



**MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL
DALAM BEKERJASAMA MELALUI PERMAINAN PUZZLE LANTAI
PADA ANAK KELOMPOK B RA AL-AMIN DESA KECUBUNG
KECAMATAN PACE KABUPATEN NGANJUK**

ARTIKEL

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



Oleh:

ANING PURWANTI
NPM : 11.1.01.11.0837

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



Skripsi oleh:

ANING PURWATI

NPM: 11.1.01.11.0837

Judul:

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL DALAM
BEKERJASAMA MELALUI PERMAINAN PUZZLE LANTAI
PADA ANAK KELOMPOK B RA AL-AMIN DESA KECUBUNG
KECAMATAN PACE KABUPATEN NGANJUK
TAHUN PELAJARAN 2014/2015**

Telah disetujui untuk diajukan
Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Jurusan PGPAUD
FKIP UNP Kediri

Tanggal: 18 Maret 2015

Pembimbing I

VENY ISWANTININGTYAS, M.Psi.
NIDN. 0704118202

Pembimbing II

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



Skripsi oleh:

ANING PURWATI

NPM: 11.1.01.11.0837

Judul:

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL DALAM
BEKERJASAMA MELALUI PERMAINAN PUZZLE LANTAI
PADA ANAK KELOMPOK B RA AL-AMIN DESA KECUBUNG
KECAMATAN PACE KABUPATEN NGANJUK
TAHUN PELAJARAN 2014/2015**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Jurusan PGPAUD FKIP UNP Kediri
Pada tanggal: 28 Maret 2015

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

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



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



PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : ANING PURWANTI
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. Lahir : Nganjuk, 08 Mei 1980
NPM : 11.1.01.11.0837
Fak/Prodi. : FKIP/PGPAUD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 16 Maret 2015

Yang Menyatakan



ANING PURWANTI
NPM: 11.1.01.11.0837



**MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL
DALAM BEKERJASAMA MELALUI PERMAINAN PUZZLE LANTAI
PADA ANAK KELOMPOK B RA AL-AMIN DESA KECUBUNG
KECAMATAN PACE KABUPATEN NGANJUK
TAHUN PELAJARAN 2014/2015**

ANING PURWATI

**Program Studi Pendidikan Guru 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

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa pembelajaran yang dilakukan guru seringkali bersifat individual atau tidak berkelompok. Akibatnya kemampuan sosial emosional dalam bekerjasama pada anak kelompok B RA Al-Amin Desa Kecubung Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk tahun pelajaran 2014/2015 kurang berkembang sesuai yang diharapkan. Permasalahan penelitian ini adalah “Apakah penerapan permainan puzzle lantai dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional dalam bekerjasama pada anak kelompok B di RA Al-Amin Desa Kecubung Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk?”. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan kemampuan sosial emosional dalam bekerjasama antara waktu sebelum dan sesudah dilakukan tindakan pada anak kelompok B RA Al-Amin Desa Kecubung Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis dan Taggart dengan subjek penelitian anak kelompok B RA Al-Amin Desa Kecubung Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk tahun ajaran 2014/2015. Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus, yang setiap siklusnya terdiri dari empat tahap yaitu Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan dan Refleksi. Data tentang kemampuan anak dikumpulkan dengan teknik unjuk kerja menggunakan instrumen lembar/pedoman unjuk kerja dan data tentang pelaksanaan pembelajaran dikumpulkan dengan teknik observasi menggunakan instrumen lembar/pedoman observasi. Dari analisis data penelitian diperoleh hasil pada pra tindakan sebesar 32%, setelah tindakan siklus I sebesar 48%, setelah tindakan siklus dua sebesar 72% dan setelah tindakan siklus III sebesar 96%.

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah penerapan permainan puzzle lantai dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional dalam bekerjasama pada anak kelompok B RA Al-Amin Desa Kecubung Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk. Berdasarkan hasil penelitian dapat disarankan untuk menerapkan permainan puzzle lantai dalam pembelajaran guna meningkatkan kemampuan sosial emosional dalam bekerjasama pada anak usia dini.

Kata kunci: kemampuan sosial emosional dalam bekerjasama, permainan puzzle lantai.

PENDAHULUAN

Manusia selain sebagai makhluk individu, manusia juga disebut sebagai makhluk sosial. Artinya manusia memiliki kebutuhan dan kemampuan serta kebiasaan

untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan manusia yang lain. Salah satu bentuk interaksi sosial yaitu bekerjasama. Lebih-lebih dalam era globalisasi seperti



saat ini, ada kecenderungan ketergantungan antar manusia dalam segala hal.

Menurut Saputra (2005:39), bekerjasama adalah sebuah kondisi dimana satu orang dengan orang lainnya saling mendekat untuk mengurus sebuah kepentingan dan tujuan bersama-sama. Sedangkan dalam pendidikan anak usia dini, bekerjasama dapat diartikan sebagai usaha bersama dalam menyelesaikan tugas yang telah ditetapkan antara anak dengan anak ataupun antara anak dengan orang dewasa.

Kemampuan bekerjasama sangat dibutuhkan dan merupakan suatu aspek sosial yang penting serta harus dimiliki oleh setiap orang dalam kehidupan bermasyarakat. Oleh karena itu, kemampuan bekerjasama khususnya dalam pembelajaran perlu mendapatkan perhatian dari orang tua dan guru untuk diberikan pada anak sejak usia dini agar menjadi suatu kebiasaan bagi siswa dalam kehidupan sehari-hari dan menjadi bekal saat akan memasuki dunia pergaulan yang lebih luas.

Berdasarkan hasil observasi di RA Al-Amin Desa Kecubung Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk, ditemukan kurangnya kerjasama anak. Salah satu penyebabnya adalah pembagian tugas kepada anak seringkali bersifat individual atau tidak berkelompok. Oleh sebab itu, diperlukan upaya yang baru untuk meningkatkan kerjasama anak agar lebih optimal yaitu dengan permainan puzzle lantai. Dalam permainan ini, media yang digunakan adalah puzzle lantai. Permainan puzzle lantai ini merupakan jenis permainan untuk anak agar belajar bekerjasama dalam suatu kelompok untuk memenangkan sebuah perlombaan yang dilakukan dengan cara membongkar pasang puzzle lantai untuk

beradu cepat dengan kelompok lain sampai garis finis.

Mengingat kemampuan sosial emosional dalam bekerjasama pada anak kelompok B RA Al-Amin Desa Kecubung Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk belum sepenuhnya terwujud sesuai yang diharapkan, merupakan masalah yang harus dipecahkan. Untuk itulah peneliti bermaksud memecahkan masalah tersebut melalui penelitian tindakan kelas dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional dalam Bekerjasama Melalui Permainan Puzzle Lantai pada Anak Kelompok B RA Al-Amin Desa Kecubung Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk tahun Pelajaran 2014/2015”.

KAJIAN PUSTAKA

Kajian Teori

Pengertian Bekerjasama menurut Saputra (2005:39) adalah sebuah kondisi dimana satu orang dengan orang lainnya saling mendekat untuk mengurus sebuah kepentingan dan tujuan bersama-sama. Sedangkan menurut Santosa (2004:22) bekerjasama adalah suatu bentuk interaksi sosial dimana tujuan anggota kelompok yang satu berkaitan erat dengan tujuan anggota kelompok yang lain atau tujuan kelompok secara keseluruhan sehingga seorang individu hanya dapat mencapai tujuan bila individu lain juga mencapai tujuan. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa bekerjasama adalah aktivitas dua orang atau lebih untuk mencapai tujuan yang telah disepakati bersama dalam jangka waktu tertentu. Sedangkan dalam pendidikan anak usia dini, bekerjasama dapat diartikan sebagai usaha bersama dalam menyelesaikan tugas yang



telah ditetapkan antara anak dengan anak ataupun antara anak dengan orang dewasa.

Menurut Rachmawati (2006:9.3) bekerjasama memiliki manfaat, yaitu: (1) Dapat meningkatkan keterampilan bercakap-cakap atau komunikasi, (2) Dapat menumbuhkan *sense of humor*, (3) Dapat menjalin persahabatan, (4) Dapat berperan serta dalam satu kelompok, (5) Dapat meningkatkan tanggung jawab.

Selain itu, menurut Hurlock (dalam Nugraha, 2006:4.15) ada faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan bekerjasama anak yaitu: (1) Faktor lingkungan keluarga, (2) Faktor dari luar rumah, (3) Faktor pengaruh pengalaman sosial awal.

Metode pengembangan sosial emosional dalam bekerjasama anak di taman kanak-kanak yang bisa dilaksanakan guru, diantaranya yaitu: (1) Metode bercerita, (2) Metode pemberian tugas, (3) Metode demonstrasi, (4) Metode sosiodrama, (5) Metode bermain peran.

Media yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan bekerjasama anak di TK diantaranya yaitu: puzzle lantai, puzzle geometri, balok, bola dan lain lain.

Menurut Ismail (2009:9.8) permainan adalah aktivitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menang – kalah. Muliawan (2009:16) juga menyatakan bahwa memilih permainan anak harus mempertimbangkan tingkat keamanannya. Menurut Patmodewo (dalam Epeni, 2012:19) puzzle lantai merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang, yang terbuat dari bahan *sponge* (karet atau busa) sehingga aman digunakan untuk anak. Selain itu puzzle

lantai juga memiliki desain yang sangat menarik, tersedia banyak pilihan warna yang cemerlang, dapat merangsang kreativitas dan melatih kemampuan berfikir anak serta mudah dibersihkan dan tahan lama. Berdasarkan pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa permainan puzzle lantai adalah sebuah permainan untuk anak agar belajar bekerjasama dalam suatu kelompok untuk memenangkan sebuah perlombaan, yang dilakukan dengan cara membongkar pasang puzzle lantai untuk beradu cepat dengan kelompok lain sampai garis finis. Dengan permainan puzzle lantai ini anak belajar berbagi peran secara kompak yaitu ada anak yang bertugas mengatur strategi dan menjaga keseimbangan, ada yang membongkar dan memasang puzzle lantai dengan benar serta ada yang menyemangati gerak lajunya.

Menurut Shaiful (2006:54) alat mempunyai fungsi sebagai perlengkapan. Dan dalam permainan puzzle lantai ini perlengkapan yang dibutuhkan yaitu tali rafia dan puzzle lantai.

Prosedur dalam permainan puzzle lantai ini antara lain: (1) Jarak tempuh permainan antara garis awal dan akhir dengan jarak $\pm 3m$, dengan diberi tanda tali rafia, (2) Sejumlah anak dibentuk secara berkelompok dan beranggotakan masing-masing kelompok 2 atau 3 anak, (3) Setiap kelompok berdiri diatas (menginjak) 3 puzzle lantai, (4) Pemandu berdiri disamping para peserta untuk memberi aba-aba mulai, (5) Segera semua kelompok bergerak maju dengan membongkar puzzle C dan memasangnya kedepan puzzle A, kemudian anggota kelompok tersebut pindah ke puzzle C dan A, setelah itu membongkar puzzle B dan memasangnya



kedepan puzzle C, kemudian anggota kelompok tersebut pindah ke puzzle B dan C dan begitu seterusnya sampai garis akhir, (6) Posisi puzzle harus rapat, (7) Anggota kelompok tidak boleh keluar atau jatuh dari puzzle, jika jatuh mengulangi dari awal, (8) Setiap kelompok harus berjalan lurus dan tidak boleh menabrak jalan dari kelompok lain, (9) Pemenangnya adalah kelompok yang menyentuh garis akhir terlebih dahulu.

Bagi perkembangan anak, permainan puzzle lantai ini berfungsi untuk: (1) Melatih koordinasi mata dan tangan, (2) Melatih bekerjasama dalam kelompok, (3) Melatih mau atau senang bermain dengan teman/orang lain, (4) Melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran.

Kerangka Berpikir

Permainan merupakan sebuah aktivitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menang dan kalah. Melalui permainan puzzle lantai ini, akan nampak kegiatan anak belajar untuk mematuhi aturan-aturan dalam permainan dan saling berbagi peran secara kompak dalam suatu kelompok guna mencapai tujuan bersama memenangkan sebuah perlombaan, yaitu ada anak yang bertugas mengatur strategi dan menjaga keseimbangan, ada yang membongkar dan memasang puzzle lantai dengan benar serta ada yang menyemangati gerak lajunya. Sehingga ketika anak melakukan permainan puzzle lantai ini akan terbentuk interaksi anak yang akan memperlihatkan keaktifan dan semangat dalam bekerjasama antar anak maupun antar anggota kelompok untuk beradu cepat dengan kelompok lain sampai garis finis dalam memenangkan sebuah perlombaan. Untuk itu, melalui kegiatan

permainan puzzle lantai ini nantinya diharapkan dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional dalam bekerjasama anak.

METODE PENELITIAN

Subjek dan Setting Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di RA Al-Amin Desa Kecubung kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk pada tahun pelajaran 2014/2015. Sebagai subyek penelitian ini adalah anak kelompok B, dengan jumlah 25 anak, yang terdiri dari 15 anak laki-laki dan 10 anak perempuan.

Prosedur Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis dan Taggart dengan 3 siklus. Setiap siklus terdiri dari 4 tahap langkah yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik dan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, yang pertama data tentang kemampuan sosial emosional dalam bekerjasama anak kelompok B RA Al Amin Desa Kecubung Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk dikumpulkan dengan menggunakan teknik unjuk kerja dan instrumen yang digunakan berupa pedoman unjuk kerja, sebagai berikut: (1) Subyek yang dinilai: Anak didik kelompok B RA Al-Amin Desa Kecubung Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk. (2) Kemampuan yang dinilai: Kemampuan sosial emosional dalam bekerjasama melalui permainan puzzle lantai. (3) Indikator: Dapat bekerjasama. (4) Teknik penilaian: Unjuk kerja. (5) Prosedur: guru menyediakan media puzzle lantai dengan desain sesuai dengan sub tema, guru mengatur tempat permainan (menentukan



garis awal dan akhir dengan jarak $\pm 3m$, dengan diberi tanda tali rafia), guru membentuk kelompok dengan beranggotakan 2-3 anak, guru memberi contoh dan menjelaskan cara serta aturan-aturan dalam permainan puzzle lantai, guru memberi kesempatan pada anak yang ingin bertanya dan guru menjawab pertanyaan tersebut, guru memandu untuk memberi aba-aba mulai dan anak segera melakukan permainan puzzle lantai, guru membimbing dan memotivasi anak didik melakukan permainan puzzle. (6) Kriteria penilaiannya yaitu anak mendapat bintang empat jika anak mampu bekerjasama dalam menyusun puzzle lantai dengan cepat dan tepat melebihi program guru, anak mendapat bintang tiga jika anak mampu bekerjasama dalam menyusun puzzle lantai dengan cepat tetapi belum tepat, anak mendapat bintang dua jika anak mampu bekerjasama dalam menyusun puzzle lantai tetapi tidak cepat dan tidak tepat, anak mendapat bintang satu jika anak tidak mau atau tidak mampu bekerjasama melakukan permainan puzzle lantai. Dan data yang kedua yaitu data tentang pelaksanaan pembelajaran dikumpulkan dengan menggunakan teknik observasi dan instrumen yang digunakan adalah lembar atau pedoman observasi.

Teknik Analisis Data

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

Rencana Jadwal Penelitian

Siklus I : 17 Januari 2015

Siklus II : 24 Januari 2015

Siklus III : 31 Januari 2015

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN Gambar Selintas Setting Penelitian

Untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional dalam bekerjasama anak kelompok B, peneliti mengambil langkah dengan menerapkan permainan puzzle lantai dalam pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis dan Taggart yang dilaksanakan dalam 3 siklus. Setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Siklus I dilaksanakan pada hari sabtu tanggal 17 Januari 2015, siklus II dilaksanakan pada hari sabtu tanggal 24 Januari 2015 dan siklus III dilaksanakan pada hari sabtu tanggal 31 Januari 2015.

Kondisi Pra Tindakan

Hasil Penilaian Unjuk Kerja
Melalui Permainan Puzzle Lantai Pada Pra Tindakan

| | Nama Anak | Dapat Bekerjasama | | | | Kriteria Ketuntasan Minimal: *** | |
|----|-----------|-------------------|----|---------|----------|----------------------------------|--------------|
| | | * | ** | ** * | ** ** | Tuntas | Belum Tuntas |
| 1 | Abib | V | | | | V | |
| 2 | Aby | | V | | | V | |
| 3 | Adit | | V | | | V | |
| 4 | Alan | | | V | | V | |
| 5 | Alek | | | V | | V | |
| 6 | Alifin | | | V | | V | |
| 7 | Alvino | V | | | | V | |
| 8 | Anjani | | V | | | V | |
| 9 | Aqil | | | V | | V | |
| 10 | Bian | | | V | | V | |
| 11 | Cinta | V | | | | V | |
| 12 | Ema | | | V | | V | |
| 13 | Fani | | | V | | V | |
| 14 | Fauzi | | | V | | V | |
| 15 | Hafiz | V | | | | V | |
| 16 | Karissa | | V | | | V | |
| 17 | Lucky | | V | | | V | |
| 18 | Rara | | V | | | V | |
| 19 | Reza | | V | | | V | |
| 20 | Ririn | | V | | | V | |



| | | | | | | | |
|------------|--------|-----|-----|-----|----|-----|-----|
| 21 | Rizky | V | | | | | V |
| 22 | Salma | | V | | | | V |
| 23 | Shandy | | V | | | | V |
| 24 | Tyo | | V | | | | V |
| 25 | Zahira | | V | | | | V |
| Jumlah | | 5 | 12 | 8 | 0 | 8 | 17 |
| Prosentase | | 20% | 48% | 32% | 0% | 32% | 68% |

Berdasarkan data hasil penilaian unjuk kerja melalui permainan puzzle lantai pada pra tindakan menunjukkan bahwa jumlah anak yang tuntas 8 anak dengan prosentase 32% dan jumlah anak yang belum tuntas 17 anak dengan prosentase 68%. Hal ini membuktikan bahwa kemampuan sosial emosional dalam bekerjasama anak kelompok B RA Al-Amin Desa Kecubung Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk pada pra tindakan belum sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan yaitu 75%.

Tindakan Siklus I

Pada tahap perencanaan ini, guru menyiapkan RKM, RKH, media puzzle lantai, instrumen pengumpul data dan alat evaluasi.

Untuk tahap pelaksanaan siklus I dilaksanakan pada tanggal 17 januari 2015, dengan tema “rekreasi” dan sub tema “objek atau tempat-tempat rekreasi”, dengan jumlah anak yang hadir 25 anak. Tahap ini dilaksanakan pembelajaran sesuai RKM dan RKH. Pelaksanaan tindakan terdiri dari 3 bagian yaitu kegiatan awal, inti dan akhir.

Hasil Penilaian Unjuk Kerja
Melalui Permainan Puzzle Lantai Pada Siklus I

| | Nama Anak | Dapat Bekerjasama | | | | Kriteria Ketuntasan Minimal: *** | |
|---|-----------|-------------------|----|----|----|----------------------------------|--------------|
| | | * | ** | ** | ** | Tuntas | Belum Tuntas |
| 1 | Abib | V | | | | | V |
| 2 | Aby | | V | | | | V |
| 3 | Adit | | | V | | V | |
| 4 | Alan | | | V | | V | |

| | | | | | | | |
|------------|---------|-----|-----|-----|----|-----|-----|
| 5 | Alek | | | V | | V | |
| 6 | Alifin | | | V | | V | |
| 7 | Alvino | V | | | | | V |
| 8 | Anjani | | V | | | | V |
| 9 | Aqil | | | V | | V | |
| 10 | Bian | | | V | | V | |
| 11 | Cinta | V | | | | | V |
| 12 | Ema | | | V | | V | |
| 13 | Fani | | | V | | V | |
| 14 | Fauzi | | | V | | V | |
| 15 | Hafiz | | V | | | | V |
| 16 | Karissa | | V | | | | V |
| 17 | Lucky | | V | | | | V |
| 18 | Rara | | | | V | V | |
| 19 | Reza | | V | | | | V |
| 20 | Ririn | | | V | | V | |
| 21 | Rizky | | V | | | | V |
| 22 | Salma | | V | | | | V |
| 23 | Shandy | | V | | | | V |
| 24 | Tyo | | V | | | | V |
| 25 | Zahira | | | | V | V | |
| Jumlah | | 3 | 10 | 10 | 2 | 12 | 13 |
| Prosentase | | 12% | 40% | 40% | 8% | 48% | 52% |

Berdasarkan data hasil penilaian unjuk kerja melalui permainan puzzle lantai pada siklus I menunjukkan bahwa jumlah anak yang tuntas 12 anak dengan prosentase 48% dan jumlah anak yang belum tuntas 13 anak dengan prosentase 52% .

Lembar Observasi Guru dan Anak Pada Siklus I

| | Item Observasi | Ya | Tidak |
|---|---|----|-------|
| 1 | Anak memperhatikan saat guru memberikan contoh dan menjelaskan cara serta aturan permainan. | | V |
| 2 | Anak paham cara dan aturan dalam permainan puzzle lantai. | | V |
| 3 | Anak senang atau mau bermain dengan teman. | V | |
| 4 | Anak aktif dan bersemangat melaksanakantugas kelompok. | | V |
| 5 | Anak mau memotivasi atau memuji teman. | | V |
| 6 | Guru mempersiapkan tempat dan menyediakan media puzzle lantai. | V | |



| | | | |
|----|---|---|---|
| 7 | Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. | V | |
| 8 | Guru memberi contoh dan menjelaskan cara serta aturan dalam permainan puzzle lantai dengan jelas. | | V |
| 9 | Guru memberi kesempatan kepada anak untuk bertanya dan guru menjawabnya dengan jelas. | | V |
| 10 | Guru aktif membimbing dan memotivasi anak didik. | | V |

Berdasarkan data hasil observasi pelaksanaan pembelajaran pada siklus I menunjukkan bahwa yang sesuai item observasi anak dan guru yaitu 30% dan yang tidak sesuai aitem observasi anak dan guru yaitu 70%.

Berdasarkan prosentase ketuntasan belajar anak pada siklus I membuktikan bahwa kemampuan sosial emosional dalam bekerjasama anak kelompok B RA Al-Amin Desa Kecubung Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk setelah dilaksanakan tindakan siklus I belum mencapai ketuntasan belajar yaitu masih dibawah 75%, untuk itu perlu diadakan perbaikan pembelajaran pada siklus II.

Adapun kendala yang terdapat pada saat pelaksanaan tindakan siklus I yaitu: (1) Anak tidak memperhatikan saat guru memberikan contoh dan menjelaskan cara serta aturan permainan puzzle lantai, (2) Anak tidak paham caradan aturan dalam permainan puzzle lantai, (3) Anak tidak aktif dan tidak bersemangat melaksanakan tugas kelompok, (4) Anak tidak mau memotivasi atau memuji teman, (5) Guru tidak jelas dalam memberikan contoh dan cara serta aturan dalam permainan puzzle lantai, (6) Guru tidak memberi kesempatan kepada anak untuk bertanya dan guru tidak menjawabnya

dengan jelas, (7) Guru tidak aktif membimbing dan memotivasi anak didik.

Berdasarkan penelitian dan saran kolaborator bahwa ada beberapa hal yang harus diperhatikan pada saat pelaksanaan tindakan siklus II yaitu sebagai berikut: (1) Guru dalam memberikan contoh dan menjelaskan cara serta aturan dalam permainan puzzle lantai jangan terlalu cepat dan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti anak, (2) Guru memberi kesempatan kepada anak untuk bertanya dan guru menjawabnya dengan lebih jelas, (3) Guru lebih aktif lagi dalam membimbing dan memotivasi anak didik.

Tindakan Siklus II

Pada tahap perencanaan ini, berdasarkan hasil refleksi pada siklus pertama guru menyiapkan RKM, RKH, media puzzle lantai, instrumen pengumpul data dan alat evaluasi.

Untuk tahap pelaksanaan siklus II dilaksanakan pada tanggal 24 januari 2015, dengan tema “rekreasi” dan sub tema “transportasi untuk rekreasi”, dengan jumlah anak yang hadir 25 anak. Pada tahapan ini dilaksanakan pembelajaran sesuai RKM dan RKH. Pelaksanaan Tindakan Kelas siklus II terdiri dari 3 bagian yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir.

Hasil Penilaian Unjuk Kerja
Melalui Permainan Puzzle Lantai Pada Siklus II

| | Nama Anak | Dapat Bekerjasama | | | | Kriteria Ketuntasan Minimal: *** | |
|---|-----------|-------------------|----|---------|----------|----------------------------------|--------------|
| | | * | ** | ** * | ** ** | Tuntas | Belum Tuntas |
| 1 | Abib | | V | | | V | |
| 2 | Aby | | | V | | V | |
| 3 | Adit | | | V | | V | |
| 4 | Alan | | | | V | V | |
| 5 | Alek | | | V | | V | |



| | | | | | | | |
|------------|---------|--------|---------|---------|---------|-----|-----|
| 6 | Alifin | | | V | | V | |
| 7 | Alvino | | V | | | | V |
| 8 | Anjani | | V | | | | V |
| 9 | Aqil | | | | V | V | |
| 10 | Bian | | | | V | V | |
| 11 | Cinta | | V | | | | V |
| 12 | Ema | | | | V | V | |
| 13 | Fani | | | | V | V | |
| 14 | Fauzi | | | | V | V | |
| 15 | Hafiz | | | V | | V | |
| 16 | Karissa | | V | | | | V |
| 17 | Lucky | | | V | | V | |
| 18 | Rara | | | | V | V | |
| 19 | Reza | | | V | | V | |
| 20 | Ririn | | | V | | V | |
| 21 | Rizky | | V | | | | V |
| 22 | Salma | | | V | | V | |
| 23 | Shandy | | V | | | | V |
| 24 | Tyo | | | V | | V | |
| 25 | Zahira | | | | V | V | |
| Jumlah | | 0 | 7 | 10 | 8 | 18 | 7 |
| Prosentase | | 0 % | 28 % | 40 % | 32 % | 72% | 28% |

Berdasarkan data hasil penilaian unjuk kerja melalui permainan puzzle lantai pada siklus II menunjukkan bahwa jumlah anak yang tuntas 18 anak dengan prosentase 72% dan jumlah anak yang belum tuntas 7 anak dengan prosentase 28%.

Lembar Observasi Guru dan Anak Pada Siklus II

| | Item Observasi | Ya | Tidak |
|---|---|----|-------|
| 1 | Anak memperhatikan saat guru memberikan contoh dan menjelaskan cara serta aturan permainan. | V | |
| 2 | Anak paham cara dan aturan dalam permainan puzzle lantai. | | V |
| 3 | Anak senang atau mau bermain dengan teman. | V | |
| 4 | Anak aktif dan bersemangat melaksanakan tugas kelompok. | | V |
| 5 | Anak mau memotivasi atau memuji teman. | V | |
| 6 | Guru mempersiapkan tempat dan menyediakan media puzzle lantai. | V | |

| | | | |
|----|---|---|---|
| 7 | Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. | V | |
| 8 | Guru memberi contoh dan menjelaskan cara serta aturan dalam permainan puzzle lantai dengan jelas. | V | |
| 9 | Guru memberi kesempatan kepada anak untuk bertanya dan guru menjawabnya dengan jelas. | | V |
| 10 | Guru aktif membimbing dan memotivasi anak didik. | V | |

Berdasarkan data hasil observasi pelaksanaan pembelajaran pada siklus II menunjukkan bahwa yang sesuai item observasi anak dan guru yaitu 70% dan yang tidak sesuai aitem observasi anak dan guru yaitu 30%.

Berdasarkan prosentase ketuntasan belajar anak pada siklus II membuktikan bahwa kemampuan sosial emosional dalam bekerjasama anak kelompok B RA Al-Amin Desa Kecubung Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk setelah dilaksanakan tindakan siklus II belum mencapai ketuntasan belajar yaitu masih dibawah 75%, untuk itu perlu diadakan perbaikan pembelajaran pada siklus III.

Adapun kendala yang terdapat pada saat pelaksanaan tindakan siklus II yaitu (1) Anak tidak paham cara dan aturan dalam permainan puzzle lantai, (2) Anak tidak aktif dan tidak bersemangat melaksanakan tugas kelompok, (3) Guru tidak memberi kesempatan kepada anak untuk bertanya dan guru tidak menjawabnya dengan jelas.

Berdasarkan penelitian dan saran kolaborator bahwa ada hal yang harus diperhatikan pada saat pelaksanaan tindakan siklus III yaitu guru lebih memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya dan guru menjawabnya menggunakan bahasa



yang mudah dimengerti anak dan bila perlu disertai dengan contoh atau gerakan.

Tindakan Siklus III

Pada tahap perencanaan ini, berdasarkan hasil refleksi pada siklus kedua guru menyiapkan RKM, RKH, media puzzle lantai, instrumen pengumpul data dan alat evaluasi.

Untuk tahap pelaksanaan siklus III dilaksanakan pada tanggal 31 januari 2015, dengan tema “rekreasi” dan sub tema “perlengkapan yang dibutuhkan untuk rekreasi”, dengan jumlah anak yang hadir 25 anak. Pada tahapan ini dilaksanakan pembelajaran sesuai RKM dan RKH. Pelaksanaan Tindakan Kelas siklus III terdiri dari 3 bagian yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir.

Hasil Penilaian Unjuk Kerja
Melalui Permainan Puzzle Lantai Pada Siklus III

| | Nama Anak | Dapat Bekerjasama | | | | Kriteria Ketuntasan Minimal: *** | |
|----|-----------|-------------------|----|---------|----------|----------------------------------|--------------|
| | | * | ** | ** * | ** ** | Tuntas | Belum Tuntas |
| 1 | Abib | | V | | | | V |
| 2 | Aby | | | | V | V | |
| 3 | Adit | | | | V | V | |
| 4 | Alan | | | | V | V | |
| 5 | Alek | | | | V | V | |
| 6 | Alifin | | | | V | V | |
| 7 | Alvino | | | V | | V | |
| 8 | Anjani | | | | V | V | |
| 9 | Aqil | | | | V | V | |
| 10 | Bian | | | | V | V | |
| 11 | Cinta | | | V | | V | |
| 12 | Ema | | | | V | V | |
| 13 | Fani | | | | V | V | |
| 14 | Fauzi | | | | V | V | |
| 15 | Hafiz | | | V | | V | |
| 16 | Karissa | | | | V | V | |
| 17 | Lucky | | | | V | V | |
| 18 | Rara | | | | V | V | |
| 19 | Reza | | | | V | V | |
| 20 | Ririn | | | | V | V | |
| 21 | Rizky | | | V | | V | |
| 22 | Salma | | | | V | V | |
| 23 | Shandy | | | V | | V | |

| | | | | | | | |
|------------|--------|-----|-----|------|------|-----|----|
| 24 | Tyo | | | | V | V | |
| 25 | Zahira | | | | V | V | |
| Jumlah | | 0 | 1 | 5 | 19 | 24 | 1 |
| Prosentase | | 0 % | 4 % | 20 % | 76 % | 96% | 4% |

Berdasarkan data hasil penilaian unjuk kerja melalui permainan puzzle lantai pada siklus III menunjukkan bahwa jumlah anak yang tuntas 24 anak dengan prosentase 96% dan jumlah anak yang belum tuntas 4 anak dengan prosentase 4%.

Lembar Observasi Guru dan Anak Pada Siklus III

| | Item Observasi | Ya | Tidak |
|----|---|----|-------|
| 1 | Anak memperhatikan saat guru memberikan contoh dan menjelaskan cara serta aturan permainan. | V | |
| 2 | Anak paham cara dan aturan dalam permainan puzzle lantai. | V | |
| 3 | Anak senang atau mau bermain dengan teman | V | |
| 4 | Anak aktif dan bersemangat melaksanakantugas kelompok. | V | |
| 5 | Anak mau memotivasi atau memuji teman. | V | |
| 6 | Guru mempersiapkan tempat dan menyediakan media puzzle lantai. | V | |
| 7 | Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. | V | |
| 8 | Guru memberi contoh dan menjelaskan cara serta aturan dalam permainan puzzle lantai dengan jelas. | V | |
| 9 | Guru memberi kesempatan kepada anak untuk bertanya dan guru menjawabnya dengan jelas. | V | |
| 10 | Guru aktif membimbing dan memotivasi anak didik. | V | |

Berdasarkan data hasil observasi pelaksanaan pembelajaran pada siklus III, 100% telah sesuai item observasi anak dan guru.

Berdasarkan prosentase ketuntasan belajar anak pada siklus III membuktikan



bahwa kemampuan sosial emosional dalam bekerjasama anak kelompok B RA Al-Amin Desa Kecubung Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk setelah dilaksanakan tindakan siklus III sudah mencapai ketuntasan belajar yaitu di atas 75%. Untuk itu, penelitian dengan penerapan permainan puzzle lantai dalam pembelajaran sudah berhasil dan tidak perlu diadakan perbaikan lagi.

Pembahasan dan Pengambilan Kesimpulan

Hasil Penilaian Anak mulai dari Pra Tindakan sampai dengan Siklus III

| Hasil Penilaian | Pra Tindakan | Siklus I | Siklus II | Siklus III |
|-----------------|--------------|----------|-----------|------------|
| Bintang 1 | 20 % | 12 % | 0 % | 0 % |
| Bintang 2 | 48 % | 40 % | 28 % | 4 % |
| Bintang 3 | 32 % | 40 % | 40 % | 20 % |
| Bintang 4 | 0 % | 8 % | 32 % | 76 % |
| Jumlah | 100 % | 100 % | 100 % | 100 % |

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa pada pra tindakan hasil penilaian anak yang mendapat bintang 1 ada 20%, anak yang mendapat bintang 2 ada 48%, anak yang mendapat bintang 3 ada 32% dan anak yang mendapat bintang 4 ada 0%. Pada siklus I hasil penilaian anak yang mendapat bintang 1 ada 12%, anak yang mendapat bintang 2 ada 40%, anak yang mendapat bintang 3 ada 40% dan anak yang mendapat bintang 4 ada 8%. Pada siklus II hasil penilaian anak yang mendapat bintang 1 ada 0%, anak yang mendapat bintang 2 ada 28%, anak yang mendapat bintang 3 ada 40% dan anak yang mendapat bintang 4 ada 32%. Pada siklus III hasil penilaian, anak yang mendapat bintang 1 ada 0%, anak yang mendapat bintang 2 ada 4%, anak yang

mendapat bintang 3 ada 20% dan anak yang mendapat bintang 4 ada 76%.

Hasil Prosentase Ketuntasan Belajar

| Hasil Penilaian Prosentase Anak | Pra Tindakan | Tindakan Siklus I | Tindakan Siklus II | Tindakan Siklus III |
|---------------------------------|--------------|-------------------|--------------------|---------------------|
| Tuntas | 32% | 48% | 72% | 96% |

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa prosentase ketuntasan belajar pada pra tindakan sebesar 32%, kemudian setelah diadakan tindakan siklus I prosentase ketuntasan belajar anak meningkat menjadi 48%, pada siklus II ketuntasan belajar anak meningkat menjadi 72% dan pada siklus III ketuntasan belajar anak meningkat menjadi 96%.

Melalui hasil penelitian ini membuktikan bahwa tindakan guru menerapkan permainan puzzle lantai dalam pembelajaran sebagai upaya meningkatkan kemampuan sosial emosional dalam bekerjasama anak didik membawa hasil. Hal ini dapat dilihat dari semakin meningkatnya kemampuan sosial emosional dalam bekerjasama anak didik (setelah dilakukan tindakan pada siklus III ketuntasan belajar mencapai 96% sehingga sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal sebesar 75%).

Dengan demikian, hipotesis penelitian yang berbunyi “penerapan permainan puzzle lantai dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional dalam bekerjasama anak kelompok B RA Al-Amin Desa Kecubung Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk”, diterima.

Kendala dan Keterbatasan

Dalam penelitian ini, kendalanya yaitu anak ingin melakukan permainan puzzle lantai lebih dari satu kali, hal ini disebabkan karena media puzzle lantai yang memiliki desain menarik dan warna cemerlang.



Sedangkan keterbatasan dalam pelaksanaan penelitian yang peneliti lakukan yaitu waktu yang tersedia untuk pembelajaran permainan puzzle lantai sangat terbatas sehingga guru mengatur waktu seefisien mungkin agar pembelajaran dapat berjalan maksimum sehingga anak mempunyai banyak kesempatan dalam kegiatan permainan puzzle lantai.

bekerjasama anak yaitu dengan diterapkannya kemampuan bekerjasama dirumah dengan suasana yang menyenangkan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah, rumusan hipotesis dan hasil penelitian dari Siklus I sampai Siklus III dapat disimpulkan sebagai berikut: Penerapan permainan puzzle lantai dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional dalam bekerjasama pada anak kelompok B RA Al-Amin Desa Kecubung Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk tahun pelajaran 2014/2015.

Saran-saran

Agar mendapatkan hasil yang maksimal dalam mencapai tujuan pembelajaran yang lebih efektif lagi, maka perlu adanya saran-saran dalam penerapan permainan puzzle lantai yaitu sebagai berikut: (1) Untuk Sekolah, sekolah hendaknya menyediakan sarana dan prasarana yang dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional dalam bekerjasama anak didik, salah satunya menyediakan media puzzle lantai, (2) Bagi Guru, guru hendaknya lebih kreatif dan inovatif dalam membuat media pengembangan sosial emosional dalam bekerjasama anak usia dini, misalnya media puzzle lantai, (3) Bagi orang tua, yaitu orang tua hendaknya lebih memperhatikan setiap kemampuan anak, tidak hanya kemampuan akademik semata tetapi juga kemampuan



DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, Hasan. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Balai Pustaka.
- Arikunto, Suharsini. 2010. *Prosedur Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Gunarti, W., Suryani, L. & Muis, A. 2008. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Ismail, Andang. 2009. *Educational Games*. Yogyakarta: Pro U Media.
- Miarso, Yusuf Hadi. 2007. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana edisi catatan 3.
- Montolalu, B. E. F. 2009. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Muhaimin, Akhmad. 2010. *Meningkatkan Kecerdasan Sosial bagi Anak*. Yogyakarta: Katahati.
- Muliawan, Jasa Unggul. 2009. *Tips Jitu Memilih Mainan Positif & Kreatif untuk Anak Anda*. Yogyakarta: Diva Press.
- Nugraha, A. & Rachmawati, Y. 2006. *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Santosa, Slamet. 2004. *Dinamika Kelompok*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Saputra., Yudha, M. & Rudyanto. 2005. *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Soebachman, Agustina. 2012. *Permainan Asyik Bikin Anak Pintar*. Yogyakarta: Inazna Books.

Kediri, 11 April 2015

Pembimbing I

Pembimbing II

VENY ISWANTININGTYAS, M.Psi.
NIDN. 0704118202

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