

**PENGUNAAN *PUZZLE STICK* TERHADAP PERKEMBANGAN
SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA4-5 TAHUN DI TK
ANEUK NANGGROE ACEH JAYA**

Skripsi

Diajukan Oleh:

LIANI

NIM. 150210041

**Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM-BANDA ACEH
2021 M/1443 H**

**PENGUNAAN *PUZZLE STICK* TERHADAP PERKEMBANGAN
SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK
ANEUK NANGGROE ACEH JAYA**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
sebagai Beban Studi untuk Memperoleh Gelar Sarjana
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh

LIANI

NIM. 150210041

**Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing II,


Dr. Heliati Fajriah, M.A
NIP. 19730515200512006


Hijriati, M.Pd.I
NIP. 19910713209103213

**PENGUNAAN *PUZZLE STICK* TERHADAP PERKEMBANGAN
SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK
ANEUK NANGGROE ACEH JAYA**

SKRIPSI

Telah diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
serta diterima sebagai salah satu beban Studi Program Sarjana (S1)
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pada Hari/Tanggal

Rabu, 25 Desember 2021
26 Dzulhijjah 1443

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua

Sekretaris


Dr. Heliati Fajriah, M.A
NIP. 19730515200512006


Rameilia Poetri, S.Pd

Penguji I

Penguji II


Hijriati, M.Pd.I
NIP. 199107132091032013


Munawwarah, M.Pd
NIP. 199312092019032021

Mengetahui
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh


Dr. Muslim Razali, S.H., M.Ag
NIP. 195903091989031001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Liani
NIM : 150210041
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul : Penggunaan puzzle Stick Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun di TK Aneuk Nanggroe Aceh Jaya

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan Skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri dan mampu mempertanggung jawabkan atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah dipertemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenakan sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Randa Aceh, 25 Desember 2021





KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Jl Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telpon : (0651) 7551423 - Fax. (0651)7553020 www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI SKRIPSI

Nomor : B- **1320** /Un.08/Kp.PIAUD/ **12** /2021

Bismillahirrahmanirrahim

Assalammu'alaikum wr.wb

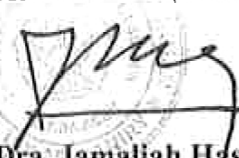
Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry Banda Aceh, dengan ini menyatakan bawah **Skripsi** dari saudara/i :

Nama : Liani
Nim : 150210041
Pembimbing 1 : Dr. Heliati Fajriah, MA
Pembimbing 2 : Hijriati, M.Pd.I
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ PIAUD
Judul Skripsi : Penggunaan puzzle stick terhadap perkembangan emosional emosional anak usia 4-5tahun

Telah melakukan cek plagiasi menggunakan Turnitin dengan hasil kemiripan (*Similarity*) sebesar 19%
Demikianlah surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya

Wassalammu'alaikum wr.wb

Mengetahui
Ketua Prodi PIAUD


Dra. Jamaliah Hasballah, MA
NIP. 196010061992032001

Banda Aceh, 08 Desember 2021
Petugas Layanan Cek Plagiasi

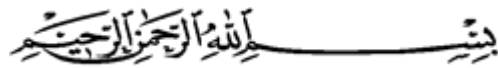

Lina Amelia, M.Pd
NIP. 198509072020122010

ABSTRAK

Nama : Liani
NIM : 150210041
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : Penggunaan *Puzzle Stick* Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak usia 4-5 Tahun di TK Aneuk Nanggroe Aceh Jaya
Tebal Skripsi : 61 Halaman
Pembimbing I : Dr. Heliati Fajriah, MA.
Pembimbing II : Hijriati, M.Pd.I.
Kata Kunci : *Puzzle Stick*, sosial emosional.

Perkembangan sosial emosional adalah perkembangan perilaku pada anak yang sesuai dengan tuntunan sosial, dimana perkembangan sosial emosional adalah suatu proses dimana anak dapat melatih rangsangan bersosialnya. Namun, perkembangan sosial emosional anak masih menjadi permasalahan yang serius di TK Aneuk Nanggroe Aceh Jaya sehingga diperlukan upaya khusus untuk menyelesaikannya. Tujuan penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui penggunaan *puzzle stick* terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun, (2) untuk mengetahui kendala yang dihadapi guru dalam penggunaan *puzzle stick* terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Subjek penelitian ini guru kelompok B berjumlah 2 orang dan murid kelompok B berjumlah 39 anak. Data dikumpulkan melalui teknik wawancara, observasi dan dokumentasi. Data hasil wawancara yang terkumpul dianalisis menggunakan analisis data kualitatif versi Miles dan Huberman, sedangkan data observasi dianalisis menggunakan rumus persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Dalam penggunaan *puzzle stick* pada anak usia 5-6 tahun di TK Aneuk Nanggroe dilakukan pada tema kendaraan untuk mengajarkan perilaku terpuji terhadap Allah SWT, mengajarkan anak berperilaku baik antar sesama, mengajarkan anak akhlak mulia, mengajarkan interaksi sesama anak, dan belajar berbagi sesama teman. (2) Kendala-kendala yang ditemukan di TK Aneuk Nanggroe dalam mengembangkan sosial emosional anak diantaranya kurangnya media yang tersedia di sekolah, kurangnya sisi kreatif guru dalam memanfaatkan media, dan kurangnya dukungan dari orangtua murid. Setelah penggunaan *puzzle stick* jumlah anak yang berkembang sangat baik sebanyak 23,08%, berkembang sesuai harapan sebanyak 28,21%, mulai berkembang sebanyak 33,33% dan yang belum berkembang sebanyak 15,38%.

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Penggunaan *Puzzle Stick* Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak usia 4-5 Tahun di TK Aneuk Nanggroe Aceh Jaya”**. Shalawat beriring salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan alam Nabi besar Muhammad SAW. beserta keluarga dan sahabat beliau sekalian. Suatu kebahagiaan bagi penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata satu (S1) pada Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini penulis mendapat arahan dan bantuan dari dosen pembimbing. Oleh karena itu, melalui kata pengantar ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

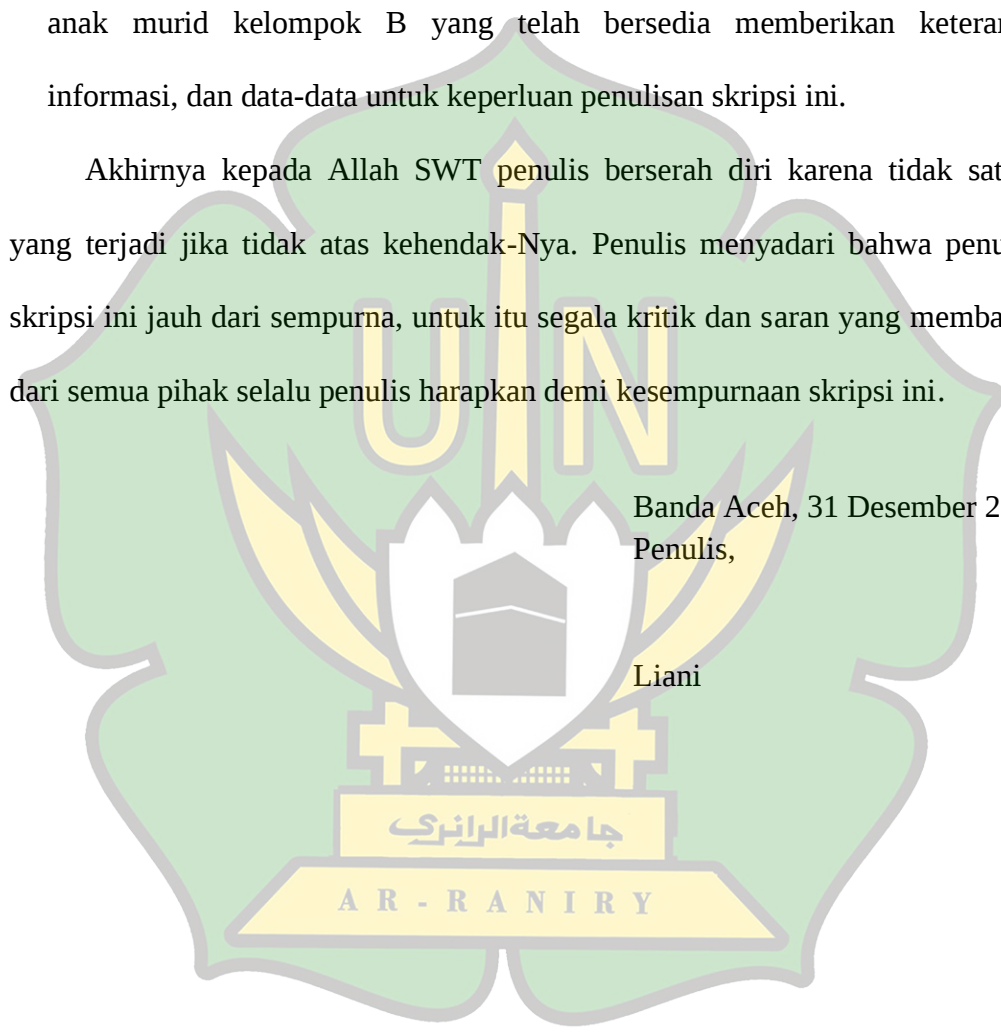
1. Ibu Dr. Heliati Fajriah, MA sebagai Pembimbing I dan Ibu Hijriati, M.Pd,I sebagai Pembimbing II yang telah sangat banyak meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam membimbing penulis untuk menyelesaikan karya tulis ini.
2. Ibu Misbahul Jannah, M.Pd., Ph.D selaku penasehat akademik yang telah memberikan motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
3. Ketua Prodi PIAUD Ibu Dra. Jamaliah Hasballah, MA selaku ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan kepada seluruh dosen dan staf Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

4. Bapak Dr. Muslim Razali, M.Ag, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang telah menyetujui penyusunan skripsi ini.
5. Ibu Yusnidar, S.Pd selaku Kepala TK Aneuk Nanggroe Aceh Jaya, yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian. Serta dewan guru dan seluruh anak murid kelompok B yang telah bersedia memberikan keterangan, informasi, dan data-data untuk keperluan penulisan skripsi ini.

Akhirnya kepada Allah SWT penulis berserah diri karena tidak satupun yang terjadi jika tidak atas kehendak-Nya. Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini jauh dari sempurna, untuk itu segala kritik dan saran yang membangun dari semua pihak selalu penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini.

Banda Aceh, 31 Desember 2021
Penulis,

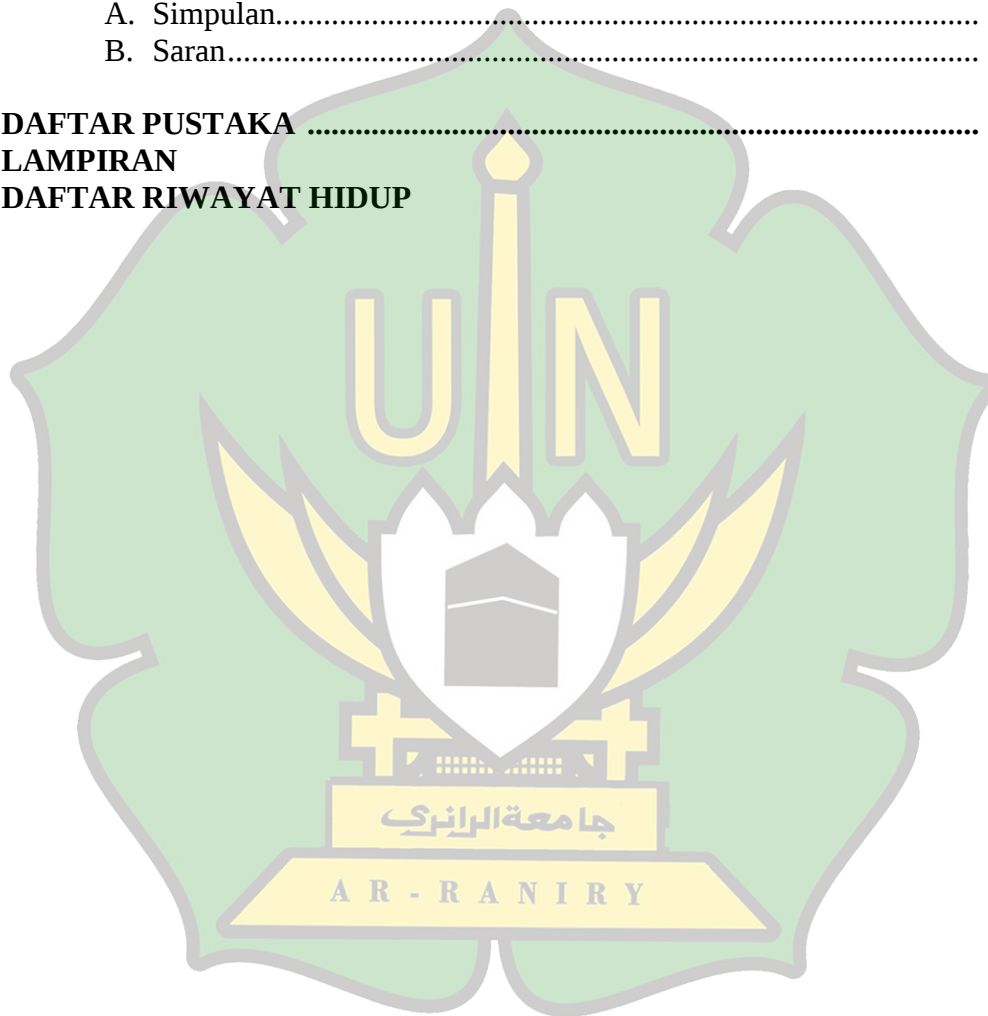
Liani



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Definisi Oprasional	7
 BAB II LANDASAN TEORITIS	 9
A. Perkembangan Anak Usia Dini	9
B. Perkembangan Sosial Emosional	12
1. Pengertian Perkembangan Anak.....	12
2. Perkembangan Sosial.....	13
3. Perkembangan Emoional.....	16
4. Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini	17
C. <i>Puzzle Stick</i>	19
1. Pengertian <i>Puzzle Stick</i>	19
2. Manfaat <i>Puzzle Stick</i> bagi PAUD	21
3. Jenis-Jenis <i>Puzzle Stick</i>	23
4. Penggunaan <i>Puzzle Stick</i> dalam Pembelajaran PAUD	24
D. Penelitian Relevan.....	25
 BAB III METODE PENELITIAN	 29
A. Rancangan Penelitian	29
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	30
C. Subjek Penelitian.....	30
D. Teknik Pengumpulan Data	31
E. Teknik Analisis Data	36
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	 40
A. Hasil Penelitian	40
1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	40
2. Penggunaan <i>Puzzle Stick</i> terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak	42

3. Kendala yang Dihadapi Guru dalam Penggunaan <i>Puzzle Stick</i> untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak	48
4. Perkembangan Sosial Emosional Anak Setelah Penggunaan <i>Puzzle Stick</i>	51
B. Pembahasan.....	53
BAB V PENUTUP	57
A. Simpulan.....	57
B. Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Keadaan anak di TK Aneuk Nanggroe Aceh Jaya.....	31
Tabel 3.2 Kisi-kisi Wawancara.....	32
Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Observasi Sosial-Emosional Anak Usia 5-6 Tahun.....	33
Tabel 3.4 Rubrik Perkembangan Sosial-Emosional Anak Usia 5-6 Tahun.....	34
Tabel 4.1 Tenaga Pendidikan TK Aneuk Nanggroe	41
Tabel 4.2 Sarana dan Prasarana TK Aneuk Nanggroe Aceh Jaya	42
Tabel 4.3 Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun	51
Tabel 4.4 Tabel Distribusi Frekuensi	52



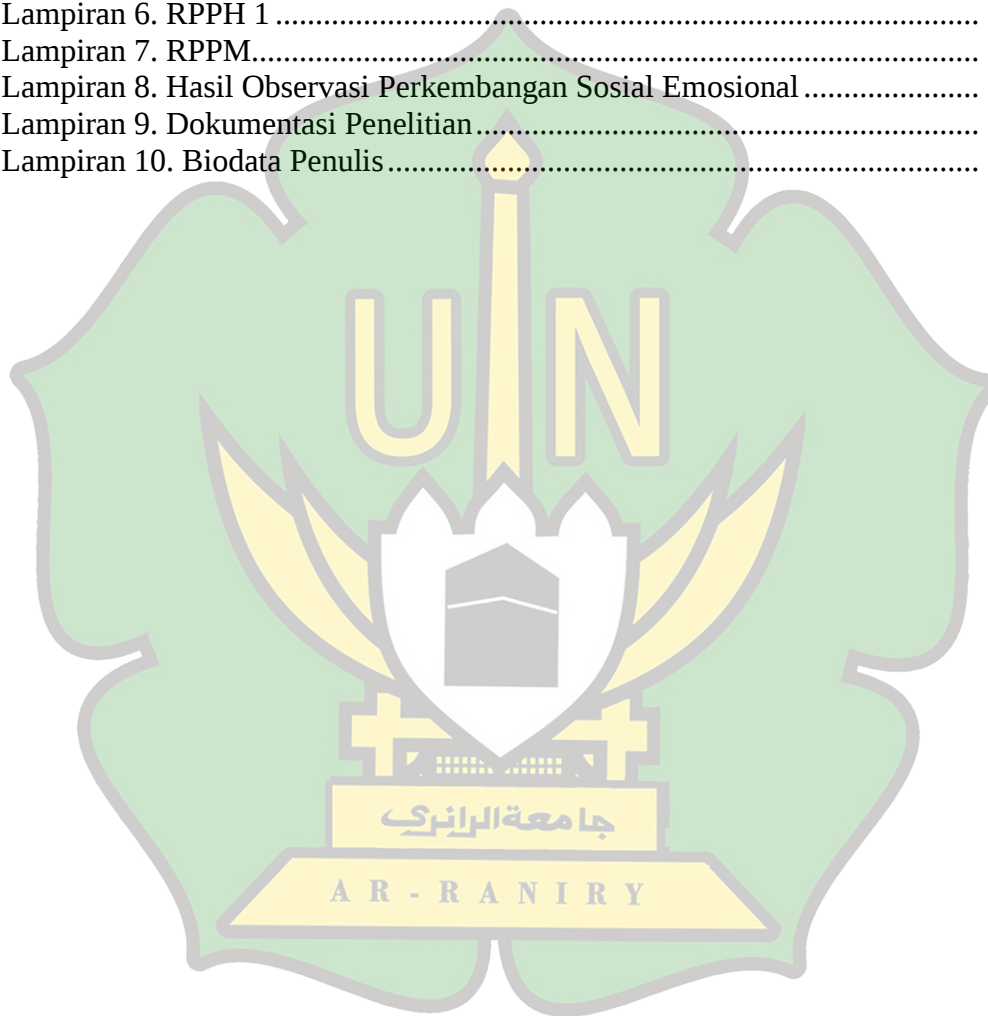
DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.2 Analisis Data Kualitatif Menurut Milles dan Huberman	37
Gambar 4.1 Tingkat Perkembangan Sosial Emosional Anak	55



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. SK Pembimbing.....	62
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....	63
Lampiran 3. Surat Balasan Penelitian	64
Lampiran 4. Rubrik Penilaian	65
Lampiran 5. Lembar Wawancara Guru.....	68
Lampiran 6. RPPH 1	70
Lampiran 7. RPPM.....	80
Lampiran 8. Hasil Observasi Perkembangan Sosial Emosional	85
Lampiran 9. Dokumentasi Penelitian	89
Lampiran 10. Biodata Penulis.....	93



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada perkembangan seluruh aspek kepribadian anak.¹ Menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003, PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian berbagai rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.²

Perkembangan anak usia dini meliputi beberapa aspek, dalam Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014, disebutkan bahwa aspek-aspek perkembangan anak yang harus dikembangkan meliputi: aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni yang tercermin dalam keseimbangan kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan.³ Pengembangan seluruh aspek tersebut secara menyeluruh dan berkesinambungan menjadi suatu hal yang sangat berarti.

Salah satu aspek yang sangat penting dalam perkembangan anak adalah perkembangan sosial emosional. Kemampuan sosial emosional merupakan satu unsur kecerdasan yang terbagi menjadi dua kecakapan, dua kecakapan tersebut yaitu: kecakapan pribadi dan kecakapan sosial. Kecakapan pribadi meliputi kesadaran diri

¹ Setiadi Susilo, *Pedoman Akreditasi PAUD*, (Jakarta: Bee Media Pustaka, 2016), h. 27.

² Depdiknas, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

³ Permendikbud RI No. 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.

adalah kemampuan merasakan emosi tepat pada waktunya dan kemampuan dalam memahami kecenderungan dalam situasi tersebut, pengaturan diri adalah memahaminya, lalu menggunakan pemahaman tersebut untuk menghadapi situasi secara produktif. Dan kecakapan sosial meliputi empati yang merupakan pengenalan emosi orang lain dibangun berdasarkan pada kesadaran diri dan keterampilan sosial adalah merupakan aspek penting dalam emosional *intelligence*.⁴

Hurlock berpendapat bahwa perkembangan sosial emosional adalah perkembangan perilaku pada anak yang sesuai dengan tuntunan sosial, dimana perkembangan emosional adalah suatu proses dimana anak dapat melatih rangsangan bersosialnya.⁵ Perkembangan sosial emosional tidak dapat terpisah antara satu dengan yang lainnya. Artinya perkembangan sosial berkaitan dengan emosional, karena diantaranya ada integrasi dalam bingkai kejiwaan yang sepenuhnya.

Merujuk pada pendapat tersebut dibutuhkan perhatian khusus terhadap peningkatan sosial emosional anak pada waktu awal sekolah karena sebelum memasuki lingkungan sekolah anak hanya mengenal lingkungan keluarga oleh sebab itu saat anak memasuki lingkungan sekolah dibutuhkan upaya pengembangan kemampuan sosial emosional agar anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan yang baru.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan wali kelas B di TK Aneuk Nanggroe Aceh Jaya peneliti memperoleh informasi bahwa adanya beberapa permasalahan yang ada di sekolah tersebut, contohnya anak masih kurang sopan

⁴ Nur Shintya Isbayani. Penerapan Metode Outbound untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Emosional Anak. (*Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*. Vol. 3. No. 1. 2015), h.22.

⁵ Elizabeth B Hurlock. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Alih Bahasa Istiwidayanti ddk, Edisi Kelima (Jakarta: Erlangga, 2011), h.45.

dalam bertutur kata dan anak masih tidak mau berbagi main kepada temannya anak lebih ingin mendahulukan dirinya. Hal ini menunjukkan bahwa anak masih belum mampu berinteraksi dengan baik dengan temannya baik saat bermain ataupun saat belajar.

Selain itu, di TK Aneuk Nanggroe Aceh Jaya ditemui bahwa perilaku sosial emosional anak kelompok B masih tergolong belum berkembang sesuai harapan. Rendahnya kemampuan emosional anak dapat diketahui dari sedikitnya anak yang menunjukkan perilaku afeksi, misalnya kurang peka terhadap hal-hal tertentu, partisipasi dalam suatu kegiatan masih kurang, belum bisa menentukan sikap pada saat bermain dengan teman, tidak mau bekerjasama dengan teman dalam kelompok ketika melakukan kegiatan, anak pasif, tidak berani mengemukakan pendapat, tanggapan maupun pertanyaan tentang segala sesuatu yang belum dimengerti. Ketidakberanian ini begitu tampak ketika guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru, respon anak sangat minim. Hasil observasi pada kelompok B TK Aneuk Nanggroe menunjukkan masih banyak anak belum berkembang sosial emosionalnya, hanya beberapa anak saja yang menunjukkan perkembangan sosial emosionalnya dengan baik.

Kondisi yang menyebabkan rendahnya kemampuan sosial emosional anak kelompok B TK Aneuk Nanggroe Aceh Jaya antara lain penggunaan strategi belajar yang tidak sesuai dan cenderung monoton, misalnya kegiatan pembelajaran yang melibatkan anak belum memberikan kebebasan anak untuk berekspresi serta monotonnya kegiatan yang diterapkan oleh guru. Guru masih menggunakan ceramah yang membuat anak bosan dan kurang tertarik dengan pembelajaran, sehingga

kemampuan sosial emosional anak kurang berkembang, komunikasi yang kurang hangat antara guru dan anak, serta penggunaan media yang kurang variatif.

Untuk itu, dilakukan upaya peningkatan perkembangan sosial emosional anak dengan *Puzzle stick*. *Puzzle stick* adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir pada anak didik, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi pada anak. Media *puzzle* juga dapat disebut permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tantangan.⁶

Melalui media *puzzle stick* diharapkan anak dapat bekerja sama dengan teman lainnya untuk dapat menyusun potongan-potongan *puzzle* tersebut menjadi suatu kesatuan yang gambar yang utuh, kemudian saling menyampaikan idenya untuk didiskusikan sebelum anak menyusun gambar tersebut dikelas. Dengan media pembelajaran tersebut diharapkan anak dapat mengatasi interaksi sosial dengan temannya. Untuk itu, penulis bermaksud melakukan penelitian dengan judul **“Penggunaan *Puzzle Stick* Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak usia 4-5 Tahun di TK Aneuk Nanggroe Aceh Jaya”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan *puzzle stick* terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TK Aneuk Nanggroe Aceh Jaya?

⁶ Rosiana Khomsoh, Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah, *Jurnal mahasiswa Unesa*. Diakses pada Tanggal 12 Juli 2018 melalui situs://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/penelitian – pgsd/article/view/3119.

2. Kendala apa saja yang dihadapi guru dalam penggunaan *puzzle stick* terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TK Aneuk Nanggroe Aceh?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui penggunaan *puzzle stick* terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TK Aneuk Nanggroe Aceh Jaya.
2. Untuk mengetahui kendala yang dihadapi guru dalam penggunaan *puzzle stick* terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TK Aneuk Nanggroe Aceh.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini nantinya diharapkan memberikan suatu yang bermanfaat baik secara teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai sumbangan terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya ilmu Pendidikan Anak Usia Dini tentang penggunaan *puzzle stick* terhadap peningkatan sosial emosional anak usia 5-6 tahun.

2. Manfaat Praktis

Manfaat secara langsung atau praktis dari hasil penelitian yang dilakukan diantaranya sebagai berikut.

a. Bagi sekolah

Menambah kreasi dan inovasi metode pembelajaran dalam proses pendidikan yang efektif sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan sesuai kurikulum sekolah. Dapat memberikan sumbangan pikiran yang baik sehingga mampu menghasilkan anak-anak yang mempunyai perilaku sosial emosional yang baik.

b. Bagi guru

Membantu guru untuk mempermudah proses belajar mengajar yang efektif dan menarik utamanya dalam perkembangan sosial emosional. Menambah keterampilan pendidik untuk efisiensi kegiatan pembelajaran di pendidikan anak usia dini melalui *puzzle stick*.

c. Bagi anak didik

Dapat berguna bagi anak khususnya dalam perkembangan sosial emosional anak melalui *puzzle stick*.

d. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengetahuan untuk peneliti pada khususnya dan seluruh pendidik pada umumnya yang berkaitan dengan kegiatan perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun.

e. Prodi PIAUD FTK UIN Ar-Raniry

Penelitian ini bisa menjadi data awal untuk meneliti lebih lanjut tentang *puzzle stick* sebagai upaya untuk perkembangan sosial anak.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dalam menafsirkan istilah-istilah yang terdapat dalam judul penelitian, berikut dioperasionalkan istilah-istilah tersebut.

1. *Puzzle stick*

Ismail menyatakan bahwa *Puzzle* adalah permainan yang menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian.⁷ *Puzzle stick* adalah alat permainan yang terdiri dari keping-kepingan gambar pada *stick* yang dapat disusun menjadi suatu gambar yang utuh.⁸

Puzzle stick dalam penelitian ini alat permainan edukatif yang dirancang secara khusus yang di dalamnya mengandung pendidikan untuk mengembangkan perkembangan anak, khususnya perkembangan sosial emosional pada anak, dan permainan ini berupa menyusun *puzzle* dari *stick* es krim yang di dalam satu *puzzle* tersebut terdapat beberapa gambar yang berbeda.

2. Sosial emosional

Perkembangan sosial emosional adalah kepekaan anak untuk memahami perasaan orang lain ketika berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari.⁹ Suyadi mengemukakan bahwa perkembangan sosial adalah tingkat jalinan interaksi anak dengan orang lain mulai dari orang tua, saudara, teman bermain, hingga masyarakat secara luas. Sementara perkembangan emosional adalah luapan perasaan ketika anak berinteraksi dengan orang lain. Dengan demikian perkembangan sosial emosional

⁷ Ismail, *Education Games*, (Jogjakarta: Pro U Media, 2011), h. 199.

⁸ M. Fadlillah, *Buku Ajar Bermain&Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2017), h. 229.

⁹ Suyadi, *Psikologi PAUD*, (Yogyakarta: Aswaja Pedagogia, 2010), h. 108-109.

adalah kepekaan anak untuk memahami perasaan orang lain ketika berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari.¹⁰

Perkembangan sosial emosional dalam penelitian ini yaitu kemampuan sosial emosional pada anak usia 5-6 tahun di TK Aneuk Nanggroe Aceh Jaya dengan mengobservasi saat anak menyelesaikan *puzzle stick* dengan batasan mengacu pada Permendikbud nomor 137 tahun 2014, yaitu terdapat tiga aspek utama sosial-emosional anak yaitu: (1) Kesadaran diri, (2) Rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain, (3) Perilaku prososial.



¹⁰ Suyadi, *Psikologi PAUD...*, h. 108.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Perkembangan Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Masa usia dini (0-6 tahun) merupakan masa keemasan (*golden age*) dimana stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya. Anak usia dini, dilihat dari rentang usia menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ialah anak sejak lahir sampai usia enam tahun.¹

Periode perkembangan merupakan kelanjutan dari masa bayi (lahir sampai usia 4 tahun) yang ditandai dengan terjadinya perkembangan fisik, motorik dan kognitif (perubahan dalam sikap, nilai dan perilaku) dan psikososial serta diikuti oleh perubahan-perubahan yang lain. Perkembangan anak usia dalam hal ini mencakup 6 perkembangan, yaitu:

1. Perkembangan fisik

Perkembangan fisik pada diri anak akan berpengaruh ketika anak sedang melakukan aktifitas dan ketrampilan karena pada masa kanak-kanak awal merupakan masa ideal untuk mempelajari berbagai keterampilan. Santrock mengatakan bahwa ada tiga alasan mengapa anak dalam melakukan aktifitasnya senang mengulang-ngulang kegiatan yang sama. Yaitu, 1) anak senang mengulang-ulang suatu aktifitas dengan senang hati sehingga lama-kelamaan dia terampil. 2) anak jadi

¹ Dadan Suryana, *Dasar-Dasar Pendidikan TK*. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2012), h. 5.

lebih percaya diri dalam melakukan aktifitas tersebut, 3) anak lebih mudah bergerak karena tubuhnya masih lentur.²

2. Perkembangan moral

Menurut Hurlock pertumbuhan moral pada masa kanak-kanak awal berada pada tahap rendah, disebabkan karena pola pikir anak masih belum mencapai titik dimana anak belum mempelajari dan menerapkan prinsip benar dan salah. Perkembangan moral pada masa ini adalah anak-anak hanya patuh pada perintah dan larangan yang diajarkan oleh orang dewasa. Hurlock mengungkapkan bahwa peraturan dan hukum yang digunakan untuk anak berfungsi sebagai pedoman penilaian yang baik. Hukuman diberikan bagi yang melanggar peraturan dan hadiah bagi yang berperilaku baik atau mematuhi aturan.³

3. Perkembangan sosial

Perilaku sosial merupakan aktivitas yang berhubungan orang lain, ketika anak berhubungan dengan orang lain terjadi peristiwa-peristiwa yang sangat bermakna dalam kehidupannya yang dapat membantu pembentukan kepribadiannya. Bagi anak usia dini bermain berfungsi sebagai stimulus sosial mereka agar semakin berkembang, ciri sosial anak pada masa ini adalah mudah bersosialisasi dengan lingkungannya, muncul kesadaran anak terhadap konsep diri yang berkenaan dengan “gender” mulai memahami peran laki-laki dan perempuan.⁴

² Santrock, J.W. *Child Development (Perkembangan Anak)*. Edisi 11 Jilid 2,. Penerjemah: Rachmawati dan Kuswanti. (Jakarta: Erlangga, 2011), h. 7.

³ Elizabeth B Hurlock. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. (Jakarta: Erlangga, 2011), h. 7.

⁴ Mulyasa. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), h.30.

4. Perkembangan kognitif

Perkembangan Kognitif merupakan proses kemampuan pola pikir anak dalam memecahkan masalah dimulai dari yang sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel ke yang konteks baru. Menurut Piaget ada beberapa tahap perkembangan kognitif yaitu tahap sensorimotorik (lahir-2 tahun), tahap pra operasional (2-7 tahun), tahap operasi konkrit (7-11 tahun) dan tahap operasi formal (11-16 tahun).

5. Perkembangan bahasa

Bahasa merupakan alat komunikasi untuk berekspresi pikiran ataupun dinyatakan dalam bentuk tulisan, lisan, isyarat dan gambar. Perkembangan bahasa anak dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya dengan cara interaksi anak dengan orang yang lebih dewasa untuk membantu peningkatan kemampuan anak dalam berkomunikasi.⁵

6. Perkembangan seni

Seni merupakan suatu ekspresi untuk mengekspresikan diri dengan melalui gerakan, music, drama untuk menghargai hasil karyanya.

Dengan karakteristik 6 perkembangan di atas dapat disimpulkan bahwa 6 perkembangan pada anak usia dini sangat penting karena untuk berkembangnya jumlah dan fungsi sel-sel saraf otak yang sesuai dengan karakteristiknya masing-masing dan masa keemasan tidak akan terulang sehingga kalau sudah melewati tidak akan terulang lagi.

⁵ Mulyasa. *Pengembangan dan...*, h. 37.

B. Perkembangan Sosial Emosional

1. Pengertian Perkembangan Anak

Perkembangan merupakan serangkaian perubahan progresif yang terjadi dari kematangan dan pengalaman. Seperti yang dikatakan Van den Dele bahwa perkembangan merupakan perubahan secara kualitatif. Perkembangan itu bukan sekedar penambahan berat badan atau tinggi badan dari balita menjadi orang dewasa, tetapi perkembangan yaitu suatu proses. Bisa dikatakan perkembangan (development), dengan bertambahnya kemampuan (skill) dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks, berkaitan dengan aspek kemampuan gerak, intelektual, sosial dan emosional. Maka perlu diingat bahwa usia bukanlah suatu penyebab dari perubahan tingkah laku, melainkan suatu indeks, dimana suatu proses psikologi tertentu dapat terjadi.⁶

Perkembangan anak merupakan proses perubahan perilaku dari tidak matang menjadi matang, suatu evolusi manusia dari ketergantungan menjadi makhluk dewasa yang mandiri. Perkembangan anak adalah suatu proses perubahan dimana anak belajar menguasai tingkat yang lebih tinggi dari aspek-aspek gerakan, berpikir, perasaan, dan interaksi, baik dengan sesama maupun dengan benda-benda dalam lingkungan hidupnya.⁷

Perkembangan pada anak usia dini mencakup perkembangan fisik dan motorik, kognitif, sosial emosional dan bahasa. Masa taman kanak-kanak (TK) merupakan masa pertumbuhan yang paling hebat dan sekaligus paling sibuk. Pada

⁶ Nilawati Tadjuddin, *Meneropong Perkembangan Anak dalam Perspektif Al-Qur'an*, (Depok: Heyra Media, 2014), h.15.

⁷ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana, 2011), h.154.

masa ini anak sudah memiliki ketrampilan dan kemampuan walaupun belum sempurna.

Usia anak pada masa ini merupakan fase fundamental yang akan menentukan kehidupannya dimasa yang akan datang. Oleh sebab itu, sebagai orangtua dan pendidik harus memahami perkembangan anak usia dini khususnya perkembangan sosial emosional anak. Karena Perkembangan sosial emosional pada usia dini memiliki kemampuan mengelola emosi positif dalam bersosialisasi atau dalam mengadakan interaksi sosial. Maksudnya dalam berinteraksi sosial anak diharapkan dapat mengelola emosinya dengan baik atau positif sehingga lingkungan keluarga, sekolah dapat menerimanya.

2. Perkembangan Sosial

Perkembangan sosial berarti perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Perkembangan sosial anak usia dini dapat didefinisikan dengan berbagai perubahan terkait dengan kemampuan anak usia 0-6 tahun dalam menjalin relasi dengan dirinya sendiri, maupun dengan orang lain untuk mendapatkan keinginannya. Menjadi orang yang mampu bermasyarakat (*sozialized*) memerlukan tiga proses. Masing-masing proses terpisah dan sangat berbeda satu sama lain, tetapi saling berkaitan, sehingga kegagalan dalam satu proses akan menurunkan kadar sosialisasi individu.⁸ Ketiga proses sosialisasi ini yaitu:

- a. Belajar berperilaku yang dapat diterima secara sosial

Setiap kelompok sosial mempunyai standar bagi para anggotanya tentang perilaku yang dapat diterima. Untuk dapat bermasyarakat anak tidak hanya

⁸ Elizabeth B Hurlock. *Psikologi Perkembangan...*, h. 250.

harus mengetahui perilaku yang dapat diterima, tetapi mereka juga harus menyesuaikan perilaku dengan patokan yang dapat diterima.

b. Memainkan peran sosial yang dapat diterima

Setiap kelompok sosial mempunyai pola kebiasaan yang telah ditentukan dengan seksama oleh para anggotanya dan dituntut untuk dipatuhi. Sebagai contoh, ada peran yang disetujui bersama bagi orang tua dan anak serta bagi guru dan murid.

c. Perkembangan sikap sosial

Untuk bermasyarakat/bergaul dengan baik anak-anak harus menyukai orang dan aktivitas sosial. Jika mereka dapat melakukannya, mereka akan berhasil dalam penyesuaian sosial yang baik dan diterima sebagai anggota kelompok sosial tempat mereka menggabungkan diri.⁹

Perkembangan sosial mengikuti suatu pola yaitu suatu urutan perilaku sosial yang teratur, dan pola ini sama pada semua anak di dalam suatu kelompok budaya. Ada juga minat pola sikap anak tentang minat terhadap aktivitas sosial dan pilihan teman. Hal ini memungkinkan adanya jadwal waktu sosialisasi.

Secara normal “semua anak menempuh beberapa tahap sosialisasi pada umur yang kurang lebih sama. Sebagaimana pada jenis perkembangan yang lain, anak yang pandai mengalami percepatan sedangkan anak yang tidak cerdas mengalami perlambatan. Kurangnya kesempatan untuk melakukan hubungan sosial dan untuk belajar bergaul secara baik dengan orang lain juga memperlambat perkembangan yang normal. Pola perkembangan dalam situasi sosial pada masa kanak-kanak awal:

⁹ Elizabeth B Hurlock. *Psikologi Perkembangan...*, h. 250.

- a. Kerja sama, sejumlah kecil anak belajar bermain atau bekerja secara bersama dengan anak lain sampai mereka berumur 4 tahun.
- b. Persaingan, persaingan merupakan dorongan bagi anak-anak untuk berusaha sebaik-baiknya, hal itu akan menambah sosialisasi mereka.
- c. Kemurahan hati, sebagaimana terlihat pada kesediaan untuk berbagi sesuatu dengan anak lain, dan sikap mementingkan diri sendiri semakin berkurang setelah anak belajar bahwa kemurahan hati menghasilkan penerimaan sosial.
- d. Hasrat akan penerimaan sosial, Jika hasrat untuk diterima kuat, hal itu mendorong anak itu untuk diterima kuat, hal itu mendorong anak untuk menyesuaikan diri dengan tuntutan sosial.
- e. Simpati, anak kecil tidak mampu berperilaku simpatik sampai mereka pernah mengalami situasi yang mirip dengan duka cita.
- f. Empati, kemampuan meletakkan diri sendiri dalam posisi lain dan menghayati pengalaman orang tersebut.
- g. Ketergantungan, ketergantungan terhadap orang lain dalam hal bantuan, perhatian, dan kasih sayang mendorong anak untuk berperilaku dalam cara yang diterima secara sosial.
- h. Sikap ramah, anak kecil memperlihatkan sikap ramah melalui kesediaan melakukan sesuatu untuk atau bersama anak/orang lain.¹⁰

Perkembangan sosial anak sangat dipengaruhi oleh proses perlakuan atau bimbingan orangtua terhadap anak dalam mengenalkan berbagai aspek kehidupan sosial atau norma dalam masyarakat. Proses ini biasanya dikatakan sosialisasi.

¹⁰ Elizabeth B Hurlock. *Psikologi Perkembangan...*, h. 255.

Tingkah laku sosialisasi adalah sesuatu yang dipelajari, bukan sekedar dari hasil kematangan. Perkembangan sosial anak diperoleh selain dari proses kematangan juga melalui kesempatan belajar dari respon lingkungan terhadap tingkah laku anak.

3. Perkembangan Emosional

Dalam makna paling harfiah, Oxford English Dictionary mendefinisikan Emosi sebagai setiap kegiatan atau pergolakan pikiran, perasaan, nafsu, setiap keadaan mental yang hebat yang meluap-luap.¹¹ Definisi mengenai emosi cukup bervariasi yang dikemukakan oleh para ahli psikologi dari berbagai orientasi. Namun demikian dapat dikemukakan atas general agreement bahwa emosi merupakan reaksi kompleks yang mengandung aktivitas dengan derajat yang tinggi dan adanya perubahan dalam kejasmanian serta berkaitan dengan perasaan yang kuat. Karena itu emosi lebih intens dari pada perasaan, dan sering terjadi perubahan perilaku, hubungan dengan lingkungan kadang-kadang terganggu dan pada umumnya emosi berlangsung dalam waktu yang relative singkat.¹²

Daniel Goleman menyatakan bahwa kecerdasan emosional adalah kecerdasan yang terkait dengan yang kita temui sehari-hari. Kita berhubungan dan berinteraksi setiap hari dengan orang lain sehingga perlu untuk memahami orang lain dan situasinya. Selain itu yang lebih penting lagi, EQ juga berhubungan dengan kemampuan kita untuk memahami dan mengelola emosi kita sendiri yang berupa ketakutan, kemarahan, agresi, dan kejengkelan. Daniel Goleman mendefinisi kecerdasan emosional (EQ) sebagai kesanggupan untuk memperhitungkan atau

¹¹ Daniel Goleman. *Emotional Intelligence (Kecerdasan Emosional. Mengapa EL lebih penting daripada IQ)*, dialih bahasakan oleh T. Hermaya, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2010), h. 411.

¹² Bimo Walgito, *Pengantar Psikologi Umum*, (Yogyakarta: ANDI, 2004), h. 203.

menyadari situasi tempat kita berada, untuk membaca emosi orang lain dan emosi kita sendiri, serta untuk bertindak dengan tepat.¹³

Berdasarkan kajian sejumlah teori mengenai kecerdasan emosi. Davies dan rekan-rekannya menjelaskan bahwa kecerdasan emosi adalah kemampuan seseorang untuk mengendalikan emosi dirinya sendiri dan orang lain, membedakan satu emosi dengan lainnya, dan menggunakan informasi tersebut untuk menuntut proses berfikir serta perilaku seseorang. Mereka mengemukakan bahwa kemampuan ini merupakan kemampuan psikologi seseorang. Namun demikian mereka juga menjelaskan bahwa sebagian peneliti beranggapan apa adanya hubungan antara kecenderungan emosi tertentu dengan kemampuan nalar seseorang.¹⁴

Karakteristik emosi pada anak berbeda dengan karakteristik yang terjadi pada orang dewasa, dimana karakteristik emosi pada anak diantara lain; (1) Berlangsung singkat dan berakhir tiba-tiba; (2) Terlihat lebih hebat atau kuat; (3) Bersifat sementara atau dangkal; (4) Lebih sering terjadi; (5) Dapat diketahui dengan jelas dari tingkah lakunya, dan (6) reaksi mencerminkan individualitas.

4. Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini

Perkembangan sosial emosional adalah kepekaan anak untuk memahami perasaan orang lain ketika berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari. Ada beberapa perkembangan sosial emosional yang perlu dikembangkan pada anak usia dini. Belajar bersosialisasi diri dan rasa kepuasan bahwa dirinya diterima di kelompoknya. Belajar berekspresi diri, belajar mengekspresikan bakat, pikiran dan kemampuannya

¹³Andreas Hartono, *EQ Parenting Cara Praktis Menjadi Orang Tua Pelatih Emosi*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama 2009), h. 8.

¹⁴ Monty P. Satiadarma dan Fidelis E. Waruwu, *Mendidik Kecerdasan*. (Jakarta: Media Grafika, 2003), h. 26.

tanpa harus dipengaruhi oleh keberadaan orang dewasa. Belajar mandiri dan berdiri sendiri lepas dari pengawasan orang tua atau pengasuh. Belajar bermasyarakat, menyesuaikan diri dengan kelompok dan mengembangkan keterbukaan. Belajar bagaimana berpartisipasi dalam kelompok, bekerja sama, saling membagi, bergiliran dan bersedia menerima aturan-aturan dalam kelompok. Belajar mengembangkan daya kepemimpinan. Maka keluargalah berperan untuk mendidik anak tersebut.¹⁵

Menurut Wolfinger ada empat aspek utama dalam perkembangan sosial emosional, yaitu empati, afiliasi dan resolusi konflik, dan kebiasaan positif. Aspek perkembangan sosial emosional, yakni: (1) empati meliputi penuh pengertian tenggang rasa, dan kepedulian terhadap sesama, (2) aspek afiliasi meliputi komunikasi dua arah atau hubungan antar pribadi, kerja sama dan (3) resolusi konflik meliputi komunikasi, sedangkan (4) aspek pengembangan kebiasaan positif meliputi tata krama, kesopanan, dan tanggung jawab.¹⁶

Berdasarkan pendapat Wolfinger dapat dijelaskan bahwa indikator perkembangan sosial emosional, yaitu anak yang memiliki kemampuan perubahan tingkah laku dalam bentuk emosi yang positif saat berinteraksi sosial atau berhubungan dengan orang lain yaitu teman sebaya atau orang dewasa, memiliki empati bekerja sama, dan bertanggung jawab. Dalam penelitian ini difokuskan lebih kepada perkembangan sosial emosional. Perkembangan sosial emosional sendiri dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 137 2014 pasal 10 ayat (6) Sosial emosional sebagaimana dimaksud pada ayat (1).

¹⁵ Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), h. 58.

¹⁶ Fadhilaturrahmi Rizki Ananda, Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Melalui Permainan Kolaboratif Pada Anak KB, (*Jurnal Obsesi*, Vol. 2, Nomor 1, 2018), h.21.

C. *Puzzle Stick*

1. Pengertian *Puzzle Stick*

Puzzle Stick merupakan permainan penyusunan sebuah gambar maupun benda yang sudah terpecah pada beberapa bagian. Sedangkan kata *puzzle* asalnya dari bahasa Inggris yang artinya ateka-teki atau bongkar pasang. *Puzzle* dimainkan dengan cara memasang kembali kepingan-kepingan yang sudah di buat yang terbuat dari karton / kardus, kayu, plastik, maupun stick.¹⁷

Media *puzzle* merupakan suatu permainan edukatif yang dapat merangsang perkembangan pada anak, penggunaan media *puzzle* dapat melatih daya fikir pada anak, anak harus berkonsentrasi ketika penyusunan kepingan-kepingan *puzzle* sampai terbentuk suatu gambaran yang komplet dan lengkap. Dalam permainannya *puzzle* bernilai edukatif, dengan permainan *puzzle* anak belajar mengenal warna, bentuk dan jumlah. Dalam bermain *puzzle* memerlukan ketelitian, anak dapat melatih dalam memfokuskan pikirannya, sebab anak perlu mempunyai konsentrasi saat penyusunan kepingan-kepingan *puzzle*.¹⁸

Dengan permainan *puzzle* anak dapat belajar bersosial dengan berinteraksi anak temannya. Permainan *puzzle* melatih anak berfokus pada pikirannya sebab anak perlukan konsentrasi saat menyesuaikan kepingan-kepingan *puzzle*. Bermain *puzzle* juga biasa merangsang pertumbuhan otak pada anak khususnya otak sebelah kiri dan menambah daya keterampilan anak dalam memecah permasalahan yang sederhana.¹⁹

¹⁷Andang Ismail, *cerdas Dan Ceria Dengan Permainan Edukatif*, (Yogyakarta: Pilar Media, 2006), h. 219.

¹⁸Budiono, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, (Surabaya: Karya Agung, 2005), h. 96. .

¹⁹ Arini Ijanah, Permainan Puzzel Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Dekripsi Binatang Dan Tumbuhan Siswa 2 SD, *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*. (<https://www.kita.punya.net/karakter>, diakses pada 17 Februari 2021).

Bermain *puzzle* merupakan aktivitas bongkar dan susunulang potongan-potongan yang telah dipecahkan.²⁰ Aktivitas tersebut memiliki tujuan dalam berlatih memfokuskan mata, tangan dan pikiran anak saat penyusunan *puzzle* yang berisikan beragam bentuk. *Puzzle* batang ialah permainan teka-teki tematika sederhana tetapi membutuhkan pemikiran yang kritis dan penalaran yang baik dalam mengerjakannya. *Puzzle* batang bisa juga bermain dengan metode membentuk menurut yang diinginkan maupun penyusunan gambar yang telah dibentuk. Kelebihan Media *Puzzle* Menurut Eriksson dan dalam Dina Indriana ditemukan 11 kriteria saat media dipilih, yakni:

- a. Bahan media tersebut bermanfaat dan diperlukan sang anak,
- b. Bahan medianya memikat minat anak,
- c. Format tepat seperti pengaturan aktivitas pembelajaran,
- d. Bahan yang dipakainya valid, mudah ditemukan, dan tidak kuno,
- e. Faktanya serta konsep dipelajari dari sisi kepadatan,
- f. Bahan medianya berhubungan pada tujuan yang sudah ditentukan dengan khusus,
- g. Bahan medianya harus tepat seperti keadaan dan situasi mutakhir,
- h. Bahan atau materi medianya bukan hal yang dapat melahirkan kerugian, kontroversi, dan berbahaya,
- i. Bahan atau materinya tidak melahirkan suatu yang bersifat Propaganda, yang tidak tepat seperti tujuan pendidikan,

²⁰ Yudha M Saputra, *Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*, (Jakarta: Depdiknas, 2005), h. 89.

- j. Media memiliki sisi kreatifitas dan kualitas teknis yang baik, gambaran dengan terang dan menarik.
- k. Media memiliki rencana yang baik, rapi, dan terstruktur dengan baik.²¹

Berdasarkan kriteria-kriteria tersebut menurut peneliti media *puzzle* dipilih sebab media *puzzle* bermanfaat dan diperlukan untuk anak, memikat minat anak, mudah ditemukan, bahan dasarnya bukan dari bahan yang berbahaya. *Puzzle* memiliki sisi kreatifitas serta kualitas teknis yang baik, gambaran terang dan memikat. Menurut Andang Ismail Junggulan media *puzzel* yaitu:²²

- a. Bisa melatih inteligensi anak.
- b. Permainan *puzzel* berhubungan dengan memfokuskan mata dan tangan pada anak pada saat menyusun *stick*.
- c. Anak bisa mengeksplor berdasarkan potensi dan minat anak sendiri.

2. Manfaat *Puzzle Stick* bagi PAUD

Adapun manfaat *Puzzle* bagi Pendidikan Anak Usia Dini, diantaranya adalah sebagai berikut.

- a. Stimulasi mental

Stimulasi mental untuk anak bagi usia berapa pun, meski permainan *puzzle* sudah dimainkan dengan berulang kali. Anak perlu berpikir untuk strateginya agar menyesuaikan kepingan-kepingan *puzzle* tersebut. Anak pun tertantang pada bagian awal hingga pada bagi anak dalam mencari bagian khusus dalam mencocokkan bagian atasnya sampai membentuk sebuah gambar yang utuh.

²¹Dina Indriana, *Ragam Bantu Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Diva Perss, 2011), h. 36-37.

²²Andang Ismail, *Menjadi Cerdas dan Ceria Dengan Permainan Edukatif*, (Yogyakarta: Pilar Media, 2006), h. 223.

b. Melatih koordinasi antara mata dengan tangan

Dapat mata dan tangan pada anak dalam menyusun potongan *puzzle* yang besar dan mencoba lebih aktif dalam mencocokkan agar membentuk gambar dengan utuh merupakan menumbuhkan fokus yang dibutuhkan agar terampil saat penyusunan *puzzle* dengan kepingan-kepingan kecil dari perkembangan antara koordinasi mata dan tangannya.

c. Keterampilan Pemecahan Masalah dan Penalaran.

Penyusunan *puzzle* anak dapat memecahkan permasalahan dan keterampilan menalar anak. Anak terus diberikan masalah-masalah kecil yang perlu dipecahkan dengan tujuan agar menyiapkan *puzzle* agar sempurna hingga seluruhnya sesuai.

d. Melatih daya kreatifitas anak yang berfokus daya kreatifitasnya pada permainan *puzzle* anak dapat menikmati permainan tersebut dan melihat gambar dalam *puzzle* yang telah dibuat dan mencobak menyelesaikannya.

e. Melatih konsentrasi mata pada anak dengan bermain *puzzle* ini dapat melatih koordinasi mata pada anak pada saat anak akan mencocokkan gambar tersebut.

f. Memperkuat daya ingat dengan memilih gambar/bentuk, bias melatih daya fikir pada anak (menggunakan otak kiri).²³

g. *Puzzle* termasuk instrument bermain yang disenangi anak. Permainan tersebut dinamakan dengan bongkar pasang aspek yang akan dikembangkan yaitu sosial emosional pada anak.

²³ Hamid, *Tahapan dalam Penyusunan Permainan Edukatif*, (Jakarta: Kencana, 2010), h.64-65.

- h. Aspek kognitif, anak berpikir saat menyusun yang mana yang cocok dalam *puzzle* tersebut.
- i. Motorik halus, anak bersusun *puzzle* dengan memakai tangannya, sehingga motorik halus anak dapat berkembang.
- j. Bahasa, anak bisa menyebut gambar/bentuk yang tersusun dalam susunan *puzzle* tersebut.
- k. Aspek sosial emosional, anak biasa kerjasama bersama teman saat penyusunan *puzzle* dan dapat melatih kesabaran anak, ketekunan dan ketelitian saat penyusunan *puzzle* tersebut.

3. Jenis-Jenis *Puzzle Stick*

Adapun jeni-jenis *Puzzle* yang dapat digunakan sebagai Alat Permainan Edukatif pada pendidikan anak usia dini adalah sebagai berikut.

a. *Puzzle* konstruksi

Puzzle merupakan kumpulan potongan yang terpisah, yang dapat digabungkan kembali menjadi beberapa model. Mainan rakitan yang paling umum adalah blok kayu sederhana berwarna-warni. *Puzzle* batang (stick)²⁴

b. *Puzzle* batang

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*.

²⁴Ayu Dewi, *Media Puzzle dalam Berbagai Jenis dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak*, (Bandung: Alfabeta, 2008), h. 65-66.

c. *Puzzle* lantai

Puzzle lantai terbuat dari bahan sponge (karet/bus) 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 cemerlang. Juga dapat merangsang kreativitas dan melatih kemampuan berpikir anak. *Puzzle* lantai sangat mudah dibersihkan dan tahan lama.²⁵

d. *Puzzle* angka

Puzzle angka bermanfaat untuk mengenalkan angka. Selain itu *puzzle* angka dapat melatih kemampuan berpikir logis dengan menyusun angka sesuai urutannya. Selain itu, *puzzle* angka bermanfaat untuk melatih koordinasi mata dengan tangan, melatih motorik halus serta menstimulasi kerja otak.

4. Penggunaan *Puzzle Stick* dalam Pembelajaran PAUD

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri peserta didik. Sedangkan Pembelajaran yang didefinisikan Ismail adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, internal material fasilitas perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.²⁶

Menurut Sadiman dalam rangka melakukan desain atauran terdapat langkah-langkah dalam menggunakan media yaitu sebagai berikut²⁷:

a. Menganalisis kebutuhan dan karakter anak

²⁵Musfirah, *Median Pembelajar Edukatif Dan Manual*, (Surakarta: Qisda, 2013), h. 55-56

²⁶ Ismail, *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini dalam Menggunakan Puzzle*, (Semarang: Rasail Media Group, 2008), h. 12-20.

²⁷Rohman, *Langkah-Langkah Pengembangan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 122.

- b. Merumuskan tujuan instruksional (instructional objective) dengan operasional yang khas.
- c. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan.
- d. Mengembangkan alat pengukur keberhasilan.
- e. Menulis naskah media.
- f. Mengadakan tes dan revisi.

Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran tersebut sesuai dengan langkah-langkah pengembangan media *puzzle*. Berikut langkah-langkah pengembangan media *puzzle* yaitu²⁸ :

- a. Persiapan peneliti menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk membuat *puzzle*. Bahan yang digunakan adalah lem, foom, dan karton untuk membuat *puzzle*, yang menjadi potongan-potongan pecahan. Alat yang digunakan untuk membuat *puzzle*, diantaranya adalah gunting, karter, bolpoin dan penggaris.
- b. Proses langkah awal dalam proses pembuatan media *puzzle* adalah dengan menggunting karton dan foom berbentuk persegi dengan ukuran yang sama. Bagian tengah foom dipotong menjadi beberapa bagian, misalnya ada yang dibagi pecahan seperti. Foom yang sudah terbentuk lalu ditempelkan pada potongan karton.
- c. Mengadakan tes dan revisi kegiatan untuk menguji anak atau mengetahui tingkat efektivitas dan kesesuaian media *puzzle* yang sudah dirancang

²⁸Wibowo, *Langkah dalam Mengembangkan Media*, (Bandung: Qanit 2014), h. 44-45.

dengan tujuan yang diharapkan dapat dikatakan bagian darites. Suatu program media yang pembuatnya dianggap lebih baik.

- d. Tes dilakukan dengan baik melalui peseorangan atau kelompok kecil melalui tes di kelas yaitu dalam proses pembelajaran yang sesungguhnya dengan menggunakan media *puzzle* yang dikembangkan.
- e. revisi adalah kegiatan untuk memperbaiki hal-hal yang dianggap perlu mendapat perbaikan atas hasil dari tes. Jika semua langkah-langkah tersebut telah dilakukan dan telah dianggap tidak ada lagi yang perlu revisi, maka langkah selanjutnya adalah media *puzzle* tersebut siap untuk digunakan di dalam kelas.

D. Penelitian Relevan

Tingkat pencapaian tumbuh kembangan anakyang dapat dicapaipada usia tertentu pada masa ini, masa yang sangat terpenting dalam proses pertumbuhan dan perkembangan terhadap anak usia dinidimana anak usia dini meruapakan masa keemasan atau *golden age*, Panca Oktavia dkk, “*Pengenalan Angka Menggunakan Permainan Puzzle dan Pengaruhnya Terhadap Perkembangan Emosi dan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini di Play Group Se-Kecamatan Summersari Kabupaten Jember*.”²⁹ Metode penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Sampel penelitian ini diambil 72 siswa dari 64 sekolah play group. Teknik pengumpulan data ini menggunakan observasi, angket, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukan adanya peningkatan terhadap perkembangan sosial

²⁹ Panca Oktavia dkk, “Pengenalan Angka Menggunakan PermainanPuzzle dan Pengaruhnya Terhadap Perkembangan Emosi dan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini di Play Group Se-Kecamatan Summersari Kabupaten Jember”, *LAPLACE Jurnal pendidikan*, Vol. 3 No. 1 Mei 2020

emosional. Persamannya adalah sama-sama membahas tentang *puzzle* dan perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun. Perbedaannya adalah penelitian terdahulu menggunakan *puzzle* angka dan sedangkan peneliti menggunakan *puzzle stick*.

Penelitian yang dilakukan oleh Dewanti D, *Penggunaan Media Puzzle Gerakan Sholat Dalam Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini Dikelompok B2 Raudhatul Athfal Al Mourky Kecamatan Telaga Kabupaten Gorontalo*.³⁰ Metode penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan naratif. Teknik pengumpulan data digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian ini diperoleh meningkatkan kemampuan sosial emosional ini tercapai dengan baik setelah diterapkan *Media Puzzle*.

Menurut Yudha dalam Rosiana Khomsoh *puzzle* adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi pada anak. Selain itu, media *puzzle* juga dapat disebut permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tantangan. Oleh karena itu media *puzzle* diharapkan dapat membantu guru terhadap perkembangan sosial pada anak di TK Aneuk Nanggroe Aceh Jaya. Metode penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan naratif. Teknik pengumpulan data digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil

³⁰ Dewanti D, *Penggunaan Media Puzzle Gerakan Sholat Dalam Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini Dikelompok B2 Raudhatul Athfal Al Mourky Kecamatan Telaga Kabupaten Gorontalo*” *ECIE Jurnal: Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 01 No. 02 Tahun 2020.

penelitian ini diperoleh meningkatkan kemampuan social emosional anak setelah dilakukan pembelajaran menggunakan *media puzzle*.³¹



³¹ Rosiana Khomsoh, Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah, *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*. diakses pada Tanggal 12 Juli 2018 melalui situs: <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/penelitian-pgsd/article/view/3119>.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kualitatif, Sukmadinata mengemukakan bahwa penelitian kualitatif menggunakan desain penelitian studi kasus dalam arti penelitian difokuskan pada satu fenomena saja yang dipilih dan ingin dipahami secara mendalam dengan mengabaikan fenomena-fenomena lainnya.¹ Menurut Bogdan dan Taylor dalam Moleong, penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati.²

Desain kualitatif dalam penelitian dengan jenis deskriptif, Notoatmodjo mengemukakan bahwa penelitian deskriptif didefinisikan suatu penelitian yang dilakukan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan suatu fenomena yang terjadi di dalam masyarakat. Deskriptif kualitatif adalah penelitian yang dilakukan dengan tujuan untuk membuat gambaran atau deskripsi suatu keadaan secara objektif.³ Selain itu, penelitian deskriptif tidak memberikan perlakuan, manipulasi atau pengubahan pada variabel-variabel yang diteliti, melainkan menggambarkan suatu kondisi yang apa adanya. Satu-satunya perlakuan yang diberikan hanyalah penelitian itu sendiri, yang dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

¹Nana Syaodih Sukmadinata. *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), h. 99.

² Lexy J. Moleong. *Metode Penelitian Kualitatif*, Edisi Revisi. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), h. 3.

³ Notoatmodjo, *Metodologi Penelitian Kesehatan*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), h. 92.

Penggunaan desain kualitatif deskriptif dalam penelitian ini bertujuan untuk membuat rangkuman secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta dan sifat dari subjek tertentu. Penelitian ini digunakan untuk mendeskripsikan penggunaan *puzzle stick* terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 4-5 tahun di TK Aneuk Nanggroe Aceh Jaya.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Gampong Mukhan Jl. Banda Aceh Calang Km 78 Aceh Jaya, Kab Aceh Jaya. Peneliti memilih lokasi ini dikarenakan perkembangan sosial emosional anak belum berkembang dengan baik. Sedangkan waktu penelitian dilakukan pada bulan Juli 2021.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian menurut Arikunto sebagai alat, atau orang dan tempat yang akan digunakan dalam penelitian. Dalam sebuah penelitian, subjek penelitian mempunyai peranan yang sangat penting dan strategis karena pada subjek penelitian itulah data tentang variabel yang peneliti amati.⁴ Subjek Penelitian ini merupakan anak guru kelompok B sebanyak 2 orang dan murid TK Aneuk Nanggroe Aceh Jaya sebanyak 39 orang, jumlah tersebut terdiri dari 18 anak laki-laki dan 21 anak perempuan. Rincian murid TK Aneuk Nanggroe Aceh Jaya adalah sebagai berikut.

⁴Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktif*, (Jakarta: Rineka Cipta 2016), h.26

Tabel 3.1 Keadaan anak di TK Aneuk Nanggroe Aceh Jaya

Kelompok	No	Laki – Laki	Perempuan	Total
B1	1	12	10	22
B2	2	6	11	17
Jumlah				39

Berdasarkan tabel diatas peserta didik TK Aneuk Nanggroe Aceh Jaya berjumlah 39 orang, yang dibagi menjadi dua kelas, kelas B1 diampu oleh Ibu Rosmiati, A.Ma. yang jumlah siswanya 22 orang sedangkan B2 diampu oleh Ibu Badariah, A.Ma. yang berjumlah 17 orang.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data, di mana cara tersebut menunjukan pada suatu yang abstrak, tidak dapat di wujudkan dalam benda yang kasat mata, tetapi dapat dipertontonkan penggunaannya. Dalam hal pengumpulan data ini, penulis terjun langsung pada objek penelitian untuk mendapatkan data yang valid, maka peneliti menggunakan metode wawancara, dokumentasi dan dokumentasi.

1. Wawancara (*Interviewer*)

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu yang dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan.⁵ Dalam hal ini, peneliti menggunakan wawancara terstruktur, di mana seorang pewawancara menetapkan sendiri masalah dan pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan untuk mencari jawaban atas hipotesis yang disusun dengan ketat. Hal ini dimaksudkan agar

⁵ Lexy J. Moleong. *Metode Penelitian...*, h. 135.

pembicaraan dalam wawancara lebih terarah dan fokus pada tujuan yang dimaksud dan menghindari pembicaraan yang terlalu melebar.

Selain itu juga digunakan sebagai patokan umum dan dapat dikembangkan peneliti melalui pertanyaan yang muncul ketika kegiatan wawancara berlangsung.⁶ Teknik wawancara peneliti gunakan untuk menggali data terkait penggunaan *puzzle stick* terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TK Aneuk Nanggroe Aceh Jaya. Dalam penelitian ini yang akan diwawancara adalah guru kelompok B yang berjumlah 2 orang, yaitu kelompok B1 dan B2 TK Aneuk Nanggroe Aceh Jaya. Adapun kisi-kisi wawancara dalam penelitian ini sebagai berikut.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Wawancara

No	Pewanwancara	Narasumber
1.	Kegiatan apa saja yang guru lakukan saat kegiatan pembukaan?	Guru
2.	Bagaimana cara menggunakan <i>Puzzle</i> ?	Guru
3.	Apa saja kendala yang dihadapi guru dalam menggunakan <i>Puzzle</i> ?	Guru
4.	Bagaimana cara guru menarik perhatian anak dalam menggunakan <i>Puzzle</i> ?	Guru
5.	Bagaimana cara guru untuk meningkatkan kerja sama anak dalam permainan <i>Puzzle</i> ?	Guru
6.	Bagaimana cara guru untuk meningkatkan sosial emosional anak dalam permainan <i>Puzzle</i> ?	Guru
7.	Bagaimana cara guru melatih anak menyusun <i>Puzzle</i> secara berkelompok?	Guru
8	Apakah dalam penggunaan <i>puzzle</i> dapat meningkatkan sosial emosional anak?	Guru
9	Bagaimana cara guru dalam meningkatkan kerja sama anak dalam permainan <i>puzzle</i> ?	Guru
10	Apakah dalam permainan <i>puzzle</i> dapat meningkatkan kerja sama anak ?	Guru

⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian...*, h. 203.

2. Observasi

Menurut Sukmadinata, observasi berarti memperhatikan dengan penuh perhatian seseorang atau sesuatu, memerhatikan dengan penuh perhatian berarti mengamati tentang apa yang terjadi. Observasi sebagai suatu proses, melihat, mengamati dan mencermat serta merekam perilaku secara sistematis untuk suatu tujuan tertentu.⁷ Observasi dalam penelitian ini dilakukan terhadap kegiatan pembelajaran menggunakan *puzzle stick* terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun.

Kisi-kisi pernyataan instrumen ini dibuat berdasarkan aspek-aspek perkembangan emosional anak. Kisi-kisi pernyataan itu sendiri merupakan indikator yang akan dicatat, diamati, dan ditetapkan pada butir-butir pernyataan yang disesuaikan dengan variabel penelitian yaitu perkembangan emosional anak kelompok B TK Aneuk Nanggroe Aceh Jaya. Adapun yang digunakan dalam penelitian merujuk pada Permendikbud nomor 137 tahun 2014, yaitu terdapat tiga aspek utama sosial-emosional anak yaitu: (1) Kesadaran diri, (2) Rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain, (3) Perilaku prososial.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Observasi Sosial-Emosional Anak Usia 5-6 Tahun

Lingkup Perkembangan	Aspek	Tingkat Pencapaian
Sosial-Emosional	1. Kesadaran diri	a. Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi dalam permainan <i>puzzle stick</i> b. Anak mampu mengendalikan diri saat bermain <i>puzzle stick</i>
	2. Rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain	a. Anak mentaati aturan dalam bermain <i>puzzle stick</i>

⁷ Nana Syaodih Sukmadinata. *Metode Penelitian...*, h. 66.

		b. Anak menunjukkan sikap tanggung jawab atas perilakunya ketika bermain <i>puzzle stick</i>
	3. Perilaku prososial	a. Anak mampu menghargai temannya ketika bermain <i>puzzle stick</i> b. Anak mau berbagi dengan teman ketika bermain <i>puzzle stick</i>

Sumber: Dikembangkan dari Permendikbud 137 Tahun 2014

Butir pernyataan instrumen dibuat berdasarkan indikator yang terdapat pada aspek peningkatan sosial emosional anak yang berjumlah lima aspek yang telah dipilih. Berikut ini adalah tabel pernyataan peningkatan sosial emosional anak.

Tabel 3.4 Rubrik Penilaian Perkembangan Sosial-Emosional Anak Usia 5-6 Tahun

Aspek	Tingkat Ketercapaian	Penilaian		Deskripsi
		Skor	Ket	
1. Kesadaran Diri	a. Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi dalam permainan <i>puzzle stick</i>	4	BSB	Anak sudah mampu menyesuaikan diri dengan teman dalam permainan <i>puzzle stick</i> dengan sangat baik
		3	BSH	Anak dapat menyesuaikan dirinya dalam permainan <i>puzzle stick</i> dengan motivasi guru
		2	MB	Anak mulai mampu menyesuaikan diri namun perlu bimbingan berulang-ulang dari guru dalam permainan <i>puzzle stick</i>
		1	BB	Anak sama sekali belum dapat menyesuaikan diri dalam permainan <i>puzzle stick</i>
	b. Anak mampu mengendalikan diri saat bermain <i>puzzle stick</i>	4	BSB	Anak mampu mengendalikan diri dengan baik ketika menunggu giliran bermain <i>puzzle stick</i>
		3	BSH	Anak mampu menunggu giliran dalam permainan <i>puzzle stick</i> namun sesuai arahan guru
		2	MB	Anak mulai dapat menunggu giliran bermain namun masih perlu arahan dari guru berulang-ulang
		1	BB	Anak sama sekali tidak dapat mengendalikan diri ketika menunggu giliran dalam permainan <i>puzzle stick</i>

Aspek	Tingkat Ketercapaian	Penilaian		Deskripsi
		Skor	Ket	
2. Rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain	a. Anak mentaati aturan dalam bermain puzzle stick	4	BSB	Anak sudah mampu mentaati seluruh aturan permainan permainan <i>puzzle stick</i> dengan baik
		3	BSH	Anak mentaati peraturan permainan <i>puzzle stick</i> sesuai arahan guru
		2	MB	Anak hanya mentaati beberapa peraturan saja
		1	BB	Anak belum mentaati aturan permainan <i>puzzle stick</i>
	b. Anak menunjukkan sikap tanggung jawab atas perilakunya ketika bermain <i>puzzle stick</i>	4	BSB	Anak mampu mengetahui tanggungjawabnya dengan baik dalam permainan <i>puzzle stick</i>
		3	BSH	Anak mampu mengetahui tanggungjawabnya dalam permainan <i>puzzle stick</i> sesuai arahan guru
		2	MB	Anak mulai mengetahui tanggungjawabnya permainan <i>puzzle stick</i> namun masih perlu arahan dari guru
		1	BB	Anak sama sekali tidak mengetahui tanggungjawabnya dalam permainan <i>puzzle stick</i>
3. Perilaku prososial	a. Anak mampu menghargai temannya ketika bermain <i>puzzle stick</i>	4	BSB	Anak mau bermain dan memperlakukan temannya dengan baik dalam permainan <i>puzzle stick</i>
		3	BSH	Anak mau bermain dan memperlakukan temannya dengan baik dalam permainan <i>puzzle stick</i> sesuai arahan guru
		2	MB	Anak hanya memilih beberapa teman saja untuk bermain permainan <i>puzzle stick</i> namun perlu arahan dari guru berulang-ulang
		1	BB	Anak belum mau bermain dengan temannya dalam permainan <i>puzzle stick</i>
	b. Anak mau berbagi dengan teman ketika bermain <i>puzzle stick</i>	4	BSB	Anak mau berbagi dengan temannya saat permainan <i>puzzle stick</i>
		3	BSH	Anak mau berbagi dengan temannya saat permainan <i>puzzle stick</i> sesuai arahan guru
		2	MB	Anak mau berbagi dengan temannya saat permainan <i>puzzle stick</i> namun masih perlu arahan dari guru berulang-ulang
		1	BB	Anak sama sekali tidak mau berbagi alat permainan dengan temannya ketika bermain permainan <i>puzzle stick</i>

Sumber: Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014

Keterangan Nilai:

Kriteria	Kode Bintang	Skor
Berkembang Sangat Baik (BSB)	★★★★	4
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	★★★	3
Mulai Berkembang (MB)	★★	2
Belum Berkembang (BB)	★	1

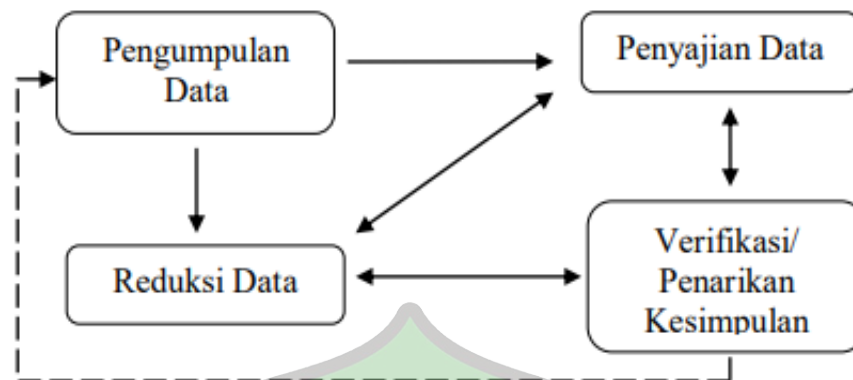
3. Dokumentasi

Dokumentasi, dari asal kata dokumen yang artinya barang-barang tertulis. Dalam pelaksanaan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian dan sebagainya. Melalui metode dokumentasi, peneliti gunakan untuk menggali data berupa dokumen terkait pelaksanaan pembelajaran menggunakan *puzzle stick* terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TK Aneuk Nanggroe Aceh Jaya, dokumen penilaian, buku acuan pembelajaran, sarana dan prasarana, foto-foto dokumenter, dan sebagainya.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan adalah metode deskriptif analitik, yaitu mendeskripsikan data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka. Data yang berasal dari naskah, wawancara, catatan lapangan, dokumen, dan sebagainya, kemudian dideskripsikan sehingga dapat memberikan kejelasan terhadap kenyataan atau realitas. Menurut Sugiyono, analisis data kualitatif versi Miles dan Huberman, bahwa ada tiga alur kegiatan, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan atau verifikasi.⁸

⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif. Kualitatif dan R&D*. (Bandung Alfabeta, 2018), h. 335.



Gambar 3.2 Analisis Data Kualitatif Menurut Milles dan Huberman

1. Pengumpulan data

Pada analisis model pertama dilakukan pengumpulan data hasil wawancara dengan guru kelompok B TK Aneuk Nanggroe Aceh Jaya, hasil observasi partisipan di lapangan, dan berbagai dokumen berdasarkan kategorisasi yang sesuai dengan masalah penelitian yang kemudian dikembangkan penajaman data melalui pencarian data selanjutnya.

2. Reduksi data

Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan lapangan. Reduksi dilakukan sejak pengumpulan data, dimulai dengan membuat ringkasan, mengkode, menelusuri tema, menulis memo, dan lain sebagainya, dengan maksud menyisihkan data atau informasi yang tidak relevan, kemudian data tersebut diverifikasi agar sesuai dengan tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran menggunakan *puzzle stick* di TK Aneuk Nanggroe Aceh Jaya.

3. Penyajian data

Penyajian data adalah pendeskripsian sekumpulan informasi tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data kualitatif disajikan dalam bentuk teks naratif, dengan tujuan dirancang guna menggabungkan informasi yang tersusun dalam bentuk yang padu dan mudah dipahami terkait dengan pelaksanaan pembelajaran menggunakan *puzzle stick* di TK Aneuk Nanggroe Aceh Jaya serta kendala-kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan *puzzle stick*.

4. Penarikan kesimpulan atau verifikasi

Penarikan kesimpulan atau verifikasi merupakan kegiatan akhir penelitian kualitatif. Peneliti harus sampai pada kesimpulan dan melakukan verifikasi, baik dari segi makna maupun kebenaran kesimpulan yang disepakati oleh tempat penelitian itu dilaksanakan. Makna yang dirumuskan peneliti dari data harus diuji kebenaran, kecocokan, dan kekokohnya. Peneliti harus menyadari bahwa dalam mencari makna, ia harus menggunakan pendekatan emik, yaitu dari kacamata *key information*, dan bukan penafsiran makna menurut pandangan peneliti. Artinya kesimpulan yang akan ditarik benar-benar berasal dari hasil pengumpulan data dari responden.

Adapun rumus yang digunakan untuk mengetahui perkembangan sosial emosional anak setelah menggunakan menggunakan *puzzle stick* di TK Aneuk Nanggroe Aceh Jaya, digunakan rumus persentase sebagaimana dikemukakan oleh Sudijono adalah sebagai berikut:

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

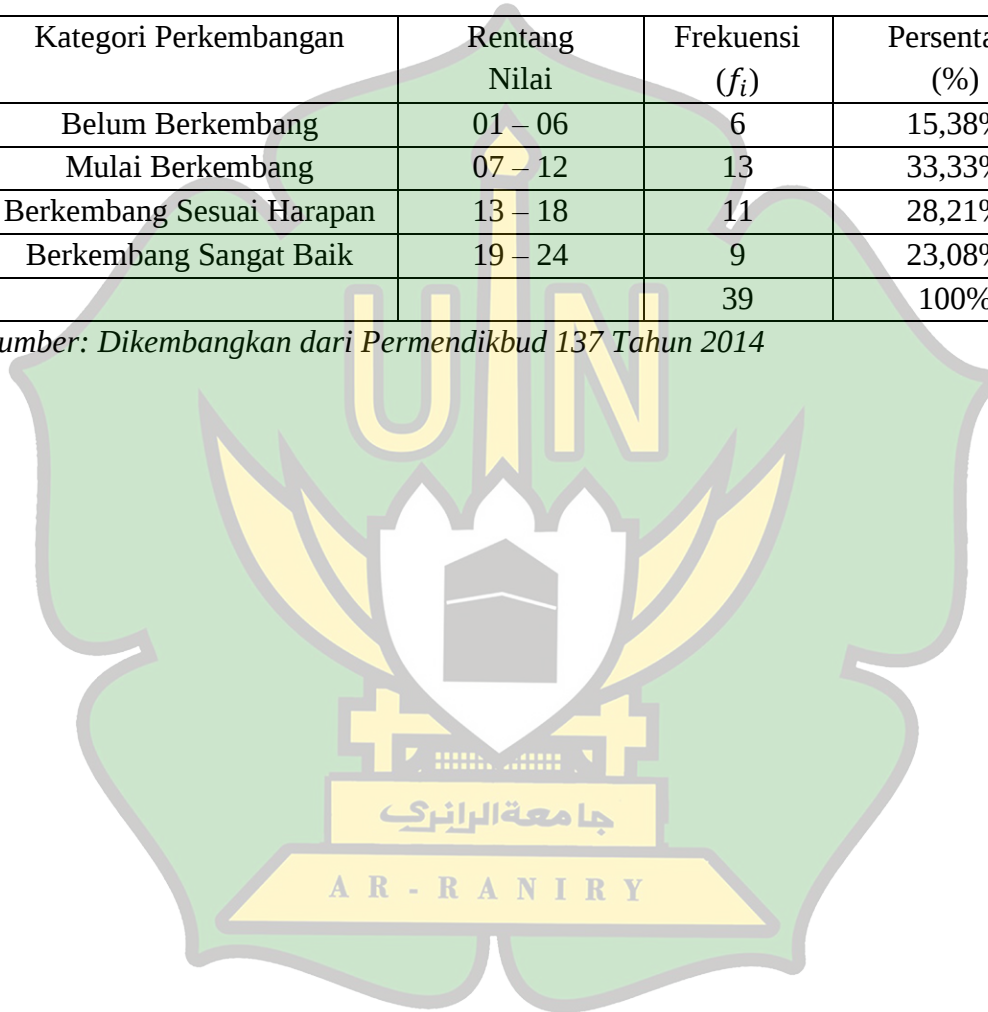
Keterangan:

P = Persentase yang dicari
 f = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya
 N = Jumlah frekuensi.⁹

Tabel 3.5 Tabel Distribusi Frekuensi

Kategori Perkembangan	Rentang Nilai	Frekuensi (f_i)	Persentase (%)
Belum Berkembang	01 – 06	6	15,38%
Mulai Berkembang	07 – 12	13	33,33%
Berkembang Sesuai Harapan	13 – 18	11	28,21%
Berkembang Sangat Baik	19 – 24	9	23,08%
		39	100%

Sumber: Dikembangkan dari Permendikbud 137 Tahun 2014



⁹ Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*. (Jakarta: Raja Grafindo, 2014), h. 43.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Aneuk Nanggroe Aceh Jaya Kec. Jaya tepatnya di Jl. Banda Aceh Calang KM 78 Gampong Lhuet Kecamatan Jaya Kabupaten Aceh Jaya. TK ini merupakan salah satu sekolah yang didirikan pada tahun 2004, TK Aneuk Nanggroe merupakan TK Swasta sampai saat ini belum ada perubahan. TK ini terletak disamping jalan dan memiliki luas tanah 6720.000m². Ruangan belajar terdapat dua kelas selain ruangan belajar terdapat, ruang guru, ruang kepala sekolah, toilet, serta taman bermain anak. TK ini bersebelahan dengan Mesjid Gampong Lhuet yang dibatasi langsung oleh pagar selain sebagai pembatasan langsung dengan pagar sekolah juga terlihat kokoh dan membuat anak bermain dengan aman dan tidak keluar kejalan. Jika dilihat dari letak geogarafisnya TK Aneuk Nanggroe Aceh Jaya terletak di antara: ¹

- a. Bagian kanan berbatasan dengan Mesjid
- b. Bagian kiri berbatasan dengan kantor PKK
- c. Bagian depan perbatasan dengan rumah Penduduk
- d. Bagian belakang berbatasan dengan Sungai.

Adapun Visi TK Aneuk Nanggroe adalah “Menjadikan sekolah yang berkualitas dalam proses pendidikan serta pendewasaan anak didik yang

¹Dokumentasi TK Aneuk Nanggroe Aceh Jaya, Tahun 2021

berkesinambungan berlandaskan IMTAQ dan IPTEK untuk mewujudkan model taman kanak-kanak puralistik”. Sedangkan Misi TK Aneuk Nanggroe yaitu:

- a. Mewujudkan sikap disiplin dengan pendekatan pembelajaran yang efektif dan konduktif.
- b. Mengembangkan bakat minat serta watak sosial anak yang berlandaskan ajaran Islam.
- c. Melakukan tindakan prefentif dan korektif terhadap penyimpangan perilaku anak.

Tenaga pendidikan merupakan seorang yang ikut menentukan keberhasilan pada suatu lembaga pendidikan. Program pendidikan tidak terlepas pada kemampuan guru yang profesional yang akan menentukan hasil yang maksimal guru merupakan unsur yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Berikut data pendidik dan tenaga pendidik di TK Aneuk Nanggroe:

Tabel 4.1Tenaga Pendidikan TK Aneuk Nanggroe

No	Nama Guru	Status	Tingkat Pendidikan	Pangkat / Jabatan
1	Yusnidar S.Pd.	PNS	SI	Kepala sekolah
2	DRS.M.Amin Yunus	PNS	SI	Ketua yayasan
3	Tgk. Basri	PNS	SI	Komite
4	Nurbaiti	Guru Honor	SMA	Bendahara
5	Rosmiati.A.Ma.	Guru Kelas	D3	Guru kelas
6	Badariah.A.Ma	Guru kelas	D3	Guru kelas

Dokumentasi: TK Aneuk Nanggroe Aceh Jaya, 2021

Berdasarkan tabel di atas jumlah tenaga pendidikan di TK Aneuk Nanggroe Aceh Jaya hanya memiliki 6 orang guru yang berstatus sebagai kepala sekolah, Komite sekolah, dan ketua yayasan. Sebayak 3orang PNS yang merupakan tamatan S1, dan 2 (dua) yang tamatan D3 yang berstatus sebagai guru honorer dan 1 (Satu)

tamatan SMA sederajat tenaga pendidik yana ada di TK Aneuk Nanggroe Aceh Jaya Gampong Lhuet Kecamatan Indra Jaya Kabupaten Aceh Jaya.

Peserta didik TK Aneuk Nanggroe Aceh Jaya berjumlah 39 orang, yang dibagi menjadi dua kelas, kela B1 diampu oleh Ibu Rosmiati,A.M.a yang jumlah siswanya 22 orang sedangkan B2 diampu oleh Ibu Badariah, A.Ma. yang berjumlah 17 orang.

Sarana dan prasarana merupakan salah satu fasilitas yang dapat menunjang bagi proses belajar mengajar di sekolah keadaan sarana dan prasarana di TK Aneuk Nanggroe sangat memadai adapun beberapa ruangan sebagaimana yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.2 Sarana dan Prasarana TK Aneuk Nanggroe Aceh Jaya

No	Fasilitas	Jumlah	Kondisi
1	Ruang kepala sekolah	1	Baik
2	Ruang guru	1	Baik
3	Ruangkelas	2	Baik
4	Ruang WC kepala sekolah	1	Baik
5	Ruang WC guru	2	Baik
6	Ruang WC anak	2	Baik
7	Jembatan tangga pelangi	1	Baik
8	Ayunan	2	Baik
9	Perosotan	2	Baik
10	Kursi putar	2	Baik
11	Jungkat – jungkit	1	Baik
12	Kursi putar	2	Baik
13	Gudang	1	Baik

Sumber : Profil TK Aneuk Nanggroe Aceh Jaya, 2021

2. Penggunaan *Puzzle Stick* terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak

Penggunaan *Puzzle stick* dapat menarik minat pada anak dengan bermain *puzzle* dapat meningkatkan aktivitas anak bermain *puzzel* merupakan bentuk bongkar dan susun ulang potongan-potongan yang telah dipecahkan. Aktivitas tersebut dapat

melatih fokus pada mata, tangan dan pikiran anak saat penyusunan *puzzle* yang berisikan beragam bentuk. bias membangkitkan beragam potensi anak, selain dapat meningkatkan kemampuan sosial, media *puzzle stick* berfungsi untuk meningkatkan interaksi antar sesama anak.

Permainan *puzzle* adalah konsep bermain sambil menyusun gambar yang telah dipecahkan anak bersama-sama. Dalam permainan media *puzzle stick* dapat berbagaimainannya dengan teman, saling membantu dalam menyusun *puzzle* secara bersama, anak melakukan kegiatan bersama dengan teman sebayanya. Kemampuan kerja sama dipengaruhi oleh lingkungan sosial anak, baik lingkungan keluarga, masyarakat maupun sekolah. Sekolah merupakan tempat dimana anak rutin beraktivitas sehari-hari. Jadi sekolah memiliki peran penting dalam membantu mengembangkan berbagai kemampuan pada anak termasuk kemampuan kerja sama.

Banyak cara yang dapat dilakukan agar kemampuan kerja sama anak dapat meningkat. Salah satunya adalah melalui kegiatan yang melibatkan anak secara langsung pada proses pembelajaran antar sesama anak dalam penggunaan *puzzle stick* bertujuan untuk memberikan fokus dan melatih koordinasi mata dan fokus pada anak. Evaluasi proses menayakan kembali kepada anak pembelajaran yang pelajari dan juga menilai kemampuan anak dalam penggunaan *puzzle stick*. Berikut adalah uraian penggunaan *puzzle stick* di sekolah TK Aneuk Nanggroe Aceh Jaya.

Seorang guru dalam mengenalkan bersosial kepada anak di harus menyelaskan kepada anak yang menciptakan kita dan yng menciptakan alam ini. Mengenalkan bersosial melalui perilaku di TK Aneuk Nanggroe aceh Jaya perilaku merupakan hal yang sangat mendasar dalam sebuah pendidikan karena hal yang

utama yang harus di kenalkan oleh guru yaitu prilaku anggar anak nantinya mampu dalam menghargai atau menghormati yang lebih tua dalam berperilaku dalam dan dapat bentuk karak terpada anak didik. Hal tersebut dikutip dari wawancara dengan guru kelas di TK B di TK Aneuk Nanggroe Aceh Jaya.

*“Yang kami kenalkan dalam prilaku kepada anak usia dini yaitu kami prilaku terhadap allah SWT dan terhadap manusia yang menciptakan kita semua dan seluruh anak ini Allah dan kami memperkenalkan perilaku terhadap antar sesama manusia”.*²

Dari wawancara tersebut disimpulkan bahwan di sekolah TK Aneuk Nanggroe Aceh Jaya bahwa mengajarkan dua bentuk prilaku, prilaku terhadap Allah dan kepada manusia. Hal ini juga dibuktikan oleh wawancara dengan guru. Pertanyaan selanjutnya strategi apa yang guru berikan kepada anak dalam meningkatkan sikap saling menghargai

*“Sedangkan prilaku yang baik antar sesama maunusia yaitu dapat diajarkan pada anak berupa saling memafrican, bersalaman dan saling menghargai,saling peduli antar sesama kawan seperti yang dikutip dari hasil wawancara dengan guru TK Aneuk Nanggroe”.*³

Pengenalan prilaku yang baik pada anak akan membuat anak saling membantu dan menolong kawan pada saat anak membutuhkan pertolongan dan guru mengajarkan kepada anak prilaku terpuji kepada sesama kawan. Pertayaan selanjutnya apakah guru memperkenalkan kebiasaan sehari-hari di TK Aneuk Nanggroe Aceh Jaya. Guru mengajarkan kepada anak untuk mengucapkan salam dana bersalaman dengan guru kelas dan membiasakan anak untuk membaca doa sebelum belajar. Anak dengan kebiasaan ini anak akan terbiasa nantinya.

² Wawancara dengan RS, tanggal 16 Juli 2021.

³ Wawancara dengan RS, tanggal 16 Juli 2021.

*“Pada saat anak masuk ke dalam kelas pada saat sebelum anak masuk kedalam kelas anak terlebih dahulu melakukan baris berbaris, bersalaman dengan guru, setelah guru menayakan kabar kepada anak, selanjutnya berdoa bersama –sama, bernyanyi lagi selamat pagi dan melakukan senam di pagi hari dengan senam anak merasa lebih bergairah saat akan belajar”.*⁴

Guru membiasakan anak untuk membiasa membaca doa dan pada saat belajar dan bersalaman dengan guru ketika akan masuk kedalam kelas. Guru harus memiliki sisi kreatif dalam merancang media pembelajaran agar pembelajaran yang disampaikan dengan baik atau sesuai harapan yang diinginkan dengan media yang menarik membuat anak merasa tidak bosan dan tidak sibuk dengan sendiri. Hal ini juga dibuktikan oleh wawancara dengan guru. Cara seorang guru dalam menarik perhatian anak dalam menggunakan puzzle.

*“seorang guru harus mempunyai sisi kreatifitas dalam membuat permainan bahkan membuat media -media yang menarik karena dengan media yang menarik membuat anak tidak merasa bosan dan tidak sibuk dengan sendiri dan guru membuat gambar yang sering dilihat oleh anak sehingga anak merasa senang, hasil wawancara dengan guru TK Aneuk Nanggroe”.*⁵

Berdasarkan wawancara tersebut bahwa anak dalam bermain anak tidak mau berbagi karena anak hanya ingin memiliki mainannya sendiri terkadang anak tidak mau menghiraukan temannya ketika temannya meminta mainan terkadang ada anak yang menangis ketika tidak di kasih mainan. Peserta didik di TK Aneuk Nanggroe guru melatih anak didikinya untuk saling menghormati dan saling menolong pada saat anak menyusun puzzle secara bersama dan saling bergiliran. Hal ini juga dibuktikan oleh wawancara dengan guru.

Seorang guru harus memiliki sisi kreatif untuk dapat meningkatkan minat belajar pada anak dengan membuat suasana yang menyenangkan guru hanya

⁴ Wawancara dengan RS, tanggal 16 Juli 2021.

⁵ Wawancara dengan BD, tanggal 16 Juli 2021.

mencontohkan cara menyusun *puzzle* dengan baik dan benar dan anak mulai menyusun *puzzle* secara bersama sama guru hanya mendampingi anak pada saat anak sedang menyusun guru akan mebantuk anak ketika anak salah dalam menyusun *puzzle* dalam berkelompok.

*“terlebih dahulu guru mencontohkan cara mencocokkan gambar yang sudah dibuat dan selanjutnya anak akan mencobak menyusunnya secara bersama gambar puzzle yang sudah di pecahkan beberapa bagian guru hanya hanya mendampingi anak pada saat menyusun gambar tersebut, hasil wawancara dengan guru TK Aneuk Nanggroe”.*⁶

Dalam penggunaan *puzzle* ini anak dapat mengembangkan sosial emosional karena sudah membiasakan anak didiknya untuk saling berbagi pada saat anak menyusun gambar tersebut. Penggunaan *puzzle* dapat meningkatkan sosial emosional pada anak karena anak sudah mampu dalam berbagi sesama kawannya dan anak sudah sangat mampu dalam berinteraksi antar sesama teman.

Untuk menumbuhkan kerja sama anak, guru meminta anak untuk menyusun gambar tersebut untuk dapat beriteraksi dengan cara guru meminta untuk menyusun gambar tersebut anak sudah bisa akan beriteraksi antar sesama tanpa anak sadari. Hal ini juga dibuktikan oleh wawancara dengan guru. Hal ini juga dibuktikan oleh wawancara dengan guru, dalam penggunaan *puzzel stick* dalam meningkatkan sosial emosional anak ?

*“Dapat karena anak sudah mausaling berbagi dengan temannya karena guru sudah membiasakan anak pada saat awal bermain untuk menyusunnya secara bersama sehingga anak sudah terbiasa untuksaling berbagi sesama. temannya sehingga anak tidak untuk saling berrebutan saat menyusun gambar tersebut”.*⁷

⁶ Wawancara dengan BD, tanggal 16 Juli 2021.

⁷ Wawancara dengan BD, tanggal 16 Juli 2021.

Berdasarkan wawancara tersebut bahwa penggunaan *puzzle* dapat meningkatkan sosial emosional pada anak karena anak sudah mampu dalam berbagi sesama kawanya dan anak sudah sangat mampu dalam berinteraksi antar sesama teman. Dalam meningkatkan kerja sama anak guru memintak anak untuk menyusun gambar tersebut untuk dapat beriteraksi dengan cara gurumemintak untuk menyusun gambar tersebut anak sudah bisa akan beriteraksi antar sesama tanpa anak sadari memperkenalkan dalam meningkatkan kerja sama anak dalam permainan *Puzzle* Hal ini juga dibuktikan oleh wawancara dengan guru

*“Membuat permainan semenarik mungkin dan guru terlebih dahulu mencontohkan cara mencocokkan gambar yang sudah di buat selanjutnya anak dapat mencocokkan gambar tersebut secara bersama-sama, hasil wawancara dengan guru TK Aneuk Nanggroe”.*⁸

Berdasarkan wawancara tersebut bahwa guru menyuruh anak untuk menyusun gambar tersebut secara bersama dengan menyusun gambar secara bersama dapat meningkatkan interaksi sesama kawannya.dalam meningkatkan kerja sama pada anak seorang guru harus membuat permainan yang bisa membuat anak kumpul pada saat bermain. Hal ini juga dibuktikan oleh wawancara dengan guru cara guru dalam meningkatkan kerja sama anak dalam permainan *puzzle*?

*“Memberikan anak semangat dalam proses pembelajaran menggunakan media puzzle stick dan guru memberikan penjelasan pada anak saat anak akan bermain permainan tersebut sehingga anak tidak akan saling berebutan pada saat akan bermain hasil wawancara dengan guru TK Aneuk Nanggroe.”*⁹

Berdasarkan wawancara tersebut bahwa guru memberikan anak motifasi pada saat proses pembelajaran berlangsung dan dan guru akan menjelaskan pada

⁸ Wawancara dengan BD, tanggal 16 Juli 2021.

⁹Wawancara dengan BD, tanggal 16 Juli 2021.

anak permainan ini di baikan secara bersama-sama dengan bermain bersama anak akan bisa berinteraksi dengan kawannya dan mampu untuk bersosial.

Dalam meningkatkan kerja sama pada anak guru harus membuat suasana kelas pada saat bermain dan belajar harus kreatif mungkin dengan suasana yang ceria dan permainan yang menyenangkan dapat membuat anak saling menghargai dalam meningkatkan kerja sama anak ?

“Dapat karena dalam proses pembelajaran menggunakan media puzzle stick sangat baik karna dapat mendorong anak untuk saling menghargai sesama temnnya dan mau berbagi dengan teman - temannya, hasil wawancara dengan guru TK Aneuk Nanggroe.”¹⁰

Berdasarkan wawancara tersebut bahwa dalam proses belajar menggunakan media *puzzle stick* dapat mendorong anak untuk saling berbagi dan mampu dalam berinteraksi antar sesama kawannya dalam menyusun gambar tersebut dan anak mampu dalam meningkatkan kemampuan interaksi antar sesama anak.

3. Kendala yang Dihadapi Guru dalam Penggunaan *Puzzle Stick* terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak

Dalam penggunaan *puzzle stick* terhadap perkembangan sosial emosional anak, guru mengalami berbagai kendala. Sebagaimana hasil wawancara dengan guru TK Aneuk Nanggroe Aceh Jaya.

Pertanyaan pertama, apakah ibu terkendala dengan pelaksanaan pembelajaran, misalnya dalam penggunaan *puzzle stick* terhadap perkembangan sosial emosional anak.

Ya, saya sedikit terkendala dengan media yang tersedia di TK Aneuk Nanggroe Aceh Jaya, demikian juga dengan APE yang tersedia di sekolah.

¹⁰ Wawancara dengan BD, tanggal 16 Juli 2021.

Dalam menggunakan puzzle stick juga terkendala dengan terbatasnya jumlah puzzle stick yang ada.¹¹

Oh iya bu, kami sangat terkendala dengan pelaksanaan pembelajaran, misalnya dalam penggunaan puzzle stick untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak. Saya sendiri harus beli menggunakan dana pribadi karena pihak sekolah tidak menyediakan media pembelajaran yang cukup.¹²

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelompok B di TK Aneuk Nanggroe Aceh Jaya diketahui bahwa dalam meningkatkan perkembangan sosial emosional anak mereka terkendala dengan ketersediaan *puzzle stick* karena sekolah tidak menyediakannya sehingga mengharuskan mereka untuk membelinya dengan menggunakan dana pribadi, demikian juga dengan APE yang tersedia di sekolah juga sangat terbatas jumlahnya.

Temuan dilapangan menunjukkan bahwa TK Aneuk Nanggroe Aceh Jaya Naga sangat kekurangan fasilitas belajar seperti ketersediaan media pembelajaran dan juga alat permainan edukatif lainnya. Selain itu, dalam penerapan *puzzle stick*, guru juga mengalami kendala sebagaimana hasil wawancara berikut.

“Saya terkendala karena anak masih sulit berbagi dengan teman- temannya bahkan anak hanya ingin memiliki gambar dari puzzle itu sendiri tanpa menghiraukan orang lain hanya ingin menguasai sendiri gambar tersebut, hasil wawancara dengan guru TK Aneuk Nanggroe”.¹³

Berdasarkan wawancara tersebut bahwa anak masih untuk berbagi dengan temannya hal ini karena anak masih ingin memiliki sendiri mainannya seorang guru harus menjelaskan kepada anak didik bahwa kita sesawakawan harus saling berbagi. Kendala lainnya terkait dengan motivasi belajar anak yang masih rendah,

¹¹Wawancara dengan BD, tanggal 16 Juli 2021.

¹² Wawancara dengan RS, tanggal 16 Juli 2021.

¹³ Wawancara dengan RS, tanggal 16 Juli 2021.

sebagaimana hasil wawancara terkait dengan motivasi belajar anak TK Aneuk Nanggroe Aceh Jaya berikut.

Secara keseluruhan motivasi anak-anak sudah bagus, namun masih ada beberapa anak yang rendah motivasi belajarnya meskipun menggunakan puzzle stick.¹⁴

Motivasi anak-anak bagus, tetapi terkadang ada anak-anak yang kurang sekali motivasi belajarnya dan hal ini biasanya berdampak pada temannya yang lain.¹⁵

Berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat dipahami bahwa motivasi belajar anak kelompok B TK Aneuk Nanggroe Aceh Jaya tergolong masih rendah, hal ini tentunya menyulitkan guru untuk meningkatkan berbagai perkembangan anak usia dini. Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada anak yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Selain itu, dukungan orangtua murid juga masih rendah, sebagaimana hasil wawancara berikut.

Itulah bu kami disini, sangat terkendala dengan dukungan orangtua. Banyak orangtua yang kurang peduli dengan pendidikan anak-anaknya, apalagi mereka disibukkan dengan pekerjaannya masing-masing.¹⁶

Dukungan orangtua di TK ini tergolong rendah bu, inilah menjadi kendala kami ketika meningkatkan perkembangan sosial emosional anak.¹⁷

Hasil wawancara di atas mengindikasikan bahwa dukungan orangtua anak kelompok B dalam pendidikan anak khususnya dalam meningkatkan perkembangan sosial emosional anak masih sangat rendah. Hal ini dapat dilihat dari berbagai bentuk keterlibatan orangtua dalam pendidikan anaknya. Tidak banyak orangtua menyadari bahwa perannya dalam mendukung pendidikan anak sangat mempengaruhi

¹⁴Wawancara dengan BD, tanggal 16 Juli 2021.

¹⁵ Wawancara dengan RS, tanggal 16 Juli 2021.

¹⁶Wawancara dengan BD, tanggal 16 Juli 2021.

¹⁷ Wawancara dengan RS, tanggal 16 Juli 2021.

keberhasilan anak dalam belajar dan bersosialisasi. Sehingga banyak yang menyerahkan pendidikan anak sepenuhnya kepada pihak sekolah. Padahal, untuk mewujudkan keberhasilan pendidikan, dibutuhkan sinergi yang harmonis antara pihak sekolah dan orangtua.

4. Perkembangan Sosial Emosional Anak Setelah Penggunaan *Puzzle Stick*

Dampak penerapan *puzzle stick* terhadap perkembangan sosial emosional anak dapat dilihat dari hasil observasi yang dilakukan pada anak kelompok B, baik B1 maupun B2. Jumlah murid keseluruhannya sebanyak 39 orang. Hasil observasi perkembangan sosial emosional anak dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.3 Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun

No. Urut	Inisial Anak	Nilai Pengamatan	
		Nilai	Kategori
1	MSR	9	MB
2	FN	6	BB
3	AK	13	BSH
4	MK	8	MB
5	PCP	6	BB
6	FA	19	BSB
7	MQ	6	BB
8	FW	13	BSH
9	A	9	MB
10	DS	14	BSH
11	HA	9	MB
12	MZU	20	BSB
13	DF	13	BSH
14	PBJ	9	MB
15	AS	23	BSB
16	RA	9	MB
17	RG	17	BSB
18	IM	15	BSH
19	DPU	15	BSH
20	PSS	10	MB
21	TNF	12	MB
22	MF	19	BSB

No. Urut	Inisial Anak	Nilai Pengamatan	
		Nilai	Kategori
23	TMS	6	BB
24	NF	15	BSH
25	WM	16	BSH
26	MZD	12	MB
27	M	6	BB
28	NZ	6	BB
29	ZF	11	MB
30	MA	20	BSB
31	AF	17	BSH
32	WL	21	BSB
33	MZ	23	BSB
34	MA	10	MB
35	SA	20	BSB
36	MS	22	BSB
37	CDS	17	BSH
38	EY	11	MB
39	SAM	9	MB

Sumber: Hasil Penelitian, 2021

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, maka dapat hitung persentase perkembangan sosial emosional anak kelompok B TK TK Aneuk Nanggroe Aceh Jaya.

Tabel 4.4 Tabel Distribusi Frekuensi

Kategori Perkembangan	Rentang Nilai	Frekuensi (f_i)	Persentase (%)
Belum Berkembang	01 – 06	6	15,38%
Mulai Berkembang	07 – 12	13	33,33%
Berkembang Sesuai Harapan	13 – 18	11	28,21%
Berkembang Sangat Baik	19 – 24	9	23,08%
		39	100%

Sumber: Dikembangkan dari Permendikbud 137 Tahun 2014

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, dapat diketahui bahwa jumlah anak yang belum berkembang (BB) sebanyak 15,38%, anak yang mulai berkembang (MB) sebanyak 33,33%. Anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 28,21%

dan anak yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 23,08%. Hasil ini mengindikasikan bahwa penggunaan *puzzle stick* berhasil mengembangkan perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun. Hal ini tidak terlepas dari kendala yang dihadapi guru saat menerapkan *puzzle stick* pada anak kelompok B TK Aneuk Nanggroe Aceh Jaya.

B. Pembahasan

Perkembangan sosial adalah proses kemampuan belajar dan tingkah laku yang berhubungan dengan individu untuk hidup sebagai bagian dari kelompok. Di dalam perkembangan sosial anak dituntut untuk memiliki kemampuan yang sesuai dengan tuntutan sosial dimana anak berada. Tuntutan sosial yang dimaksud adalah anak dapat bersosialisasi dengan baik sesuai dengan tahap perkembangannya dan usianya, dan cenderung menjadi anak yang mudah bergaul dengan teman sebaya. Emosi merupakan suatu gejala penyusui diri yang berasal dari dalam dan melibatkan hampir keseluruhan diri individu. Emosi juga berfungsi untuk mencapai pemuasan atau perlindungan diri atau bahkan kesejahteraan pribadi pada saat berhadapan dengan lingkungan atau objek tertentu.

Perkembangan sosial emosional anak adalah suatu proses belajar menyesuaikan diri untuk memahami keadaan serta perasaan ketika berinteraksi dengan orang-orang dilingkungannya baik orang tua, saudara, teman, sebaya atau orang dewasa dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam proses penelitian ini dilakukan upaya pengembangan kemampuan sosial emosional kelompok B di TK Aneuk Nanggroe Aceh Jaya dengan menerapkan *puzzle stick*. Dari hasil wawancara dengan guru, diketahui bahwa guru melakukan

upaya peningkatan kemampuan sosial emosional dengan menerapkan *puzzle stick* pada kelompok B. Guru memilih *stick* es krim karena lebih mudah diperoleh dan lebih aman digunakan oleh anak usia dini.

Penerapan *puzzle stick* dilakukan selama satu minggu pada kendaraan. Selama proses pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan baik dan sesuai rencana sebagaimana yang dituangkan dalam Rencana Kegiatan Harian (RKH). Anak-anak terlihat sangat antusias mengikuti pembelajaran menggunakan *puzzle stick* karena kesan bermainnya sangat terasa.

Bermain *stick* es krim sebagai media belajar karena media dapat mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar. Hal ini sebagaimana yang dikemukakan oleh Arsyad bahwa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran diantaranya adalah media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan keterampilan dan minatnya. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.¹⁸

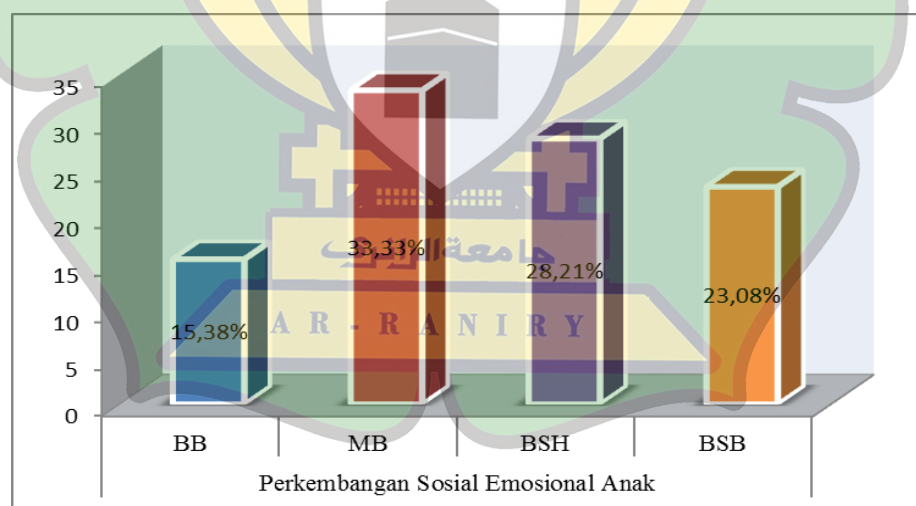
Meskipun murid antusias dalam pembelajaran menggunakan *puzzle stick*, namun guru mengakui mengalami berbagai kendala dalam pelaksanaan pembelajaran, diantaranya terkendala dengan ketersediaan *puzzle stick* karena sekolah tidak menyediakannya sehingga mengharuskan mereka untuk membelinya dengan menggunakan dana pribadi, demikian juga dengan APE yang tersedia di

¹⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014), h. 25.

sekolah juga sangat terbatas jumlahnya. Temuan dilapangan menunjukkan bahwa TK Aneuk Nanggroe Aceh Jaya sangat kekurangan fasilitas belajar seperti ketersediaan media pembelajaran dan juga alat permainan edukatif lainnya.

Selain itu, dukungan orangtua murid juga masih rendah dalam pendidikan anak khususnya dalam meningkatkan perkembangan sosial emosional anak masih sangat rendah. Hal ini dapat dilihat dari berbagai bentuk keterlibatan orangtua dalam pendidikan anaknya. Tidak banyak orangtua menyadari bahwa perannya dalam mendukung pendidikan anak sangat mempengaruhi keberhasilan anak dalam belajar dan bersosialisasi.

Dampak penerapan *puzzle stick* terhadap perkembangan sosial emosional anak dapat dilihat dari hasil observasi yang dilakukan pada anak kelompok B, sebagaimana terlihat pada grafik berikut ini.



Gambar 4.1 Tingkat Perkembangan Sosial Emosional Anak

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, dapat diketahui bahwa jumlah anak yang belum berkembang (BB) sebanyak 15,38%, anak yang mulai berkembang (MB) sebanyak 33,33%. Selanjutnya, anak yang berkembang sesuai harapan (BSH)

sebanyak 28,21% dan anak yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 23,08%. Hasil ini mengindikasikan bahwa penerapan *puzzle stick* mampu meningkatkan perkembangan sosial emosional anak meskipun tidak secara signifikan. Hal ini tidak terlepas dari kendala yang dihadapi guru saat menerapkan *puzzle stick* pada anak kelompok B TK Aneuk Nanggroe Aceh Jaya.

Hasil ini diperkuat oleh beberapa hasil penelitian sebelumnya, diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Panca Oktavia dkk bahwa menunjukkan adanya peningkatan terhadap perkembangan sosial emosional. Persamannya adalah sama-sama membahas tentang *puzzle* dan perkembangan sosial emosional. Perbedaannya adalah penelitian terdahulu menggunakan *puzzle* angka dan sedangkan peneliti menggunakan *puzzle stick*.¹⁹ Perkembangan sosial emosional adalah tingkat jalinan interaksi anak dengan orang lain, mulai dari orangtua, saudara, teman bermain, hingga masyarakat luas. Sementara perkembangan emosional adalah luapan perasaan ketika anak berinteraksi dengan orang lain. Dengan demikian perkembangan sosial-emosional adalah kepekaan anak untuk memahami perasaan orang lain ketika berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari dan untuk meningkatkannya dapat dilakukan melalui media dan metode pembelajaran yang menarik bagi anak.

¹⁹ Panca Oktavia dkk, "Pengenalan Angka Menggunakan Permainan Puzzle dan Pengaruhnya Terhadap Perkembangan Emosi dan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini di Play Group Se-Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember", *LAPLACE Jurnal pendidikan*, Vol. 3 No. 1 Mei 2020.

BAB I

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang “Penggunaan *Puzzle Stick* Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun di TK Aneuk Nanggroe Aceh Jaya”, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut.

1. Dalam penggunaan *puzzle stick* pada anak usia 5-6 tahun di TK Aneuk Nanggroe dilakukan pada tema kendaraan untuk:
 - a. Mengajarkan perilaku terpuji terhadap Allah SWT,
 - b. Mengajarkan anak berperilaku baik antar sesama,
 - c. Mengajarkan anak akhlak mulia,
 - d. Mengajarkan interaksi sesama anak,
 - e. Belajar berbagi sesama teman.
2. Kendala-kendala yang ditemukan di TK Aneuk Nanggroe dalam mengembangkan sosial emosional anak diantaranya:
 - a. Kurangnya media yang tersedia di sekolah,
 - b. Kurangnya sisi kreatif guru dalam memanfaatkan media,
 - c. Kurangnya dukungan dari orangtua murid.

B. Saran

Berdasarkan simpulan dan hasil penelitian di atas, saran yang dapat penulis kemukakan adalah sebagai berikut.

1. Kepada guru kelas di TK Aneuk Nanggroe Aceh Jaya untuk dapat menerapkan alat-alat permainan yang bervariasi dan baik yang disediakan oleh sekolah

maupun inisiatif sendiri untuk menyediakannya seperti *puzzle stick* sebagai pembelajaran di sekolah untuk dapat mengembangkan perkembangan sosial emosional anak.

2. Kepada pihak kepala sekolah dalam hal ini TK Aneuk Nanggroe Aceh Jaya agar lebih memperhatikan ketersediaan APE sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan maksimal.
3. Mengingat *puzzle stick* mampu mengembangkan perkembangan sosial emosional anak, maka disarankan kepada guru-guru agar dapat mempertimbangkan penggunaan *puzzle stick* sebagai salah satu upaya peningkatan hasil belajar anak.



DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, Fadhilaturrahmi Rizki. 2018. Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Melalui Permainan Kolaboratif Pada Anak KB, *Jurnal Obsesi*, Vol. 2, Nomor 1, 2018.
- Arikunto, Suharsimi. 2016. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktif*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Arini Ijanah, Permainan Puzzle Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Dekripsi Binatang Dan Tumbuhan Siswa 2 SD, *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*. (<https://www.kita.punya.net/karakter>, diakses pada 17 Februari 2021).
- Budiono, 2005. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, Surabaya: Karya Agung.
- Depdiknas, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Dewanti D, 2020. Penggunaan Media Puzzle Gerakan Sholat Dalam Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini Dikelompok B2 Raudhatul Athfal Al Mourky Kecamatan Telaga Kabupaten Gorontalo” *ECIE Jurnal: Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 01 No. 02 Tahun 2020.
- Dewi, Ayu. 2008. *Media Puzzle dalam Berbagai Jenis dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak*, Bandung: Alfabeta.
- Goleman, Daniel. 2010. *Emotional Intelligence (Kecerdasan Emosional. Mengapa EL lebih penting daripada IQ)*, dialih bahasakan oleh T. Hermaya, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Hamid, 2010. *Tahapan dalam Penyusunan Permainan Edukatif*, Jakarta: Kencana.
- Hartono, Andreas. 2009. *EQ Parenting Cara Praktis Menjadi Orang Tua Pelatih Emosi*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama 2009.
- Hurlock, Elizabeth B, 2010. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, Alih Bahasa Istiwidayanti ddk, Edisi Kelima, Jakarta: Erlangga.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Bantu Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Diva Perss.
- Isbayani, Nur Shintya. 2015. Penerapan Metode Outbound untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Emosional Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*. Vol. 3. No. 1. 2015.

- Ismail, 2008. *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini dalam Menggunakan Puzzel*, Semarang: Rasail Media Group.
- Ismail, Andang. 2006. *Menjadi Cerdas dan Ceria Dengan Permainan Edukatif*, Yogyakarta: Pilar Media.
- Khomsoh, Rosiana. Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah, *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*. diakses pada tanggal 12 Juli 2018 melalui situs: <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/penelitianp.gsd/article/view/30>.
- Mansur, 2011. *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Moleong, Lexy J. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif*, Edisi Revisi. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa. 2014. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Musfirah, 2013. *Median Pembelajar Edukatif dan Manual*, Surakarta: Qisda.
- Notoatmodjo, 2012. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Oktavia, Panca dkk, 2020. Pengenalan Angka Menggunakan PermainanPuzzle dan Pengaruhnya Terhadap Perkembangan Emosi dan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini di Play Group Se-Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember, *LAPLACE Jurnal pendidikan*, Vol. 3 No. 1 Mei 2020.
- Permendikbud RI No. 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.
- Rohman, 2013. *Langkah-Langkah Pengembangan Media Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Santrock, J.W. 2011. *Child Development (Perkembangan Anak)*. Edisi 11 Jilid 2., Penerjemah: Rachmawati dan Kuswanti. Jakarta: Erlangga.
- Saputra, Yudha M. 2005. *Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*, Jakarta: Depdiknas.
- Satiadarma, Monty P. dan Fidelis E. Waruwu, 2003. *Mendidik Kecerdasan*. Jakarta: Media Grafika.
- Sudijono, Anas. 2014. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Sugiyono, 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif. Kualitatif dan R&D*. Bandung Alfabeta.

- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suryana, Dadan. 2012. *Dasar-Dasar Pendidikan TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*, Jakarta: Kencana.
- Susilo, Setiadi. 2016. *Pedoman Akreditasi PAUD*, Jakarta: Bee Media Pustaka.
- Suyadi, 2010. *Psikologi PAUD*, Yogyakarta: Aswaja Pedagogia.
- Tadjuddin, Nilawati. 2014. *Meneropong Perkembangan Anak dalam Perspektif Al-Qur'an*, Depok: Heyra Media.
- Walgito, Bimo. 2004. *Pengantar Psikologi Umum*, Yogyakarta: ANDI.
- Wibowo, 2014. *Langkah dalam Mengembangkan Media*, Bandung: Qanit.



LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Pembimbing

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: 11527 /Un.08/FTK/Kp.07.6/11/2021

TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARIYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu Menunjuk pembimbing Skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan.
- b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang Perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institusi Agama Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan Institut agama islam Negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

Memperhatikan : Surat Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tanggal : 17 September 2018

MEMUTUSKAN

PERTAMA : Menunjukkan Saudara :

1. Dr. Hailati Fajriah, MA

2. Hijriati, M. Pd. I

Sebagai Pembimbing Pertama
Sebagai Pembimbing Kedua

Untuk Membimbing Skripsi

Nama : Lianl

NIM : 150210041

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Judul Skripsi : Penggunaan Pazzel Stick Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 4-6 Tahun di TK Aneuk Nanggroe Aceh Jaya

KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2020 No. 025.04 2.423925/2021 Tanggal 23 November 2020;

KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Genap Tahun Akademik 2020/2021

KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat Keputusan ini.

AR - RANIRY

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 02 November 2021
An. Rektor
Dekan;

Muslim Razali

Tambahan

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh sebagai laporan;
2. Ketua Prodi PIAUD FTK;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 2 Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh, 23111
Telepon : (0651)7551423, Fax : (0651)7553020
E-mail: ftk.uin@ar-raniry.ac.id Laman: ftk.uin.ar-raniry.ac.id

Nomor : B-3820/Un.08/FTK/TL.00/03/2020
Lamp
Hal : Mohon Izin Untuk Mengumpul Data
Penyusun Skripsi

Banda Aceh, 10 March 2020

Kepada Yth.

Di-
Tempat

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh dengan ini memohon kiranya saudara memberi izin dan bantuan kepada:

Nama : LIANI
NIM : 150210041
Prodi / Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Semester : X
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Alamat : Lampaloh Jl. Elang Timur 14 Banda Aceh

Untuk mengumpulkan data pada:

TK Aneuk Nangroe Aceh Jaya

Dalam rangka menyusun Skripsi sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang berjudul:

Penggunaan Puzzle Stick Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun di TK Aneuk Nangroe Aceh Jaya

Demikianlah harapan kami atas bantuan dan keizinan serta kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

An. Dekan,
Kepala Bagian Tata Usaha,

Supanmansyah

Lampiran 3 Surat Balasan Penelitian



DINAS PENDIDIKAN KABUPATEN ACEH JAYA
TK ANEUK NANGGROE DESA LHUET
KECAMATAN JAYA

Jln. T. Umar km 79 No Tlp Fax

23657

Aceh Jaya, 16 Juli 2021

No : 039/ TKAN /2021

Lampiran :

Perihal : Telah Melakukan Pengumpulan Data

Kami yang bertanda tangan di bawah ini Kepala TK Aneuk Nanggroe Desa Lhuét Kecamatan Jaya Kabupaten Aceh Jaya dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Liani
Nim : 150210041
Prodi/jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Alamat : Desa Mukhan Kecamatan Indra Jaya Kabupaten Aceh Jaya

Dengan ini menerangkan bahwa yang bersangkutan telah melaksanakan pengumpulan data TK Aneuk Nanggroe Desa Lhuét Kecamatan Jaya Kabupaten Aceh Jaya pada tanggal 07 s.d 16 Juli 2021 dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul :

Penggunaan pazzel stick terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 4 – 5 tahun di TK Aneuk Nanggroe.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan seperlunya.

جامعة الرانيري

AR - RANIRY Aceh Jaya, 16 Juli 2021

Kepala TK Aneuk Nanggroe

YUSNIDAR, S. Pd

Nip. 197501012009042003

RUBRIK PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN

Satuan Pendidikan : TK Aneuk Nanggroe Kabupaten Aceh Jaya
 Kelompok : B-1 dan B1
 Tanggal : 7 Juli 2021
 Guru/Peneliti : Liani
 Aspek Pengamatan : Perkembangan Sosial Emosional
 Pengamat : Rosmiati, A.Ma

Kisi-kisi Lembar Observasi Sosial-Emosional Anak Usia 5-6 Tahun

Lingkup Perkembangan	Aspek	Tingkat Pencapaian
Sosial-Emosional	1. Kesadaran diri	a. Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi dalam permainan <i>puzzle stick</i> b. Anak mampu mengendalikan diri saat bermain <i>puzzle stick</i>
	2. Rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain	a. Anak mentaati aturan dalam bermain <i>puzzle stick</i> b. Anak menunjukkan sikap tanggung jawab atas perilakunya ketika bermain <i>puzzle stick</i>
	3. Perilaku prososial	a. Anak mampu menghargai temannya ketika bermain <i>puzzle stick</i> b. Anak mau berbagi dengan teman ketika bermain <i>puzzle stick</i>

Sumber: Dikembangkan dari Permendikbud Nomor 137 tahun 2014

Tabel 3.3 Rubrik Penilaian Perkembangan Sosial-Emosional Anak Usia 5-6 Tahun

Aspek	Tingkat Ketercapaian	Penilaian		Deskripsi
		Skor	Ket	
1. Kesadaran Diri	a. Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi dalam permainan <i>puzzle stick</i>	4	BSB	Anak sudah mampu menyesuaikan diri dengan teman dalam permainan <i>puzzle stick</i> dengan sangat baik
		3	BSH	Anak dapat menyesuaikan dirinya dalam permainan <i>puzzle stick</i> dengan motivasi guru
		2	MB	Anak mulai mampu menyesuaikan diri namun perlu bimbingan berulang-ulang dari guru dalam permainan <i>puzzle stick</i>

Aspek	Tingkat Ketercapaian	Penilaian		Deskripsi
		Skor	Ket	
		1	BB	
	b. Anak mampu mengendalikan diri saat bermain puzzle stick	4	BSB	Anak mampu mengendalikan diri dengan baik ketika menunggu giliran bermain <i>puzzle stick</i>
		3	BSH	Anak mampu menunggu giliran dalam permainan <i>puzzle stick</i> namun sesuai arahan guru
		2	MB	Anak mulai dapat menunggu giliran bermain namun masih perlu arahan dari guru berulang-ulang
		1	BB	Anak sama sekali tidak dapat mengendalikan diri ketika menunggu giliran dalam permainan <i>puzzle stick</i>
2. Rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain	a. Anak mentaati aturan dalam bermain puzzle stick	4	BSB	Anak sudah mampu mentaati seluruh aturan permainan permainan <i>puzzle stick</i> dengan baik
		3	BSH	Anak mentaati peraturan permainan <i>puzzle stick</i> sesuai arahan guru
		2	MB	Anak hanya mentaati beberapa peraturan saja
		1	BB	Anak belum mentaati aturan permainan <i>puzzle stick</i>
	b. Anak menunjukkan sikap tanggung jawab atas perilakunya ketika bermain <i>puzzle stick</i>	4	BSB	Anak mampu mengetahui tanggungjawabnya dengan baik dalam permainan <i>puzzle stick</i>
		3	BSH	Anak mampu mengetahui tanggungjawabnya dalam permainan <i>puzzle stick</i> sesuai arahan guru
		2	MB	Anak mulai mengetahui tanggungjawabnya permainan <i>puzzle stick</i> namun masih perlu arahan dari guru
		1	BB	Anak sama sekali tidak mengetahui tanggungjawabnya dalam permainan <i>puzzle stick</i>
3. Perilaku prososial	a. Anak mampu menghargai temannya ketika bermain <i>puzzle stick</i>	4	BSB	Anak mau bermain dan memperlakukan temannya dengan baik dalam permainan <i>puzzle stick</i>
		3	BSH	Anak mau bermain dan memperlakukan temannya dengan baik dalam permainan <i>puzzle stick</i> sesuai arahan guru
		2	MB	Anak hanya memilih beberapa teman saja untuk bermain permainan <i>puzzle stick</i> namun perlu arahan dari guru berulang-ulang

Aspek	Tingkat Ketercapaian	Penilaian		Deskripsi
		Skor	Ket	
		1	BB	Anak belum mau bermain dengan temannya dalam permainan <i>puzzle stick</i>
	b. Anak mau berbagi dengan teman ketika bermain <i>puzzle stick</i>	4	BSB	Anak mau berbagi dengan temannya saat permainan <i>puzzle stick</i>
		3	BSH	Anak mau berbagi dengan temannya saat permainan <i>puzzle stick</i> sesuai arahan guru
		2	MB	Anak mau berbagi dengan temannya saat permainan <i>puzzle stick</i> namun masih perlu arahan dari guru berulang-ulang
		1	BB	Anak sama sekali tidak mau berbagi alat permainan dengan temannya ketika bermain permainan <i>puzzle stick</i>

Sumber: Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014

Keterangan Nilai:

Kriteria	Kode Bintang	Skor
Berkembang Sangat Baik (BSB)	★★★★	4
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	★★★	3
Mulai Berkembang (MB)	★★	2
Belum Berkembang (BB)	★	1



Lampiran 5 Lembar wawancara guru

No	Pewawancara	Narasumber
1.	Kegiatan apa saja yang guru lakukan saat kegiatan pembukaan	Pada saat sebelum masuk ke sekolah anak terlebih dahulu melakukan baris berbaris, bersalaman dengan guru, setelah bersalaman guru menyapa anak kepada anak, selanjutnya berdoa bersama dan beryanyi selamat pagi dan melakukan senam dipagi hari.
2.	Bagaimana cara menggunakan <i>Puzzle</i>	Dengan penggunaan media <i>puzzle stick</i> ini dapat memberikan anak banyak kemudahan bahkan membantu anak dalam meningkatkan kreativitas anak dan lebih mudah pada saat anak mencocokkan gambar yang telah dibuat oleh guru.
3.	Apa saja kendala yang dihadapi guru dalam menggunakan <i>Puzzle</i>	Karena anak masih sulit berbagi dengan teman-temannya bahkan anak hanya ingin memiliki gambar dari <i>puzzle</i> itu sendiri tanpa menghiraukan orang lain apakah ingin menguasai sendiri gambar tersebut.
4.	Bagaimana cara guru menarik perhatian anak dalam menggunakan <i>Puzzle</i>	Membuat permainan semenarik mungkin dan guru terlebih dahulu mencontohkan cara dalam menyusun gambar tersebut selanjutnya guru meminta anak untuk menyusun gambar tersebut secara bersama-sama
5.	Bagaimana cara guru untuk meningkatkan kerjasama anak dalam permainan <i>Puzzle</i>	Memberikan motivasi pada anak dalam proses pembelajaran menggunakan media <i>puzzle stick</i> dan guru memberikan penjelasan pada anak saat akan bermain permainan tersebut sehingga anak tidak akan saling berebutan pada saat akan bermain
6.	Bagaimana cara guru untuk meningkatkan sosial emosional anak dalam permainan <i>Puzzle</i>	Guru meminta anak untuk menyusun gambar tersebut secara bersama-sama dengan cara itu tanpa anak sadari anak sudah mampu berinteraksi antar sesama kawannya
7.	Bagaimana cara guru melatih anak menyusun <i>Puzzle</i> secara berkelompok	Terlebih dahulu guru mencontohkan cara dalam menyusun gambar tersebut sehingga anak akan lebih mudah pada saat akan menyusun gambar tersebut secara bersama

8	Apakah dalam penggunaan <i>puzzle</i> dapat meningkatkan sosial emosional anak	Dapat karena dalam proses pembelajaran menggunakan media <i>puzzle stick</i> sangat baik karena dapat mendorong anak untuk saling menghargai sesama temannya dan mau berbagi dengan teman-temannya
9	Bagaimana cara guru dalam meningkatkan kerja sama anak dalam permainan <i>puzzle</i>	seorang guru harus mempunyai sisi kreatifitas dalam membuat permainan bahkan membuat media-media yang menarik karena dengan media yang menarik membuat anak tidak merasa bosan dan tidak sibuk dengan sendiri dan guru membuat gambar yang sering dilihat oleh anak sehingga anak merasa senang
10	Apakah dalam permainan <i>puzzle</i> dapat meningkatkan kerja sama anak	Dapat karena dalam proses pembelajaran menggunakan media <i>puzzle stick</i> sangat baik karena dapat mendorong anak untuk saling menghargai sesama temannya dan mau berbagi dengan teman.



Lampiran 6 RPPH

RPPH (RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN) TK ANEUK NANGGROE

Semester/ minggu ke / Hari ke : 1

Hari/Tanggal : Senin/ 07 JULI 2021

Usia : 4 - 5 Tahun

Tema / Sub tema : Kendaraan /Kendaraan Air (kapal laut)

KD : 2.1 – 2.2 – 2.6 – 2.7 – 3.5 – 4.5 – 5.3 – 3.6 – 4.6 – 3.11 –
4.11 – 3.12 – 4.12.

Materi :

- Menjaga kesehatan
- Mengetahui apa yang terjadi
- Mentaati tertib berkendara
- Saling menghormati
- Menyusun Puzzle
- Bentuk – bentuk kendaraan laut

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan Bahan : - puzzle stick

- Gambar
- Pensil
- Lem
- Cat

Karakter

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Mengucapkan salam
3. Menanyakan kabar anak
4. Mengarahkan anak duduk dengan teratur

5. Berdiskusi tentang bentuk – bentuk kendaraan air
6. Menuntun anak dalam menyusun puzzle stick
7. Berdiskusi tentang kapal laut dan kegunaan
8. Berdiskusi tentang fungsi kapal laut

B. INTI

1. Menyusun puzzle gambar secara bersama
2. Mewarnai gambar kapal laut secara bersama
3. Mencocokkan gambar yang sudah di buat dengan baik dan benar
4. Membuat uruta bilangan - bilangan pada gambar kapal laut
5. Menanyakan hewan apa yang sudah disusun

C. RECALLING

1. Merapikan alat – alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus di diskusikan bersama
4. Memceritakan dan menunjuka hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang di dapat anak

D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Memintak anak untuk menampilkan gambar yang sudah di buat
3. Menghargai kemampuan anak
4. Menanyakan perasaan anak dalam menyusun puzzle
5. Memberikan semangat anak dalam menyusun puzzle
6. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah di mainkannya hari ini
7. Menginformasikan kegiatan untuk besok

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap

- a. Menghargai hasil karya orang lain
- b. Menggunakan kata sopan pada saat bertayak

2. Pegetahuan dan keterampilan

- a. Dapat menceritakan tentang kegunaan kapal laut
- b. Dapat meyebutkan jenis – jenis kapal laut
- c. Dapat membuat gambar dengan baik dan benar
- d. Dapat meyusun puzzle gambar kapal laut
- e. Dapat membuat urutan bilangan pada gambar kapal laut
- f. Dapat beryanyi bersama – sama



RPPH
(RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN)
TK ANEUK NANGGROE

Semester/ minggu ke / Hari ke : 2

Hari/Tanggal : Selasa / 08 JULI 2021

Usia : 4 – 5 Tahun

Tema / Sub tema : Kendaraan /Kendaraan Air (perahu)

KD : 2.5 – 2.9 – 2.12 – 3.3 – 3.7 – 4.7 – 3.15– 4.15

Materi :

- Berani bertayak
- Mau meminjamkan miliknya
- Menyelesaikan pekerjaan sampai selesai seacara bersama
- Guna anggota perahu
- Macam – macam perahu
- Tertarik ingin naik perahu

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan Bahan :

- Gambar perahu
- Puzzle
- Kertas
- Pensil
- Cat

Karakter : Rasa ingin tahu

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN

- a. Penerapan SOP pembukaan
- b. Mengucapkan salam

- c. Menanyakan kabar anak
- d. Mengarahkan anak duduk dengan teratur
- e. Berdiskusi tentang bentuk – bentuk kendaraan air
- f. Menuntun anak dalam menyusun puzzlestick
- g. Berdiskusi tentang perahu dan kegunaan
- h. Berdiskusi tentang fungsi perahu
- i. Menginformasikan kegiatan besok

B. INTI

- a. Menyusun puzzle gambar secara bersama
- b. Mewarnai gambar perahu layar secara bersama
- c. Mencocokkan gambar yang sudah di buat dengan baik dan benar
- d. Membuat uruta bilangan - bilangan pada gambar perahu
- e. Menanyakan hewan apa yang sudah disusun

C. RECALLING

- 1. Merapikan alat – alat yang telah digunakan
- 2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
- 3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus di diskusikan bersama
- 4. Memceritakan dan menunjuka hasil karyanya
- 5. Penguatan pengetahuan yang di dapat anak

D. PENUTUP

- a. Menanyakan perasaannya selama hari ini
- b. Memintak anak untuk menampilkan gambar yang sudah di buat
- c. Menghargai kemampuan anak
- d. Menanyakan perasaan anak dalam menyusun puzzle
- e. Memberikan semangat anak dalam menyusun puzzle
- f. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah di mainkannya hari ini
- g. Menginformasikan kegiatan untuk besok

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap

- a. Menghargai hasil karya orang lain
- b. Menggunakan kata sopan pada saat bertayak

2. Pegetahuan dan keterampilan

- a. Dapat menceritakan tentang perahu
- b. Dapat menyanyi bersama
- c. Dapat menyusun gamabr perahu bersama – sama
- d. Dapat mewarnai gambar perahu dengan baik
- e. Dapat mengelompokkan gambar kendaraan air



RPPH
(RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN)
TK ANEUK NANGGROE

Semester/ minggu ke / Hari ke : 3

Hari/Tanggal : Rabu / 09 Maret 2020

Usia : 4 – 5 Tahun

Tema / Sub tema : Kendaraan /Kendaraan Air (Perahu layar)

KD : 2.2 – 2.5 – 2.12 – 3.3 – 4.3 –3.7 – 4.7 – 3.12 – 4.12

Materi : - Mengetahui apa yang terjadi

- Berani bertayak
- Meyelesaikan pekerjaan sampai selesai
- Dapat mengetahui perahu layar
- Macam – macam kendaraan laut

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan Bahan : - kertas lipat

- Miniatur perahu layar
- Puzzle
- Kertas
- Bak air
- Cat

Karakter : Menghargai prestasi

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN

- a. Penerapan SOP pembukaan
- b. Mengucapkan salam
- c. Menanyakan kabar anak
- d. Mengarahkan anak duduk dengan teratur
- e. Berdikusi tentang bentuk – bentuk kendaraan air

- f. Menuntun anak dalam menyusun puzzle stick
- g. Berdiskusi tentang perahu layar dan kegunaan
- h. Berdiskusi tentang fungsi perahu layar
- i. Menginformasikan kegiatan besok

B. INTI

- a. Menyusun puzzle gambar secara bersama
- b. Mewarnai gambar perahu layar secara bersama
- c. Mencocokkan gambar yang sudah di buat dengan baik dan benar
- d. Membuat uruta bilangan - bilangan pada gambar perahu layar
- e. Menanyakan hewan apa yang sudah disusun

C. RECALLING

- a. Merapikan alat – alat yang telah digunakan
- b. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
- c. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus di diskusikan bersama
- d. Memceritakan dan menunjuka hasil karyanya
- e. Penguatan pengetahuan yang di dapat anak

D. PENUTUP

- a. Menanyakan perasaannya selama hari ini
- b. Memintak anak untuk menampilkan gambar yang sudah di buat
- c. Menghargai kemampuan anak
- d. Menanyakan perasaan anak dalam menyusun puzzle
- e. Memberikan semangat anak dalam menyusun puzzle

- f. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah di mainkannya hari ini
- g. Menginformasikan kegiatan untuk besok

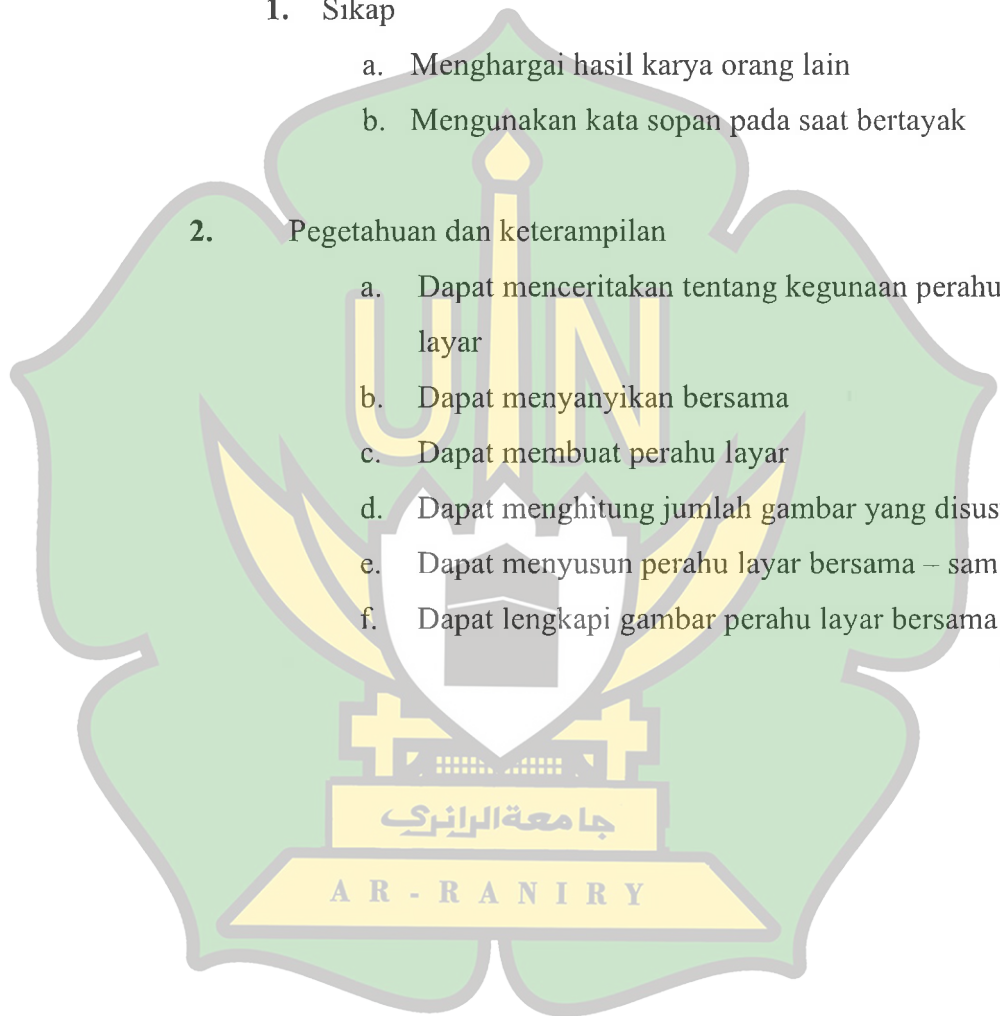
E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap

- a. Menghargai hasil karya orang lain
- b. Menggunakan kata sopan pada saat bertayak

2. Pegetahuan dan keterampilan

- a. Dapat menceritakan tentang kegunaan perahu layar
- b. Dapat menyanyikan bersama
- c. Dapat membuat perahu layar
- d. Dapat menghitung jumlah gambar yang disusun
- e. Dapat menyusun perahu layar bersama – sama
- f. Dapat lengkapi gambar perahu layar bersama



Lampiran 8 RPPM

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN MINGGUAN
(RPPM)
TK ANEUK NANGGROE ACEH JAYA**

Tema / sub tema : kendaraan /kendaraan laut
 Kelompok : B1
 Semester/Minggu : I/I
 Kelompok Usia : 4-5 Tahun
 KD : 2.1 2.2, 2.5, 2.6, 2.7, 2.9, 2.12, 2. 14, 3.2, 4.2, 3.3, 4.3, 4.5, 3.6, 4.6, 3.7, 4.7, 3.9, 4.9, 3.11, 4.11, 3.12, 4.12,4.15

SUB TEMA	MUATAN/ MATERI	RENCANA KEGIATAN
Kendaraan yang ada di darat dan di laut	2.1.4. menjaga kesehatan	1. Berdiskusi tentang kendaraan air
	1.2.3. mengetahui apa yang terjadi	2. Menglompokan gambar kendaraan air
	2.5.1 berani bertanya	3. Menceritakan tentang gambar yang tersedia
	2.6.5 mentaati tertip berkendara	4. Bercerita tentang tata tertip berkendara
	2.7.1 saling menghormati antar penumpang	5. Mozaik gambar kapal laut
	2.9.3 mau meminjamkan miliknya	6. Menyusun pusel gambar kapal laut
	2.12.1 meyelesaikan pekerjaan samapi selesai	7. Beryanyi
	2.14.1 mengucapkan terima kasih	8. Menyusun huruf konsnan dari nama – nama kendaraan laut
	3.2.4dan 4.2.4 menolong orang yang	9. Membiasakan anak mengucapkan terima kasih

kesusahan	
3.3.3 dan 4.3.3guna anggota tubuh untuk mengendarai kendaraan	10. Melipat kertas menjadi perahu
3.5.3 dan 4.5.3menyusun puzzel bentuk mobil	11. Menirukan gerakan mendayung perahu
3.6.2 dan 4.6.2bagian – bagian kendaraan	12. Menghubungkan gambar kendaraan laut dengan kartu kata
3.6.7 dan 4.6.7 konsep bilangan	13. Melengkapi kapal laut
3.7.4 dan 4.7.4 macam – macam kendaraan	14. Bermain menyalakan kapal laut di bak air
3.9.4 dan 4.9.4miniatur kendaraan darat	15. Membuat urutan bilangan
3.11.4 dan 3.11.4 syair	16. Menggambar bebas perahu layar
3.12.1 dan 4.12.1 huruf vokal dan konsonan	17. Mengelompokkan huruf vokal dari suatu kata
3.15.2 dan 4.15.2 tertarik naik sepeda motar	18. Menghitung gambar perahu layar
A R - R A N	19. Membuat bentuk rakit dari sedotan
	20. Membedakan besar – kecil kendaraan air
	21. Berjalan di atas papan titian
	22. Bermain lompat tali
	23. Mencocokkan gambar perahu layar
	24. Mencocokkan bilangan dengan benda

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)

TK ANEUK NANGGROE ACEH JAYA

Tema : kendaraan roda 2

Kelompok : B1

Semester/Minggu : II

KD : 2.1 2.2, 2.5, 2.6, 2.7, 2.9, 2.12, 2. 14, 3.2, 4.2, 3.3, 4.3, 3.5,4.5, 3.6, 4.6, 3.7, 4.7, 3.9, 4.9, 3.11, 4.11, 3.12, 4.12,4.15

SUB TEMA	MUATAN/ MATERI	RENCANA KEGIATAN
Kendaraan udara	2.1.4. menjaga kesehatan	1. Berdiskusi tentang kendaraan udara
Pesawat terbang	1.2.3. mengetahui apa yang terjadi	2. bermain peran sebagai pilot
helikopter	2.5.1 berani bertanya	3. menggunting gambar kendaraan udara
Kapar layar	2.6.5 mentaati tertip berkendara	4. mengelompokan gambar kendaraan udara
Balon udara	2.7.1 menghormati penumpang	5. beryanyir bersama
	2.9.3 mau meminjamkan miliknya	6. memasangkan kartu huruf pada gambar kendaraan
	2.12.1 meyelesaikan pekerjaan samapi selesai	7. menggambar bentuk helikopter
	2.14.1 mengucap terima kasih	8. membuat bentuk pesawat terbang
	3.2.4dan 4.2.4 menolong orang yang kesusahan	9. mau meminjamkanpesawat mainan miliknya
	3.3.3 dan 4.3.3guna	10. mencari huruf awal sama nama kendaraan udara

	anggota tubuh untuk mengedaraai kendaraan	
	3.5.2 dan 4.5.2mencarik jejak	11. menyusun gambar helikopter dari pazzel
	3.6.2 dan 4.6.2 bentuk – bentuk kendaraan udara	12. menyebut nama helikopter
	3.6.7 dan 4.6.7 konsep bilagan	13. menirukan gerakan pesawat terbang
	3.7.4 dan 4.7.4 macam – macam udara	14. menghitung jumlah pesawat helikopter
	3.9.4 dan 4.9.4miniatur kendaraan udara	15. mencarik jejak menuju bandara
	3.11.4 dan 3.11.4 syair	16. memasangkan kartu huruf pada gambar kendaraan udara
	3.12.1 dan 4.12.1 huruf ang sama	17. gerak dan lagu
	3.15.2 dan 4.15.2 tertarik naik pesawat	18. membuat baling – baling dari stiker es
		19. mencari perbedaan pesawat terbang dengan helikopter
		20. membuat mainan udara
		21.melambungkan bola
		22. mengukur panjang benang dengan jengkal
		23. menceritakan mengapa balon udara bisa terbang
		24. mewarnai gambar kapar layang

**Lembar Observasi Pengamatan Anak Penggunaan Puzzle Stick Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak
di TK Aneuk Nanggroe Aceh Jaya**

Kelas :

Hari/tanggal :

Pengamat :

Pertemuan :

Berilah tanda (✓) dalam kolom penilaian sesuai dengan keberhasilan pada tabel berikut:

Keterangan:

- 1 : Belum Berkembang (BB)
- 2 : Mulai Berkembang (MB)
- 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB).

Kisi-kisi Lembar Observasi Sosial-Emosional Anak Usia 5-6 Tahun

Lingkup Perkembangan Sosial-Emosional	Aspek	Tingkat Pencapaian
Sosial-Emosional	1. Kesadaran diri	a. Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi dalam permainan <i>puzzle stick</i> b. Anak mampu mengendalikan diri saat bermain <i>puzzle stick</i>
	2. Rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain	a. Anak mentaati aturan dalam bermain <i>puzzle stick</i> b. Anak menunjukkan sikap tanggung jawab atas perilakunya ketika bermain <i>puzzle stick</i>
	3. Perilaku prososial	a. Anak mampu menghargai temannya ketika bermain <i>puzzle stick</i> b. Anak mau berbagi dengan teman ketika bermain <i>puzzle stick</i>

No	Aspek Pengamatan																				Jlh
	Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi dalam permainan puzzle stick				Anak mampu mengendalikan diri saat bermain puzzle stick				Anak mentaati aturan dalam bermain puzzle stick				Anak menunjukkan sikap tanggung jawab atas perilakunya ketika bermain puzzle stick				Anak mampu menghargai temannya ketika bermain puzzle stick				
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1		✓						✓	✓			✓	✓			✓		✓		1	9
2			✓					✓	✓			✓	✓			✓			✓		6
3			✓					✓	✓			✓	✓						✓		13
4		✓						✓	✓			✓	✓						✓		8
5			✓					✓	✓			✓	✓			✓			✓		6
6	✓							✓	✓			✓	✓				✓				19
7			✓					✓	✓			✓	✓					✓			6
8		✓						✓	✓			✓	✓					✓			13
9		✓						✓	✓			✓	✓				✓		✓		9
10		✓						✓	✓			✓	✓					✓			14
11		✓						✓	✓			✓	✓					✓			9
12		✓						✓	✓			✓	✓						✓		20
13		✓						✓	✓			✓	✓						✓		13
14		✓						✓	✓			✓	✓						✓		9

Lampiran 8

DOKUMENTASI







