sesuatu yang membuat bayi menjadi tertawa atau tersenyum, atau bayi menangis saat diambil dari gendongan mama oleh orang lain.

Perkembangan sosial- emosional anak yang perlu di stimulus sejak dini, Seiring tahapan usia dan stimulus yang diberikan untuk mengembangkan perkembangan anak sejak usia dini, maka kemampuan sosial emosional anak semakin meningkat. Karena hal itu akan mempengaruhi kehidupan masa depan anak tersebut, terutama ketika ber interaksi dengan lingkungan sekitar anak. Permasalahan yang terjadi ialah: (1) sikap bertanggung jawab untuk dirinya dan

orang, seperti anak gamau membereskan mainan nya sesudah bermain, (2) masih ada anak yang enggan bekerjasama dengan teman lain seperti ketika anak enggan bermain dengan teman, (3) dalam hal berinteraksi ditunjukan saat temannya bertanya anak enggan menjawabnya, (4) terdapat anak yang tak mau memberi dalam hal apapun seperti mainan atau meminjamkan alat tulis, (5) anak gamau bergiliran dengan temannya saat bermain/berkegiatan sehingga menimbulkan sikap agresif , tidak sabar dan pemarah.

Berdasarkan pengertian perkembangan sosial emosional diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan sosial emosional adalah tingkah laku anak yang berkaitan dengan interaksi dan reaksi dengan orang lain yang berada disekitarnya, tingkah laku tersebut akan dialami dan dirasakan karena beberapa emosi yang di interaksikan dengan setiap orang lain dalam kehidupannya tersebut dapat berupa perilaku baik maupun perilaku buruk.

b. Indikator Perkembangan Sosial Emosional

Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2013 tentang standar pendidikan anak usia dini.

Tabel 2.1. Indikator Perkembangan sosial-emosional anak usia 4-5 Tahun

Lingkup Perkembangan	Indikator
A. Kesadaran diri	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan 2. Mengendalikan perasaan 3. Menunjukkan rasa percaya diri 4. Memahami peraturan dan disiplin 5. Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah) 6. Bangga terhadap hasil karya sendiri.
B. Rasa tanggung jawab	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjaga diri sendiri dari lingkungannya 2. Menghargai keunggulan orang lain 3. Mau berbagi, menolong, dan membantu teman.
C. Perilaku sosial	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif 2. Mentaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan 3. Menghargai orang lain 4. Menunjukkan rasa empati.

Berdasarkan pendapat diatas tentang capaian perkembangan dapat disimpulkan bahwa capaian perkembangan sosial anak usia 4-5 tahun yaitu terdapat tiga lingkup perkembangan diantaranya kesadaran diri, rasa tanggung

jawab dan perilaku sosial. Kemudian pada tingkat pencapaian perkembangan (indikator) yaitu memperlihatkan kehati-hatian kepada orang yang belum dikenal, mampu menyesuaikan diri, tahu akan haknya, mengenal dirinya sendiri, bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan sesama, memahami perasaan diri sendiri dan orang lain, bersikap kooperatif, toleran dan berperilaku sopan.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan capaian perkembangan sosial emosional usia 4-5 tahun dengan tiga lingkup Indikator perkembangan sosial emosional yaitu : (1) Anak dapat mengendalikan perasaan, (2) Anak mau berbagi, menolong dan membantu teman, dan (3) Anak dapat menaati peraturan dalam kegiatan bermain.

c. Karakteristik Perkembangan Sosial Emosional

Karakteristik perkembangan sosial anak usia dini diartikan dengan ciri khas perubahan sesuai kemampuan anak di usia 0-6 tahun dalam menjalin hubungan dengan dirinya sendiri maupun dengan orang lain untuk mendapatkan keinginannya. Menurut Ilham Saputra dan Alzena Masykouri (dalam Ilham Saputra & Masykouri, 2011) mengatakan ketika anak berusia 2-3 tahun ia mulai membangun hubungan pertemanan, pada saat itu anak mulai memiliki rasa ingin disuka terhadap temannya, anak mulai faham manfaat pertemanan yaitu untuk memberi support, berbagi, bergantian dan keterampilan lain. Pada usia ini anak sudah bisa bermain peran dalam suatu permainan (misalnya dokter, dan lain sebagainya).

Hubungan pertemanan anak akan semakin erat di usia 3-5 tahun melalui kegiatan bermain, baik di sekolah maupun di lingkungan rumah. Anak mulai mengenali mana perbuatan baik dan buruk, serta memahami kesalahan. Hal tersebut menjadikan anak memahami dirinya untuk bersikap baik dan menyesuaikan diri dengan orang lain.

Menurut Aliah Hasan menjelaskan bahwa perkembangan emosi anak usia dini sangat berpengaruh terhadap perkembangan sosial. Hal itu dikarenakan emosi yang ditunjukkan anak usia dini sebenarnya reaksi dari hubungan sosial yang ia jalani dengan orang lain, dan emosi tersebut juga akan mempengaruhi keberlanjutan hubungan sosial tersebut. Karakteristik perkembangan sosial emosional antara lain anak dapat mengerti keinginan orang lain dan dimengerti oleh lingkungannya, dapat berinteraksi dengan teman dalam suasana bermain dan bergembira, dapat meminta persetujuan orang dewasa yang disayanginya, dapat menunjukkan rasa kepedulian terhadap orang yang mengalami kesulitan, dapat berbagi dengan teman dan orang dewasa lainnya, dapat memilih teman bermain, dapat mengekspresikan emosi secara wajar baik melalui tindakan kata-kata ataupun ekspresi wajah, dapat menunjukkan sikap sabar ketika menunggu giliran, dan dapat menunjukkan kebanggaan terhadap keberhasilannya.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa karakteristik perkembangan sosial emosional adalah bentuk perubahan perilaku yang terjadi pada diri anak baik perubahan yang terjadi karena dirinya sendiri maupun karena orang lain disekitarnya. Pemahaman mengenai karakteristik perkembangan sosial emosional

anak akan sangat membantu orang tua dan pendidik dalam memberikan stimulasi atau rangsangan yang tepat bagi anak.

d. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial Emosional

Berkaitan dengan hubungan interaksi antara satu individu dengan individu lainnya, manusia juga pada umumnya saling membutuhkan. (Hijriati,2019) Berkaitan dengan hal itu perkembangan sosial manusia dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu:

1) Keluarga

Keluarga merupakan lingkungan pertama yang memberikan pengaruh terhadap berbagai aspek perkembangan anak, termasuk perkembangan sosialnya. Kondisi dan tata cara kehidupan keluarga merupakan lingkungan yang kondusif bagi sosial anak, Jika anak-anak tumbuh dalam lingkungan rumah yang lebih banyak berisi kebahagiaan dan apabila pertengkaran, kecemburuan, dendam, dan perasaan lain yang tidak menyenangkan diusahakan sedikit mungkin maka anak akan lebih banyak mempunyai kesempatan untuk menjadi anak yang bahagia, Namun apabila Hubungan yang tidak rukun dengan orang tua atau saudara akan lebih banyak menimbulkan kemarahan dan kecemburuan sehingga emosi ini akan cenderung menguasai kehidupan anak dirumah. Cara Mendidik anak secara otoriter, yang menggunakan metode hukuman untuk memperkuat kepatuhan secara ketat, akan mendorong emosi yang tidak menyenangkan menjadi dominan. Cara mendidik anak yang bersifat demokratis dan permisif akan

menimbulkan suasana rumah yang lebih santai (relax) yang akan menunjang bagi ekspresi emosi yang menyenangkan.

2) Kematangan

Bersosialisasi dengan orang lain memerlukan kematangan fisik dan psikis. Untuk mempertimbangkan dalam proses sosial, memberi dan menerima pendapat orang lain memerlukan kematangan kemampuan berfikir dan emosional yang baik. Hurlock (1991), memandang pentingnya faktor kematangan pada masa kanak-kanak terkait dengan masa krisis perkembangan (critical period), yaitu saat-saat ketika anak siap menerima sesuatu dari luar. Kematangan yang telah dicapai dapat dioptimalkan dengan pemberian rangsangan yang tepat (patmododewo, 1993). Contoh dalam perkembangan emosi, pengendalian pola reaksi emosi yang diinginkan perlu diberikan kepada anak guna menggantikan pola emosi yang tidak diinginkan, sebagai tindakan preventif.

3) Status sosial ekonomi

Kehidupan sosial banyak dipengaruhi oleh kondisi atau status kehidupan keluarga dalam lingkungan masyarakat. Keadaan status sosial ekonomi keluarga mempunyai peranan penting terhadap pendidikan dan perkembangan anak. Perekonomian yang cukup berupa kepemilikan materi yang dihadapi anak di dalam keluarganya akan berdampak bagi anak. Kondisi tersebut sangat baik bagi anak untuk, ia mendapat kesempatan untuk memperkembangkan bermacam-macam kecakapan yang lebih luas, begitupun pada anak yang lahir dari keluarga dengan status sosial ekonomi rendah cenderung beresiko terhadap

perkembangannya. Selain kepemilikan materi, pendidikan orang tua juga berperan dalam pendidikan anak, karena tinggi/rendah tingkat pendidikan yang dimiliki atau dicapai orang tua, dimungkinkan akan membawa pengaruh pada anak-anaknya. Sejalan dengan faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan anak adalah status sosial ekonomi keluarga. Hal ini merupakan kedudukan yang diatur secara sosial dan menempatkan seseorang pada posisi tertentu didalam struktur sosial masyarakat, pemberian posisi ini disertai pula dengan seperangkat hak dan kewajiban sosial. Untuk menentukan tinggi rendahnya status sosial ekonomi seseorang dapat diukur dari pendapatan, pendidikan dan pekerjaan.

4) Pendidikan

Pendidikan merupakan proses sosialisasi anak yang terarah. Pendidikan dalam arti luas harus diartikan bahwa perkembangan anak dipengaruhi oleh kehidupan keluarga, masyarakat dan kelembagaan. Hakikat pendidikan sebagai proses pemberian ilmu yang formal, guru lembaga pendidikan memberikan warna kehidupan sosial anak didalam masyarakat dan kehidupan mereka dimasa yang akan datang.

5) Kepastian mental: emosi dan intelegensi

Kemampuan berfikir mempengaruhi banyak hal, seperti kemampuan belajar, memecahkan masalah, dan berbahasa atau berkomunikasi. Perkembangan emosi sangat berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak. Anak yang berkemampuan intelek tinggi akan berkemampuan berbahasa dengan baik. Pada kasus tertentu, seorang jenius atau superior, sukar untuk bergaul dengan kelompok

sebaya, karena pemahaman mereka telah setingkat dengan kelompok umur yang lebih tinggi. Sebaliknya kelompok umur yang lebih tinggi (dewasa) tepat “menganggap” dan “memperlakukan” mereka sebagai anak-anak, Oleh karena itu jika perkembangan ketiganya seimbang maka akan sangat menentukan keberhasilan perkembangan sosial anak.

Berdasarkan beberapa faktor yang telah dijelaskan diatas maka dapat disimpulkan bahwa Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak meliputi faktor : keluarga, kematangan, status sosial ekonomi, pendidikan, emosi, mental dan lingkungan belajar yang harus diperhatikan sejak dini untuk kematangan perkembangan sosial emosional dimasa yang akan datang.

2.1.2. Bermain Kooperatif

a. Pengertian Bermain Kooperatif

Menurut Craig dan Kermis dalam Anindya Purnama (Purnama, 2015) permainan kooperatif merupakan suatu permainan anak yang bersifat memberi suatu benda/barang selama kurun waktu tertentu, ikut aturan yang di buat, selesaikan perselisihan, saling membagi peran dan saling membantu. Mereka diberi aktivitas permainan itu bersifat kelompok dan bisa dilakerjakan di dalam atau diluar ruangan. Permainan ini untuk meningkatkan kematangan sosial dan harus melibatkan anak secara bersama sehingga jiwa tolong menolong anak pun akan muncul, kegiatan kelompok dapat terjadinya komunikasi sosial sehingga anak terbiasa menghargai pendapat teman sekelompoknya. Permainan kooperatif membuat anak belajar berbagi dan memahami Karakter Teman-temannya.

Bermain kooperatif merupakan suatu kegiatan yang dilakukan anak yang melibatkan sekelompok anak dimana setiap anak mendapatkan peran dan tugasnya masing-masing dan tergantung satu sama lain untuk mencapai tujuan tertentu (Patmonodewo, 2006). Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Kibtiyah (2006) efek dari bermain kooperatif menunjukkan anak-anak yang tumbuh dengan bermain secara sosial lebih aktif, lebih kreatif, memiliki kosa kata yang lebih kaya, lebih lancar berbicara dan bahagia dalam melakukan tugas-tugas dibanding dengan anak-anak yang tumbuh tanpa bermain. Selain itu, sejalan dengan penelitian Kartika (2015) bermain kooperatif cenderung meningkatkan perilaku kerjasama dan membantu anak-anak untuk tidak berperilaku agresif, bermain kooperatif juga dapat meningkatkan penerimaan teman sebaya, menghargai diri sendiri, dan keterampilan sosial. Aktivitas bermain kooperatif berpengaruh terhadap perkembangan sosial-emosional karena dalam aktivitas bermain kooperatif anak dapat belajar hal yang diperlukan dalam perkembangannya seperti berbagi dengan teman, saling berinteraksi, bekerja sama dengan teman, sabar menunggu giliran, saling membantu dalam kegiatan apapun, saling memberi semangat, belajar mengendalikan emosi, saling menghargai diri sendiri maupun orang lain dan sebagainya yang berhubungan dalam perkembangan sosial-emosional. Bermain kooperatif itu sendiri adalah permainan yang melibatkan sekelompok anak, dimana setiap anak mendapatkan peran dan tugasnya masing-masing yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan bersama (Nugraha, 2004).

Berdasarkan pengertian bermain kooperatif menurut teori dapat disimpulkan bahwa bermain kooperatif adalah permainan yang dilakukan oleh sekelompok anak, dimana anak mendapatkan tugasnya masing-masing untuk mencapai tujuan bersama, yang dapat mengembangkan aspek perkembangan sosial emosional anak sehingga anak lebih bisa bersosialisasi, mengungkapkan perasaannya, mampu bekerjasama dengan temannya, mengikuti aturan dalam sebuah permainan, mau bergantian dalam bermain.

b. Tujuan Bermain Kooperatif

Nasution (2016) dalam Widya Melinda, tujuan penerapan pembelajaran kooperatif bagi anak usia dini adalah sebagai berikut.

- 1) Menyiapkan anak didik dengan berbagai keterampilan-keterampilan yang akansangat bermanfaat bagi kehidupannya sang anak seperti ketrampilan berkomunikasi, berinteraksi, bersosialisasi, bekerjasama.
- 2) Memberi kesempatan kepada setiap anak untuk mengembangkan semua aspek perkembangan pada anak, aspek perkembangan intelektual, aspek hubungan sosial, aspek perkembangan emosi dan fisiknya.
- 3) Mengembangkan wawasan anak dan pengetahuan anak mengenai konsep benda-benda atau peristiwa yang ada di lingkungannya.
- 4) Meningkatkan prestasi belajar siswa sekaligus dapat meningkatkan kemampuan hubungan sosial, menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dan orang lain, serta dapat meningkatkan harga diri.

5) Mengajak anak untuk menemukan, bentuk, dan mengembangkan pengetahuan. Artinya, anak didik diharapkan mampu mengerti makna dari materi materi permainan melalui suatu proses belajar dan kesalahan agar dapat diproses dan dikembangkan lagi.

6) Meningkatkan hasil belajar, meningkatkan hubungan antar kelompok, menerima teman yang sedang mengalami permasalahan dalam bermain dan meningkatkan harga diri (self-ekteam) (Agusniatih & Monepa.2019).

Berdasarkan teori yang telah dijelaskan diatas maka dapat disimpulkan tujuan bermain kooperatif yaitu agar anak dapat menyiapkan diri dalam mengembangkan aspek perkembangan dan keterampilan yang akan bermanfaat bagi anak, dapat menambahkan wawasan anak dan pengetahuan anak ketika bermain serta dapat mengembangkan sosial emosional anak.

c. Manfaat Bermain Kooperatif

Saputra dalam Widya Melinda.S, (2020) mengatakan adapun manfaat pembelajaran kooperatif yang telah disarikan penulis yaitu:

- 1) Mampu mengembangkan aspek moralitas dan interaksi sosial.
- 2) Mempersiapkan anak untuk belajar bagaimana caranya mendapatkan sumber pengetahuan dari informasi sendiri baik dari guru, teman, bahan bahan pelajaran ataupun sumber-sumber belajar lainnya.
- 3) Meningkatkan kemampuan kerja sama dengan orang lain dalam satu tim.
- 4) Membentuk pribadi yang lebih terbuka dan menerima perbedaan.

5) Membiasakan anak agar selalu aktif dan kreatif dalam mengembangkan pengamatannya (Agusniatih, Monepa. 2019).

Permainan kooperatif ini memiliki beberapa manfaat, antara lain melalui permainan ini anak akan belajar berkomunikasi dengan orang lain, anak akan belajar bekerjasama dengan orang lain, dan bersikap jujur untuk mengakui kesalahan dan kealahannya dalam permainan, selain itu permainan kooperatif juga dapat menumbuhkan rasa percaya diri anak, dan dapat mengembangkan aspek motorik kasar pada anak (Setiawan, 2017).

Berdasarkan teori yang telah dijelaskan diatas maka dapat disimpulkan bahwa manfaat permainan kooperatif ini sangat membantu anak dalam membiasakan anak agar selalu aktif, mampu mengerti perbedaan, belajar bekerjasama, dan kreatif.

d. Ciri-Ciri Bermain Kooperatif

Gordon dan Browne (1985) di dalam Purnama (2015), mengemukakan ciri-ciri permainan kooperatif, yaitu:

- a) Anak prasekolah mulai bergabung dengan satu yang lain dengan cara yang aktif.
- b) Berinteraksi sosial dalam kelompok dengan rasa identitas kelompok.
- c) Anak belajar bekerjasama untuk tujuan bersama.
- d) Mereka mengungkapkan keinginannya secara verbal, merencanakan dan melaksanakan permainan.

- e) Mereka mampu saling memberi semangat dan mendukung, mengansumsikan tanggung jawab belajar baik pada diri mereka atau orang lain.
- f) Menggunakan keterampilan sosial yang berhubungan dengan kelompok.
- g) Bergabung pada kegiatan terorganisir.

Berdasarkan teori yang telah dijelaskan diatas maka dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri dalam permainan kooperatif yaitu anak saling berinteraksi sosial dengan teman sebayanya, anak bisa bergabung dalam bermain dengan teman yang mungkin jarang bisa bersama dan mereka dapat mengungkapkan keinginannya dan meluapkan ekspresinya.

e. Jenis-jenis Kegiatan Bermain Kooperatif

Adapun salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengembangkan sosial emosional anak pra sekolah ialah dengan cara memberikan pembelajaran yang aktif melalui kegiatan bermain kooperatif. Permainan kooperatif ini memiliki beberapa manfaat antara lain, melalui permainan ini anak akan belajar berkomunikasi dengan orang lain, anak akan belajar bekerjasama dengan orang lain, dan bersikap jujur untuk mengakui kesalahan dan kealahannya dalam permainan, selain itu permainan kooperatif juga dapat menumbuhkan rasa percaya diri anak, dan dapat mengembangkan aspek motorik kasar pada anak.

Permainan kooperatif tidak hanya terdiri dari satu jenis bentuk permainan. Melainkan terdapat beberapa bentuk permainan sebagaimana yang dikemukakan oleh Purnama (2015: 207) sebagai berikut:

- 1) Memasangkan gambar dengan tulisan
- 2) Merancang gambar
- 3) Puzzle
- 4) Balok
- 5) Lego
- 6) Punggung berantai
- 7) Blind ball (bola buta)
- 8) Carilah bagian tubuhku
- 9) dan lain sebagainya.

Permainan kooperatif yang akan diterapkan pada pembelajaran di TK IT Al Mumtaz untuk mengembangkan sosial emosional anak yaitu melalui kegiatan bermain Puzzle Logika.

2.1.3 Permainan Puzzle

a. Pengertian Permainan Puzzle

Puzzle merupakan “teka-teki”. permainan puzzle merupakan permainan yang menyusun kepingan gambar yang belum tersusun dengan baik (KBBI, 2003). Puzzle merupakan media edukatif dalam sebuah alat permainan yang dapat digunakan anak-anak sebagai media pembelajaran (Ismail, 2011) di dalam Efrida Hayani (2023).

Permainan ini dapat dilakukan dengan cara memisahkan bagian-bagian gambar atau bentuk kemudian disusun kembali berdasarkan gambar atau bentuk yang diinginkan. Puzzle ini memiliki tujuan agar dapat menyatukan

Bagian-Bagian Yang Berantakan Menjadi Sebuah Gambar Atau Bentuk Yang Menjadi Tersusun Rapi Dan Lengkap. Kelebihannya Adalah Kaya Warna Yang Menarik Minat Anak, Sebagaimana Orang Pada Umumnya Tertarik Dengan Sesuatu Yang Kaya Warna. Dengan Rasa Menarik Dari Dalam Diri Anak, Maka Tidak Akan Ada Kebosanan Dan Tetap Menikmati Bermain Sambil Belajar, Hingga Tercapai Tujuan Pembelajaran Yang Dimaksudkan Oleh Guru Bersangkutan di dalam Yusmiati (2021).

Berdasarkan Pendapat Beberapa Ahli Diatas Dapat Disimpulkan Bahwa Permainan Puzzle Adalah Permainan Bongkar Pasang Yang Disusun Menjadi Sebuah Gambar Atau Bentuk Yang Utuh Dengan Bentuk Dan Warna Yang Beraneka Ragam.

b. Manfaat Permainan Puzzle

Penggunaan media Puzzle memiliki banyak manfaat untuk menstimulus enam aspek perkembangan anak usia dini, terutama manfaat untuk meningkatkan keterampilan sosial emosionalnya. Melalui permainan puzzle maka anak dapat melatih ketangkasan jari, koordinasi mata dan tangan, mengasah otak, mencocokkan bentuk, melatih kesabaran, memecahkan masalah. (Yuliani, 2008) di dalam Yusmiati (2021).

Adapun manfaat dari permainan Puzzle ini adalah sebagai berikut ini:

- a. Permainan ini dapat berguna dalam mengenalkan kepada anak bentukbentuk atau gambar yang mereka liat setiap hari
- b. Sebagai sarana untuk mengurangi ketegangan emosi dalam diri anak

- c. Melatih kesabaran anak dan tanggung jawab
- d. Mengembangkan keterampilan sosial emosional anak ketika bermain anak dapat melakukan interaksi antar teman, melakukan kerja sama antar tim, saling menghargai karya orang lain, dan melakukan penyesuaian diri terhadap kelompok penyusunan puzzle ini
- e. Memberi rasa senang dan menggembirakan
- f. Mengembangkan kemampuan berbahasa dalam mengolah kalimat dan mengungkapkan emosi anak.

c. Jenis-jenis Permainan Puzzle

Muzamil, Misbach (dalam Fithriyah, 2015), menyatakan beberapa bentuk puzzle, yaitu:

a. Puzzle Kontruksi

Puzzle rakitan (construction puzzle) merupakan kumpulan potongan-potongan yang terpisah, yang dapat digabungkan menjadi beberapa model. Mainan rakitan yang paling umum adalah balok-balok kayu sederhana berwarna-warni. Mainan rakitan ini sesuai untuk anak-anak yang suka bekerja dengan tangan, suka memecahkan masalah dan suka berimajinasi.

b. Puzzle Batang (stick)

Puzzle batang merupakan permainan teka-teki matematika sederhana namun memerlukan pemikiran kritis dan penalaran yang baik untuk menyelesaikannya. Puzzle batang ada yang dimainkan dengan cara membuat bentuk sesuai yang kita inginkan ataupun menyusun gambar yang terdapat pada batang puzzle.

c. Puzzle Lantai

Puzzle lantai terbuat dari bahan sponge (karet/busanya) sehingga baik untuk alas bermain anak dibandingkan harus bermain di atas keramik. Puzzle lantai memiliki desain yang sangat menarik dan tersedia banyak pilihan warna yang, juga dapat merangsang kreativitas dan melatih kemampuan berfikir anak. Puzzle lantai sangat mudah dibersihkan dan tahan lama.

d. Puzzle Angka

Mainan ini bermanfaat untuk mengenalkan angka selain itu anak dapat melatih kemampuan berfikir logisnya dengan menyusun angka sesuai urutannya. Puzzle angka juga bermanfaat untuk melatih koordinasi mata dengan tangan, melatih motorik halus serta menstimulasi kerja otak anak.

e. Puzzle Transportasi

Puzzle transportasi merupakan permainan bongkar pasang yang memiliki gambar macam-macam kendaraan darat, laut, dan udara. Fungsinya selain untuk melatih motorik anak, juga untuk menstimulasi otak kanan dan otak kiri. Anak akan lebih mengetahui macam-macam kendaraan. Selain itu anak juga akan lebih kreatif, imajinatif dan cerdas.

f. Puzzle Logika

Puzzle logika merupakan puzzle gambar yang dapat mengembangkan keterampilan sosial emosional, motorik serta anak berlatih untuk memecahkan masalah. Puzzle ini dimainkan dengan cara menyusun kepingan puzzle hingga membentuk suatu gambar yang utuh.

g. Puzzle Geometri

Puzzle geometri merupakan puzzle yang dapat mengembangkan keterampilan mengenali bentuk geometri (segitiga, lingkaran, persegi dan lain-lain), selain itu anak akan dilatih untuk mencocokkan kepingan puzzle geometri sesuai dengan papan puzzlenya.

h. Puzzle Penjumlahan dan Pengurangan

Puzzle penjumlahan dan pengurangan merupakan puzzle yang dapat mengembangkan kemampuan logika matematika anak. Dengan puzzle penjumlahan dan pengurangan anak memasang kepingan puzzle sesuai dengan gambar pasangannya. Selain itu anak dapat belajar penjumlahan dan pengurangan melalui media puzzle.

Dari berbagai jenis puzzle yang ada, namun jenis puzzle yang digunakan dalam penelitian adalah jenis puzzle logika. Dikarenakan jenis ini memiliki bentuk yang lebih mudah untuk dimainkan bagi anak.



Gambar 2.1 Jenis Puzzle Logika

d. Tujuan Penggunaan Permainan Puzzle

Fattahilah, 2013 (dalam Yusmiati,2021) Adapun tujuan penggunaan permainan puzzle antara lain :

- a. Memberikan kemudahan kepada peserta didik
- b. Memberikan pengalaman yang berbeda dan bervariasi
- c. Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu sehingga siswa tertarik

untuk menggunakan media tersebut

- d. Menciptakan situasi belajar yang tidak dapat dilupakan oleh siswa.

e. Cara Bermain Permainan Puzzle

Adapun cara dalam bermain puzzle yaitu sebagai berikut :

1. Seluruh pemain akan di bagi menjadi 2 kelompok dengan cara mengambil satu kertas yang ada di dalam kaleng tertutup yang terdiri dari 2 warna (merah dan hijau). Anak yang mendapatkan warna merah akan digabungkan dengan anak yang berwarna merah, Anak yang mendapatkan warna hijau akan digabungkan dengan anak yang berwarna hijau.
2. Setiap kelompok terdiri dari 3 sampai 4 anak.
3. Setiap kelompok mendapatkan 1 buah puzzle.
4. Guru meletakkan kepingan- kepingan puzzle yang sudah teracak.
5. Setiap kelompok berdiri pada garis start atau awalan terlebih dahulu, lalu dalam hitungan 1 2 3 setiap kelompok berlari menuju tempat kepingan puzzle yang sudah disediakan dan memulai menyusun puzzle hingga membentuk gambar atau bentuk yang utuh (anak mengelompokkan kepingan puzzle bersama dengan teman kelompok menjadi bentuk atau gambar yang utuh).
6. Setiap kelompok wajib menyelesaikan puzzle nya.
7. Kelompok yang pertama menyelesaikan puzzle akan berdiri dan bertepuk tangan bersama-sama dan dinyatakan sebagai pemenangnya.

2.2. Penelitian Yang Relevan

Agar mendapatkan tema penelitian yang benar-benar asli dan belum pernah diteliti orang lain, serta mendapatkan tema yang layak untuk diteliti, maka perlu menjabarkan dan mengkaji beberapa penelitian terdahulu yang relevan . Penelitian terdahulu tentunya penelitian yang memiliki kesamaan dengan tema yang akan

dibahas. Berikut beberapa penelitian terdahulu yang dianggap relevansi dan dirangkum peneliti sebagai langkah awal dalam penelitian ini :

1. Nurfaidah Ihsan,2023. Dengan judul penelitian “Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Melalui Bermain Kooperatif di RA AR-Rahman Utama Desa Lempopacci Kecamatan Suli Kabupaten Luwu Provinsi Sulawesi Selatan”.Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk 1. Untuk mengetahui proses perencanaan peningkatan perkembangan sosial emosional anak 2. Untuk mengetahui proses pelaksanaan peningkatan perkembangan sosial emosional anak 3. Untuk mengetahui proses evaluasi peningkatan perkembangan sosial emosional anak. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas melalui bermain kooperatif yaitu melalui tahap, perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Dilaksanakan sebanyak dua siklus setiap siklus dilakukan 3 pertemuan dan dengan teknik analisis data deskriptif .Subyek 15 anak. Hasil penelitian ini menunjukkan pada siklus pertama mencapai 69% dan siklus kedua mencapai 90% dan dinyatakan berkembang sangat baik (BSB), maka dapat disimpulkan bahwa upaya meningkatkan perkembangan sosial emosional melalui bermain kooperatif di RA AR-Rahman Utama.

Berdasarkan penelitian diatas, terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan, sebagai berikut :

Persamaan : Kedua penelitian memiliki persamaan dalam bentuk penelitian tindakan kelas mengenai peningkatan perkembangan sosial emosional melalui bermain kooperatif.

Perbedaan :Perbedaan penelitian terletak pada lokasi penelitian. Penelitian ini dilakukan di RA AR-Rahman Utama Desa Lempopacci Kecamatan Suli Kabupaten Luwu Provinsi Sulawesi Selatan dengan tema Pekerjaan, Sementara penelitian yang akan dilaksanakan Di TK IT Al Mumtaz Desa Sumber Makmur Kecamatan Tapung Kabupaten Kampardengan tema Tanah Airku dan jenis permainan kooperatif yang diterapkan berbeda.

2. Fathur Rahma Yanti, 2021. Dengan judul penelitian “Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Melalui Belajar Kelompok Pada Kelas B Di PAUD PGRI 15 A Iringmulyo Metro Timur”.Tujuan penelitian untuk mengetahui perkembangan sosial emosional anak melalui belajar kelompok pada kelas B di PAUD 15 A Iringmulyo Metro Timur. Jenis penelitian ini kualitatif deskriptif dengan metode belajar kelompok,Peneliti melakukan penelitian di kelas B3 dengan jumlah 12 peserta didik, maka dapat disimpulkan perkembangan sosial emosional anak melalui belajar kelompok pada kelas B di PAUD PGRI 15 A Iringmulyo Metro Timur sudah dilakukan dengan baik guru menetapkan pembelajaran kelompok dengan beberapa tahapan yang diterapkan dan guru melakukan pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) yang berlaku.

Berdasarkan penelitian diatas, terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan, sebagai berikut :

Persamaan :Kedua penelitian memiliki persamaan mengenai peningkatan perkembangan sosial emosional melalui bermain kooperatif.

Perbedaan : Perbedaan penelitian terletak pada jenis penelitian. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan jenis penelitian Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

3. Gusti Maya Indra Sari, 2021. Dengan judul penelitian “Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Usia 4-6 Tahun Melalui Metode Proyek Pada Anak Kelompok B1 di TK TUNAS HARAPAN”. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk 1. Meningkatkan perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun melalui metode proyek 2. Untuk mengetahui apakah metode proyek dapat meningkatkan perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas dengan metode proyek dilaksanakan sebanyak dua siklus setiap siklus dilakukan 3 pertemuan dan dengan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Subyek 15 anak. Hasil penelitian ini menunjukkan pada siklus 1 mencapai 48,8% dan siklus kedua mencapai 84,7% yang telah sesuai dengan kriteria ketuntasan yaitu 80%, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode proyek mampu meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Harapan Tambang.

Berdasarkan penelitian diatas, terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan, sebagai berikut :

Persamaan : Kedua penelitian memiliki persamaan mengenai peningkatan perkembangan sosial emosional melalui bermain kooperatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Perbedaan : Perbedaan penelitian ini terletak pada metode penelitiannya. Penelitian ini melalui metode proyek, Sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan metode bermain kooperatif tipe puzzle.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Widya Melinda Saputri, 2020. Dengan judul penelitian “Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun Di TK ABA Kecamatan Muara Tembesi Tahun 2019/2020”. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk a). Untuk mengetahui bagaimana perkembangan sosial anak usia 4 – 5 tahun b). Untuk mengetahui bagaimana perkembangan emosional anak usia 4 – 5 tahun c). Untuk mengetahui apakah bermain kooperatif dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia 4 – 5 tahun. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas dengan teknik analisis data kuantitatif. Subjek 21 anak. Hasil penelitian ini menunjukkan pada siklus 1 mencapai 57,54% dan siklus kedua mencapai 88,27% yang telah sesuai dengan kriteria ketuntasan yaitu 80%, maka dapat disimpulkan bahwa dengan bermain kooperatif dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional anak.

Berdasarkan penelitian diatas, terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan, sebagai berikut :

Persamaan: Kedua penelitian memiliki persamaan mengenai peningkatan perkembangan sosial emosional melalui bermain kooperatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Perbedaan: Perbedaan penelitian terletak pada lokasi penelitian. Penelitian ini dilakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kecamatan Muara Tembesi, Sementara

penelitian yang akan dilaksanakan Di TK IT Al Mumtaz Desa Sumber Makmur Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar dan jenis permainan kooperatif yang diterapkan berbeda.

Berdasarkan penelitian yang relevan diatas dapat menjadi acuan bagi peneliti dalam melakukan penelitian yang berjudul :“Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Melalui Bermain Kooperatif Tipe Puzzle Pada Anak Kelompok A di TK IT Al Mumtaz”.

2.3 Kerangka Pemikiran

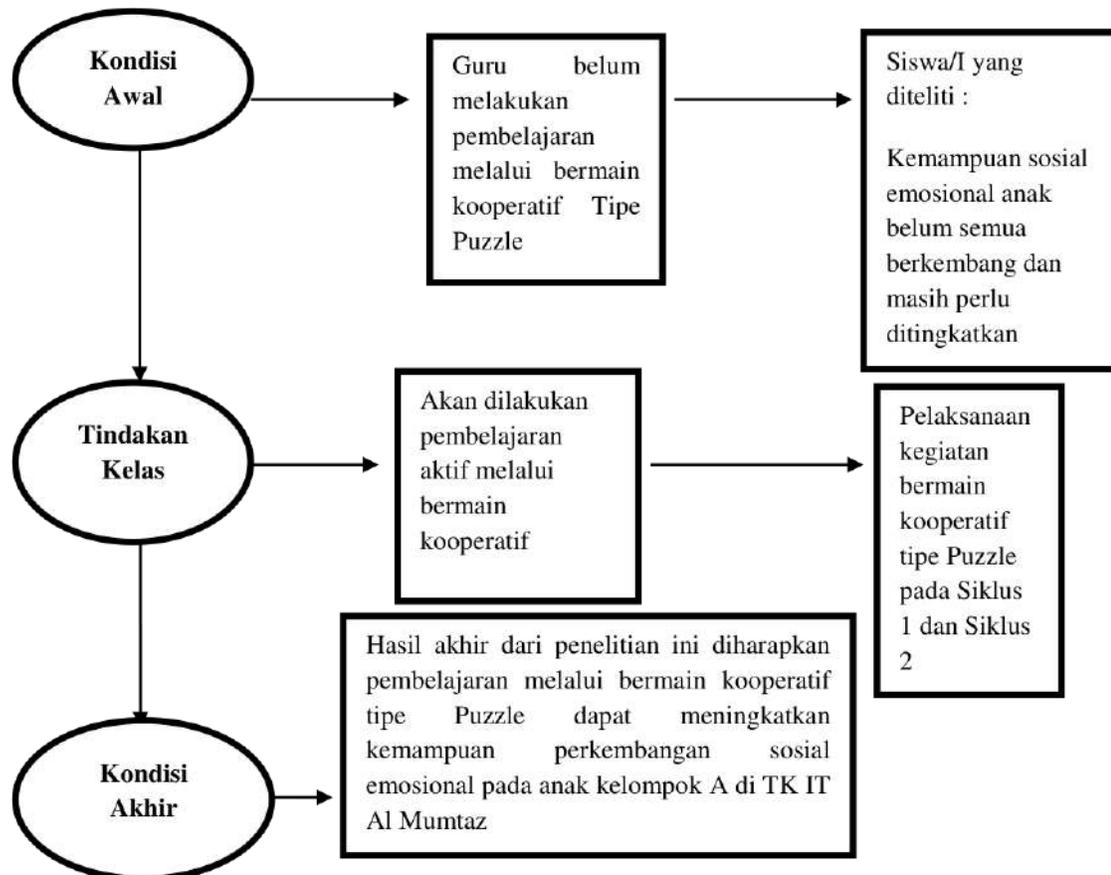
Kemampuan sosial emosional merupakan salah satu perkembangan yang penting bagi anak usia dini dan harus di stimulasi sejak dini. Kemampuan sosial emosional anak dalam rentang usia 5-6 tahun menurut Hurlock secara umum dapat berinteraksi baik dengan lingkungannya maupun dengan orang lain.

Rendahnya sikap sosial emosional pada anak kelompok A di TK IT Al Mumtaz tentu menjadi permasalahan tersendiri yang perlu segera ditanggulangi apabila dibiarkan akan berpengaruh pada perkembangan kemampuan atau potensi anak lainnya yang juga kurang maksimal. Oleh sebab itu, peneliti bersama guru kelas akan melakukan satu tindakan yang dapat mengembangkan sikap sosial emosional anak melalui kegiatan bermain kooperatif yang melibatkan seluruh anak secara langsung untuk berpartisipasi aktif didalamnya. Dengan kegiatan bermain kooperatif nantinya diharapkan terjadi peningkatan pada sikap sosial emosional anak. Hal ini

disebabkan adanya interaksi secara langsung dan lebih luas, saling membantu dan menolong dengan teman-temannya pada kegiatan bermain kooperatif tersebut.

Upaya mengembangkan kemampuan sosial emosional anak usia dini sangat penting dilakukan sebab pada suatu masa nanti anak pasti akan bergaul dengan lingkungan dan masyarakatnya secara luas sebagaimana halnya orang-orang dewasa disekelilingnya. Oleh sebab itu, anak yang memiliki kemampuan sosial emosional yang baik tentu akan lebih mudah bergaul dan diterima dilingkungannya sedang yang tidak memiliki kemampuan sosial emosional yang baik maka cenderung akan dijauhi oleh orang disekitarnya.

Berdasarkan kerangka berfikir diatas, dapat diperagakan dalam skema paradikma sebagai berikut :



Gambar 2.2 Skema Kerangka Berfikir

2.4. Hipotesis Tindakan

Menurut Sugiyono (2015), “Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian kajian dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan”. Hipotesis merupakan jawaban sementara yang masih perlu diuji kebenarannya.

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir yang telah diuraikan di atas dapat dirumuskan hipotesis tindakan bahwa “Apabila metode bermain kooperatif tipe Puzzle dilakukan maka perkembangan sosial emosional pada anak kelompok A di TK IT Al Mumtaz akan meningkat”.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Setting Penelitian

Penelitian dilakukan di TK IT Al Mumtaz Desa Sumber Makmur, Kecamatan Tapung, Kabupaten Kampar. Dengan alasan pertimbangan tertentu yaitu perkembangan sosial emosional anak belum semua berkembang dengan baik dan lokasi juga merupakan tempat tinggal peneliti, sehingga mudah dijangkau.

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini direncanakan pada semester II Tahun Ajaran 2023-2024 di TK IT Al Mumtaz yaitu pada bulan juni 2024. Dalam dua siklus setiap siklus dilakukan dua kali pertemuan yang bertujuan mengetahui dan menilai perkembangan sosial emosional pada anak.

3.2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan benda, hal, orang atau tempat penelitian. Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok A dengan jumlah 8 anak yang terdiri dari 4 anak laki-laki dan 4 anak perempuan.

3.3. Metode Penelitian

Penelitian ini dimaksudkan untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran yang sudah dilaksanakan guru serta mengatasi permasalahan perkembangan sosial emosional pada anak yang terjadi di lapangan melalui bermain kooperatif Tipe Puzzle. Oleh karena itu, untuk mencapai apa yang dimaksudkan di atas, maka penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK).

Penelitian tindakan kelas (classroom action research) yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelas bekerja sama dengan peneliti yang menekankan pada penyempurnaan atau peningkatan proses pembelajaran.

Menurut Arikunto, penggunaan PTK langsung ditujukan pada kepentingan partisipatif dan kolaboratif, artinya PTK diharapkan dapat mendorong dan membangkitkan para guru agar memiliki kesadaran diri, melakukan refleksi, kritik diriterhadap aktivitas maupun kinerja bagi peningkatan iklim pembelajaran yang lebih kondusif di lingkungan kerjanya.

3.4. Prosedur Penelitian

Prosedur tindakan kelas ini terbagi ke dalam empat tahapan tindakan, yaitu tahap perencanaan (planning), tahap pelaksanaan (acting), tahap pengamatan (observing) dan tahap analisis dan refleksi (reflecting). Secara prosedural dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Tahap Perencanaan

Perencanaan berupa kegiatan mempertimbangkan dan memilih upaya yang dilakukan untuk memecahkan masalah. Berkaitan dengan penelitian ini, maka perencanaan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Membuat RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) sebagai acuan dalam kegiatan belajar, dalam penelitian ini serangkaian kegiatan yang menggunakan metode bermain kooperatif tipe Puzzle.
- 2) Mempersiapkan alat, bahan dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam bermain kooperatif tipe Puzzle.

3) Mempersiapkan instrumen penelitian yang terdiri dari:

a) Menyusun dan mempersiapkan pedoman lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi kegiatan anak untuk mempermudah peneliti mengetahui perkembangan sosial emosional melalui bermain kooperatif tipe Puzzle.

b) Mempersiapkan dokumentasi yang akan digunakan sebagai bukti bahwa anak telah mengikuti pembelajaran melalui bermain kooperatif tipe Puzzle.

b. Tahap Pelaksanaan

Tindakan ini dilakukan dengan menggunakan pedoman perencanaan yang telah dibuat sebelumnya yaitu RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dan dalam pelaksanaannya bersifat fleksibel. Pada tahap pelaksanaan tindakan ini, rancangan strategi dan skenario penerapan pembelajaran akan diterapkan. Rancangan tindakan sebelumnya telah dilatihkan terlebih dahulu kepada pelaksana kegiatan (peneliti) untuk dapat diterapkan di dalam kelas sesuai dengan skenarionya. Dalam pelaksanaan tindakan ini, peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran melalui bermain kooperatif tipe Puzzle dan semua anak pada kelompok A mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut.

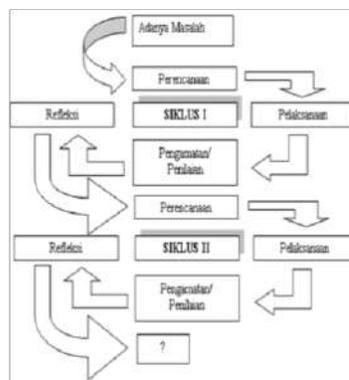
c. Tahap Observasi/Pengamatan

Observasi dilaksanakan selama proses pembelajaran di kelas berlangsung di bantu oleh kolaborator/guru kelas. Guru kelas mengamati kegiatan peneliti dan anak secara cermat, serta mencatat semua hal-hal penting yang ditemukan pada saat pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan untuk melihat secara langsung bagaimana respon dan perkembangan sosial emosional pada anak saat proses pembelajaran.

Aspek observasi yang diamati antara lain perhatian anak terhadap materi pembelajaran pada tema yang diajarkan melalui bermain kooperatif mengalami perubahan baik atau tidak, anak lebih aktif atau tidak dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar, dan anak lebih senang atau tidak dengan kegiatan permainan yang diberikan oleh peneliti. Observasi juga dilakukan untuk mengamati bagaimana ketika peneliti mengajar khususnya dalam kegiatan meningkatkan perkembangan sosial emosional melalui kegiatan bermain kooperatif tipe Puzzle dalam proses belajar mengajar di dalam maupun diluar kelas.

d. Refleksi

Pelaksanaan refleksi berupa tanya jawab atau diskusi antara peneliti dengan kolaborator/rekan guru. Diskusi tersebut bertujuan untuk mengevaluasi hasil tindakan yang telah dilaksanakan yaitu melakukan penilaian terhadap proses yang telah terjadi dan menganalisis permasalahan yang muncul. Kemudian mencari jalan keluar terhadap permasalahan yang muncul sehingga dapat dibuat rencana perbaikan pada siklus berikutnya.



Gambar 3.1 Siklus Kegiatan PTK (Arikunto 2010: 137)

Langkah – langkah penelitian yang akan dilakukan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan dalam beberapa siklus, pada siklus pertama dilakukan dengan 2 kali pertemuan dalam pembelajaran dan pada siklus kedua dilakukan 2 kali pertemuan dalam pembelajaran. Dari siklus I dan II melalui 4 tahapan :

- a) Perencanaan, berupa kegiatan mempertimbangkan dan memilih upaya yang dilakukan untuk memecahkan masalah.
- b) Pelaksanaan, dilakukan dengan menggunakan pedoman perencanaan yang telah dibuat sebelumnya yaitu RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dan dalam pelaksanaannya bersifat fleksibel.
- c) Observasi/pengamatan, dilakukan untuk mengamati dan mencatat semua hal-hal penting yang ditemukan pada saat pembelajaran berlangsung.
- d) Refleksi, melakukan penilaian terhadap proses yang telah terjadi dan menganalisis permasalahan yang muncul. Kemudian mencari jalankeluar terhadap permasalahan yang muncul sehingga dapat dibuat rencana perbaikan pada siklus berikutnya.

Adapun langkah – langkahnya sebagai berikut :

- 1) Siklus I
 - a) Perencanaan

Adapun perencanaan yang akan dilakukan, maka peneliti menyiapkan beberapa hal sebagai berikut :

- 1) Menyusun RPP sebagai acuan dalam kegiatan belajar, dalam penelitian ini serangkaian kegiatan yang menggunakan metode bermain kooperatif tipe Puzzle.

2) Mempersiapkan alat, bahan, dan media pembelajaran yang akan digunakan untuk bermain kooperatif tipe Puzzle.

3) Menyiapkan lembar observasi kegiatan anak.

4) Menyiapkan instrument observasi penilaian guru.

b) Pelaksanaan

Pelaksanaan yang akan dilakukan dalam penelitian ini sesuai dengan perencanaan tindakan yang telah dibuat sebelum melakukan kegiatan penelitian di TK IT Al Mumtaz.

c) Observasi/pengamatan

Melakukan pengamatan untuk mendapatkan informasi dan mengumpulkan data – data yang dibutuhkan agar tujuan dapat tercapai sehingga dapat mengetahui perkembangan sosial emosional anak saat bermain kooperatif tipe Puzzle.

d) Refleksi

Pada tahap refleksi peneliti dan guru akan melakukan evaluasi dari semua tindakan yang telah dilakukan berdasarkan hasil observasi. Hasil observasi yang telah didapatkan selanjutnya akan dianalisis untuk mendapatkan dan mengetahui tingkat keberhasilan dan mencari kendala – kendala yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung atau bermain kooperatif tipe Puzzle yang diterapkan. Jika apa yang telah dilakukan dirasa kurang berhasil maka dilakukan pada siklus selanjutnya.

2) Siklus II

a) Perencanaan

Adapun perencanaan yang akan dilakukan, maka peneliti menyiapkan beberapa hal sebagai berikut :

- 1) Menyusun RPP sebagai acuan dalam kegiatan belajar, dalam penelitian ini serangkaian kegiatan yang menggunakan metode bermain kooperatif tipe Puzzle.
- 2) Mempersiapkan alat, bahan, dan media pembelajaran yang akan digunakan untuk bermain kooperatif tipe Puzzle.
- 3) Menyiapkan lembar observasi kegiatan anak.
- 4) Menyiapkan instrument observasi penilaian guru.

b) Pelaksanaan

Pelaksanaan yang akan dilakukan dalam penelitian ini sesuai dengan perencanaan tindakan yang telah dibuat sebelum melakukan kegiatan penelitian di TK IT Al Mumtaz.

c) Observasi/pengamatan

Peneliti mengamati kemudian mencatat semua data yang diperlukan saat proses pembelajaran berlangsung, apakah tindakan yang dilakukan dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional anak, baik itu meningkatkan atau tidak.

d) Refleksi

Adapun refleksi yang akan dilakukan peneliti sebagai berikut :

- 1) Memeriksa hasil pengamatan selama observasi.
- 2) Melakukan revisi proses pembelajaran yang membuat anak merasa kesulitan.
- 3) Memberikan solusi atau perbaikan kegiatan pembelajaran yang belum tercapai pada siklus I.

3.5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dapat dipahami sebagai cara yang digunakan untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan dalam penelitian. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengamatan (observasi), studi dokumentasi dan catatan lapangan, berikut penjelasannya :

a. Pengamatan (Observasi)

Observasi merupakan teknik mengumpulkan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti. Observasi dilakukan untuk memantau guru maupun anak. Sebagai alat pemantau guru, observasi digunakan untuk mencatat setiap tindakan yang dilakukan guru dalam setiap siklus atau tindakan pembelajaran sesuai dengan fokus masalah. Dari hasil pengamatan itu, dapat ditentukan berbagai kelemahan sehingga dapat ditindaklanjuti untuk diperbaiki pada siklus berikutnya. Observasi berhubungan dengan kegiatan anak, dapat dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang perilaku-perilaku anak sebagai pengaruh tindakan yang dilakukan guru.

Agar observasi dapat berhasil dengan baik, maka diperlukan alat atau instrumen observasi. Instrumen yang digunakan dalam PTK ini adalah heck list atau daftar cek. Menurut Sanjaya, check list adalah pedoman observasi yang berisikan daftar dari semua aspek yang akan diobservasi, sehingga observer tinggal memberi tanda atau tidak adanya dengan tanda (√) tentang aspek yang diobservasi.

b. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berupa tulisan, gambar, atau karya-karya monumental seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian sejarah kehidupan (life histories), cerita dan biografi. Dokumen yang berbentuk gambar misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan dengan cara mengambil foto, rekaman gambar, rekaman suara serta hasil karya anak pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Dokumentasi tersebut untuk merekam kegiatan yang telah dilakukan observer sebagai guru dan anak pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dokumen ini dilakukan untuk memberikan gambaran secara nyata tentang keterampilan guru dalam mengajar melalui bermain kooperatif tipe Puzzledan perkembangan sosial emosional anak serta untuk memperkuat data yang telah diperoleh.

3.6. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik, cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.

Peneliti berkolaborasi dengan guru untuk membahas permasalahan yang dihadapi dalam meningkatkan perkembangan sosial emosional anak. Setelah itu peneliti dan guru memperoleh kesepakatan mengenai fokus masalah yang diatasi, peneliti mengembangkan instrumen penelitian. Instrumen penelitian ini digunakan untuk membantu mempermudah peneliti dalam memperoleh data yang diperlukan.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi kegiatan anak dan kegiatan guru dengan beberapa indikator.

1. Lembar observasi anak untuk memantau aktivitas belajar anak (terlampir)
2. Lembar kegiatan guru untuk memantau proses pembelajaran yang dilakukan guru (observer) untuk memperbaiki proses pembelajaran berikutnya (terlampir)
3. Lembar Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) (terlampir).

3.7. Teknik Analisis Data

Proses analisis data yang dilakukan pada penelitian tindakan kelas ini berlangsung dari awal penelitian penelitian yaitu dari observasi, perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan sampai refleksi terhadap tindakan.

Kegiatan tindakan dilakukan secara berulang untuk memperoleh data guru dianalisis. Setelah data terkumpul maka dianalisis berdasarkan studi literatur dengan menggunakan deskriptif kualitatif. Sedangkan data kuantitatif menggunakan metode statistik dijelaskan melalui tabel sebagai hasil data kemudian dipresentasikan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan kemampuan sosial emosional anak melalui bermain kooperatif.

Untuk mengetahui persentase peningkatan perkembangan sosial emosional anak, maka data yang berhasil dikumpulkan melalui analisis dengan menggunakan deskriptif kuantitatif dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

F = Jumlah nilai atau skor yang diperoleh subjek

n = Jumlah frekuensi / banyak individu

100 = Nilai tetap

Setelah mengetahui persentase tersebut, langkah selanjutnya yaitu menetapkan predikat yang dijadikan pedoman penilaian. Berikut ini pedoman penilaian peningkatan aktivitas anak ditentukan berdasarkan kriteria sebagai berikut :

Tabel 3.1 Skor Kriteria Peningkatan Aktivitas Anak

Skor	Kategori
0% – 25%	BB
26% – 50%	MB
51% – 75%	BSH
76% – 100%	BSB

Menurut Saur (2014) dalam Gusti Maya.I.S 2021, urutan indikator keberhasilan secara logika ilmiah disusun menjadi :

Tabel 3.2 Indikator Keberhasilan

No	Indikator Keberhasilan
1	Indikator keberhasilan kualitas proses pembelajaran minimal “BSH” (indikator untuk tujuan umum dari penelitian)
2	Indikator keberhasilan perkembangan sosial emosional anak melalui bermain kooperatif minimal Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
3	Indikator keberhasilan peserta didik secara klasikal minimal 75% dari jumlah peserta didik mencapai KKM=BSH

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Pra-Tindakan

Sebelum dilakukannya sebuah penelitian tindakan kelas (PTK), peneliti terlebih dahulu melakukan observasi terhadap perkembangan sosial emosional anak dalam kegiatan bermain mencocokkan angka dengan jumlah benda yang sesuai dengan angka yang dimiliki oleh anak dimana perkembangan sosial emosional anak belum semua berkembang dengan baik . Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti, terkait dengan perkembangan sosial emosional selama observasi anak semua masih belum berkembang dalam aspek menaati peraturan bermain, mengendalikan perasaan, dan berbagi ,membantu atau menolong teman. Hal tersebut ditunjukkan ketika anak belum bisa menaati peraturan bermain padahal guru sudah memberikan aturan untuk bergantian namun anak tetap ingin di nomor satukan engga untuk bergantian, anak masih belum dapat mengendalikan perasaan sabarnya ketika tidak sabar untuk bermain sehingga anak mengganggu temannya yang masih bermain,dan masih ada anak yang tidak mau berbagi media pada permainan.

Nilai yang diperoleh dari kemampuan awal sebelum dilakukan tindakan akan dibandingkan dengan nilai yang diperoleh setelah dilakukan tindakan, dimana tindakan tersebut upaya untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional melalui kegiatan bermain kooperatif dengan media puzzle secara bertahap dengan beberapa siklus. Dengan adanya perbandingan nilai dari sebelum dilakukan tindakan maka

diharapkan akan terlihat adanya peningkatan perkembangan sosial emosional sebelum dan sesudah dilakukan tindakan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan 1 Maret 2024 perkembangan sosial emosional yang diobservasi melalui kegiatan bermain mencocokkan angka dengan jumlah benda yang sesuai dengan angka yang dimiliki oleh anak, diketahui bahwa aspek menaati peraturan bermain, mengendalikan perasaan, dan berbagi ,membantu atau menolong teman sebelum dilakukan tindakan belum semua berkembang secara optimal. Hal tersebut sesuai dengan data yang diperoleh bahwa perkembangan sosial emosional pada, aspek mengendalikan perasaan terdapat 28% dari 8 anak, aspek berbagi ,membantu dan menolong teman terdapat 28% dari 8 anak dan aspek menaati aturan bermain terdapat 34% dari 8 anak.

Data dari hasil observasi diatas perkembangan sosial emosional anak sebelum dilakukan tindakan menunjukkan bahwa perkembangan sosial emosional anak belum semua berkembang secara optimal. Hal tersebut yang menjadi landasan peneliti untuk melakukan suatu tindakan dalam upaya meningkatkan perkembangan sosial emosional pada anak. Adapun hasil dari penilaian perkembangan sosial emosional anak adalah sebagai berikut:

Tabel. 4.1 Data Hasil Pratindakan Penilaian Perkembangan Sosial Emosional Anak Kelompok A TKIT Al Mumtaz

No	Nama	Indikator			Skor	Kriteria Penilaian
		Mengendalikan perasaan	Mau berbagi, monolog Dan membantu teman	Menaati peraturan bermain		
1	Ar	1	1	1	3	BB
2	Mi	1	1	2	4	MB
3	Ra	1	2	1	4	MB
4	Vi	1	1	1	3	BB
5	Za	1	1	1	3	BB
6	Zb	1	1	1	3	BB
7	Zh	2	1	2	5	MB
8	Zr	1	1	2	4	MB
Skor		9	9	11	29	
Presentase		28%	28%	34%	30%	
Kategori		MB	MB	MB	MB	

Keterangan :

1. Skor 1, artinya anak belum mampu melakukan indikator walupun sudah diberikan dukungan dan arahan dari guru dengan kriteria Belum Berkembang (BB).
2. Skor 2, artinya anak mulai mampu melakukan indikator dengan dukungan dan arahan dari guru dengan kriteria Mulai Berkembang (MB).
3. Skor 3, artinya anak sudah mampu melakukan indikator dengan baik tanpa dukungan dan arahan dari guru lagi dengan kriteria Berkembangan Sesuai Harapan (BSH).

4. Skor 4, artinya anak sudah mampu melakukan indikator dengan baik tanpa dukungan dan arahan dari guru lagi dan bisa mengingatkan temannya dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB).

Berdasarkan dari keseluruhan indikator penilaian tersebut, maka dapat dilihat bahwa 4 anak dalam kategori Belum Berkembang (BB) dan 4 anak dalam kategori Mulai Berkembang (MB). Dari keseluruhan penilaian, maka perkembangan anak masih berada pada 30% atau termasuk kategori Mulai Berkembang (MB).

4.2 Deskripsi Hasil Tindakan Tiap Siklus

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas PTK dilakukan guna upaya meningkatkan perkembangan sosial emosional anak melalui bermain koopertif dengan media puzzle pada anak kelompok A di TK IT Al Mumtaz dilakukan dalam 2 siklus oleh peneliti dengan 4 tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Pelaksanaan siklus I Pertemuan pertama pada hari Senin, 10 Juni 2024, Pertemuan kedua pada hari Selasa, 11 Juni 2024. Sedangkan pada Pertemuan siklus II Pertemuan pertama dilakukan pada hari Kamis, 13 Juni 2024, Pertemuan kedua pada hari Jumat 14 Juni 2024. Berikut gambaran penelitian tindakan kelas (PTK) yang telah dilaksanakan.

4.2.1 Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Siklus I

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas siklus I peneliti bekolaborasi dengan guru kelas, peneliti disini sebagai guru. Tugas guru adalah melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disusun sebelumnya, sedangkan tugas guru kelas ialah mengamati kegiatan peneliti dan anak secara cermat, serta mencatat semua hal-hal penting yang diemukan pada saat pembelajaran

berlangsung. Kegiatan pembelajaran yang diterapkan dikelas pada kegiatan untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak melalui bermain kooperatif tipe puzzle menjadi satu kesatuan bagian dengan kegiatan lainnya. Kegiatan tersebut tercantum pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

a. Perencanaan Siklus I

Berikut perencanaan pada siklus I yang meliputi kegiatan sebagai berikut :

1. Menetapkan tema pembelajaran

Tema pembelajaran yang digunakan dalam siklus I menyesuaikan dengan tema yang sudah ditentukan oleh guru kelas, yaitu Tema Negaraku.

2. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Setelah berdiskusi dengan guru kelas, mendapat kesepakatan bahwa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mengikuti kegiatan sekolah dan dilanjutkan dengan cara berkolaborasi antara guru dengan peneliti tentang bagaimana cara bermain kooperatif tipe puzzle. Hal tersebut dilakukan dengan tujuan agar pembelajaran terprogram dengan baik.

3. Mempersiapkan alat, bahan dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam bermain kooperatif

Setelah berdiskusi dengan guru kelas yang akan dilakukan, selanjutnya peneliti mempersiapkan media puzzle untuk kegiatan bermain kooperatif tipe puzzle dan kamera untuk mendokumentasikan kegiatan yang berlangsung yang telah direncanakan sebelumnya dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

4. Mempersiapkan instrumen penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa lembar observasi kegiatan anak dan guru untuk mengetahui perkembangan sosial emosional melalui bermain kooperatif tipe puzzle yang berisi aspek-aspek yang akan dinilai yaitu meliputi : Mengendalikan perasaan, mau berbagi, menolong dan membantu teman, dan menaati peraturan bermain.

b. Pelaksanaan Siklus I

1. Pertemuan pertama siklus I

Pertemuan pertama pada siklus I dilaksanakan pada hari Senin, 10 Juni 2024. Ketika anak-anak diberitahukan bahwa akan melaksanakan permainan kooperatif tipe puzzle anak-anak nampak senang dan antusias.

a) Kegiatan awal

Kegiatan awal anak-anak yang sudah hadir disekolah mengaji iqra dan buku bacaan terlebih dahulu sebelum baris-berbaris. Pada kegiatan awal ini sebelum memulai pembelajaran sesuai RPP yang telah dirancang guru, pembiasaan pagiyaitu baris-berbaris dihalaman sekolah mengulang hafalan-hafalan hadist,surah pendek dan aktivitas fisik, dilanjutkan dengan praktek sholat dhuha berjamaah.

b) Kegiatan inti

Setelah melakukan kegiatan awal pembelajaran, anak-anak dibimbing untuk menduduki kursi masing-masing dan guru mengucapkan salam dan membimbing anak untuk berdoa sebelum belajar. Selanjutnya guru

menjelaskan mengenai tema pada hari itu dan kegiatan apa yang akan dilakukan serta memberikan contoh pada anak. Semua anak diminta untuk berdiri kedepan kelas dan guru (peneliti) membagi anak menjadi dua kelompok. Selanjutnya guru menjelaskan cara dan aturan kegiatan bermain puzzle secara berkelompok dan memberikan contoh pada anak. Guru meminta anak untuk menyelesaikan tugasnya secara bersama-sama dengan membagi kepingan puzzle kepada teman kelompok agar penyusunan kepingan puzzle dapat terselesaikan dengan baik dan cepat secara bersama. Guru memberikan stimulasi kepada anak agar anak dapat sama-sama bersabar dan saling berbagi kepingan puzzle dalam permainan serta dapat mengikuti aturan yang telah disepakati bersama dengan guru.

c) Kegiatan penutup

Pada kegiatan penutup, anak bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung. Sebelum pembelajaran selesai, guru dan anak-anak bernyanyi bersama, lagu yang tersirat pesan-pesan menarik yang berisikan dimana kegiatan pembelajaran hari ini telah berakhir dengan anak mengambil tas nya masing-masing, esok kembali bersekolah dan kegiatan sepulang sekolah tidak boleh bermain dijalan dan membantu ibu dirumah dan kemudian ditutup dengan berdoa bersama dan salam.

2. Pertemuan kedua siklus I

Pertemuan kedua pada siklus I dilaksanakan pada hari Selasa, 11 Juni 2024. Ketika anak-anak diberitahukan bahwa akan melaksanakan permainan kooperatif tipe puzzle anak-anak nampak senang dan antusias.

a) Kegiatan awal

Kegiatan awal anak-anak yang sudah hadir disekolah mengaji iqra dan buku bacaan terlebih dahulu sebelum baris-berbaris. Pada kegiatan awal ini sebelum memulai pembelajaran sesuai RPP yang telah dirancang guru, pembiasaan pagi yaitu baris-berbaris di halaman sekolah mengulang hafalan-hafalan hadist, surah pendek dan aktivitas fisik, dilanjutkan dengan praktek sholat dhuha berjamaah.

b) Kegiatan inti

Setelah melakukan kegiatan awal pembelajaran, anak-anak dibimbing untuk menduduki kursi masing-masing dan guru mengucapkan salam dan membimbing anak untuk berdoa sebelum belajar. Selanjutnya guru menjelaskan mengenai tema pada hari itu dan kegiatan apa yang akan dilakukan serta memberikan contoh pada anak. Semua anak diminta untuk berdiri kedepan kelas dan guru (peneliti) membagi anak menjadi dua kelompok. Selanjutnya guru menjelaskan cara dan aturan kegiatan bermain puzzle secara berkelompok dan memberikan contoh pada anak. Guru meminta anak untuk menyelesaikan tugasnya secara bersama-sama dengan membagi kepingan puzzle kepada teman kelompok agar penyusunan kepingan puzzle

dapat terselesaikan dengan baik dan cepat secara bersama. Guru memberikan stimulasi kepada anak agar anak dapat sama-sama bersabar dan saling berbagi kepingan puzzle dalam permainan serta dapat mengikuti aturan yang telah disepakati bersama dengan guru.

c) Kegiatan penutup

Pada kegiatan penutup, anak bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung. Sebelum pembelajaran selesai, guru dan anak-anak bernyanyi bersama, lagu yang tersirat pesan-pesan menarik yang berisikan dimana kegiatan pembelajaran hari ini telah berakhir dengan anak mengambil tas nya masing-masing, esok kembali bersekolah dan kegiatan sepulang sekolah tidak boleh bermain dijalan dan membantu ibu dirumah dan kemudian ditutup dengan berdoa bersama dan salam.

c. Observasi Tindakan Siklus I

Observasi ini dilakukan untuk melihat pelaksanaan apakah semua rencana yang telah di buat terlaksana dengan baik tidak ada penyimpangan yang dapat memberikan hasil yang kurang optimal dalam meningkatkan perkembangan sosial emosional anak melalui bermain kooperatif tipe puzzle dengan memberikan tanda centang (cek list) pada lembar observasi.

1. Pertemuan pertama siklus I

Perkembangan sosial emosional anak kelompok A melalui bermain kooperatif tipe puzzle pada siklus I pertemuan 1 pada Senin, 10 Juni 2024 dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.2 Data Peningkatan Perkembangan Sosial Emosional Siklus I Pertemuan 1

No	Nama	Indikator			Skor	Kriteria Penilaian
		Mengendalikan perasaan	Mau berbagi, monolong Dan membantu teman	Menaati peraturan bermain		
1	Ar	1	1	1	3	BB
2	Mi	1	1	1	3	BB
3	Ra	1	2	2	5	MB
4	Vi	2	1	1	4	MB
5	Za	1	1	1	3	BB
6	Zb	1	1	1	3	BB
7	Zh	2	1	2	5	MB
8	Zr	1	1	2	4	MB
Skor		10	9	11	30	
Presentase		31%	28%	34%	31%	
Kategori		MB	MB	MB	MB	

Dari keterangan data diatas maka peneliti dapat melihat bahwa perkembangan sosial emosional anak masih rendah dan masih butuh tindak lanjut dari peneliti. Anak-anak yang belum berkembang dan yang sudah mulai berkembang harus terus dibantu oleh ibu guru.

Dari beberapa indikator diatas memperlihatkan kemampuan mengendalikan perasaan presentasinya 31%, Mau berbagi, menolong dan membantu teman presentasinya 28% dan menaati peraturan bermain presentasinya 34%.

Berdasarkan dari keseluruhan indikator penilaian tersebut, maka dapat dilihat bahwa perkembangan sosial emosional anak kelompok A pada pertemuan pertama, maka hasilnya: a) Belum Berkembang (BB) 4 anak, b) Mulai Berkembang (MB) 4 anak, c) Berkembang Sesuai Harapan 0 anak, d) Berkembang Sesuai Harapan (BSB) 0 anak. Dari keseluruhan penilaian, maka perkembangan anak masih berada pada 31% atau termasuk kategori Mulai Berkembang (MB).

2. Pertemuan Kedua Siklus I

Perkembangan sosial emosional anak kelompok A melalui bermain kooperatif tipe puzzle pada siklus I pertemuan 2 pada Selasa, 11 Juni 2024 dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.3 Data Peningkatan Perkembangan Sosial Emosional Siklus I
Pertemuan 2**

No	Nama	Indikator			Skor	Kriteria Penilaian
		Mengendalikan perasaan	Mau berbagi, menolong dan membantu teman	Menaati peraturan bermain		
1	Ar	1	1	1	3	BB
2	Mi	1	1	1	3	BB
3	Ra	2	2	3	7	BSH
4	Vi	2	2	1	5	MB
5	Za	1	1	1	3	BB
6	Zb	1	1	1	3	BB
7	Zh	2	2	3	7	BSH
8	Zr	1	2	2	5	MB
Skor		11	12	13	36	
Presentase		34%	37%	41%	38%	
Kategori		MB	MB	MB	MB	

Dari keterangan data diatas dapat dilihat bahwa perkembangan sosial emosional anak sudah mulai meningkat, namun masih butuh tindak lanjut oleh peneliti. 2 anak sudah pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan presentasinya 58%. Hal ini sedikit lebih meningkat dari pertemuan pertama di siklus I, namun masih perlu dilakukan tindakan pada siklus kedua.

Adapun presentase perindikator pada siklus I pertemuan 2, maka pada indikator memperlihatkan kemampuan mengendalikan perasaan presentasinya

34%, mau berbagi, menolong dan membantu teman presentasinya 37% dan menaati peraturan bermain presentasinya 41%.

Berdasarkan dari keseluruhan indikator penilaian tersebut, maka dapat dilihat bahwa perkembangan sosial emosional anak kelompok A pada pertemuan kedua, maka hasilnya: a) Belum Berkembang (BB) 4 anak, b) Mulai Berkembang (MB) 2 anak, c) Berkembang Sesuai Harapan 2 anak, d) Berkembang Sesuai Harapan (BSB) 0 anak. Dari keseluruhan penilaian, maka perkembangan anak masih berada pada 38% atau termasuk kategori Mulai Berkembang (MB).

d. Refleksi Siklus I

Berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan peneliti dan guru pada akhir siklus 1, refleksi berupa koreksi terhadap tindakan yang telah dilaksanakan ini dilakukan untuk mengetahui kekurangan yang ada pada siklus 1. Walaupun terdapat peningkatan pada siklus 1 namun jumlahnya masih dibawah 75% dari jumlah anak. Adapun permasalahan yang muncul pada siklus 1 ditemukan bahwa :

1. Peneliti kurang bisa mengkondisikan anak sehingga kegiatan menjadi sedikit kurang terkondisikan
2. Masih banyak anak bingung dalam melakukan kegiatan
3. Media puzzle pada hari pertama di siklus I bentuk puzzle nya kurang menarik dan kepingan puzzle nya yang sedikit sehingga anak sulit untuk saling berbagi kepingan puzzle

4. Kurangnya penyampaian dari peneliti bahwa dalam suatu permainan pasti ada kalah dan menang, sehingga anak yang kalah merasa kesal
5. Anak-anak masih banyak yang belum bisa mengendalikan perasaan sabar nya saat bermain sehingga anak merasa kesal dan tidak tertarik bermain lagi
6. Peneliti harus lebih kreatif dan menyenangkan dalam penyampaian kegiatan kepada anak sehingga anak lebih antusias.

4.2.2 Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Siklus II

a. Perencanaan Siklus II

Berikut perencanaan pada siklus II yang meliputi kegiatan sebagai berikut :

1. Menetapkan tema pembelajaran

Tema pembelajaran yang digunakan dalam siklus II menyesuaikan dengan tema yang sudah ditentukan oleh guru kelas, yaitu Tema Negaraku.

2. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Setelah berdiskusi dengan guru kelas, mendapat kesepakatan bahwa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mengikuti kegiatan sekolah dan dilanjutkan dengan cara berkolaborasi antara guru dengan peneliti tentang bagaimana cara bermain kooperatif tipe puzzle. Hal tersebut dilakukan dengan tujuan agar pembelajaran terprogram dengan baik.

3. Mempersiapkan alat, bahan dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam bermain kooperatif

Setelah berdiskusi dengan guru kelas yang akan dilakukan, selanjutnya peneliti mempersiapkan media puzzle untuk kegiatan bermain kooperatif tipe

puzzle dan kamera untuk mendokumentasikan kegiatan yang berlangsung yang telah direncanakan sebelumnya dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

4. Mempersiapkan instrumen penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa lembar observasi kegiatan anak dan guru untuk mengetahui perkembangan sosial emosional melalui bermain kooperatif tipe puzzle yang berisi aspek-aspek yang akan dinilai yaitu meliputi : Mengendalikan perasaan, mau berbagi, menolong dan membantu teman, dan menaati peraturan bermain.

b. Pelaksanaan Siklus II

1. Pertemuan Pertama Siklus II

Pertemuan pertama pada siklus II dilaksanakan pada hari Kamis, 13 Juni 2024. Ketika anak-anak diberitahukan bahwa akan melaksanakan permainan kooperatif tipe puzzle anak-anak nampak senang dan antusias.

a) Kegiatan awal

Kegiatan awal anak-anak yang sudah hadir disekolah mengaji iqra dan buku bacaan terlebih dahulu sebelum baris-berbaris. Pada kegiatan awal ini sebelum memulai pembelajaran sesuai RPP yang telah dirancang guru, pembiasaan pagi yaitu baris-berbaris dihalaman sekolah mengulang hafalan-hafalan hadist,surah pendek dan aktivitas fisik, dilanjutkan dengan praktek sholat dhuha berjamaah.

b) Kegiatan inti

Setelah melakukan kegiatan awal pembelajaran, anak-anak dibimbing untuk menduduki kursi masing-masing dan guru mengucapkan salam dan membimbing anak untuk berdoa sebelum belajar. Selanjutnya guru menjelaskan mengenai tema pada hari itu dan kegiatan apa yang akan dilakukan serta memberikan contoh pada anak. Semua anak diminta untuk berdiri kedepan kelas dan guru (peneliti) membagi anak menjadi dua kelompok. Selanjutnya guru menjelaskan cara dan aturan kegiatan bermain puzzle secara berkelompok dan memberikan contoh pada anak. Guru meminta anak untuk menyelesaikan tugasnya secara bersama-sama dengan membagi kepingan puzzle kepada teman kelompok agar penyusunan kepingan puzzle dapat terselesaikan dengan baik dan cepat secara bersama. Guru memberikan stimulasi kepada anak agar anak dapat sama-sama bersabar dan saling berbagi kepingan puzzle dalam permainan serta dapat mengikuti aturan yang telah disepakati bersama dengan guru.

c) Kegiatan penutup

Pada kegiatan penutup, anak bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung. Sebelum pembelajaran selesai, guru dan anak-anak bernyanyi bersama, lagu yang tersirat pesan-pesan menarik yang berisikan dimana kegiatan pembelajaran hari ini telah berakhir dengan anak mengambil tas nyamasing-masing, esok kembali bersekolah dan kegiatan

sepulang sekolah tidak boleh bermain dijalan dan membantu ibu dirumah dan kemudian ditutup dengan berdoa bersama dan salam.

2. Pertemuan kedua siklus II

Pertemuan kedua pada siklus II dilaksanakan pada hari Jumat, 14 Juni 2024. Ketika anak-anak diberitahukan bahwa akan melaksanakan permainan kooperatif tipe puzzle dengan diakhir permainan anak akan diberikan reward semua anak nampak lebih senang dan antusias.

a) Kegiatan awal

Kegiatan awal anak-anak yang sudah hadir disekolah mengaji iqra dan buku bacaan terlebih dahulu sebelum baris-berbaris. Pada kegiatan awal ini sebelum memulai pembelajaran sesuai RPP yang telah dirancang guru, pembiasaan pagi yaitu baris-berbaris dihalaman sekolah mengulang hafalan-hafalan hadist, surah pendek dan aktivitas fisik, dilanjutkan dengan praktek sholat dhuha berjamaah.

b) Kegiatan inti

Setelah melakukan kegiatan awal pembelajaran, anak-anak dibimbing untuk menduduki kursi masing-masing dan guru mengucapkan salam dan membimbing anak untuk berdoa sebelum belajar. Selanjutnya guru menjelaskan mengenai tema pada hari itu dan kegiatan apa yang akan dilakukan serta memberikan contoh pada anak. Semua anak diminta untuk berdiri kedepan kelas dan guru (peneliti) membagi anak menjadi dua kelompok. Selanjutnya guru menjelaskan cara dan aturan kegiatan bermain

puzzle secara berkelompok dan memberikan contoh pada anak. Guru meminta anak untuk menyelesaikan tugasnya secara bersama-sama dengan membagi kepingan puzzle kepada teman kelompok agar penyusunan kepingan puzzle dapat terselesaikan dengan baik dan cepat secara bersama. Guru memberikan stimulasi kepada anak agar anak dapat sama-sama bersabar dan saling berbagi kepingan puzzle dalam permainan serta dapat mengikuti aturan yang telah disepakati bersama dengan guru.

c) Kegiatan penutup

Pada kegiatan penutup anak bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung. Sebelum pembelajaran selesai, guru dan anak-anak bernyanyi bersama, lagu yang tersirat pesan-pesan menarik yang berisikan dimana kegiatan pembelajaran hari ini telah berakhir dengan anak mengambil tas nya masing-masing, esok kembali bersekolah dan kegiatan sepulang sekolah tidak boleh bermain dijalan dan membantu ibu dirumah dan kemudian ditutup dengan berdoa bersama dan salam.

c. Observasi Tindakan Siklus II

Observasi ini dilakukan untuk melihat pelaksanaan apakah semua rencana yang telah di buat terlaksana dengan baik tidak ada penyimpangan yang dapat memberikan hasil yang kurang optimal dalam meningkatkan perkembangan sosial emosional anak melalui bermain kooperatif tipe puzzle dengan memberikan tanda centang (cek list) pada lembar observasi.

1. Pertemuan pertama siklus II

Perkembangan sosial emosional anak kelompok A melalui bermain kooperatif tipe puzzle pada siklus II pertemuan 1 pada Kamis, 13 Juni 2024 dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.4 Data Peningkatan Perkembangan Sosial Emosional Siklus II Pertemuan 1

No	Nama	Indikator			Skor	Kriteria Penilaian
		Mengendalikan perasaan	Mau berbagi, menolong dan membantu teman	Menaati peraturan bermain		
1	Ar	3	3	3	9	BSH
2	Mi	3	3	4	10	BSB
3	Ra	3	3	3	9	BSH
4	Vi	1	1	1	3	BB
5	Za	2	3	3	8	BSH
6	Zb	3	3	4	10	BSB
7	Zh	3	3	4	10	BSB
8	Zr	1	1	1	3	BB
Skor		19	20	23	62	
Presentase		59%	63%	72%	65%	
Kategori		BSH	BSH	BSH	BSH	

Dari keterangan data diatas maka peneliti dapat melihat bahwa perkembangan sosial emosional anak masih rendah dan masih butuh tindak lanjut dari peneliti. Anak-anak yang belum berkembang dan yang sudah berkembang sesuai harapan juga harus terus dibantu oleh ibu guru.

Dari beberapa indikator diatas, memperlihatkan kemampuan mengendalikan perasaan presentasinya 59%, Mau berbagi, menolong dan membantu teman presentasinya 63% dan menaati peraturan bermain presentasinya 72%.

Berdasarkan dari keseluruhan indikator penilaian tersebut, maka dapat dilihat bahwa perkembangan sosial emosional anak kelompok A pada pertemuan pertama, maka hasilnya: a) Belum Berkembang (BB) 2 anak, b) Mulai Berkembang (MB) 0 anak, c) Berkembang Sesuai Harapan 3 anak, d) Berkembang Sesuai Harapan (BSB) 3 anak. Dari keseluruhan penilaian, maka perkembangan anak masih berada pada 65% atau termasuk kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

2. Pertemuan Kedua Siklus II

Perkembangan sosial emosional anak kelompok A melalui bermain kooperatif tipe puzzle pada siklus II pertemuan 2 pada Jumat, 14 Juni 2024 dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.5 Data Peningkatan Perkembangan Sosial Emosional Siklus II
Pertemuan 2**

No	Nama	Indikator			Skor	Kriteria Penilaian
		Mengendalikan perasaan	Mau berbagi, menolong dan membantu teman	Menaati peraturan bermain		
1	Ar	4	3	4	11	BSB
2	Mi	3	4	4	11	BSB
3	Ra	3	4	4	11	BSB
4	Vi	3	3	4	10	BSB
5	Za	3	4	4	11	BSB
6	Zb	4	3	4	11	BSB
7	Zh	4	3	4	11	BSB
8	Zr	3	3	3	9	BSH
Skor		27	27	31	85	
Presentase		84%	84%	97%	89%	
Kategori		BSB	BSB	BSB	BSB	

Dari keterangan data diatas dapat dilihat bahwa perkembangan sosial emosional semua anak sudah meningkat, semua anak sudah berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan presentase paling tinggi 92% dan presentase terkecilnya 75%. Dengan demikian penelitian dapat diberhentikan pada siklus II.

Adapun presentase perindikator pada siklus II pertemuan 2, maka pada indikator memperlihatkan kemampuan mengendalikan perasaan presentasinya 84%, Mau berbagi, menolong dan membantu teman presentasinya 84% dan menaati peraturan bermain presentasinya 97%.

d. Refleksi Siklus II

Seluruh data yang didapat dari hasil penelitian dari tanggal 13 -14 Juni 2024 yang terdiri dari 2 kali pertemuan berhasil meningkatkan perkembangan sosial emosional anak melalui bermain kooperatif tipe puzzle, pada pertemuan kedua di siklus II ini hampir seluruh kekurangan pada siklus I sudah dapat diatasi dengan perbaikan tindakan pada cara mengajar dengan lebih menyenangkan dalam menyampaikan kegiatan, aturan dalam permainan dengan ditambahkan rintangan terlebih dahulu yang harus dilalui bersama teman kelompok sebelum menyelesaikan permainan puzzle sehingga anak-anak lebih tertarik dan semangat, membuat bentuk puzzle dengan kepingan puzzle yang lebih banyak dari sebelumnya sehingga anak bisa saling berbagi, menolong dan membantu teman kelompoknya dan guru juga memberikan informasi akan memberikan reward diakhir kegiatan sehingga semua anak menjadi senang dan bersemangat untuk mengikuti kegiatan dengan lebih baik dari sebelumnya.

4.3 Perbandingan Hasil Tindakan Antar Siklus

Berdasarkan analisis data yang dilakukan dalam penelitian tindakan kelas dapat diketahui perkembangan sosial emosional anak meningkat setelah menerapkan bermain kooperatif tipe puzzle hal ini ditunjukkan dari hasil presentase setiap siklus.

1. Peningkatan Perkembangan Sosial Emosional Anak Siklus I

No	Aspek Penilaian	Siklus I		Rata-rata
		1	2	
1	Mengendalikan perasaan	31%	34%	32,5%
2	Mau berbagi, menolong dan membantu teman	28%	37%	32,5%
3	Menaati peraturan bermain	34%	41%	37,5%
Indikator Keberhasilan Kelas = $102,5/3 = 34$				

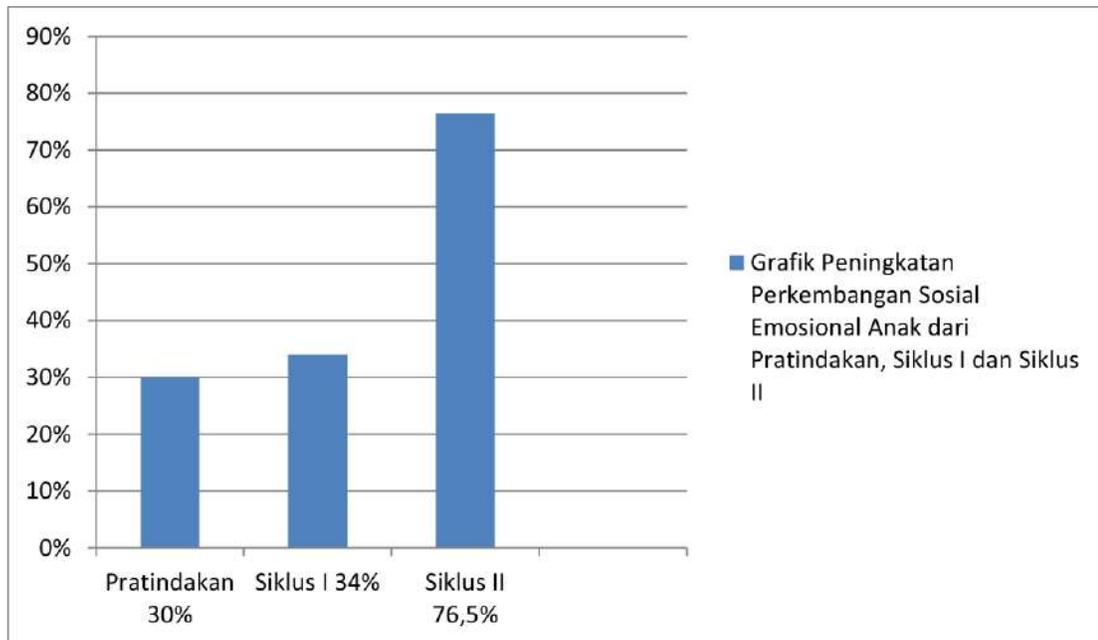
Berdasarkan pengamatan siklus I dapat dilihat perkembangan sosial emosional anak belum berkembang secara optimal, dapat diketahui dari presentase tiga aspek memperlihatkan kemampuan Mengendalikan perasaan dengan presentase 31% pada pertemuan pertama, kemudian dilanjutkan dengan pertemuan kedua meningkat menjadi 34%, Mau berbagi, menolong dan membantu teman dengan presentase 28% pada pertemuan pertama, kemudian dilanjutkan dengan pertemuan kedua meningkat menjadi 37%, Menaati peraturan bermain dengan presentase 34% pada pertemuan pertama, kemudian dilanjutkan dengan pertemuan kedua meningkat menjadi 41%.

2. Peningkatan Perkembangan Sosial Emosional Anak Siklus II

No	Aspek Penilaian	Siklus I		Rata-rata
		1	2	
1	Mengendalikan perasaan	59%	84%	71,5%
2	Mau berbagi, menolong dan membantu teman	63%	84%	73,5%
3	Menaati peraturan bermain	72%	97%	84,5%
Indikator Keberhasilan Kelas = $229,5/3 = 76,5$				

Berdasarkan pengamatan siklus II dapat dilihat perkembangan sosial emosional anak belum berkembang secara optimal, dapat diketahui dari presentase tiga aspek memperlihatkan kemampuan Mengendalikan perasaan dengan presentase 59% pada pertemuan pertama, kemudian dilanjutkan dengan pertemuan kedua meningkat menjadi 84%, Mau berbagi, menolong dan membantu teman dengan presentase 63% pada pertemuan pertama, kemudian dilanjutkan dengan pertemuan kedua meningkat menjadi 84%, Menaati peraturan bermain dengan presentase 72% pada pertemuan pertama, kemudian dilanjutkan dengan pertemuan kedua meningkat menjadi 97%.

Berikut ini merupakan grafik peningkatan perkembangan sosial emosional anak dari siklus I ke siklus II :



Gambar 4.1 Grafik Data Peningkatan Perkembangan Sosial Emosional Anak dari Pratindakan, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan grafik diatas dapat dilihat bahwa perkembangan sosial emosional anak meningkat pada setiap siklusnya pada siklus I presentase perkembangan sosial emosional anak adalah 34%. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II terjadi peningkatan perkembangan sosial emosional yang sangat baik dengan presentase 76,5%. Dengan demikian dapat dikatakan penerapan metode bermain kooperatif tipe puzzle efektif untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak.

4.4 Pembahasan

Hasil kegiatan pembelajaran melalui metode bermain kooperatif tipe puzzle untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional yang dilakukan selama dua siklus, terlihat ada peningkatan. Pada setiap siklus yang dilakukan menggunakan model pembelajaran yang sama tetapi tindakan yang dilakukan berbeda mengalami peningkatan. Secara keseluruhan hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa melalui bermain kooperatif tipe puzzle dalam upaya meningkatkan perkembangan sosial emosional anak berjalan dengan baik dengan perbaikan-perbaikan pada setiap siklusnya dan dapat mencapai kriteria keberhasilan penelitian KKM=BSH sebesar 75% .

Siklus pertama anak diberikan kegiatan dengan penerapan metode bermain kooperatif tipe puzzle anak dapat bekerjasama dengan teman kelompoknya. Pada siklus pertama peneliti merencanakan pembelajaran dengan melakukan kegiatan bermain kooperatif secara berkelompok, dan setiap kelompok terdiri dari 4 orang anak dan apabila ada permasalahan guru siap menjawab dan menolong, karena pada dasarnya guru memegang peran sebagai fasilitator. Metode bermain kooperatif merupakan kegiatan yang menarik bagi anak dan dapat menstimulasi kesabaran anak, melatih anak untuk berpartisipasi dalam kegiatan berkelompok dan melatih anak dalam berinteraksi dengan teman sebayanya.

Hasil analisis yang dilakukan menyatakan bahwa ada peningkatan perkembangan sosial emosional anak mulai dari siklus I sebesar 34% ketika dilakukan perbaikan pada siklus II meningkat menjadi 76,5%. Dengan adanya peningkatan pada

presentase perkembangan sosial emosional anak mencapai hingga 76,5% pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) maka dapat dikatakan metode bermain kooperatif tipe puzzle dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional anak.

Sejalan dengan penelitian Kartika (2015) bermain kooperatif cenderung meningkatkan perilaku kerjasama dan membantu anak-anak untuk tidak berperilaku agresif, bermain kooperatif juga dapat meningkatkan penerimaan teman sebaya, menghargai diri sendiri, dan keterampilan sosial. Aktivitas bermain kooperatif berpengaruh terhadap perkembangan sosial-emosional karena dalam aktivitas bermain kooperatif anak dapat belajar akan hal yang diperlukan dalam perkembangannya seperti berbagi dengan teman, saling berinteraksi, bekerjasama dengan teman, sabar menunggu giliran, saling membantu dalam kegiatan apapun, saling memberi semangat, belajar mengendalikan emosi, saling menghargai diri sendiri maupun orang lain dan sebagainya yang berhubungan dalam perkembangan sosial-emosional.

Pertama dengan penerapan metode bermain kooperatif juga perlu menimbangkan strategi pembelajaran pada model kooperatif tipe puzzle. Karena disetiap strategi pada pembelajaran kooperatif memerlukan persiapan yang berbeda tingkat kemudahannya begitu pula dalam pelaksanaannya. Oleh sebab itu perlu dipertimbangkan dengan baik strategi yang akan digunakan. Beberapa hal yang dapat dijadikan pertimbangan dalam memilih strategi pembelajaran adalah tujuan pembelajaran, aktivitas, pengetahuan awal siswa, alokasi waktu, dan sarana

penunjang. Ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai serta media pendukung dalam proses pembelajaran akan mempengaruhi hasil belajar yang diharapkan.

Kedua memberikan pengarahan yang jelas kepada anak, dikarenakan dalam model pembelajaran kooperatif tipe puzzle adalah bekerja sama dalam kelompok kecil secara pertandingan, sehingga pengarahan dari guru yang jelas akan mempengaruhi kesuksesan pada setiap proses pembelajaran. Serta pemberian motivasi dan dukungan dari guru memegang peranan penting dalam kegiatan pembelajaran apabila anak memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar, maka mendorong anak dalam mencapai pertumbuhan dan perkembangan yang optimal.

Dari hasil penelitian tindakan kelas (PTK) ini mengalami peningkatan yang semakin membaik dari setiap siklusnya, maka hal ini dapat disimpulkan bahwa dengan melalui bermain kooperatif tipe puzzle dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional anak kelompok A di TK IT Al Mumtaz.

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan dari hasil penelitiandi setiap indikator, maka dapat disimpulkan bahwa saat sebelum dilakukan tindakan penelitian kelas, kondisi perkembangan sosial emosional anak masih berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) dengan presentase sebesar 30%.

Pelaksanaan penelitian ini terdiri dari dua siklus dan disetiap siklusnya dilaksanakan 2 kali pertemuan. Subjek penelitian ini adalah 8 anak kelompok A TK IT Al Mumtaz yang terdiri dari 4 laki-laki dan 4 perempuan. Objek penelitian adalah bermain kooperatif tipe puzzle dalam perkembangan sosial emosional.

Setelah dilakukan tindakan melalui bermain kooperatif tipe puzzle terdapat peningkatan yang signifikan terhadap perkembangan sosial emosional pada anak kelompok A TK IT Al Mumtaz. Hasil pelaksanaan pembelajaran melalui bermain kooperatif tipe puzzle dapat dilihat pada tingkat keberhasilan kegiatan yang dilakukan , maka hasil didapatkan pada siklus I 34% ketika dilakukan perbaikan tindakan pada siklus II menjadi 76,5%, dari hasil presentase diatas, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan melalui bermain kooperatif tipe puzzle mampu meningkatkan perkembangan sosial emosional anak kelompok A di TK IT Al Mumtaz.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka ada beberapa saran peneliti yang perlu disampaikan yaitu :

a. Bagi Guru

Untuk memotivasi Guru untuk lebih kreatif dalam mencari inovasi-inovasi pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak, sebelum melakukan kegiatan sebaiknya guru selalu membuat aturan yang harus disepakati bersama anak agar anak dapat terbiasa dalam mengikuti aturan permainan, pemberian penguatan (reward) juga perlu diberikan agar dapat memotivasi anak dan menumbuhkan semangat belajar anak.

b. Bagi Sekolah

Sekolah dapat mengembangkan program pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak seperti dengan menerapkan bermain kooperatif serta menerapkan pembelajaran lainnya yang dapat menunjang anak untuk terlibat aktif.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Kegiatan Bermain kooperatif tipe puzzle dapat dijadikan sebagai referensi terkait dengan permasalahan yang sama pada penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Juantika Nurihsan dan Agustin Mubiar. (2011). *Dinamika Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Refika Aditama.
- Ali Nugraha dan Yeni Rachmawati. (2009). *Metode Pengembangan Sosial Emosional*.
- Aliah Hasan. (2008). *Menyikapi Rentang Kehidupan Manusia dari Prakelahiran Hingga Pasca Kematian*. In A. Hasan, *Menyikapi Rentang Kehidupan Manusia dari Prakelahiran Hingga Pasca Kematian*. Jakarta: Rajawali Press.
- Aziz Hanna,C & Rizawati. (2022). *Pengaruh Permainan Kooperatif Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini*. *Lectura;Journalofearlychildhoodeducation*.
- Depdiknas. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 146.2014. Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Dharmamulya, Sukirman dkk. (2005). *Permainan tradisional jawa: Sebuah Upaya Pelestarian*. Purwanggan: Kepel Press.
- Dr.Sri tatminingsih,M.Pd. (2019). *Dasar-dasar pendidikan anak usia dini*. banten.
- Hayani Efrida. (2023, 11 20). *Pengaruh Permainan Engklek Dan Puzzle Terhadap Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini*. *repositry.uma.ac.id* .
- Hijriati. (2019). *Faktor Dan Kondisi Yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini*. *VolumeV. Nomor2*. Juli-Desember 2019.
- Ihsan Nurfaidah. (2023). 2023. *Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Melalui Bermain Kooperatif Di RA-Rahman Utama Desa Lempopacci Kecamatan Suli Kabupaten Luwu Provinsi Sulawesi Selatan* .
- Ilham Saputra & Alzena Masykouri. (2011). *Membangun Sosial Emosi Anak Usia 2-4 Tahun*. *Dirjen PAUD* .
- Khaironi Mulianah. (2018). *Perkembangan Anak Usia Dini*. *Jurnal Golden Age Hamzanwadi University , Vol.3 No.1, Juni 2018*.

- Maria Ina & Amalia Eka, R. *Perkembangan Aspek Sosial Emosional Dan Kegiatan Pembelajaran Yang Sesuai Untuk Anak Usia 4-6 Tahun.*
- Ningsih, Endang Sri Lestari. (2018). Upaya Meningkatkan Sosial Emosional Melalui Kegiatan Bermain Kooperatif Pada Anak Kelompok B Di RA Rahmatullah Tanjung Morawa.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 137.2013.Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.
- Saputri Widya Melinda. (2019/2020). Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Bermain Kooperatif Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kecamatan Muara Tambesi.
- Sari, Gusti Maya Indra. (2021). Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Proyek Pada Anak Kelompok B1 Di TK Tunas Harapan Tambang.
- Sisdiknas. Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional. *Kemendikbud,2003* .
- Wardany Minady Putri, Dkk. Aktivitas Bermain Kooperatif Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak. *Jurnal Pendidikan Anak* .
- Yanti, Fathur Rahma. (2021). Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Melalui Belajar Kelompok Pada Kelas B Di PAUD PGRI 15 A Iringmulyo Metro Timur.
- Yusmiati. (2021, 12 22). Efektivitas Permainan Puzzle Dan Balok Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di PAUD Mbah Ceria Medan Pada Masa Pandemi COVID-19.

Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian Dari Sekolah



**YAYASAN BANI FATHONIYAH
TK IT AL MUMTAZ**

Alamat: Desa Sumber Makmur Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar
NPSN 70009120 KODE POS 48464 HP /Wa 082285971701

SURAT IZIN PENELITIAN

Nomor: 421.1/ TK.IT AMZ/DS.SM/IPEL/VI/2024/114

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **IIM ROHIMAH, S.Pd,I**

NIP : -

Jabatan : Kepala TK IT Al Mumtaz

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : **PUTRI PUSPITA**

NIM : 2086207005

Program Studi: Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pahlawan Tuanku
Tambusai

Diberikan izin untuk melakukan penelitian yang berjudul “ **Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Melalui Bermain Kooperatif Tipe Puzzle Pada Anak Kelompok A Di TK IT Al Mumtaz** ”. Pada 10-14 Juni 2024.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana semestinya.

Sumber Makmur, 14 Juni 2024

Kepala TK IT Al Mumtaz

IIM ROHIMAH, S.Pd,I

Lampiran 2 :Tabel Lembar Observasi Guru

Lembar Observasi Guru Siklus I Pertemuan 1

No	Aktivitas yang dilakukan peneliti sebagai guru	Terlaksana	
		Ya	Tidak
1.	Peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan dengan baik		
2.	Peneliti mempersiapkan berbagai pertanyaan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran		
3.	Peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan perencanaan yang telah disiapkan sebelumnya		
4.	Peneliti memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain kooperatif puzzle sesuai ketentuan dan aturan yang telah di tentukan		
5.	Peneliti melakukan pengamatan pada kegiatan bermain kooperatif yang sedang dilakukan anak		
6.	Peneliti melakukan pendampingan dan bantuan pada anak yang mengalami kesulitan dalam kegiatan bermain kooperatif		
7.	Peneliti meminta anak untuk mengungkapkan permainan apa yang telah dibuat atau dilakukannya dengan mengungkapkannya di depan teman-temannya		
8.	Peneliti memberikan kesempatan pada anak lain untuk memberikan tanggapan		
9.	Peneliti melakukan penguatan manfaat dari kegiatan bermain kooperatif yang telah dilakukan		
10.	Peneliti menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan		

11.	Peneliti memberi penilaian pada anak atau kelompok yang paling baik sikap sosial emosionalnya melalui penyampaian di depan kelas		
-----	--	--	--

Guru Kelas A

Sumber Makmur, 10 Juni 2024

Kepala Sekolah

Fadhilah Minhatul Maula

Iim Rohimah,S.Pd,I

Lembar Observasi Guru Siklus I Pertemuan 2

No	Aktivitas yang dilakukan peneliti sebagai guru	Terlaksana	
		Ya	Tidak
1.	Peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan dengan baik		
2.	Peneliti mempersiapkan berbagai pertanyaan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran		
3.	Peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan perencanaan yang telah disiapkan sebelumnya		
4.	Peneliti memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain kooperatif puzzle sesuai ketentuan dan aturan yang telah di tentukan		
5.	Peneliti melakukan pengamatan pada kegiatan bermain kooperatif yang sedang dilakukan anak		
6.	Peneliti melakukan pendampingan dan bantuan pada anak yang mengalami kesulitan dalam kegiatan bermain kooperatif		
7.	Peneliti meminta anak untuk mengungkapkan permainan apa yang telah dibuat atau dilakukannya dengan mengungkapkannya di depan teman-temannya		
8.	Peneliti memberikan kesempatan pada anak lain untuk memberikan tanggapan		
9.	Peneliti melakukan penguatan manfaat dari kegiatan bermain kooperatif yang telah dilakukan		
10.	Peneliti menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan		

11.	Peneliti memberi penilaian pada anak atau kelompok yang paling baik sikap sosial emosionalnya melalui penyampaian di depan kelas		
-----	--	--	--

Guru Kelas A

Sumber Makmur, 11 Juni 2024

Kepala Sekolah

Fadhilah Minhatul Maula

Iim Rohimah,S.Pd,I

Lembar Observasi Guru Siklus II Pertemuan 1

No	Aktivitas yang dilakukan peneliti sebagai guru	Terlaksana	
		Ya	Tidak
1.	Peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan dengan baik		
2.	Peneliti mempersiapkan berbagai pertanyaan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran		
3.	Peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan perencanaan yang telah disiapkan sebelumnya		
4.	Peneliti memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain kooperatif puzzle sesuai ketentuan dan aturan yang telah di tentukan		
5.	Peneliti melakukan pengamatan pada kegiatan bermain kooperatif yang sedang dilakukan anak		
6.	Peneliti melakukan pendampingan dan bantuan pada anak yang mengalami kesulitan dalam kegiatan bermain kooperatif		
7.	Peneliti meminta anak untuk mengungkapkan permainan apa yang telah dibuat atau dilakukannya dengan mengungkapkannya di depan teman-temannya		
8.	Peneliti memberikan kesempatan pada anak lain untuk memberikan tanggapan		
9.	Peneliti melakukan penguatan manfaat dari kegiatan bermain kooperatif yang telah dilakukan		
10.	Peneliti menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan		

11.	Peneliti memberi penilaian pada anak atau kelompok yang paling baik sikap sosial emosionalnya melalui penyampaian di depan kelas		
-----	--	--	--

Guru Kelas A

Sumber Makmur, 13 Juni 2024

Kepala Sekolah

Fadhilah Minhatul Maula

Iim Rohimah,S.Pd,I

Lembar Observasi Guru Siklus II Pertemuan 2

No	Aktivitas yang dilakukan peneliti sebagai guru	Terlaksana	
		Ya	Tidak
1.	Peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan dengan baik		
2.	Peneliti mempersiapkan berbagai pertanyaan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran		
3.	Peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan perencanaan yang telah disiapkan sebelumnya		
4.	Peneliti memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain kooperatif puzzle sesuai ketentuan dan aturan yang telah di tentukan		
5.	Peneliti melakukan pengamatan pada kegiatan bermain kooperatif yang sedang dilakukan anak		
6.	Peneliti melakukan pendampingan dan bantuan pada anak yang mengalami kesulitan dalam kegiatan bermain kooperatif		
7.	Peneliti meminta anak untuk mengungkapkan permainan apa yang telah dibuat atau dilakukannya dengan mengungkapkannya di depan teman-temannya		
8.	Peneliti memberikan kesempatan pada anak lain untuk memberikan tanggapan		
9.	Peneliti melakukan penguatan manfaat dari kegiatan bermain kooperatif yang telah dilakukan		
10.	Peneliti menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan		

11.	Peneliti memberi penilaian pada anak atau kelompok yang paling baik sikap sosial emosionalnya melalui penyampaian di depan kelas		
-----	--	--	--

Guru Kelas A

Sumber Makmur, 14 Juni 2024

Kepala Sekolah

Fadhilah Minhatul Maula

Iim Rohimah,S.Pd,I

**Lampiran 3 : Lembar Observasi dan Data Perkembangan Sosial Emosional Anak
Kelompok A TK IT Al Mumtaz**

**Lembar Observasi Awal/Pratindakan Perkembangan Sosial Emosional
Anak Kelompok A TK IT Al Mumtaz**

No	Nama	Indikator												Skor
		Mengendalikan perasaan				Mau berbagi, menolong dan membantu teman				Menaati peraturan bermain				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Ar	✓				✓				✓				3
2	Mi	✓				✓					✓			4
3	Ra	✓					✓			✓				4
4	Vi	✓				✓				✓				3
5	Za	✓				✓				✓				3
6	Zb	✓				✓					✓			4
7	Zh		✓			✓					✓			5
8	Zr	✓				✓				✓				3
	Skor	9				9				11				

**Data awal/PratindakanPerkembangan Sosial Emosional Anak Kelompok A
TKIT Al Mumtaz**

No	Nama	Indikator			Skor	Kriteria Penilaian
		Mengendalikan perasaan	Mau berbagi, monolong Dan membantu teman	Menaati peraturan bermain		
1	Ar	1	1	1	3	BB
2	Mi	1	1	2	4	MB
3	Ra	1	2	1	4	MB
4	Vi	1	1	1	3	BB
5	Za	1	1	1	3	BB
6	Zb	1	1	2	4	BB
7	Zh	2	1	2	5	MB
8	Zr	1	1	1	3	MB
Skor		9	9	11	29	
Presentase		28%	28%	34%	30%	
Kategori		MB	MB	MB	MB	

Lembar Observasi Siklus I Pertemuan 1
Perkembangan Sosial Emosional Anak Kelompok A TKIT Al Mumtaz

No	Nama	Indikator												Skor
		Mengendalikan perasaan				Mau berbagi, menolong dan membantu teman				Menaati peraturan bermain				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Ar	✓				✓				✓				3
2	Mi	✓				✓				✓				3
3	Ra	✓					✓				✓			5
4	Vi		✓			✓				✓				4
5	Za	✓				✓				✓				3
6	Zb	✓				✓				✓				3
7	Zh		✓			✓					✓			5
8	Zr	✓				✓					✓			4
	Skor	10				9				11				30

Data Siklus I Pertemuan 1
Perkembangan Sosial Emosional Anak Kelompok A TKIT Al Mumtaz

No	Nama	Indikator			Skor	Kriteria Penilaian
		Mengendalikan perasaan	Mau berbagi, monolong Dan membantu teman	Menaati peraturan bermain		
1	Ar	1	1	1	3	BB
2	Mi	1	1	1	3	BB
3	Ra	1	2	2	5	MB
4	Vi	2	1	1	4	MB
5	Za	1	1	1	3	BB
6	Zb	1	1	1	3	BB
7	Zh	2	1	2	5	MB
8	Zr	1	1	2	4	MB
Skor		10	9	11	30	
Presentase		31%	28%	34%	31%	
Kategori		MB	MB	MB	MB	

Lembar Observasi Siklus I Pertemuan 2
Perkembangan Sosial Emosional Anak Kelompok A TKIT Al Mumtaz

No	Nama	Indikator												Skor
		Mengendalikan perasaan				Mau berbagi, menolong dan membantu teman				Menaati peraturan bermain				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Ar	✓				✓				✓				3
2	Mi	✓				✓				✓				3
3	Ra		✓				✓					✓		7
4	Vi		✓				✓			✓				5
5	Za	✓				✓				✓				3
6	Zb	✓				✓				✓				3
7	Zh		✓				✓					✓		7
8	Zr	✓					✓				✓			5
	Skor	11				12				13				36

Data Siklus I Pertemuan 2
Perkembangan Sosial Emosional Anak Kelompok A TKIT Al Mumtaz

No	Nama	Indikator			Skor	Kriteria Penilaian
		Mengendalikan perasaan	Mau berbagi, menolong dan membantu teman	Menaati peraturan bermain		
1	Ar	1	1	1	3	BB
2	Mi	1	1	1	3	BB
3	Ra	2	2	3	7	BSH
4	Vi	2	2	1	5	MB
5	Za	1	1	1	3	BB
6	Zb	1	1	1	3	BB
7	Zh	2	2	3	7	BSH
8	Zr	1	2	2	5	MB
Skor		11	12	13	36	
Presentase		34%	37%	41%	38%	
Kategori		MB	MB	MB	MB	

Lembar Observasi Siklus II Pertemuan 1
Perkembangan Sosial Emosional Anak Kelompok A TKIT Al Mumtaz

No	Nama	Indikator												Skor
		Mengendalikan perasaan				Mau berbagi, menolong dan membantu teman				Menaati peraturan bermain				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Ar			✓				✓				✓		9
2	Mi			✓				✓					✓	10
3	Ra			✓				✓				✓		9
4	Vi	✓					✓			✓				3
5	Za		✓					✓				✓		8
6	Zb			✓				✓					✓	10
7	Zh			✓				✓					✓	10
8	Zr	✓				✓				✓				3
	Skor	19				20				23				62

Data Siklus II Pertemuan 1
Perkembangan Sosial Emosional Anak Kelompok A TKIT Al Mumtaz

No	Nama	Indikator			Skor	Kriteria Penilaian
		Mengendalikan perasaan	Mau berbagi, menolong dan membantu teman	Menaati peraturan bermain		
1	Ar	3	3	3	9	BSH
2	Mi	3	3	4	10	BSB
3	Ra	3	3	3	9	BSH
4	Vi	1	1	1	3	BB
5	Za	2	3	3	8	BSH
6	Zb	3	3	4	10	BSB
7	Zh	3	3	4	10	BSB
8	Zr	1	1	1	3	BB
Skor		19	20	23	62	
Presentase		59%	63%	72%	65%	
Kategori		BSH	BSH	BSH	BSH	

Lembar Observasi Siklus II Pertemuan 2
Perkembangan Sosial Emosional Anak Kelompok A TKIT Al Mumtaz

No	Nama	Indikator												Skor
		Mengendalikan perasaan				Mau berbagi, menolong dan membantu teman				Menaati peraturan bermain				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Ar				✓			✓					✓	11
2	Mi			✓					✓				✓	11
3	Ra			✓					✓				✓	11
4	Vi			✓				✓					✓	10
5	Za			✓					✓				✓	11
6	Zb				✓			✓					✓	11
7	Zh				✓			✓					✓	11
8	Zr			✓				✓				✓		9
	Skor	27				27				31				85

Data Siklus II Pertemuan 2
Perkembangan Sosial Emosional Anak Kelompok A TKIT Al Mumtaz

No	Nama	Indikator			Skor	Kriteria Penilaian
		Mengendalikan perasaan	Mau berbagi, monolog Dan membantu teman	Menaati aturan permainan		
1	Ar	4	3	4	11	BSB
2	Mi	3	4	4	11	BSB
3	Ra	3	4	4	11	BSB
4	Vi	3	3	4	10	BSB
5	Za	3	4	4	11	BSB
6	Zb	4	3	4	11	BSB
7	Zh	4	3	4	11	BSB
8	Zr	3	3	3	9	BSH
Skor		27	27	31	85	
Presentase		84%	84%	97%	89%	
Kategori		BSB	BSB	BSB	BSB	

Lampiran 4 : Dokumentasi



Penyerahan Surat Izin Penelitian



Pertemuan 1 Siklus I



Pertemuan 2 Siklus II



Pertemuan 1 Siklus II



Pertemuan 2 Siklus II

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN TK IT AL MUMTAZ TAHUN AJARAN 2023/2024

Kelompok/Usia : A/4-5 tahun
 Tema/SubTema : Negaraku/Tanah Airku
 Semester/Minggu : 2(Dua)/ ke-13
 Hari/Tanggal : Senin/ 10 Juni 2024

Alur	Kegiatan	Alat bahan
Tujuan kegiatan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mensyukuri ciptaan Tuhan 2. Anak mampu bekerja sama dengan Tim 3. Anak dapat membuktikan kerjasama melalui kegiatan menyusun kata sederhana dengan bahan alam yang dilakukan dengan baik 4. Anak Mampu menyebutkan nama negara INDONESIA 5. Anak dapat mengetahui tentang negara INDONESIA 6. Anak Mampu menebalkan kata INDONESIA 7. Anak mampu menyusun puzzle 	Laptop,Internet,anak secara langsung puzzle, alat tulis(krayon,pensil, penghapus, cat warna).
Kegiatan pembuka	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rutinitas Pembukaan berbaris,salam, berdoa, mengulang hafalan, hadist, doa-doa, dan mengecek kehadiran. 2. Guru menceritakan tentang peta INDONESIA 3. Anak berdiskusi tentang negara INDONESIA: -kita tinggal di pulau yang mana ? -bagaimana keadaan di pulau yang kita tinggali? 	
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> - Menonton bersama sama video tentang pulau-pulau di INDONESIA - Mengulang Cerita yang dilihatnya - Menebalkan kata INDONESIA - Anak bermain puzzle Peta INDONESIA secara berkelompok 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> - Menanyakan kegiatan main yang telah dilakukan oleh anak - Memperkuat konsep yang telah di bangun anak. - Refleksi anak (Tanya jawab) - Berdoa Untuk pulang 	

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN TK IT AL MUMTAZ TAHUN AJARAN 2023/2024

Kelompok/Usia : A/ 4-5 tahun
 Tema/SubTema : Negaraku/Tanah Airku
 Semester/Minggu : 2(Dua)/Ke-13
 Hari/Tanggal : Selasa/ 11 Juni 2024

Alur	Kegiatan	Alat bahan
Tujuan kegiatan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mensyukuri ciptaan Tuhan 2. Anak mampu bekerja sama dengan Tim 3. Anak dapat menyelesaikan puzzle bendera MERAH PUTIH dengan baik 4. Anak Mampu menyebutkan warna Bendera Indonesia 5. Anak mampu menyanyikan lagu kebangsaan Indonesia Raya 6. Anak mampu mengisi pola gambar Bendera Indonesia 	Hp, Internet, Anak secara langsung, buku majalah, alat tulis (pensil, penghapus, cat crayon), kertas origami, lem kertas, APE Puzzle .
Kegiatan pembuka	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rutinitas Pembukaan berbaris, salam, berdoa, mengulang hafalan, hadist, doa-doa, dan mengecek kehadiran. 2. Guru menceritakan cerita tentang Bendera Indonesia 3. Anak berdiskusi tentang Bendera Indonesia : <ul style="list-style-type: none"> - Apa warna bendera Indonesia? - Kegiatan apa yang mengharuskan menggunakan bendera merah putih? 	
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> - Anak mendengarkan dan menyanyikan lagu kebangsaan Indonesia - Anak mengisi pola gambar Bendera Merah Putih - Anak bermain puzzle bendera merah putih secara berkelompok 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> - Menanyakan kegiatan main yang telah dilakukan oleh anak - Memperkuat konsep yang telah di bangun anak. - Refleksi anak (Tanya jawab) - Berdoa Untuk pulang 	

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN TK IT AL MUMTAZ TAHUN AJARAN 2023/2024

Kelompok/Usia : A/4-5 tahun
 Tema/SubTema : Negaraku/Tanah Airku
 Semester/Minggu : 2(Dua)/Ke-13
 Hari/Tanggal : Kamis/ 13 Juni 2024

Alur	Kegiatan	Alat bahan
Tujuan kegiatan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mensyukuri ciptaan Tuhan 2. Anak mampu bekerja sama dengan Tim dalam menyelesaikan puzzle 3. Anak Mampu menyebutkan Macam-Macam suku yang ada di Indonesia 4. Anak mampu menyebutkan arti Bhineka Tunggal Ika 5. Mengamati bebrapa gambar suku yang ada di Indonesia 6. Anak dapat mewarnai gambar dengan baik. 	Anak secara langsung, Buku majalah , alat tulis(pensil,penghapus dan cat crayon),dan puzzle baju adat suku melayu RIAU.
Kegiatan pembuka	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rutinitas Pembukaan berbaris,salam, berdoa, mengulang hafalan, hadist, doa-doa, dan mengecek kehadiran. 2. Guru menceritakan pengalaman atau cerita tentang suku yang ada di Indonesia 3. Anak berdiskusi tentang Kebhinekaan : <ul style="list-style-type: none"> - Apakah suku di Indonesia beragam/banyak ? - Apa yang harus kita lakukan ketika mempunyai teman yang berbeda suku dengan kita? 	
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> - Menonton Tentang suku-suku yang ada di Indonesia - Mengulang Cerita yang dilihatnya - Mewarnai gambar yang menunjukkan ke beragaman suku di Indonesia - Anak bermain puzzle bendera merah putih secara berkelompok 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> - Menanyakan kegiatan main yang telah dilakukan oleh anak - Menguatkan konsep yang telah di bangun anak. - Refleksi anak (Tanya jawab) - Berdoa Untuk pulang 	

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN TK IT AL MUMTAZ TAHUN AJARAN 2023/2024

Kelompok/Usia : A/4-5 tahun
 Tema/SubTema : Negaraku/Tanah Airku
 Semester/Minggu : 2(Dua)/Ke-13
 Hari/Tanggal : Jumat/ 14 Juni 2024

Alur	Kegiatan	Alat dan Bahan
Tujuan kegiatan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mensyukuri ciptaan Tuhan 2. Anak Mampu menggunting dan menempel gambar 3. Anak dapat membuktikan kerjasama melalui kegiatan menyusun puzzle yang dilakukan dengan baik 4. Anak mampu mewarnai gambar lambang Negara “Burung Garuda” 5. Anak dapat berhitung dengan baik. 	Anak secara langsung, buku majalah, alat tulis (pensil, penghapus, cat crayon), kertas origami, lem kertas, APE Puzzle .
Kegiatan pembuka	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rutinitas Pembukaan berbaris, salam, berdoa, mengulang hafalan, hadist, doa-doa, dan mengecek kehadiran. 2. Guru menceritakan cerita tentang lambang Negara 3. Anak menyebutkan bagian-bagian dari lambang Negara “Burung Garuda” 4. Anak berdiskusi tentang lambang Negara: <ul style="list-style-type: none"> - Apakah anak-anak tau itu burung garuda? - Mengapa burung garuda menjadi lambang Negara Indonesia? 	
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> - Mewarnai gambar burung garuda - Menghitung jumlah bulu pada ekor burung garuda - Menyusun puzzle burung garuda 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> - Menanyakan kegiatan main yang telah dilakukan oleh anak - Menguatkan konsep yang telah di bangun anak. - Refleksi anak (Tanya jawab) - Berdoa Untuk pulang 	