MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL DALAM KEMANDIRIAN MELALUI PERMAINAN PUZZLE PADA ANAK KELOMPOK B PAUD KUSUMA INDAH DEMUK PUCANGLABAN KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN PELAJARAN 2014/2015

JURNAL PENELITIAN

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Program Studi PG-PAUD

Oleh :

ISTI AGUSTINA
NPM. 11.1.01.11.0484

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2015

Skripsi oleh :

ISTI AGUSTINA
NPM. 11.1.01.11.0484

Judul :

MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL DALAM KEMANDIRIAN MELALUI PERMAINAN PUZZLE PADA ANAK KELOMPOK B PAUD KUSUMA INDAH DEMUK PUCANGLABAN KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN PELAJARAN 2014 / 2015

Telah disetujui untuk diajukan kepada
Panitia Ujian / Sidang Skripsi Jurusan PG PAUD
FKIP UNP Kediri

Tanggal : 14 Maret 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
VENY ISWANTININGTYAS, M.Psi	**Drs. KUNTJOJO, M.Pd.,M.Psi**
NIDN. 0704118202	NIDN. 0717015501

Skripsioleh :

ISTI AGUSTINA
NPM. 11.1.01.11.0484

Judul

MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL DALAM KEMANDIRIAN MELALUI PERMAINAN PUZZLE PADA ANAK KELOMPOK B PAUD KUSUMA INDAH DEMUK PUCANGLABAN KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN PELAJARAN 2014 / 2015

Telahdipertahankan di depan Panitia Ujian / Sidang Skripsi
Jurasan PG PAUD FKIP UNP Kediri
Pada Tanggal : 21 Maret 2015

Dan dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. **Ketua : Drs. SETYA ADI SANCAYA, M.Pd**
2. **Penguji I : Drs. KUNTJOJO, M.Pd., M.Psi**
3. **Penguji II : VENY ISWANTININGTYAS, M.Psi**

Mengetahui ,
Dekan FKIP UNP Kediri

Dr. Hj. SRI PANCA SETYAWATI, M.Pd
NIDN. 0716046202

MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL DALAM KEMANDIRIAN MELALUI PERMAINAN PUZZLE PADA ANAK KELOMPOK B PAUD KUSUMA INDAH DEMUK PUCANGLABAN KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN PELAJARAN 2014 / 2015

Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Nusantara PGRI Kediri
Jl. KH. Achmad Dahlan No. 76 Telp. (0354) 776706 Kediri 64112

ABSTRAK

ISTIAGUSTINA: Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Dalam Kemandirian Melalui Permainan Puzzle Pada Anak Kelompok B Paud Kusuma Indah Demuk Pucanglaban Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2014/2015

Kata Kunci :KemampuanSosialEmosionalDalamKemandirian

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti bahwa kemampuan Sosial Emosional dalam Kemandirian masih kurang dan anak kurang berminat dan mudah bosan serta manja,malas selalu mengandalkan bantuan orang lain baikguru,orangtua ataupun teman dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga suasana kelas menjadi pasif dan membosankan, salahsatu sarana untuk meningkatkan kemampuan Sosial Emosional Dalam Kemandirian pada anak didik adalah dengan menerapkan media Puzzle.

Penelitian yang dilakukan termasuk jenis penelitian Tindakan Kelas. Subyek penelitian adalah anak kelompok B PAUD Kusuma Indah Demuk Pucanglaban Kabupaten Tulungagung. Penelitian dilakukan dalam tiga siklus, menggunakan perangkat pembelajaran berupa RKM, RKH, buku alat penilaian, alat bantu penilaian, buku rangkuman penilaian, lembar penilaian observasi anak dan guru. Metode yang digunakan adalah Observasi. Kesimpulan hasil penelitian ini adalah penggunaan media Puzzle dapat meningkatkan kemampuan kemandirian anak kelompok B PAUD Kusuma Indah Demuk Pucanglaban Tulungagung.

Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini, direkomendasikan : (1) Tujuan pokok penggunaan media puzzle untuk meningkatkan kemampuan kemandirian oleh sebab itu guru sebagai mediator harus mengutamakan proses pembelajaran yang aktif, kreatif, edukatif dan menyenangkan, (2) sebagai upaya untuk memotivasi guru TK agar meningkatkan kreatifitas dalam pengadaan media pembelajaran yang menarik, sehingga anak akan lebih mudah menerima materi pembelajaran yang disampaikan guru.

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pentingnya pembinaan perilaku sosial dan kemandirian yang dapat di lakukan dengan pembiasaan, media maupun model-model pembelajaran yang menarik Fakta riil dilapangan di PAUD KUSUMA INDAH Demuk, anak kelompok B hanya beberapa

anak yang dapat melakukan semua kegiatan sendiri tanpa minder atau minta bantuan orang lain, oleh sebab itu untuk meningkatkan kemampuan Kemandirian ,guru memilih media puzzle, peneliti berkeyakinan bahwa permainan puzzle mampu meningkatkan kemampuan anak-anak dalam mencapai Kemandirian di banding media permainan lainya.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Kemampuan Sosial Emosional dalam Kemandirian

1. Pengertian Kemandirian Anak Usia Dini (AUD)

Kemandirian menurut Bahara (dalam Fatimah, 2006:33) berarti hal atau keadaan seseorang yang dapat berdiri sendiri tanpa bergantung pada orang lain. Menurut Parker (dalam Ali, 2005:10) kemandirian juga dapat diartikan sebagai suatu kondisi seseorang yang tidak bergantung kepada otoritas dan tidak membutuhkan arahan secara penuh. Menurut Lamman (dalam Fatimah, 2006:32) menyatakan bahwa kemandirian merupakan suatu kemampuan individu untuk mengatur dirinya sendiri dan tidak tergantung kepada orang lain Menurut Steinberg (1993:51) anak yang memperoleh kemandirian adalah anak yang memiliki kemampuan untuk mengatur diri sendiri secara bertanggung jawab, meskipun tidak ada pengawasan dari orang tua ataupun guru.

2. Fungsi Perkembangan Sosial Emosional Dalam Kemandirian

Fungsi pengembangan sosial emosional dalam kemandirian ditujukan pada hasil belajar yang meliputi :

1. Mendorong anak mampu melakukan hubungan dengan orang lain.
2. Melatih anak untuk terbiasa bersikap sopan-santun.
3. Melatih anak mampu disiplin dalam kehidupan sehari-hari
4. Melatih anak mampu menunjukan reaksi emosi yang wajar.

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi Kemandirian

a. Faktor Internal meliputi: Intelegensi, usia, jenis kelamin
b. Faktor Eksternal, meliputi : Kebudayaan, Pola Asuh Orang Tua

4. Metode Pengembangan Sosial Emosional Pada Anak Usia Dini

a. Metode Bernyanyi, bercerita dan bermain musik
b. Metode Pengelompokan Anak
c. Metode Bermain Kooperatif
d. Metode Demonstrasi

5. **Media Untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial Emosional DalamKemandirian Pada Anak Usia Dini (PAUD)**

   Dalam proses pembelajaran di TK, anak sering mengalami kebosanan sehingga guru harus lebih kreatif mencari metode, kegiatan dan media yang disukai anak.

B. Media Permainan PUZZLE

1. **Pengertian Media Puzzle**

   a. **Pengertian Media**

   Pengertian Media Puzzle

   Menurut Patmonodewo (Misbach, Muzamil, 2010:114) kata puzzle berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, media puzzle merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang untuk membentuk sesuai bentuk dan gambar aslinya..

   a. **Kelengkapan yang dibutuhkan untuk Media Puzzle**

   Untuk membuat media puzzle dibutuhkan alat dan bahan-bahan diantaranya: Kertas manila, lem, kertas karton, pensil warna, gunting

   b. **Fungsi Media Puzzle bagi Perkembangan Anak**

   Nani (2008:42), mengemukakan bahwa pada umumnya, sisi edukasi permainan puzzle ini berfungsi untuk:

   a. Melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran
   b. Melatih koordinasi, belajar mencocokkan keping-keping puzzle.
   c. Memperkuat daya ingat
   d. Memilih gambar

C. Kerangka Berfikir

Media merupakan segala bentuk dan segala bahan yang dipergunakan untuk memberikan kemudahan dalam menyampaikan pesan Penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan anak pada umumnya dan anak yang mengalami kesulitan belajar.

III. METODE PENELITIAN

A. Subjek dan Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di PAUD Kusuma Indah Demuk Pucanglaban Tulungagung Tahun Pelajaran 2014 – 2015 dengan subjek penelitian adalah anak kelompok B dengan jumlah murid 22 anak yang terdiri dari 12 anak laki-laki dan 10 anak perempuan.

B. Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas. penelitian dilakukan dalam 3 siklus.Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

1. Siklus I

a. Penyusunan Rencana Tindakan Perencanaan yang dilakukan yaitu Menyusun (RKM),Menyusun (RKH), materi pembelajaran, format penelitian, observasi / pengamatan, Refleksi

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini dilaksanakan pembelajaran sebagaimana yang telah ditetapkan dalam RKM dan RKH dengan melalui media Puzzle.

a. Observasi / Pengamatan

Observasi di lakukan selama pembelajaran berlangsung.dan dilakukan secara terus menerus terhadap aktivitas guru maupun anak didik dan membuat catatan jika ada hal-hal khusus.

b. Refleksi

Pada tahap ini akan dilakukan analisis data mengenahi proses, hasil,masalah dan hambatan yang dijumpai dalam pembelajaran. Selanjutnya akan sirefleksikan secara bersama-sama dengan kolaborator khususnya berkaitan dengan dampak pelaksanaan tindakan dalam pembelajaran

2. Siklus II

a. Penyusunan Rencana Tindakan

Pada tahap ini akan dilaksanakan revisi terhadap RKH, Media pembelajaran dengan skenario pembelajaran sesuai dengan hasil refleksi siklus I

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini dilaksanakan pembelajaran sebagaimana yang telah ditetapkan dalam RKM dan RKH dengan melalui media Puzzle.

c. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini dilaksanakan pembelajaran sebagaimana yang telah ditetapkan dalam RKM dan RKH dengan melalui media Puzzle.

d. Observasi / Pengamatan

Peneliti melakukan observasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

e. Refleksi

Pada tahap ini akan dilakukan analisis data mengenahi proses, hasil, masalah dan hambatan yang dijumpai dalam pembelajaran. Selanjutnya hal tersebut akan sirefleksikan secara bersama-sama dengan kolaborator

Siklus III

a. Penyusunan Rencana Tindakan

Pada tahap ini akan dilaksanakan revisi terhadap RKH, Media pembelajaran dengan skenario pembelajaran sesuai dengan hasil refleksi siklus II.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini dilaksanakan pembelajaran sebagaimana yang telah ditetapkan dalam RKM dan RKH

c. Observasi / Pengamatan

Observasi dilakukan selama pembelajaran berlangsung dan dilakukan secara terus menerus terhadap aktivitas guru maupun anak didik.

d. Refleksi

Pada tahap ini akan dilakukan analisis data mengenahi proses, hasil, masalah dan hambatan yang dijumpai dalam pembelajaran. Selanjutnya akan sirefleksikan secara bersama-sama dengan kolaborator.

C. TeknikPengumpulan data dan Instrumen Penelitian

Instrumen data adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Dalam PTK ini adalah kemandirian anak dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media puzzle.

D. Teknik Analisis Data

Teknik analis data untuk menguji hipotesis tindakan adalah tehnik deskriptif kuantitatif dengan membandingkan ketuntasan belajar (prosentase yang memperoleh bintang 3 dan bintang 4) antara waktu sebelum dilakukan tindakan, tindakan siklus I, tindakan siklus II, dan tindakan siklus III.

Langkah-langkah analisis data sebagai berikut :

1. Menghitung prosentase anak yang mendapatkan bintang 1, bintang 2, bintang 3 dan bintang 4 dengan rumus :

$$P = \frac{f}{N} x\ 100\%$$

p = prosentase anak yang mendapatkan bintang tertentu

f = jumlah anak yang mendapatkan bintang tertentu

N = jumlah anak keseluruhan

2. Membandingkan ketuntasan belajar antara sebelum tindakan dilakukan dan setelah dilakukan tindakan siklus I, siklus II atau siklus III. Standart minimal peningkatan kemampuan individu pada bidang kemampuan Kemandirian adalah apabila anak mampu mencapai bintang 3, artinya anak sudah mampu meningkatkan kemampuan kemandirian. Standart nilai keberhasilan klasikal dalam penelitian ini ditetapkan minimal 75%.

E. Rencana Jadwal Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan enam bulan mulai bulan Oktober 2014 sampai dengan bulan maret 2015.

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Selintas Setting Penelitian

Kelas yang di pakai peneliti melaksanakan Penelitian adalah kelompok B PAUD Kusuma Indah dengan jumlah 22 anak terdiri dari 12 anak laki-laki dan 10 anak perempuan.

B. Deskripsi Temuan Penelitian

1. Berdasarkan hasil pengamatan pada permasalahan yang dihadapi oleh anak dalam kegiatan pengembangan Kemandirian, peneliti melakukan serangkaian tindakan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Tindakan penelitian ini terdiri dari tiga siklus, dengan prosedur penelitian meliputi : penyusunan rencana tindakan, pelaksanaan, pengamatan atau Observasi, dan refleksi. Dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini peneliti menggunakan

a. Siklus I

Tema : Rekreasi

Sub tema : Manfaat Rekreasi

Semester/minggu : II/II

b. Siklus II

Tema : Rekreasi

Sub tema : Tempat-tempat Rekreasi

Semester/minggu : III/II

c. Siklus III

Tema : Rekreasi

Sub tema : Kendaraan Rekreasi

Semester/minggu : IV/II

2. pelaksanaan tindakan Pembelajaran siklus I :
   a. Tahap perencanaan
   b. Tahap Pelaksanaan (12 Januari 2015)
   c. Tahap pengamatan /Pengumpulan Data
   d. Refleksi
3. Pelaksanaan tindakan Pembelajaran siklus II :
   a. Tahap perencanaan
   b. Tahap Pelaksanaan (19 Januari 2015)
   c. Tahap pengamatan/Pengumpulan Data
   d. Refleksi
4. Pelaksanaan tindakan Pembelajaran siklus III :
   a. Tahap perencanaan
   b. Tahap Pelaksanaan (26 Januari 2015)
   c. Tahap pengamatan / Pengumpulan Data
   d. Refleksi

C. Pembahasan dan Pengambilan Kesimpulan

Berdasarkan tindakan penelitian Siklus I, Siklus II dan Siklus III keberhasilan pengembangan kemandirian anak melalui media puzzle seperti berikut :

No	Hasil Penilaian	Pra Tindakan	Tindakan Siklus I	Tindakan Siklus II	Tindakan Siklus III
1	★ Satu	50%	35%	0%	0%
2	★ Dua	30%	45%	22.7 %	4.6%
3	★ Tiga	20%	20%	27.2 %	9%
4	★ Empat	0%	0%	50%	86.4 %
Jumlah		**100 %**	**100 %**	**100 %**	**100 %**

Dari Tabel diatas dapat diketahui prosentase kemampuan kemandirian anak melalui media Puzzle meningkat pesat. Dengan hasil prosentase sebagai berikut :

No	Tindakan	Prosentase	Kriteria Ketuntasan Belajar Minimal 75%
1	Siklus I	20%,	
2	Siklus II	77.2%	
3	Siklus III	94.4%	

Keberhasilan terjadi pada siklus III dengan perolehan data prosentase kemampuan kemandirian sebesar 94.4%. dan sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal sebesar 75 %. dengan demikian ***hipotesis tindakan***

peningkatan kemampuan kemandirian pada anak kelompok B PAUD Kusuma Indah Tulungagung diterima.

D. Kendala dan Keterbatasan

Kendala dan keterbatasan antara lain :

1. Jumlah media bermain yang di siapkan kurang
2. Masih ada beberapa anak yang manja dan orang tua yang ikut campur selalu menyalahkan anaknya disaat bermain.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penerapan media Puzzle dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan Sosial Emosional dalam kemandirian pada kelompok B PAUD Kusuma Indah Demuk Pucanglaban Tulungagung Tahun Pelajaran 2014 – 2015.

B. Saran-saran

1. Untuk Guru PAUD Kusuma Indah Demuk Pucanglaban Tulungagung. Penggunaan Media Puzzle bisa dijadikan salah satu pilihan tindakan yang tepat dalam pelaksanaan pembelajaran dan terbukti mampu meningkatkan kemandirian anak PAUD Kusuma Indah.
2. Untuk PAUD Kusuma Indah Demuk Pucanglaban Tulungagung
   Diupayakan melengkapi sarana dan prasarana serta media APE yang lebih bervariatif dan menarik sehingga kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan dan efektif.
3. Untuk Orang Tua
   Untuk memberikan dukungan dan motifasi bagi anak serta menyediakan sarana belajar berupa media Puzzle untuk alat permainan di rumah,

DAFTAR PUSTAKA

Ali, 2005. *Seseorang Yang Memiliki Kemandirian Rendah Biasanya Memiliki Ciri Khusus*. Jakarta : Rineka Cipta.

Ali, 2005. *Seseorang Tidak Bergantung Kepada Otoritas.* Jakarta : Rineka Cipta

Fatimah, 2006. *Kemandirian*. Bandung : CV Pustaka Setia.

Hurlock, 2000. *Berbagai Kultur Pada Orang Tua Yang Berasal Dari Tingkat Pendidikan Rendah.* . Jakarta : Erlangga.

Kamus besar Bahasa Indonesia, Edisi III, 2001. *Seseorang Dapat Melakukan Sesuatu Tanpa Bantuan Orang Lain*

Nani, 2008. *Sisi Edukasi Permainan Puzzle Melatih Konsentrasi*

Steinberg, 1993. *Anak Yang Memperoleh Kemandirian Adalah Anak Yang Memiliki Kemampuan Untuk Mengatur Dirinya Sendiri*

Solehudin, 2000.*A great Adventure Greaves*

Steinberg, 1993.*Anak Yang Memperoleh Kemandirian Adalah Anak Yang Memiliki Kemampuan Untuk Mengatur Dirinya Sendiri*

Solehudin, 2000. dan Hidayat, 2003.*Aktivitas Bercerita Juga Dapat Berfungsi*

Untuk Membangaun Hubungan Yang Erat Dengan Anak

Yusuf, 2005.*Keluarga Mempunyai Peranan Penting Dalam Perkembangan*

Kediri, 6 April 2015

Dosen Pembimbing I

Drs. KUNTJOJO, M.Pd.,M.Psi
NIDN. 0717015501

VENY ISWANTININGTYAS, M.Psi
NIDN. 0704118202

Dosen Pembimbing II