# MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL DAN KERJA SAMA MELALUI PERMAINAN ANGIN PUYUH PADA ANAK KELOMPOK B TK DHARMA WANITA SUKODONO KECAMATAN KARANGREJO TULUNGAGUNG TAHUN PELAJARAN 2014/2015

**ARTIKEL PENELITIAN**

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

OLEH :
**DWI FITRIANINGTYAS**
NPM : 13.1.01.11.0376 P

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

Skripsi oleh :

**DWI FITRIANINGTYAS**
**NPM. 13.1.01.11.0376 P**

Judul :

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL DAN KERJA SAMA MELALUI PERMAINAN ANGIN PUYUH PADA ANAK KELOMPOK B TK DHARMA WANITA SUKODONO KECAMATAN KARANGREJO TULUNGAGUNG TAHUN PELAJARAN 2014 / 2015**

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

Tanggal : 23 Maret 2015

| Pembimbing I | Pembimbing II |
|---|---|
| **HANGGARA BUDI UTOMO, M.Pd, M.Psi** | **ROSA IMANI KHAN, M.Psi** |
| NIDN. 0720058503 | NIDN.0705068602 |

Skripsi oleh :

**DWI FITRIANINGTYAS**
**NPM. 13.1.01.11.0376 P**

Judul :

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL DAN KERJA SAMA MELALUI PERMAINAN ANGIN PUYUH PADA ANAK KELOMPOK B TK DHARMA WANITA SUKODONO KECAMATAN KARANGREJO TULUNGAGUNG TAHUN PELAJARAN 2014 / 2015**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/ Sidang Skripsi
Program Studi PG-PAUD FKIP UNP Kediri
Pada tanggal : 23 Maret 2015

**Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia Penguji :

1. Ketua : Drs. Setya Adi Sancaya, M.Pd
2. Penguji I : Rosa Imani Khan, M.Psi
3. Penguji II : Hanggara Budi Utomo, M.Pd, M.Psi

Mengetahui
Dekan FKIP

**Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd**
NIDN. 0716046202

# MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL DAN KERJA SAMA MELALUI PERMAINAN ANGIN PUYUH PADA ANAK KELOMPOK B TK DHARMA WANITA SUKODONO KECAMATAN KARANGREJO TULUNGAGUNG TAHUN PELAJARAN 2014 / 2015

**DWI FITRIANINGTYAS**

*Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*
*Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri*
*JL. K.H Achmad Dahlan No.76 Telp. (0354) 776706 Kediri 64112*

## ABSTRAK

Penelitian ini berlatar belakang kurangnya kemampuan sosial dan kerjasama anak, hal ini disebabkan karena metode pengajaran yang kurang memiliki variasi dalam bermain, Tujuan dalam penelitian ini : Untuk mengetahui apakah melalui permainan angin puyuh dapat meningkatkan kemampuan sosial dan kerjasama pada anak kelompok B TK Dharma Wanita Sukodono Kecamatan Karangrejo, Tulungagung

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari 3 siklus, masing-masing siklus memiliki 4 tahapan: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Instrumen yang digunakan adalah Lembar Penilaian dan Observasi. Indikator keberhasilan adalah meningkatnya kemampuan sosial dan kerjasama anak lebih dari 70%.

Dari hasil penelitian siklus I diperoleh hasil kemampuan sosial dan kerjasama anak dalam bermain angin puyuh adalah 52% termasuk dalam kategori kurang, kemudian dilanjutkan perbaikan ke siklus II dan hasil meningkat sebesar 70% dengan kategori cukup. Untuk lebih memaksimalkan kemampuan sosial dan kerjasama anak melalui bermain angin puyuh, peneliti melanjutkan perbaikan ke siklus III dengan peningkatan yang baik menjadi 82%.

Berdasarkan dari hasil penelitian peneliti menyimpulkan bahwa tindakan pembelajaran melalui permainan angin puyuh dapat dibuktikan kebenarannya untuk meningkatkan kemampuan sosial dan kerjasama pada anak kelompok B TK Dharma Wanita Sukodono Kecamatan Karangrejo Tulungagung Tahun Pelajaran 2014/2015. Berdasarkan dari hasil penelitian dapat disarankan untuk menggunakan permainan angin puyuh dalam memberikan pembelajaran terutama untuk meningkatkan kemampuan sosial dan kerjasama pada anak usia dini.

Kata Kunci : kemampuan sosial dan kerjasama, permainan angin puyuh, anak usia dini

## II. PENDAHULUAN

Taman Kanak-kanak merupakan lembaga pendidikan formal yang sangat penting untuk mendidik Anak Usia Dini (AUD) yang merupakan masa keemasan (golden age). Kemampuan sosial emosional pada anak usia dini akan menjadi pondasi bagi anak-anak untuk menjadi orang dewasa yang bertanggungjawab, peduli kepada orang lain. Dasar untuk sosialisasi ditentukan dengan meningkatkan hubungan antara anak dengan teman-teman sebayanya dari tahun ke tahun, (Hurlock dalam Supiyah, 2010).

Di TK Dharma Wanita Sukodono ditemukan kurangnya kemampuan sosial dan kerjasama anak khususnya pada kelompok B. Salah satu penyebab masih kurangnya kemampuan sosial dan kerjasama anak adalah metode pengajaran kurang memiliki variasi dalam bermain, serta pembagian tugas kepada anak seringkali bersifat individual atau tidak berkelompok. Proses pembelajaran tanpa adanya kegiatan bermain akan mengakibatkan anak cepat bosan dan jenuh di kelas sehingga diperlukan upaya yang baru untuk meningkatkan kemampuan sosial dan kerjasama anak agar lebih optimal yaitu dengan bermain angin puyuh.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti memilih judul Meningkatkan kemampuan sosial dan kerjasama anak melalui permainan angin puyuh pada anak kelompok B TK Dharma Wanita Sukodono Kec. Karangrejo, Tulungagung Tahun pelajaran 2014/2015.

## III. KAJIAN PUSTAKA

### A. Kajian Teori

#### 1. Pengertian Kemampuan Sosial

Menurut Supiyah (2010) Kemampuan sosial adalah kemampuan anak dalam menyesuaikan diri atau berinteraksi dengan orang lain atau teman sebaya di kelasnya baik dalam belajar atau bermain.

Sementara itu Fridani (dalam Supiyah 2010) menyatakan bahwa Perkembangan sosial adalah suatu proses yang muncul dimana anak-anak belajar tentang dari dan orang lain dan tentang membangun dan merawat pertemanan.

Syamsu Yusuf (dalam Adistyasari, 2012) menyatakan bahwa perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Perkembangan sosial dapat pula diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral dan tradisi, meleburkan diri menjadi satu kesatuan dan saling berkomunikasi dan kerja sama. (Adistyasari, 2012)

#### 2. Kerjasama Pada Anak Usia Dini

Menurut Hurlock (dalam Nugraha, dkk, 2008) Kerjasama *(cooperation)*, yaitu sikap mau bekerja sama dengan kelompok. Anak yang berusia dua atau tiga tahun belum berkembang sikap kerjasamanya, mereka masih kuat sikap "self-centered"-nya.

Menurut Johnson, dkk (dalam Saputra 2005) bahwa pembelajaran kerjasama dapat didefinisikan sebagai sitem kerja atau belajar kelompok yang terstruktur termasuk di dalam struktur adalah lima unsur pokok yaitu saling ketergantungan positif tanggung jawab individual, interaksi personal, keahlian bekerja sama, dan proses kelompok.

#### 3. Permainan Angin Puyuh

Menurut B.E.F Montolulu (dalam Adistyasari, 2012) Permainan angin puyuh adalah salah satu jenis permainan terpimpin yang membutuhkan kerjasama anak dalam kelompok untuk meningkatkan kemampuan sosial. Di dalam kegiatan bermain terpimpin anak tidak bebas, melainkan terikat pada peraturan permainan atau kegiatan tertentu. Cara Bermain Angin Puyuh :.

a. Permainan angin puyuh menggunakan media bola ping-pong . Adapun cara permainannya yaitu :

1) Anak-anak dibagi menjadi dua kelompok yang sama jumlah anggotanya
2) Di atas lantai dibuat dua garis memakai tali raffia berwarna missal : merah, dengan jarak dua kotak lantai
3) Tiap kelompok anak berada dibelakang masing-masing garis dengan posisi tengkurap, kepala tidak boleh melewati garis.
4) Di antara kedua garis ada satu garis lain berwarna merah yang diatasnya diletakkan sebuah bola pingpong
5) Dengan aba-aba guru, anak-anak mulai meniup bola agar tidak berada di area kelompoknya, yaitu di ruang antara garis merah dan garis putih yang dibuat di lantai.
6) Pada waktu guru meniup peuitnya, tiup-meniup bola harus dihentikan
7) Guru yang bertugas meniup peluit harus membelakangi para pemain, atau matanya ditutup agar tidak dapat melihat posisi bola.
8) Pemenangnya adalah kelompok yang berhasil mengosongkan areanya dari bola ketika peluit berbunyi dan permainan dihentikan (B.E.F Montolalu dalam Adistyasari 2012)

b. Permainan Angin Puyuh dengan Kantong Plastik

Sebelum memulai permainan masing-masing kelompok yang terdiri dari 2-3 anak disuruh menghitung jumlah plastik, kemudian dengan aba-aba peluit dari guru, anak-anak meniup kantong plastik sampai menggelembung terisi oleh udara atau angin. Kelompok anak yang berhasil meniup dengan cepat, maka anak tersebut pemenangnya.

c. Permainan Angin Puyuh dengan bulu ayam

Masing-masing anak diberi beberapa lembar bulu ayam. Bulu ayam ini diambil dari kemoceng yang terbuat dari bulu ayam yang ukurannya lebih kecil dari bulu ayam yang belum diolah dan lebih ringan untuk ditiup anak. Anak-anak disuruh meniup bulu ayam yang ada di dalam garis ubin. Anak harus meniup bulu ayam tersebut lurus dengan garis ubin

tersebut. Bulu ayam tidak boleh keluar ke kanan atau ke kiri garis ubin, tetapi harus ditiup lurus sampai batas akhir yang ditentukan. Kelompok yang berhasil meniup lurus bulu ayam tersebut pemenangnya. Jadi di dalam kelompok harus kompak menjaga bulu ayam agar tidak keluar ke kanan dan ke kiri dari garis ubin

.

**B. Kerangka Berpikir**

Penggambaran kerangka berpikir akan membantu peneliti dalam tahapan meningkatkan kemampuan sosial dan kerjasama anak. Melalui permainan angin puyuh, akan terbentuk interaksi antar anak yang nantinya akan memperlihatkan kemampuan sosial dan kerjasama. Permainan angin puyuh memiliki peraturan dalam mencapai suatu hasil akhir dari permainan, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan sosial dan kerjasama anak TK. Permainan angin puyuh membutuhkan keaktifan dan semangat anak. Di dalam suatu kelompok, anak yang tidak aktif dan hanya diam saja, akan mempengaruhi anak lain dan akan membuat anak lain ikut menjadi tidak aktif, sehingga guru dengan antusias membimbing dan memberi semangat untuk aktif bermain. Permainan yang membutuhkan kemampuan sosial dan kerjasama ini, akan melatih anak berhubungan sosial atau saling berinteraksi dengan anak lain. Anak yang pendiam dan tidak aktif dalam melakukan permainan ini, diharapkan akan termotivasi dan antusias dalam bermain, sehingga mau bekerjasama dengan kelompoknya untuk mengalahkan kelompok lain, dan dapat meningkatkan kemampuan sosial dan kerjasamanya.

## IV.METODE PENELITIAN

**A. Subjek dan Setting Penelitian**

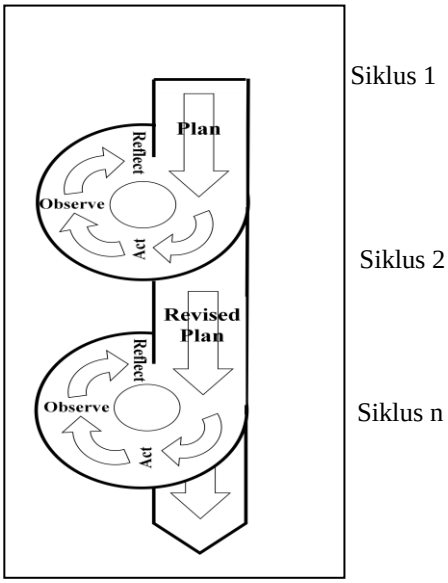
Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B di TK Dharma Wanita Sukodono Kecamatan Karangrejo Tulungagung Adapun jumlah anak yang dimaksud adalah 20 anak, terdiri dari 10 anak laki-laki dan 10 anak perempuan. Penelitian ini dilakukan di TK Dharma Wanita Sukodono Kecamatan Karangrejo Tulungagung

**B. Prosedur Penelitian**

Proses penelitian tindakan kelas menggunakan model Kemmis & Mc Taggart (dalam Wiriaatmadja 2007:66). Pada tahap penelitian ini disajikan kegiatan tindakan, kegiatan tindakan memuat:

1. Perencanaan tindakan
2. Pelaksanaan tindakan
3. Tahap pengamatan
4. Tahap refleksi

**Gambar 3.1 Alur Pelaksanaan Tindakan Kelas Model Spiral**




**a. Tahap Perencanaan Penelitian**

**1) Tahap Penelitian Siklus I**

a) Perencanaan Tindakan I

Perencanaan tindakan (permainan angin puyuh dengan kantong plastik). Langkah-langkah yang dipersiapkan oleh peneliti sebelum melaksanakan perencanaan tindakan diantaranya :

1) Membuat rencana kegiatan harian (RKH) beserta skenario tindakan yang akan dilaksanakan, mencakup langkah-langkah yang dilakukan oleh guru dan anak dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan pendekatan yang akan digunakan.
2) Menyiapkan media pembelajaran
3) Menyiapkan lembar observasi

**b) Pelaksanaan siklus I**

1) Guru mengenali gaya kemampuan sosial dan kerjasama anak.
2) Anak diberi penjelasan permainan angin puyuh dengan kantong plastik oleh guru
3) Anak mempraktekkan kegiatan permainan angin puyuh
4) Guru melakukan kegiatan tanya jawab tentang permainan dengan anak
5) Anak diberi evaluasi secara lisan berupa pertanyaan oleh guru

**c) Observasi tindakan I**

Dalam kegiatan belajar mengajar guru melaksanakan pengamatan terhadap keaktifan siswa dalam mempraktekkan permainan angin puyuh

**d) Refleksi tindakan I**

1) Mencatat hasil observasi
2) Mengevaluasi hasil observasi, menganalisis hasil pembelajaran dan memperbaiki kelemahan untuk siklus berikutnya.

**2) Tahap Penelitian Siklus II**

b) Perencanaan Tindakan II

Perencanaan tindakan (permainan angin puyuh dengan kantong plastik). Langkah-langkah yang dipersiapkan oleh peneliti sebelum melaksanakan perencanaan tindakan diantaranya :

1) Membuat rencana kegiatan harian (RKH) beserta skenario tindakan yang akan dilaksanakan, mencakup langkah-langkah yang dilakukan oleh guru dan anak dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan pendekatan yang akan digunakan.
2) Menyiapkan media pembelajaran
3) Menyiapkan lembar observasi

**b) Pelaksanaan siklus II**

1) Guru mengenali gaya kemampuan sosial dan kerjasama anak.
2) Anak diberi penjelasan permainan angin puyuh dengan bulu ayam oleh guru
3) Anak mempraktekkan kegiatan permainan angin puyuh
4) Guru melakukan kegiatan tanya jawab tentang permainan dengan anak
5) Anak diberi evaluasi secara lisan berupa pertanyaan oleh guru

**c) Observasi tindakan II**

Dalam kegiatan belajar mengajar guru melaksanakan pengamatan terhadap keaktifan dan kerjasama anak dalam mempraktekkan permainan angin puyuh

**d) Refleksi tindakan II**

1) Mencatat hasil observasi
2) Mengevaluasi hasil observasi, menganalisis hasil pembelajaran dan memperbaiki kelemahan untuk siklus berikutnya.

**3) Tahap penelitian siklus III**

a) Perencanaan tindakan III (Permainanan angin puyuh dengan bulu ayam)

Membuat rencana kegiatan harian (RKH) beserta skenario tindakan yang akan dilaksanakan, mencakup langkah-langkah yang dilakukan oleh guru dan anak dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan pendekatan yang akan digunakan

1) Menyiapkan media pembelajaran
2) Menyiapkan lembar observasi

**b.) Pelaksanaan siklus III**

1) Guru mengenali gaya kemampuan dan kerjasama anak
2) Anak diberi penjelasan materi permainan angin puyuh dengan bola ping-pong oleh guru
3) Anak mendengarkan dan melihat contoh permainanan angin puyuh oleh guru
4) Guru melakukan kegiatan tanya jawab tentang permainan angin puyuh dengan bola ping-pong dengan Anak
5) Guru meminta anak mempraktekkan permainanan angin puyuh
6) Anak di beri evaluasi secara lisan berupa pertanyaan oleh guru

**b) Observasi tindakan III**

Dalam kegiatan belajar mengajar guru melaksanakan pengamatan terhadap keaktifan, kerjasama, dan kemampuan sosial anak dalam mengikuti kegiatan permainan.

**c) Refleksi III**

1) Mencatat hasil observasi
2) Mengevaluasi hasil observasi
3) Menganalisis hasil pembelajaran
4) .Menyusun laporan

**C. Instrumen Pengumpulan Data**

Menurut Kusuma (dalam Adistyasari, 2010) metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitian. Data dan hasil pencatatan penelitian, baik yang berupa fakta maupun angka. Sumber data adalah subyek darimana data dapat diperoleh. Sumber data dalam penelitian adalah menggunkan bukti-bukti dokumentasi, gambar, pengamatan dan instrumen. Dalam penelitian ini menggunakan dua teknik pengumpulan data, yaitu

**1. Teknik pengumpulan data**

a. Observasi

Observasi (pengamatan) dapat diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematik terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian, dengan menggunakan lembar observasi yang merupakan panduan dalam melakukan penilaian terhadap indikator-indikator dari aspek yang diamati.

b. Pedoman Penilaian Observasi

Menurut Departemen Agama RI (dalam Adistyasari, 2012) penilaian merupakan usaha mengumpulkan dan menafsirkan berbagai informasi secara

sistematis, berkala, berkelanjutan, menyeluruh tentang proses dan hasil dari pertumbuhan dan perkembangan yang telah dicapai oleh anak didik melalui kegiatan kegiatan pembelajaran

Catatan hasil penilaian harian perkembangan anak dicantumkan pada kolom pada penilaian di RKH.

a. Anak yang belum berkembang (BB) sesuai dengan indikator Seperti ; dalam melaksanakan tugas selalu dibantu guru, maka pada kolom penilaian ditulis nama anak dan diberi tanda satu bintang ( ) ☆
b. Anak yang sudah mulai berkembang (MB) sesuai dengan indikator seperti yang diharapkan RKH mendapatkan tanda dua bintang ( )
c. Anak yang sudah ☆☆ berkembang sesuai harapan (BSH) pada indikator dalam RKH mendapat tanda tiga bintang (☆☆☆ ).
d. Anak yang berkembang sangat baik (BSB) melebihi indikator seperti yang diharapkan dalam

RKH mendapatkan tanda empat bintang ( ).

**2. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian Kusuma (dalam Adistyasari,2012) adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalm arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Seperangkat instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari hal-hal sebagai berikut :

1). Rencana Kegiatan Harian

Rencana kegiatan harian (RKH) adalah rencana yang akan digunakan dalam pembelajaran yang digunakan Guru sebagai pedoman tentang apa yang akan diajarkan pada anak.

2). Lembar observasi Anak

Lembar observasi ini digunakan untuk memantau setiap perkembangan siswa mengenai kemampuan sosial anak dan kerjasama melalui permainan angin puyuh.

3). Lembar Observasi guru

Lembar observasi ini digunakan untuk memantau setiap perkembangan dalam proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan Guru. Penguasaan terhadap metode dan media yang dipakai dalam kegiatan pembelajaran.

**3.Teknik Analisis Data**

Dalam indikator keberhasilan yang ingin dicapai yaitu meningkatnya kemampuan sosial dan kerjasama anak melalui permainan angin puyuh yaitu 70% dari aspek penilaian. Untuk menentukan keberhasilan anak, menggunakan rumus :

$$P=\frac{Jumlah\ anak\ yang\ berhasil}{Jumlah\ anak} \times 100\%$$

**Tabel 3.1 Kiteria Keberhasilan Anak**

| Presentase | Kategori |
|---|---|
| 85 – 100% | Sangat Baik |
| 71 – 84 % | Baik |
| 65 – 70 % | Cukup |
| 51 – 64 % | Kurang |
| 0 – 50 % | Sangat Kurang |

## V. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilakukan di TK Dharma Wanita Sukodono Kecamatan Karangrejo Tulungagung. Subyek penelitian yaitu kelompok B dengan jumlah anak 20 orang yang terdiri dari 10 orang anak laki-laki dan 10 orang anak perempuan. Sebagian besar bermata pencaharian sebagai petani. Kelengkapan anak umumnya masih kurang hal ini terlihat dari media yang ada kegiatan berpusat pada anak belum di gunakan secara maksimal dan lengkap.

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini akan dilakukan dalam tiga siklus.

Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

**1. Hasil Penelitian Siklus I**

Hasil penelitian siklus 1 adalah hasil dari penilaian permainan angin puyuh kantong plastik. Siklus 1 ini dilakukan satu kali pertemuan, pada hari Rabu tanggal 21 Januari 2015 di Kelompok B TK Dharma Wanita Sukodono dengan tema Rekreasi.

a. **Perencanaan Siklus I**

Pada tahap perencanaan siklus I ini kegiatan yang dilakukan meliputi beberapa tahap, yaitu:

a. Merumuskan tujuan perbaikan kegiatan, meningkatkan kemampuan sosial anak melalui bermain angin puyuh.

b. Membuat RKM dan RKH yang telah ditandatangani oleh Kepala Sekolah.

c. Mengadakan diskusi dengan teman sejawat

d. Merencanakan pengelolaan kelas.

e. Merencanakan langkah-langkah perbaikan

f. Menyediakan alat-alat dan bahan yang mendukung perbaikan kegiatan peningkatan kemampuan sosial anak melalui bermain angin puyuh.

Setelah tahap perencanaan selesai, kemudian berlanjut ke tahap pelaksanaan, yaitu

**a. Pelaksanaan Siklus I**

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk kelas siklus I di kelompok B TK Dharma Wanita Sukodono dengan jumlah anak yang mengikuti pembelajaran adalah 20 anak..Perkembangan kemampuan sosial untuk anak TK ini dikembangkan melalui permainan angin puyuh kantong plastik .

Pelaksanaan kegiatan permainan angin puyuh anak di TK Dharma Wanita Sukodono sebagai berikut :

a). Kegiatan Awal + 30 menit

1) Anak mengucapkan salam, guru menjawab salam

2) Do'a dipandu oleh guru dan presensi.

| | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 9 | Bara | | √ | | | √ | | | | | √ | | |
| 10 | Chika | | √ | | | | √ | | | √ | | | |
| 11 | Dhesta | | | √ | | | | √ | | | √ | | |
| 12 | Elsa | | | √ | | | √ | | | | | √ | |
| 13 | Fathur | | | √ | | | | √ | | | √ | | |
| 14 | Firman | | | √ | | | | √ | | | √ | | |
| 15 | Frisca | | √ | | | | √ | | | √ | | | |
| 16 | Nabila | | | √ | | | | √ | | | √ | | |
| 17 | Radit | | √ | | | | | √ | | | | √ | |
| 18 | Rani | | √ | | | | | √ | | | | √ | |
| 19 | Risky | | | √ | | | | √ | | | | √ | |
| 20 | Wulan | | √ | | | | √ | | | | √ | | |
| Jumlah | | 1 | 8 | 10 | 0 | 1 | 7 | 11 | 1 | 5 | 8 | 6 | 1 |
| Prosentase (%) | | 5 | 40 | 50 | 0 | 5 | 35 | 55 | 5 | 25 | 40 | 30 | 5 |

3) Bercakap-cakap tentang kendaraan di udara

b). Kegiatan Inti + 60 menit

Meliputi pemberian tugas dan praktek langsung, dimana Peneliti meminta anak melakukan gerak praktek langsung dan mengerjakan LKA.

Hasil penelitian siklus I dirangkum dalam tabel sebagai berikut :

**Tabel 4.1Pengamatan Kemampuan Sosial dan Kerjasama Siklus 1**

| No | Nama | Aspek Perkembangan | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | A. Anak mau bermain dengan teman | | | | B.Bersabar menunggu giliran | | | | C.Kerjasama dalam kelompok | | | |
| | | ☆1 | ☆2 | ☆3 | ☆4 | ☆1 | ☆2 | ☆3 | ☆4 | ☆1 | ☆2 | ☆3 | ☆4 |
| 1 | Adit | | | √ | | | | √ | | | √ | | |
| 2 | Afgan | | | √ | | | | √ | | | √ | | |
| 3 | Agus | | | √ | | | | √ | | | | √ | |
| 4 | Angga | | | √ | | | | √ | | | | √ | |
| 5 | Alin | | √ | | | | √ | | | √ | | | |
| 6 | Amel | | | | √ | | | | √ | | | | √ |
| 7 | Annisa | | √ | | | | √ | | | √ | | | |
| 8 | Ardan | √ | | | | | √ | | | √ | | | |

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa pada siklus I ini ada tiga aspek yang diamati yaitu Anak mau bermain dengan dengan kriteria belum berkembang 5%, mulai berkembang 40%, berkembang sesuai harapan 50%, dan berkembang sangat baik sebesar 5%. Anak bersabar menunggu giliran dengan kriteria belum berkembang 5%, mulai berkembang 35%, berkembang sesuai harapan 55%, dan berkembang sangat baik sebesar 5%. Anak dapat bekerjasama dalam kelompok dengan kriteria belum berkembang 25%, mulai berkembang 40%, berkembang sesuai harapan 35%, dan berkembang sangat baik sebesar 5%. Apabila dipresentase keberhasilan kegiatan bermain angin puyuh dari 20 anak pada siklus I sebesar 52% .

Kemudian dari Siklus I dapat dilihat hasil dari performansi guru dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

**Tabel 4.2 Lembar Observasi Guru**

| No | Langkah Kegiatan Bercerita | Kemunculan | | |
|---|---|---|---|---|
| | | Ya | Tidak | Catatan |
| 1. | Guru menjelaskan tentang sikap mau bermain dengan teman, bersabar menunggu giliran, bekerja sama | √ | | |
| 2. | Guru menjelaskan cara bermain dengan menggunakan Permainan Angin Puyuh | √ | | |
| 3. | Guru memberi contoh cara bermain dengan Permainan Angin Puyuh | √ | | |
| 4. | Guru meminta anak untuk tampil melaksanakan Permainan Angin Puyuh | √ | | |
| 5. | Guru menstimulus anak agar dapat memahami makna dalam permainan | √ | | |
| 6. | Bagi anak yang menang dalam permainan Angin Puyuh diberi reward oleh guru berupa pujian | √ | | |

**3). Observasi**

Observasi dilaksanakan secara langsung bersamaan dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Pada siklus I dapat diketahui aktivitas anak pada saat kegiatan bermain angin puyuh dengan tema Rekreasi menggunakan media kantong plastik untuk meningkatkan kemampuan sosial dan kerjasama anak.

**4). Refleksi Siklus I**

Hasil dari pengamatan pembelajaran siklus I anak-anak mengikuti permainan dengan senang dalam bermain angin puyuh dengan kantong plastik. Hasil penelitian ini masih belum maksimal dan sesuai target yang diharapkan yaitu 70% karena hanya menghasilkan prosentase sebesar 52%.

Meningkatkan kemampuan sosial dan kerjasama anak melalui bermain angin puyuh ini diharapkan akan meningkat di siklus II, sehingga dalam siklus II bermain angin puyuh menggunakan media yang berbeda.

**2. Hasil Penelitian Siklus II**

Hasil penelitian siklus II adalah hasil dari penilaian permainan angin puyuh dengan bulu ayam. Siklus II ini dilakukan pada hari Rabu 28 Januari 2015, di Kelompok B TK Dharma Wanita Sukodono dengan tema Rekreasi.

**a). Perencanaan Siklus II**

Berdasarkan pengamatan dan penelitian pada siklus I, maka Siklus II merupakan perbaikan dari siklus I. Rencana Tindakan Siklus II disusun untuk menguatkan kelemahan – kelemahan yang ada pada siklus I, adapun rencana Siklus II yaitu :

a. Merumuskan tujuan perbaikan kegiatan, meningkatkan kemampuan sosial anak melalui permainan angin puyuh dengan bulu ayam.
b. Membuat RKH yang telah ditandatangani oleh Kepala Sekolah.
c. Menyiapkan media pembelajaran
d. Menyiapkan lembar observasi

**b). Pelaksanaan siklus II**

Pelaksanaan tindakan Kelas pada siklus II pada prinsipnya sama dengan pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus I, tetapi pada siklus II diadakan dan penguatan atas kelemahan yang ada pada Siklus I. Kegiatan perbaikan pengembangan kemampuan sosial dan kerjasama anak di TK Sukodono adalah sebagai berikut :

a). Kegiatan Awal + 30 menit

1) Anak mengucapkan salam, guru menjawab salam
2) Do'a dipandu oleh guru dan presensi.

3) Bercakap-cakap tentang Pelabuhan

b). Kegiatan Inti + 60 menit

Meliputi pemberian tugas dan praktek langsung, dimana Peneliti meminta anak melakukan gerak praktek langsung dan mengerjakan LKA. Sebelum melakukan praktek bermain angin puyuh.

Setelah tahap pelaksanaan, kemudian peneliti memaparkan hasil penelitian. Hasil penelitian siklus II dirangkum dalam tabel sebagai berikut :

**Tabel 4.3 Pengamatan Kemampuan Sosial dan Kerjasama Siklus II**

| No | Nama | Aspek Perkembangan | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | A.Anak mau bermain dengan teman | | | | B.Bersabar menunggu giliran | | | | C.Kerjasama dalam kelompok | | | |
| | | ☆1 | ☆2 | ☆3 | ☆4 | ☆1 | ☆2 | ☆3 | ☆4 | ☆1 | ☆2 | ☆3 | ☆4 |
| 1 | Adit | | | √ | | | | √ | | | | √ | |
| 2 | Afgan | | | √ | | | | √ | | | | √ | |
| 3 | Agus | | | √ | | | | √ | | | | √ | |
| 4 | Angga | | √ | | | | √ | | | | | √ | |
| 5 | Alin | √ | | | | | √ | | | | √ | | |
| 6 | Amel | | | | √ | | | | √ | | | | √ |
| 7 | Annisa | | | √ | | | | √ | | | | √ | |
| 8 | Ardan | | √ | | | √ | | | | √ | | | |
| 9 | Bara | | | √ | | | | √ | | | | | √ |
| 10 | Chika | | √ | | | | √ | | | | √ | | |
| 11 | Dhesta | | √ | | | | | √ | | | | √ | |
| 12 | Elsa | | | √ | | | | √ | | | | √ | |
| 13 | Fathur | | | √ | | | | √ | | | | √ | |
| 14 | Firman | | | √ | | | | √ | | | | √ | |
| 15 | Frisca | | √ | | | | √ | | | | | √ | |
| 16 | Nabila | | √ | | | | √ | | | | √ | | |
| 17 | Radit | | | √ | | | | √ | | | | | √ |
| 18 | Rani | | | √ | | | | √ | | | | √ | |
| 19 | Risky | | | | √ | | | | √ | | | | √ |
| 20 | Wulan | | √ | | | | | √ | | | | √ | |
| Jumlah | | 1 | 7 | 10 | 2 | 1 | 5 | 12 | 2 | 1 | 3 | 12 | 4 |
| Prosentase (%) | | 5 | 35 | 50 | 10 | 5 | 25 | 60 | 10 | 5 | 15 | 60 | 20 |

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa pada siklus II ini ada tiga aspek yang diamati yaitu Anak mau bermain dengan dengan kriteria belum berkembang 5%, mulai berkembang 35%, berkembang sesuai harapan 50%, dan berkembang sangat baik sebesar 10%. Anak bersabar menuggu giliran dengan kriteria belum berkembang 5%, mulai berkembang 25%, berkembang sesuai harapan 60%, dan berkembang sangat baik sebesar 10%. Anak dapat bekerjasama dalam kelompok dengan kriteria belum berkembang 5%, mulai berkembang 15%, berkembang sesuai harapan 60%, dan berkembang sangat baik sebesar 20%. Apabila dipresentase keberhasilan kegiatan bermain angin puyuh dari 20 anak pada siklus II sebesar 70% .

| No | Langkah Kegiatan Bercerita | Kemunculan | | |
|---|---|---|---|---|
| | | Ya | Tidak | Catatan |
| 1 | Guru menjelaskan tentang sikap mau bermain dengan teman, bersabar menunggu giliran, bekerja sama | √ | | |
| 2 | Guru menjelaskan cara bermain dengan menggunakan Permainan Angin Puyuh | √ | | |
| 3 | Guru memberi contoh cara bermain dengan Permainan Angin Puyuh | √ | | |
| 4 | Guru meminta anak untuk tampil melaksanakan Permainan Angin Puyuh | √ | | |
| 5 | Guru menstimulus anak agar dapat memahami makna dalam permainan | √ | | |
| 6 | Bagi anak yang menang dalam permainan Angin Puyuh diberi reward oleh guru berupa pujian | √ | | |

**Tabel 4.4 Lembar Observasi Guru**

**3). Observasi**

Observasi dilaksanakan secara langsung bersamaan dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Pada siklus II dapat diketahui aktivitas anak pada saat kegiatan bermain angin puyuh dengan tema Rekreasi menggunakan media bulu ayam untuk meningkatkan kemampuan sosial dan kerjasama anak.

**4). Refleksi Siklus II**

Hasil penelitian ini masih belum maksimal dan sesuai target yang diharapkan yaitu 70% karena hanya menghasilkan prosentase sebesar 70% dengan kategori cukup.

**1. Hasil Penelitian Siklus III**

Hasil penelitian siklus I adalah hasil dari penilaian permainan angin puyuh kantong plastik. Siklus 1 ini dilakukan satu kali pertemuan, pada hari Rabu tanggal 04 Februari 2015 di Kelompok B TK Dharma Wanita Sukodono dengan tema Pekerjaan.

**a). Perencanaan Siklus III**

Berdasarkan pengamatan dan penelitian pada siklus II, maka Siklus III merupakan perbaikan dari siklus II. Rencana Tindakan Siklus III disusun untuk menguatkan kelemahan – kelemahan yang ada pada siklus II, adapun rencana Siklus III yaitu :

a. Merumuskan tujuan perbaikan kegiatan, meningkatkan kemampuan sosial anak melalui permainan angin puyuh dengan bulu ayam.
b. Membuat RKH yang telah ditandatangani oleh Kepala Sekolah.

c. Menyiapkan media pembelajaran
d. Menyiapkan lembar observasi

**b). Pelaksanaan siklus III**

Pelaksanaan tindakan Kelas pada siklus III diadakan dan penguatan atas kelemahan yang ada pada Siklus II. Kegiatan perbaikan pengembangan kemampuan sosial dan kerjasama anak di TK Sukodono adalah sebagai berikut :

a). Kegiatan Awal + 30 menit

1) Anak mengucapkan salam, guru menjawab salam
2) Do'a dipandu oleh guru kemudian presensi.
3) Bercakap-cakap tentang Pekerjaan TNI ( Polisi,AD,AL,AU)

b). Kegiatan Inti + 60 menit

Meliputi pemberian tugas dan praktek langsung, dimana Peneliti meminta anak melakukan gerak praktek langsung dan mengerjakan LKA.

Hasil penelitian siklus III dirangkum dalam tabel sebagai berikut :

**Tabel 4.5 Pengamatan Kemampuan Sosial dan Kerjasama Siklus III**

| No | Nama | Aspek Perkembangan | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | A.Anak mau bermain dengan teman | | | | B.Bersabar menunggu giliran | | | C.Kerjasama dalam kelompok | | | | |
| | | ☆1 | ☆2 | ☆3 | ☆4 | ☆1 | ☆2 | ☆3 | ☆4 | ☆1 | ☆2 | ☆3 | ☆4 |
| 1 | Adit | | | √ | | | | √ | | | | √ | |
| 2 | Afgan | | | √ | | | | √ | | | | √ | |
| 3 | Agus | | | √ | | | | √ | | | | √ | |
| 4 | Angga | | | √ | | | | √ | | | | √ | |
| 5 | Alin | | √ | | | | √ | | | | √ | | |
| 6 | Amel | | | | √ | | | | √ | | | | √ |
| 7 | Annisa | | | √ | | | | √ | | | | √ | |
| 8 | Ardan | √ | | | | √ | | | | √ | | | |
| 9 | Bara | | | √ | | | | √ | | | | | √ |
| 10 | Chika | | √ | | | | √ | | | | √ | | |
| 11 | Dhesta | | | √ | | | | √ | | | | √ | |
| 12 | Elsa | | | √ | | | | √ | | | | √ | |
| 13 | Fathur | | | √ | | | | √ | | | | √ | |
| 14 | Firman | | | √ | | | | √ | | | | √ | |
| 15 | Frisca | | √ | | | | √ | | | | | √ | |
| 16 | Nabila | | | √ | | | | √ | | | | √ | |
| 17 | Radit | | | √ | | | | √ | | | | | √ |
| 18 | Rani | | | √ | | | | √ | | | | √ | |
| 19 | Risky | | | | √ | | | | √ | | | | √ |
| 20 | Wulan | | | √ | | | | √ | | | | √ | |
| Jumlah | | 1 | 3 | 14 | 2 | 1 | 3 | 14 | 2 | 1 | 2 | 13 | 4 |
| Prosentase (%) | | 5 | 15 | 70 | 10 | 5 | 15 | 70 | 10 | 5 | 10 | 65 | 20 |

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa pada siklus I ini ada tiga aspek yang diamati yaitu Anak mau bermain dengan dengan kriteria belum berkembang 5%, mulai berkembang 15%, berkembang sesuai harapan 70%, dan berkembang sangat baik sebesar 10%. Anak bersabar menunggu giliran dengan kriteria belum berkembang 5%, mulai berkembang 15%, berkembang sesuai harapan 70%, dan berkembang sangat baik sebesar 10%. Anak dapat bekerjasama dalam kelompok dengan kriteria belum berkembang 5%, mulai berkembang 10%, berkembang sesuai harapan 65%, dan berkembang sangat baik sebesar 20%. Apabila dipresentase keberhasilan kegiatan bermain angin puyuh dari 20 anak pada siklus III sebesar 82% dengan kategori baik.

Kemudian dari Siklus III dapat dilihat hasil dari performansi guru dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

**Tabel 4.6 Lembar Observasi Guru**

| No | Langkah Kegiatan Bercerita | Kemunculan | | |
|---|---|---|---|---|
| | | Ya | Tidak | Catatan |
| 1 | Guru menjelaskan tentang sikap mau bermain dengan teman, bersabar menunggu giliran, bekerja sama | √ | | |
| 2 | Guru menjelaskan cara bermain dengan menggunakan Permainan Angin Puyuh | √ | | |
| 3 | Guru memberi contoh cara bermain dengan Permainan Angin Puyuh | √ | | |
| 4 | Guru meminta anak untuk tampil melaksanakan Permainan Angin Puyuh | √ | | |
| 5 | Guru menstimulus anak agar dapat memahami makna dalam permainan | √ | | |
| 6 | Bagi anak yang menang dalam permainan Angin Puyuh diberi reward oleh guru berupa pujian | √ | | |

**3). Observasi**

Observasi dilaksanakan secara langsung bersamaan dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Pada siklus III dapat diketahui aktivitas anak pada saat kegiatan bermain angin puyuh dengan tema pekerjaan menggunakan media bola pingpong untuk meningkatkan kemampuan sosial dan kerjasama anak.

**4). Refleksi Siklus III**

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan yang dilakukan pada siklus III ini didapatkan bahwa kemampuan anak dari tiga aspek penilaian perkembangan kemampuan sosial dan kerjasama anak sudah meningkat sesuai dengan yang telah ditargetkan yaitu 70% dengan hasil lebih 12% dari yang diharapkan. Dalam siklus III ini anak mengalami peningkatan yang baik yaitu mencapai 82%. kegiatan bermain angin puyuh dapat meningkatkan kemampuan sosial dan kerjasama anak kelompok B di TK Dharma Wanita Sukodono.

Peningkatankemampuan sosial dan kerjasama dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

**Tabel.4.7 Hasil Peningkatan Kemampuan Sosial dan kerjasama Siklus I,II, dan III**

| Siklus | Prosentase (%) | Hasil Nilai |
|---|---|---|
| **Siklus I** | 52% | Belum Berhasil |
| **Siklus II** | 70% | Belum Berhasil |
| **Siklus III** | 82% | Berhasil |

Dari tabel di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa kondisi pada siklus I dilakukan dengan hasil 52% dengan kategori kurang, setelah peneliti melanjutkan pada siklus II menghasilkan 70% termasuk dalam kategori cukup, hasil ini mengalami peningkatan sebesar 18% dan dilakukan penelitian kembali pada siklus III yaitu 82% termasuk dalam kategori baik dan mengalami peningkatan sebesar 12%.

**B. Pembahasan dan Pengambilan Simpulan**

Pada siklus I, keberhasilan penilaian kemampuan sosial anak dalam permainan angin puyuh menunjukkan 52% dari target yang ditetapkan >70%. Hal ini karena anak masih dalam tahap belajar, belum terbiasa untuk dalam permainan angin puyuh, masih memerlukan bimbingan dan arahan dalam menyelesaikan permainan dengan baik.

Pada siklus II permainan yang dilakukan adalah permainan angin puyuh bulu ayam keberhasilan penilaian permainan angin puyuh telah mencapai 70%. Hal tersebut menunjukkan kemampuan siswa lebih meningkat. Pada siklus III, peningkatan kemampuan sosial dalam permainan angin puyuh tersebut mencapai 82%, dibuktikan adanya keberhasilan dalam siklus III ini yaitu sebanyak 16 anak berhasil melakukan 3 aspek penilaian perkembangan kemampuan sosial dan kerjasamanya.

## VI.KESIMPULAN DAN SARAN

**A. Kesimpulan**

Berdasarkan dari hasil penelitian peneliti menyimpulkan bahwa tindakan pembelajaran melalui permainan angin puyuh dapat dibuktikan kebenarannya untuk meningkatkan kemampuan sosial dan kerjasama pada anak kelompok B TK Dharma Wanita Sukodono Kecamatan Karangrejo Tulungagung Tahun Pelajaran 2014/2015.

**B. SARAN**

**1. Bagi Sekolah**

a. Untuk sekolah atau lembaga pendidikan anak usia dini disarankan untuk mensosialisasikan kegiatan permainan angin puyuh untuk meningkatkan kemampuan sosial dan kerjasama anak.
b. Bagi sekolah, hendaknya berusaha menyediakan fasilitas atau media yang dapat mendukung pembelajaran yang dilakukan di sekolah

**2. Bagi Guru**

a. Disarankan untuk menerapkan permainan angin puyuh dalam kegiatan pembelajaran pada bidang pengembangan sosial-emosional
b. Disarankan untuk menambah kegiatan-kegiatan menarik untuk mengembangkan kemampuan sosial dan kerjasama anak.

**3. Peneliti Lanjutan**

a. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan pegangan guna peningkatan proses belajar mengajar bidang pengembangan kemampuan sosial-emosional.
b. Bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian yang sama dengan yang dilakukan oleh peneliti, disarankan untuk menggunakan media atau permainan yang lebih menarik sehingga hasil penelitiannya akan menjadi lebih baik

## DAFTAR PUSTAKA

Adistyasari, Ria.2012.*Meningkatkan Ketrampilan Sosial dan Kerjasama anak di TK Kemala Bhayangkari 08.*

Aisyah, Laily N. 2010. *Peningkatan Kemampuan Sosial Anak dengan Pembelajaran Kooperatif Menggunakan Teknik Permainan Index Good Match di Kelompok B TK Qurrota A'yun III Sawojajar Malang.* Universitas Negeri Malang.

Arikunto, Suharsini. 2010. *Prosedur Penelitian.* Jakarta : PT Rineka Cipta.

Dwiantoro, Hendri. 2009. *Meningkatkan Kemampuan Bercerita Anak Kelompok B TK Dharmawanita II Tapakrejo melalui Permainan Berkelompok.* Departemen Pendidikan Nasional : Universitas Terbuka Malang.

Fridani, dkk. 2008. *Eveluasi Perkembangan Anak Usia Dini.* Firs Edition. Jakarta: Universitas Terbuka.

Nugraha.2008.*Pengembangan Pembelajaran Sains Pada Anak Usia Dini.* Bandung: JILSI Foundation

.Supiyah.2010. *Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Metode Permainan Mencari Teman Pada Siswa Padhangan Kec Ngantru, Kab Tulungagung Tahun Pelajaran 2010/2011*: Universitas Terbuka Malang

Syamsu, Yusuf.2007. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung : Rosdakarya

Wiriaatmaja, Rochiati. 2007. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Yudha M, Saputra,dkk.2005. *Pembelajaran kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional